

Kurzregeln

Charaktererschaffung

Schritt 1 - Archetypen

Jeder Spieler sucht sich aus den 16 zur Verfügung stehenden Archetypen einen aus. Der Spielleiter kann die Auswahl einschränken, damit ein Team entsteht, das zueinander paßt. Für militärische Missionen eignen sich vor allem die militärisch angehauchten Archetypen, während Erkundungs- und Kontaktaufnahme-Missionen mit einem gemischten Team gut bedient sind. Die exotischen Archetypen eignen sich nur für Spielrunden, die eine lockere, humorvolle Spielweise zu schätzen wissen.

Schritt 2 - Vor- und Nachteile

Die meisten Archetypen verfügen bereits über einige feste Vor- und Nachteile. Zu diesen können nun weitere Vor- und Nachteile erworben werden. Jeder Archetyp verfügt über Generierungspunkte. Für den Erwerb von Vorteilen müssen Generierungspunkte bezahlt werden, während man für den Erwerb von Nachteilen Bonus-Generierungspunkte erhält. Kein Charakter sollte über mehr als vier Vor- bzw. Nachteile verfügen. Die Listen mit den Vor- und Nachteilen sind keineswegs komplett sondern stellen nur Vorschläge dar. Es steht den Spielern frei, sich weitere Vor- und Nachteile auszudenken, denen der Spielleiter dann Punktkosten vergibt.

(Siehe auch die Listen Vorteile und Nachteile)

Schritt 3 - Fertigkeiten und Spezialisierungen

Nun dürfen die Spieler ihre restlichen Generierungspunkte verbrauchen, um ihren Charakteren Fertigkeiten und Spezialisierungen zu kaufen.

Spezialisierungen

Für die Attribute Kampf, Athletik und Charisma darf jeweils eine Spezialisierung erworben werden. Voraussetzung dafür ist jedoch, daß der Charakter in dem entsprechenden Attribut über einen Wert von mindestens 4W verfügt. Die Spezialisierung kann aus der Liste „Spezialisierungen“ ausgewählt werden und kostet 4 Generierungspunkte. Sie verleiht dem Charakter einen Bonus von 1W auf seinen Probenwurf.

Attributs-Fertigkeiten

Für die Attribute Technik, Fahrzeuge und Infiltration dürfen Attributs-Fertigkeiten erworben werden (siehe Liste Attributs-Fertigkeiten). Der Fertigkeitswert basiert auf dem Attributswert und darf diesen nicht um mehr als 2W übersteigen. Eine Steigerung um 1W kostet 2 Generierungspunkte, eine Steigerung um 2W kostet 4 Generierungspunkte.

Unabhängige Fertigkeiten

Unabhängige Fertigkeiten basieren nicht auf Attributen, sondern werden von Null gesteigert. Die zur Verfügung stehenden Fertigkeiten sind in der Liste „Unabhängige Fertigkeiten“ enthalten. Ihr Maximalwert bei der Charaktererschaffung beträgt 6W, eine Steigerung kostet 1 Generierungspunkt pro 1W. Die Steigerung von Sprachfertigkeiten kostet 1 Generierungspunkt pro 2W.

Freizeit-Bonus

Um die Tatsache zu berücksichtigen, daß die Charaktere in ihrer Freizeit andere Dinge machen als Leute totzuschießen und Naquada-Reaktoren zu bauen, erhalten sie die folgenden besonderen Boni:

4W zum Verteilen auf „Malen“, „Zeichnen“, „Musikinstrument (x)“, „Tanzen“ und „Poesie“

5W zum Verteilen auf „Kochen“, „Holzhandwerk“, „Metallhandwerk“, „Lederhandwerk“, „Stoffhandwerk“, „Tierhaltung“ und „Reiten“

Sonderregelungen

Beim Erwerb von Fertigkeiten gelten außerdem noch einige besondere Einschränkungen:

„Raumfahrt“ darf nicht höher liegen als „Flugzeug“, „Mechanik“ und „Elektronik“

„Medizin“ darf nicht höher liegen als „Erste Hilfe“

„Stargate-Technologie“ darf nicht höher liegen als „Elektronik“ und „Astrophysik“

„Goa‘uld-Technologie“ darf nur von Jaffa und Tok‘ra erworben werden

Schritt 4 - Details

Abschließend werden die Details des Charakters eingetragen, sein Name, sein Aussehen, seine Motive, usw. Danach erhält noch jeder Charakter 5 Charakterpunkte und steht bereit für die erste Mission.

Spezialisierungen

Kampf

Klingenwaffen
Hieb Waffen/Stäbe
Waffenloser Kampf
Wurf Waffen
Pistolen
MPs
Gewehre
Sturmgewehre
Scharfschützengewehre
Schwere Waffen
Projektile Waffen
Schwarzpulverwaffen

Athletik

Klettern
Springen
Laufen
Balancieren
Schwimmen
Tauchen
Reiten
Bergsteigen

Charisma

Verhandeln
Verhören
Einschüchtern
Überzeugen
Anführen
Betören

Attributs-Fertigkeiten

Technik

Mechanik
Elektronik
Computer
Sprengstofftechnik
Waffentechnik
Fahrzeugtechnik
Stargate-Technologie
Goa'uld-Technologie

Fahrzeuge

Fuhrwerke
Auto/LKW
Seefahrt
Flugzeuge
Hubschrauber
Raumfahrt

Infiltration

Schleichen
Verbergen
Tarnen
Schloßknacken
Taschendiebstahl

Unabhängige Fertigkeiten

Bildungsbezogen

Geographie
Geophysik
Astrophysik
Meteorologie
Ozeanographie
Ökologie
Chemie
Biochemie
Botanik
Zoologie
Medizin
Physik
Nuklearphysik
Elektrotechnik
Informatik
Mathematik
Philosophie
Theologie
Anthropologie
Archäologie
Ägyptologie
Psychologie
Soziologie
Linguistik
Kultur-Kenntnisse (x)

Wahrnehmungsbezogen

Navigation
Spurenlesen

Sonstige

Malen
Zeichnen
Musikinstrument (x)
Tanzen
Poesie
Kochen
Holzhandwerk
Metallhandwerk
Lederhandwerk
Stoffhandwerk
Tierhaltung
Reiten
Erste Hilfe
Survival
Sprache (x)

Vorteile

Vorteile können für Generierungspunkte erworben werden. Vorteile, die bereits in der Archetypen-Beschreibung eines Charakters aufgeführt sind, kosten keine Generierungspunkte. Ein Charakter sollte insgesamt nicht mehr als vier Vorteile aufweisen.

Naquadah im Blut (-6 GP)

Der Charakter kann die Anwesenheit von anderen Personen mit Naquadah im Blut spüren, und umgekehrt. Naquadah im Blut ermöglicht den Einsatz von Goa'uld-Handgeräten.

Freund (-1 GP)

Der Charakter hat einen guten Freund außerhalb des Cheyenne Mountains, auf dessen Unterstützung er in einer Notsituation zählen kann.

Unauffällig (-2 GP)

Der Charakter hat ein Allerwelts Gesicht und kann gut in den Hintergrund verschwinden. Dies wirkt sich vor allem rollenspielerisch aus und verleiht evtl. einen Bonus auf „Verbergen“-Proben.

Tierempathie (-2 GP)

Der Charakter liebt Tiere und sie lieben ihn. Neben rollenspielerischen Auswirkungen bedeutet dies einen Bonus von 1W auf alle Proben, bei denen Tiere beteiligt sind.

Technikempathie (-3 GP)

Der Charakter hat ein natürliches Händchen mit Technologie aller Art. Neben rollenspielerischen Auswirkungen bedeutet dies einen Bonus von 1W auf alle technologiebasierenden Würfe.

Hervorragende Bildung (-3 GP)

Erlaubt einen vergünstigten Zugriff auf bildungsbezogene Fertigkeiten. Die Steigerung bildungsbezogener Fertigkeiten kostet ihn nur 1 GP pro 2W.

Gute Orientierung (-4 GP)

Der Charakter verirrt sich niemals. Proben auf Orientierung gelten bei ihm automatisch als gelungen (es sei denn er ist bewußtlos an einen anderen Ort verschleppt worden).



Gute Wahrnehmung (-5 GP)

Der Charakter besitzt eine außergewöhnlich gut ausgeprägte Wahrnehmung. Er erhält einen Bonus von 1W auf seinen Wahrnehmungswert und alle wahrnehmungsbezogenen unabhängigen Fertigkeiten.

Hohe Reaktion (-3 GP)

Der Charakter erhält einen Initiativebonus von 1W im Kampf und wenn blitzschnelle Reflexe gefragt sind.

Sprachbegabung (-4 GP)

Der Charakter darf Sprachen für 1 GP um jeweils 3W steigern.

Kulturelles Chamäleon (-5 GP)

Der Charakter kann sich mühelos und in kürzester Zeit in jede Kultur einleben. Er erhält einen Bonus von 1W auf alle Kultur-Kennntnis-Fertigkeiten und verfügt auch bei Kulturen, zu denen er keine Fertigkeit aufweist, automatisch über einen Wert von 3W.

Beidhändigkeit (-4 GP)

Der Charakter kann beide Hände gleich gut einsetzen.

Symbiont (nur Tok'ra und Jaffa)

Der Charakter regeneriert pro Stunde ein Wundkästchen, solange er nicht tödlich verwundet ist.

Rang (militärischer Vorteil, -1 / -3 / -5 GP)

Der Charakter verfügt über den Rang eines Lieutenants/Majors/Colonels und die entsprechenden Rechte/Pflichten.

Nachteile

Durch den Erwerb von Nachteile erhält ein Charakter Bonus-Generierungspunkte, es sei denn der Nachteil ist bereits in seiner Archetypen-Beschreibung aufgeführt. Ein Charakter sollte insgesamt nicht mehr als vier Nachteile aufweisen.

Chronische Allergie (ziviler Nachteil, +3 GP)

Der Charakter leidet unter einer chronischen Allergie, die ihn in den ungünstigsten Situationen heimsucht. Wenn er unter einem akuten Anfall leidet, muß er bei allen seinen Proben 1W abziehen. Mit Hilfe mitgeführter Medizin kann er diese Auswirkungen innerhalb 1W6*5 Minuten stoppen. Ohne Medizin kann es zur Schädigung der Gesundheit (Wunden) kommen.

Übergewicht (ziviler Nachteil, +3 GP)

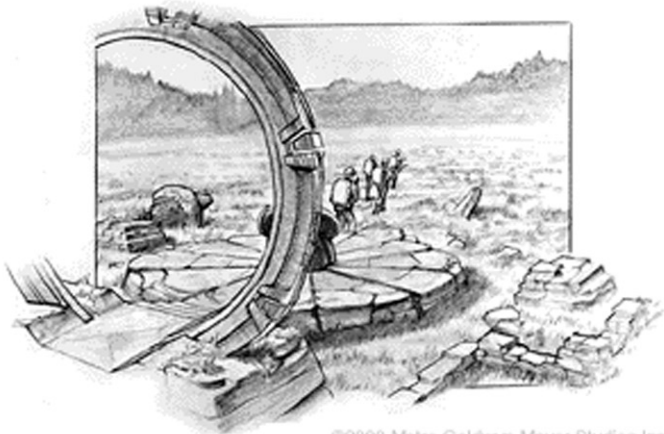
Der Charakter ist etwas übergewichtig, was ihn bei körperlichen Aktionen behindert. Bei allen Proben, die körperliche Ausdauer umfassen, müssen 2W abgezogen werden.

Kurzsichtig (ziviler Nachteil, +3 GP)

Der Charakter ist kurzsichtig. Mit Brille ist seine Sichtfähigkeit eingeschränkt (Wahrnehmung kann nicht über 2W steigen). Ohne Brille ist er hilflos.

Pazifist (Ziviler Nachteil, +4 GP)

Der Charakter tötet nur in Notwehr und auch dann nur widerstrebend.



©2000 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

Impulsiv (+2 GP)

Der Charakter ist stets ungeduldig und hat eine Neigung, zu Handeln ohne nachzudenken. Wenn er versuchen will, erst vernünftig über ein Problem nachzudenken, ist ein Wurf auf „Geistesstärke“ mit Mindestwurf 15 erforderlich.

Feind (+3 GP)

Der Charakter hat einen Feind innerhalb der Organisation, der alles tut, um ihm zu schaden.

Ungehobelt (+2 GP)

Der Charakter ist gesellschaftlich und sozial ein Elefant im Porzellanladen. Bei allen Charisma-Proben (selbst „Einschüchtern“ und „Verhör“) werden 2W abgezogen.

Ungebildet (+2 GP)

Der Charakter verfügt über keinerlei höhere Bildung und kann kaum lesen, schreiben und rechnen. Seine Bildung darf nicht höher als 1W liegen und er darf keine bildungsbezogenen Fertigkeiten erwerben.

Tierhaß (+2 GP)

Der Charakter haßt Tiere und sie hassen ihn. Neben rollenspielerischen Auswirkungen werden bei allen Proben, die mit Tieren zu tun haben, 2W vom Würfelwurf abgezogen.

Technikhaß (+4 GP)

Der Charakter steht mit Technik aller Art auf dem Kriegsfuß. Neben rollenspielerischen Auswirkungen werden bei allen Proben, die mit Technik zu tun haben, 2W vom Würfelwurf abgezogen.

Phobie (+3 GP)

Der Charakter hat vor irgend etwas schreckliche Angst. Wenn er mit dieser Angst konfrontiert wird, muß er einen Wurf auf „Geistesstärke“ mit Mindestwurf 15 bestehen oder der SL sagt, wie er reagiert (Starre, Flucht, Aufschrei, etc.). Mögliche Ängste sind: Höhenangst, Raumangst, Platzangst, Angst vor Toten, Spinnenangst, etc.

Farbenblind (ziviler Nachteil, +2 GP)

Der Charakter kann keine Farben sehen. Proben, bei denen das Sehen von Farben essentiell wichtig ist, mißlingen ihm automatisch.

Ausrüstungsliste

Allgemein

Helm
Schutzbrille
Kopfbedeckung
ABC-Schutzausrüstung
Kampfanzug
Fingerlose Handschuhe
Stiefel
Trageweste/Halter
Rucksack

Erste-Hilfe-Ausstattung
Dreieckstuch
Feldgeschirr und -besteck
Feldkocher
Feldflasche
Nahrungsvorrat
Zeltausrüstung
Schlafsack
Isomatte

Uhr
Funkgerät
G.D.O. (Transmitter)
Taschenlampe
Taschenmesser
Sturmfeuerzeug
Waffenputzset
Hundemarken

Sonnencreme
Fußpuder
Moskito-Spray
Lippenbalsam
Ohropax

Pioniereinsatz

F.R.E.D. Transporter
Schanzwerkzeug
Stacheldraht
Leere Sandsäcke
Großzelt
Landminen
Schlauchboot

Sonstiges

Fernglas
Feldjournal
Schreibmaterial
Probenbehälter
10 m Seil
Schalldämpfer
Sonnenbrille
Periskop
Kompass
Panzertape
Draht
Erste-Hilfe-Kasten
Kommunikationsausrüstung
Betäubungsgas-Granate
Nähausrüstung
Mini-Schweißgerät
Werkzeugset
Elektronik-Werkzeugset
Archäologieset
Kletterausrüstung
Nachtsichtgerät
Blaues Licht
Magnesium-Fackeln
Tauchausrüstung
Betäubungsgewehr (10 Schuß)
Ersatzkleidung
Kälteschutzkleidung

Kampfeinsatz

Panzerweste
Tarnkleidung
Tarnausrüstung
M16 Sturmgewehr (evtl. mit Granatwerferaufsatz)
Raketenwerfer
Leichtes Maschinengewehr
Granatwerfer
Munition
C4-Sprengstoff

Waffenliste

	Schaden	NSC-Sch.	Kurz	Mittel	Weit	Muni
Waffenlos	Muskelkraft**	(Muskelkraft)				-
Kampfmesser	3W	(11)				-
Breitschwert	5W	(18)				-
Stabwaffe (Nahkampf)	4W	(14)				-
Wurfaxt	3W	(11)				1
Stabwaffe (Fernkampf)	6W	(21)	0-30	31-60	61-120	-
Zat'n'ktel**	6W	(21)	0-10	11-20	21-30	-
M9 Pistole	4W	(14)	0-15	16-30	31-50	10
MP5*	4W	(14/18/21)	0-25	26-50	51-100	30
P90*	4W	(14/18/21)	0-25	26-50	51-100	36
M16*	4W	(14/18/21)	0-50	51-100	101-200	30
Maschinengewehr*	5W	(18/21/25)	0-50	51-150	151-300	100
Granatwerfer	8W ***	(28)	0-50	51-100	101-200	6
Raketenwerfer	10W ***	(35)	0-100	101-200	201-500	1
Scharfschützengewehr	6W	(21)	0-50	51-150	151-500	10
C4-Packung	12W ***	(42)				1
Handgranate	8W ***	(28)	0-10	11-20	21-40	1
Rauchgranate	Speziell	-	0-10	11-20	21-40	1
Goa'uld-Schockgranate**	6W ***	(21)	0-10	11-20	21-40	1

* Feuerstoß (Schaden +1W, Muni -3); Salve (Schaden +2W, Muni -10)

** Schaden wird senkrecht vermerkt, angefangen bei Schock

1-5 2 Kästchen
6-10 3 Kästchen
11+ 4 Kästchen

*** Maximale Schadenswirkung am Auftreffpunkt, reduziert sich um 1W pro Meter Entfernung vom Auftreffpunkt. Verstärkte Wirkung in engen Räumen.

Proben

In Situationen mit ungewissem Ausgang kann der Spielleiter eine Probe einfordern. Dazu legt er den Schwierigkeitsgrad (Einfach, Normal, Schwierig, Extrem) der Probe fest und die Fertigkeit, auf welche die Probe abgelegt werden muß.

Der Spieler wirft nun so viele Würfel wie der Charakter er in der geforderten Fertigkeit aufweist (wenn er nicht über diese Fertigkeit verfügt, verwendet er den Wert des zugehörigen Attributs) und addiert die Wurf Ergebnisse zusammen.

Nun wird geschaut, ob das Gesamtergebnis den nötigen Mindestwurf erreicht. Der Mindestwurf ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad:

Schwierigkeitsgrad	Mindestwurf
Einfach	5
Normal	10
Schwierig	15
Extrem	20

Wenn das Wurf Ergebnis gleich oder größer als der Mindestwurf ausfällt, ist die Probe gelungen. Liegt sie darunter, ist die Probe mißlungen.

Jokerwürfel

Einer der Würfel ist der sogenannte Jokerwürfel und sollte eine andere Farbe aufweisen als die anderen Würfel. Wenn der Jokerwürfel eine 6 anzeigt, darf er sofort noch einmal geworfen werden und das Ergebnis zum Gesamtergebnis hinzuaddiert werden. Sollte auch dieses Ergebnis eine 6 sein, darf der Jokerwürfel noch einmal geworfen werden und so weiter, bis er keine 6 mehr anzeigt.

Sollte der Jokerwürfel beim ersten Wurf eine 1 anzeigen, ist irgendetwas schiefgelaufen. Das Ergebnis des Jokerwürfels wird dann nicht zum Gesamtergebnis hinzuaddiert. Die Probe kann trotzdem noch gelingen, trotzdem macht sich auf jeden Fall eine unangenehme Begleiterscheinung bemerkbar, über deren genaue Art der Spielleiter entscheidet.

Charakterpunkte

Wenn das Wurf Ergebnis nicht ausreicht, um die Probe zu schaffen, darf der Spieler bis zu 2 Charakterpunkte einsetzen (bei Schadenswiderstand bis zu 4), um sich zusätzliche Würfel für die Probe zu kaufen. Die Charakterpunkte werden dadurch verbraucht. Jeder zusätzliche Würfel zählt wie ein Jokerwürfel, allerdings ohne die negative Begleiterscheinung mit der 1.

Kampf

Der Kampf wird wie bei Star Wars ausgetragen, mit folgenden Abweichungen:

Initiativwürfel =
Höchster relevanter Kampfwert der Gruppe

Schockkästchen = Jeder Charakter 4

Ausweichen = Kampfwert

Schaden

1-3	Schock
4-8	Verwundet
9-12	Doppelt Verwundet
13-16	Ausgeschaltet
17+	Tot

Heilung

Schockkästchen

Jeweils 30 Minuten Ruhepause heilt ein Schockkästchen.

Verwundungskästchen

Medizinische Ausrüstung (Erste Hilfe Koffer etc.) muß vorhanden sein.

Die Heilprobe dauert 30 Minuten.

Probe mit *Erste Hilfe + Medizin*

Mindestwurf = $10 + (\text{Anzahl Heilproben, die der Charakter an diesem Tag schon hatte}) * 5$

Versorgung eingener Wunden: Mindestwurf zusätzlich +5

Erfolg heilt ein Verwundungskästchen.

„Geheilte“ Verwundungskästchen notieren. Gesamtanzahl gibt nach der Mission die Tage an, die der Patient auf der Krankenstation verbringen muß, um sich tatsächlich auszukurieren.

Spielleiter-Bereich

Maximalwerte (Erschaffung)

(30W zum Verteilen)

(1W = 3 Pips)

Kampf	4W	Technik	6W (halbieren!)
Athletik	4W	Fahrzeuge	6W (halbieren!)
Charisma	4W	Infiltration	6W (halbieren!)
Geistesstärke	4W	Bildung	6W (halbieren!)
Muskelkraft	4W	Wahrnehmung	6W (halbieren!)

(Generierungspunkte je nach Charakter (Grundlage: 30 Generierungspunkte))

Teams

- sg1 First Contact
- sg2 Research
- sg3 Marines
- sg4 Strategic
- sg5 Strategic
- sg6 Search/Rescue
- sg7 Scientific
- sg8 Diplomatic
- sg9 Exploration
- sg10 Exploration
- sg11 Covert Ops
- sg12 Medical
- sg13 Night Ops

Missionen

Durch die Auswahl der Archetypen ihrer Charaktere zeigen die Spieler recht deutlich, welche Art von Mission sie am liebsten spielen würden, ob sie lieber rätselhaften Erscheinungen nachgehen, fremde Planeten erkunden, Goa'uld erschießen oder mit außerirdischen Kulturen in Kontakt treten wollen. Nach diesen Kriterien werden sie nun zu einem SG-Team zusammengefaßt (es ist deshalb wichtig, daß die Charaktere einer Spielergruppe zueinander passen!) und auf ihre erste Mission geschickt:

Achtung! Die folgenden Informationen sind nur für den Spielleiter bestimmt!

Erforschungsmission (SG-2 Research)

SG-1 hat auf dem Planeten P5A391 einen riesigen Raumschiff-Friedhof entdeckt, und SG-2 wird zur Bewachung und Unterstützung eines Experten-Teams dorthinbeordert. Dort werden sie Zeugen von rätselhaften „Geister“-Erscheinungen und seltsamen „Unfällen“, denen nach und nach immer mehr Forscher zum Opfer fallen. Zusätzlich leiden die Expeditionsteilnehmer unter Schlafstörungen und paranoiden Anfällen. Schließlich eskaliert die Situation, als einer der Waffenexperten an der Waffe eines Raumschiffs herumspielt und diese aktiviert. Einige Stunden später erscheint ein gewaltiges Raumschiff unbekannter Bauart am Himmel und das Team muß einen raschen Rückzug antreten.

Kampfeinsatz (SG-5 Strategic)

Die Goa'uld sind nach jahrhundertelanger Abwesenheit erneut auf dem Planeten P5Y303 erschienen und richten gerade ein provisorisches Lager ein, um die Ankunft ihres Systemlords zu erwarten. Aufgabe von SG-5 ist es, durch den Dschungel unbemerkt zu diesem Lager vorzudringen, es auszulöschen und eine Naquadda-Bombe zu platzieren, die das Raumschiff des Systemlords bei dessen Ankunft vernichtet. Dummerweise ist der Grund für die erneute Anwesenheit der Goa'uld ihre Jagd auf einen Predator. Nachdem SG-5 das Dschungel-Camp der Goa'uld ausgelöscht hatt, beginnt er seine gnadenlose Jagd auf das Team und tötet sie einen nach dem anderen.

Rettungsmission (SG-6 Search/Rescue)

SG-9 ist bei der Erkundung des Eisplaneten P93A22 im ewigen Eis verschollen und SG-6 wird ausgesandt, um die Vermißten zu bergen. Nach mehreren Tagen in bitterer Kälte entdeckt das Team eine Gletscherspalte, die über einen Kilometer tief unter die Eisdecke führt. Dort hat sich eine eigenständige, faszinierende Ökosphäre entwickelt, die von einer primitiven, matriachalen Krieger-Zivilisation beherrscht wird (Steinzeit-Niveau). Direkt unterhalb der Spalte finden sich die Gräber von 5 Team-Mitgliedern. Die Überlebende von SG-9 hat sich inzwischen zur neuen Herrscherin dieser Zivilisation aufgeschwungen, weil sie darin die einzige Chance gesehen hat, zu überleben. Sie ist hin und her gerissen zwischen ihrem alten und neuen Leben, und die wilden Kriegerinnen ihres Stammes wollen ihre neue Herrscherin mit den „Zauberkräften“ auch nicht mehr hergeben.

Erkundungsmission (SG-10 Exploration)

Erkundung einer Ruinenstadt in der Wüste

Erweckung des Pharaonen-Fluchs

Kampf gegen den Killervirus

Infiltrationsmission (sg11 Covert Ops)

Eindringen in eine Goa'uld-Minenkolonie

Befreiung der Sklaven

Organisation einer Revolte