

# Charaktererschaffung und Hausregeln für die Copernicus-Kampagne

## Charaktererschaffung

Es gelten die Traveller-Regeln in der deutschsprachigen Version von 13Mann, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Wir verwenden eine Mischung aus dem Punktekaufsystem (S.65 im Grundregelwerk in der limitierten Ausgabe, S. 46 im PDF-Regelwerk) und dem Erwürfeln der Karrieren: Die Attribute werden mit 20 Punkten gekauft, danach wird mit der normalen zufälligen Charaktererschaffung weiter gemacht. Wer möchte, kann von den 20 Punkte auch welche auf sonstige Dinge wie Fertigkeiten, Ränge oder Abfindungen legen, die Karriere muss jedoch dennoch durchlaufen werden.
- Es gibt keine Psionik in diesem Universum. Entsprechende Erlebnisse werden als Kontakte mit seinerzeit experimenteller Technologie uminterpretiert, die genaue Natur der Experimente legt der SL dann ggf. fest.
- Jeder Charakter kann sich auf beliebig viele Karrieren bewerben, wobei für Streitkräfte gilt, dass der Charakter sich sowohl bei den nationalen Streitkräften seines Heimatlandes als auch bei den UNCF bewerben kann. Auch kann man erst sämtliche Qualifizierungswürfe ablegen und sich dann entscheiden, welche Karriere es werden soll.
- Die „Raumflotte“ sind die Orbitalstreitkräfte der mächtigeren Nationen sowie der UNCF. Aus Gründen der EMP-Anfälligkeit ist dies die beste Gelegenheit, bemannte Raumfahrt zu betreiben.
- Händler sind Besatzungen und Eigner von Handelsschiffen, die im Erdorbit Güter von Ort zu Ort transportieren. Zumeist sind solche Schiffe automatisiert und unbemannt und werden von Bodenstationen aus verwaltet.
- Es gibt keine Einberufung. Wer trotz zahlreicher Versuche keine Karriere findet, muss als Herumtreiber weiter machen und kann es nach einer Dienstperiode überall erneut versuchen. Das ist ganz und gar nicht ungewöhnlich in einer Welt, in der geringqualifizierte Arbeit komplett von Robotern übernommen wurde.
- Es gibt natürlich keine imperialen Credits. An deren Stelle tritt die UNCU (United Nations Currency Unit), im Umrechnungsverhältnis 1:1.
- Keine Alterungswürfe. Alterung ist in der UNC von 2117 ein gelöstes Problem, und regelmäßige Verjüngungsbehandlungen sind kostenfrei für die meisten Menschen verfügbar. Einwohner armer oder anderweitig rückständiger Nationen, welche keine öffentliche Gesundheitsversorgung kennen, zahlen für eine Verjüngung um 20 biologische Jahre 4.000 UNCUs. Wer etwas mehr Geld ausgeben will (etwa 10.000 UNCU's), erhält dafür eine dauerhafte genetische Modifikation, die das Altern

ein für alle mal beseitigt und das Äußere des Charakters auf ein scheinbares Alter von etwa dreißig bis vierzig festsetzt (oder auf das Alter des Charakters zum Zeitpunkt der Behandlung, je nach dem, was jünger ist). Ein sehr populäres Produkt.

- Ein in den 1930ern geborener Charakter hätte 2117 ca. 40 Dienstperioden absolviert. Es gibt jedoch ein Maximum dessen, was ein Mensch sich merken kann – daher ist die maximale Anzahl an Fertigkeitspunkten, die der Charakter besitzen kann, auf 20 gedeckelt. Lernt er mehr, muss er ältere Fertigkeiten vergessen (d.h., Fertigkeitspunkte an anderer Stelle verlieren). Man behält jedoch immer mindestens Fertigkeit 0 in einer Fertigkeit, die man einmal besaß, und 0 zählt auch wie 0 beim Limit, es gibt jedoch ein separates Limit von maximal 20 Stufe-0-Fertigkeiten (auch hier gilt: Wer mehr erwirbt, muss welche vergessen, bis das Limit wieder eingegalten ist). Bei der Entscheidung, wie viele Karrieren (und damit welches Geburtsjahr) man wählen sollte, wäre es auch klug, das Verletzungsrisiko nicht aus den Augen zu verlieren.

- Ältere Charaktere sollten während ihrer Karriere den jeweiligen Techlevel im Auge behalten. Bis etwa 1975 herrschte auf der Erde Techlevel 6, danach bis etwa 2020 Techlevel 7, danach bis etwa 2090 Techlevel 8, seit dem Techlevel 9.

- Einige Abfindungen, namentlich TAS-Mitgliedschaften, Schiffsanteile, Anti-Gravs, Beiboote, und jegliche Ausrüstung, die Technologien voraussetzt, welche in diesem Spieluniversum nicht existieren (hauptsächlich Gravitationstechnik und Fusionsenergie, im Einzelfall vielleicht auch andere) werden nicht eingelöst, sondern vom Spielleiter notiert. Sie werden zu einem späteren Zeitpunkt in andere nützliche Vorteile umgewandelt, jedoch nicht zu Spielbeginn.

## Hausregeln fürs Spiel

- Zielzahl für unmodifizierte Fertigkeitswürfe ist nicht 8, sondern 6. Ungelernte Charaktere erhalten jedoch einen Abzug von -5 (nicht wie im Regelwerk geschrieben -3). Eigenschaftswürfe bleiben unverändert.
- Erfahrung: Am Ende jeder Spielsitzung erhält jede Charakter eines anwesenden Spielers einen Erfahrungspunkt. Diese können wie Kaufpunkte (S. 65 im Grundregelwerk in der limitierten Ausgabe, S. 46 im PDF-Regelwerk) verwendet werden, um den Charakter zu verbessern. Die Obergrenze von 20 Fertigkeitenpunkten bleibt aber in Kraft.