

## Readme-4.08

Hold Stranger !

Zuvor eine Erklärung was in etwa Rollenspiel ist:

Man versteht ein Rollenspiel am einfachsten, wenn man es sich als Roman- oder Filmhandlung vorstellt. Dort gibt der Autor den Schauplatz, die Personen und das Geschehen exakt vor. In einem Rollenspiel aber legt er als Spielleiter nur die Vorgeschichte des Abenteuers fest. Die einzelnen Aktionen aller anderen Charaktere, und somit die eigentliche Geschichte, werden im Verlauf des Spieles von den Spielern in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter festgelegt.

Jeder Spieler kontrolliert die Handlungen seines "Spielercharakters", während der Spielleiter die Aktionen aller anderen Charaktere (der sogenannten "Nichtspieler-Charaktere") kontrolliert. Das heißt, jeder nimmt wie ein Schauspieler die Rolle seines Charakters an. Der Spielleiter übernimmt hingegen die Rollen aller Nichtspielercharaktere. Ein Rollenspiel ist also eine "lebendige" Geschichte, in der sich aus dem Zusammenspiel der Charaktere untereinander eine sich beständig weiterentwickelnde Handlung ergibt.

Ein Spielleiter denkt sich einen Schauplatz aus, der nicht durch die Realität Unserer Welt beschränkt sein muss. Die Realitäten seiner Fantasie-Welt werden außer vom Regelwerk nur durch Logik und gesundem Menschenverstand bestimmt.

Mit Hilfe des Regelwerkes und des Spielleiters entwickelt jeder Spieler seinen Charakter, die Figur, deren Rolle er einnimmt. Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten jeder Figur werden durch Zahlenwerte beschrieben. Sie legen fest, wie der Charakter bestimmte Handlungen ausführt oder auf sie reagiert.

Ein Rollenspiel beschäftigt sich mit Abenteuer, Okkultismus, Horror, Gefahr, evtl. auch Science-fiction, Helden, Schurken, Leben und Tod.

Kurz:

Im Verlauf eines Rollenspieles lassen die Spieler die wirkliche Welt für kurze Zeit hinter sich und begeben sich in eine Welt, in der das Fantastische Wirklichkeit wird. So schlüpft man in die Rolle Mittelalterlicher Krieger, Barbaren, Waldläufer, Magier, Druiden, Zauberer, Elfen, Halbling, Zwerg, Ork, Troll oder Fee. Kurz gesagt Rollenspiele sind Kommunikations Spiele.

Wer kennt sie nicht die Galaxy Rangers. Dieses Rollenspiel ist kein Computer Spiel und es ist kein Tabletop Spiel. Es ist ein Gruppenspiel für zuhause in der Wohnung. Es ist ein Spiel in der Art wie z.B.: Showrun oder DSA, nur anders. Es basiert nach Motiven der Serie Galaxy Rangers sowie Erweiterungen.

Man schlüpft in die Rolle von einem Charakter (Nicht von den Original Charakter, sondern eines eigenen). Es ist sozusagen meine Antwort auf ein Deutsches Galaxy Ranger Rollenspiel. In diesem Regelwerk ist sehr viel aus der Serie enthalten + Zusätze (aus allem möglichen z.B.: Captian Future, Showrun).

Ich versuche soviel wie möglich aus der Serie in dieses Rollenspiel einfließen zu lassen. Dazu habe ich noch Ideen hinzugeben, wie z.B.: Neue Bionik, neue Waffen, neuen Personen. Es ist keine ultimative Antwort auf ein GR Regelwerk und die Zusätze müssen nicht unbedingt benutzt werden (man sollte auch nicht alle Zusätze auf einmal einbinden, weil dies zuviel verändert)

Spielerfahrung in Rollenspiel z.B.: DSA und Shadowrun wehren nicht schlecht. Es sollte mit 4 (6 maximal) Personen + Spielleiter gespielt (Alter ist eure Sache) werden. Bei einer Gruppe sollten mindestens die Hälfte der Spieler GR sein. Der Rest kann variieren, sonst wäre es ja keine GR Einheit (Runde). Man sollte auch dran denken das dies eine Art Polizeiliche Einheit ist (sozusagen die Guten).

Man braucht 1-3 x 20 seitige würfel, 1 x 6 seitigen würfel, Material aus dem Rollenspiel, einen Bleistift, eine menge Spaß und Fantasie (so im groben erklärt). :-)

Bitte seit nicht so "Pingelig" in Sachen Grammatik und Rechtschreibung. ;-o  
Ich bin immer offen für Vorschläge, Kritik und Anregungen.  
Die Zahlen vor den Dateinamen stehen für die in Lese- bzw. Abheftreinfoolge.

Ein Paar kleine Bedingungen:

- Es sollte nur der Spieler, der in erster Linie Spaß am Spiel hat und kein Regelreiter ist (Ich hab viel Arbeit in dies Regelwerk gesteckt, bis es so wurde).

#### Readme-4.08

- Öfter mal Nachfragen, ob es Veränderungen gibt (Update).
- Sag mir Bescheid, wenn ihr das Regelwerk nutzt. Ich möchte nur wissen wie viel das Regelwerk genutzt wird.
- Wenn ihr etwas entwickelt (Charaktere ..), bitte schickt sie mir. Aus reinem Interesse. :-)
- Holt euch Medienmaterial aus dem Internet oder besser noch Original Sachen.
- Ich habe sozusagen das letzte Wort. ;-)

#### Einige nötige Bemerkungen:

Dies ist ein Nichtkommerzielles Rollenspiel. Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Firmen! Ich schreibe dies, weil es für GR kein offizielles Rollenspiel gibt und weil ich aus anderem einiges übernommen habe. Falls sich jemand dadurch irgendwie gestört fühlt, entschuldige ich mich schon mal ihm voraus. Dies ist ein Nichtkommerzielles Spiel. Ich erstellte dieses Spiel nicht um bewusst die Copyrightrechte zu verletzen.

Mein Dank gilt: Ragnar Hanig, Christian Grothoff, Christian Teichgräber, Tobias Puchert, Christopher Shum und Sebastian Kuboth !

Galaxy-Ranger-Rollenspiel Version 4.08  
Bis dann, euer Sven und viel Spaß  
(Iron-Lord@gmx.de).

P.s.: Druckt euch die neuen Sachen aus, denn diese neue Version löst die alte Versionen ab. Wenn ihr Fragen habt oder sonst was, wendet euch an mich  
(Iron-Lord@gmx.de)

#### Updates:

##### Version 2.1 - Verbesserungen und Änderungen

- Ware überarbeitet
- Tabellen überarbeitet
- Regeln verbessert
- Rassen überarbeitet
- Bögen überarbeitet
- Vor- u. Nachteile überarbeitet
- Waffen und Panzerung überarbeitet

##### Version 3.2 - Verbesserungen und Änderungen (eigentlich alles)

- Grundregeln und -form überarbeitet
- Waffenwirkungen gegen Fahrzeuge
- Waffenangriffe und Ähnliches pro Runde überarbeitet
- Spezielle Fertigkeiten überarbeitet
- Gaben und Handicaps überarbeitet
- Grobe Charakter-, Rassen-, Wesen-, NPC Übersicht und Planeten überarbeitet
- Erläuterungen und Sonstige Regeln überarbeitet
- Grundcharaktere überarbeitet
- Charakterbögen überarbeitet
- Ware und Wareregeln überarbeitet
- Waffen & Panzerungen überarbeitet (auch kombinieren Regel) & neues hinzugefügt
- Ausrüstungsgegenstände überarbeitet, sowie Neue Ausrüstung hinzugefügt
- Weltraumkampf und Schiffe überarbeitet, sowie Neue Schiffe (Landrover/Flug U-Boot)

##### Version 3.5 - Verbesserungen und Änderungen

- Attributerhöhung, Fertigkeitserhöhung, Fertigkeiten und Fertigungsbezeichnungen verändert
- Gaben und Handicaps überarbeitet
- Grundcharaktere überarbeitet
- Charakterbögen überarbeitet
- Waffenreichweiten überarbeitet
- Ware überarbeitet
- Übersichten überarbeitet

#### Readme-4.08

- Spielleiterbogen überarbeitet und verbessert

#### Version 3.6 - Verbesserungen und Änderungen

- Kampfreation überarbeitet
- Vor- und Nachteile überarbeitet
- Nahkampf überarbeitet
- Neue Ausrüstungs Gegenstände hinzugefügt
- Übersichten überarbeitet
- Grundcharaktere überarbeitet
- Ware überarbeitet

#### Version 3.7 - Verbesserungen und Änderungen

- Ware überarbeitet
- Übersichten überarbeitet

#### Version 3.8 - Verbesserungen und Änderungen (01.07.2001)

- Charakterbogendesign überarbeitet
- Ware komplett überarbeitet
- Gesamte Erläuterungen überarbeitet
- Übersichten überarbeitet und neues hinzugefügt
- Waffentabellen & Tech überarbeitet

#### Version 3.9 - Verbesserungen und Änderungen (05.01.2002)

- Erläuterungen und Tabellen überarbeitet
- Grundcharaktererklärung überarbeitet
- Übersicht überarbeitet und ergänzt
- Fernkampfwert-berechnung geändert
- Fahrzeugkampf überarbeitet und neues hinzugefügt
- Implantat - Computer Diagnostic Unit überarbeitet
- Tech ergänzt

#### Version 3.10 - Verbesserungen und Änderungen (03.07.2002)

- Erläuterungen: EP Vergabe und Grundvoraussetzungen für Wissensspezialisierungen angepasst
- Anverwandte Fertigkeiten Regelung überarbeitet
- Wissensspezialisierung und dessen Grundvoraussetzungen überarbeitet
- Fertigkeiten, Fertigkeitenaufteilung, Fertigkeitpunkte sowie Medizin Fertigkeiten überarbeitet
- Bevorzugte Fertigkeitenregel überarbeitet
- Übersichten ergänzt
- Erfahrungspunkte Vergabe überarbeitet
- Waffen überarbeitet
- Charakterbögen überarbeitet
- Cybersteeds überarbeitet, sowie auf Charakterbogen Schadensstabelle zugefügt
- Fahrzeugkampf neues hinzugefügt

#### Version 3.11 - Verbesserungen und Änderungen (18.02.2005)

- Charakterbogen überarbeitet
- Schadenswiderstandswurf und Modi. überarbeitet
- Patzer und Volltreffer Tabelle überarbeitet
- Spezielle Angriffe überarbeitet
- Überraschungswurf überarbeitet
- Trefferwurf Modifikatoren bei waffenangriffe und ähnliches pro Runde überarbeitet
- Wissensspezialisierung und Endhoechstwerte überarbeitet
- Schnellziehen und Zweihändig Fertigkeit überarbeitet
- Fliegen/Lenken Fertigkeit überarbeitet
- Fertigungssteigerungen überarbeitet
- Übersichten überarbeitet
- Waffen und Rüstungen überarbeitet

#### Readme-4.08

- Neue Ausrüstungsgegenstände hinzugefügt
- Implantatladungen überarbeitet
- Raumschiffe überarbeitet
- Seitenzahlen hinzugefügt und Dokumente umgeformt

#### Version 4.08 - Verbesserungen und Änderungen (30.02.2005)

- Format nun in Word 2000.
- Seitenzahlen mit Abheftreifolge und uebersichtlicher.
- Die Erholungszeit bei geistigen Wunden ist gleich den Koerperlichen Wunden. Nur mit einem Unterschied: Es ist stueendlich, nicht taeglichen als Grundberechnung.
- Verletzungsmodi. erhöht (-1, -3, -5)
- Es gibt keine endhoechstwerte bei Fertigkeiten mehr (braucht man also nicht mehr Spezies fuer, diese kommen also nur schneller auf hoehere werte).
- Mehr Dienstgrade
- Texte ueberarbeitet und bilder eingefügt
- Spätere Fertigungssteigerung müssen Spielleiter abgesprochen werden. Nicht mehr alte regelung. Ab 2ter Stufe leichter Fertiggk. zu steigern.
- Weniger Steigerungspunkte pro stufe (ab der 2.ten Stufe)
- Fertigkeitbeherrschungsgrad überarbeitet
- Fertigkeiten ueberarbeitet: Schnell ziehen, Rassenkennnis, -umgang = Einschaeztungsvermoegen und Umgang, Sprachen-tote, waffentechnik und Schiffswaffentechnik zusammengefueght
- Vor- und Nachteile ueberarbeitet
- Ware ueberarbeitet
- Die Strahlenwaffenstaerke hat sie veraendert (etwas mehr schaden) und Maschinenpistole gehoerrt jetzt zur waffenart Pistolen
- waffen der gleichen Handhabung ueberarbeitet
- Charakterboegen überarbeitet
- Grundspielercharakter ueberarbeitet und erweitert