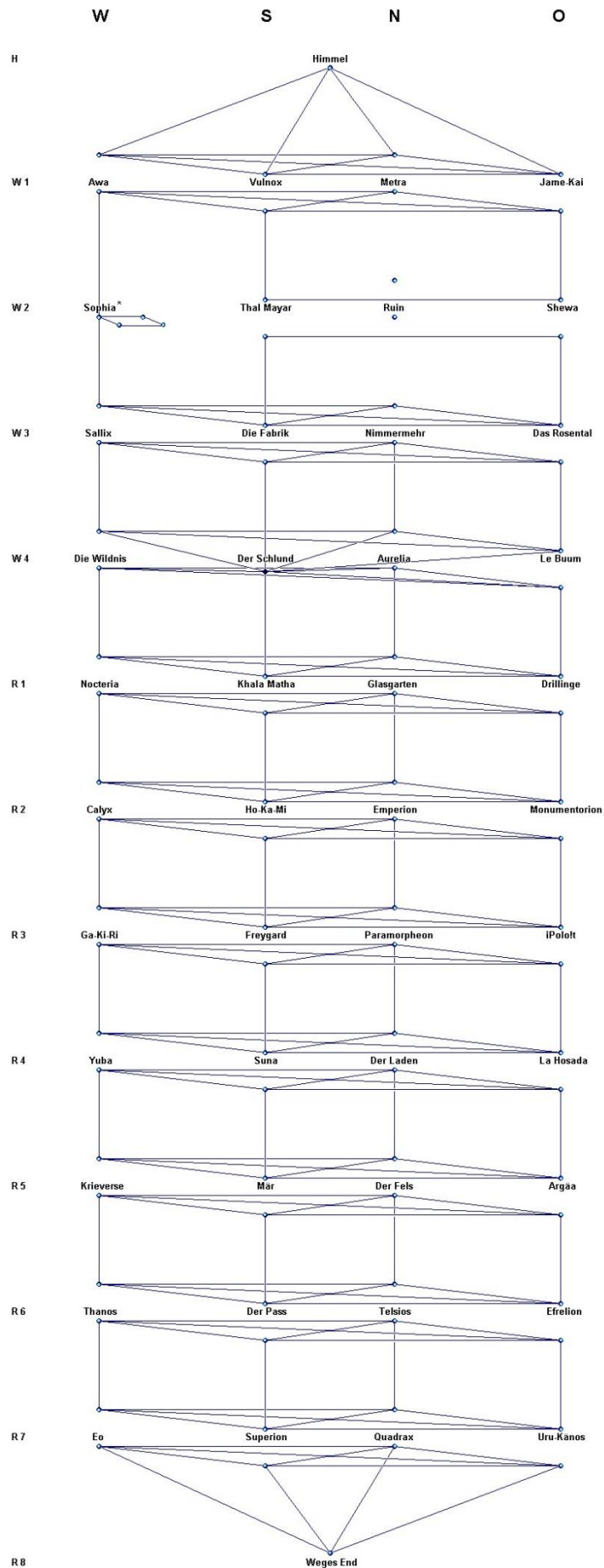
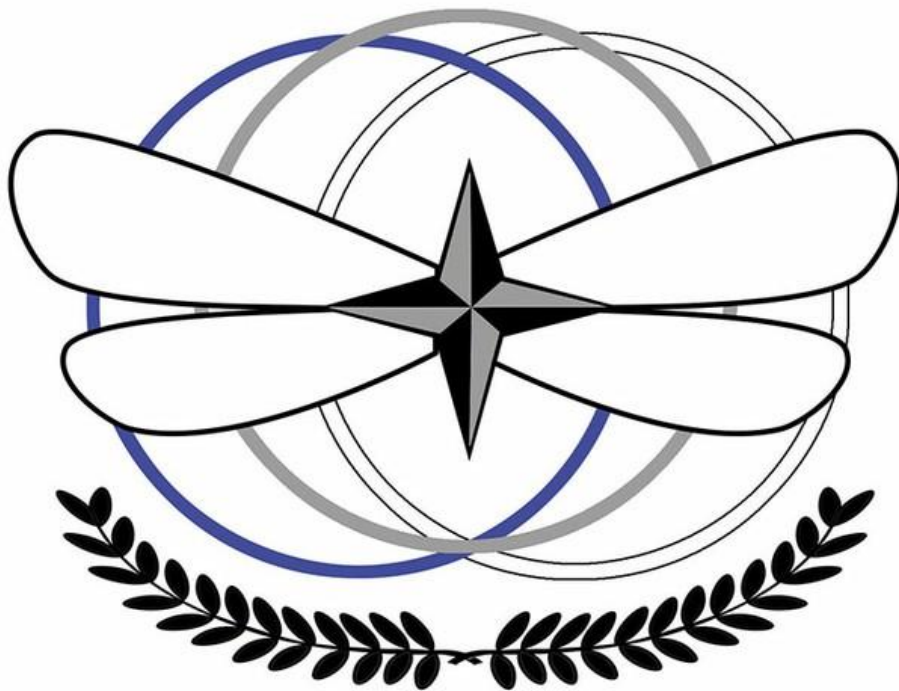




* Sophia ist mit allen Toren der Wolken verbunden.

Holger Hosang

Sternenkinder
Ultima Aera - Grundregelwerk



Halle (Saale), 2017

Impressum

Autor

Holger Hosang

Cover

Simone Neumann

Fotolia:

<https://de.fotolia.com/id/27420370>

Lektorat

Holger Hosang

Martin Pfeiffer

Illustratoren

Janine Gorthat: 228

Ulrike Grimm: 79-168

Tobias Heimann: 13, 171, 291, 306, 377, 447, 594

Anja Hosang: 22-46, 277

Jasmin Kramer: 18, 55-63, 69, 72, 74

Jenny Halfpap: 466

Jannika Liebberger: 64-67, 71

Martin Pfeifer: 2

Sabine Schindler: 75, 110, 136, 196, 222, 291, 485, 717

Kristina Schlemmer: 166, 607-700

Alle anderen Illustrationen wurden von Holger Hosang erstellt.

Grafik

Henriette Bold

Satz & Layout

Holger Hosang

Annika Lewin

Besonderen Dank

An alle Testspieler und Unterstützer

Anja Hosang

Jakob Wettn

Für alle Anfragen, Informationen oder Kritik:
holger.hosang@gmail.com.

Rechtehinweis

Das „Sternenkinder - Ultima Aera“-Grundregelwerk ist durch das Urheberrechtsgesetz (UrhG) der Bundesrepublik Deutschland geschützt. Zitieren im Sinne des UrhG ist unter Angabe der Quelle zulässig, ebenso verhält es sich mit auszugsweiser Veröffentlichung zu Rezensionen.

Frei und in nicht missbräuchlicher Weise verwendbar sind jegliche von Sternenkinder - Ultima Aera geprägten Eigennamen (wie Ethnien-, Personen- und Systemnamen) sowie Details des Regelsystems (wie Fertigkeiten, Werte und Umrechnungen)

Das „Sternenkinder - Ultima Aera“-Grundregelwerk darf in Teilen oder als Ganzes weder in digitaler noch in analoger Form vervielfältigt werden. Untersagt ist zudem, das Produkt in seiner Form zu bearbeiten oder zu verändern.

Auszüge und deren Vervielfältigung für den privaten Gebrauch sind zulässig.

Jegliche darüber hinausgehende Vervielfältigung oder Nutzung in analoger oder digitaler Form bedarf der schriftlichen Genehmigung durch den Urheber, erreichbar unter holger.hosang@gmail.com.

Ähnlichkeiten der im „Sternenkinder - Ultima Aera“-Grundregelwerk dargestellten, fiktionalen Charaktere, Ethnien oder Orte mit real existierenden Personen, Ethnien oder Orten sind rein zufällig, jegliche Geschichtelemente sind frei erfunden.

Vorwort

Ich will hier die Geschichte darüber erzählen, wie dieses Buch entstand. Es ist kein einfaches Geständnis des Herzblutes und keine reine Danksagung an Einzelpersonen. Es ist beides und noch mehr. Das vorliegende Buch ist der Ausdruck all meiner Erfahrungen und Erlebnisse, die ich im Laufe meines Lebens gesammelt habe. Sie prägen entscheidende Ideen und Vorstellungen darin. Deswegen ist die persönliche Geschichte des Buches ein integraler Bestandteil seiner fiktiven Geschichte.

Grundlegend lässt sich sagen, dass das Buch aus meiner größten Leidenschaft, dem Rollenspiel, entstand. Doch dieser Begriff ist zweischneidig, da er ebenso das Leid beinhaltet. So ist auch meine Erfahrung mit Rollenspielen ambivalent. Ich liebe es, mit Freunden oder Aufgeschlossenen gemeinsam eine Geschichte zu erleben, die jeder mitschreibt und prägt. Aber ich hasse es zu sehen, wie Rollenspiele in den Medien präsentiert und von vielen anderen, wenn sie darunter keine sexuellen Praktiken verstehen, als bedeutungsloser (Wahn-)Witz abgetan werden.

„Nerd“ wurde häufig zu mir gesagt und damit sollte ich sicherlich reduziert werden, weil die anderen meine Leidenschaft nicht verstanden. Diese anderen sind ganz „normale“ Menschen, die meinen, mit ihren allnächtlichen Diskothekenbesuchen und gefährlichen Alkoholkonsum weniger absonderlich zu sein. Ich persönlich sehe die Bezeichnung „Nerd“ nicht negativ konnotiert. Sie sagt mir allerdings, im Vergleich zu diesen sogenannten „normalen“ Menschen, dass ich eine Leidenschaft auslebe, die gesellschaftlich nicht anerkannt wird. Schlimmer noch, die von religiösen Vereinen und von bestimmten Filmen mit einer ernstesten Agenda als Gefahr dargestellt wird.

Ja, Rollenspiele, von dem Computerspiel-Genre einmal abgesehen, sind, zumindest in Deutschland, in der Öffentlichkeit wenig bekannt. Unbekanntes wird nur zu gern und zu schnell als gefährlich verstoßen. Doch diese Ängste und Vorwürfe entsprechen nicht der Realität. Das werden sie auch nicht, solange sich die Menschen, die eine solche abwertende Meinung besitzen, auch nicht aktiv damit auseinandersetzen.

Doch wie sollten sie auch die dynamische, soziale Geschichtsschreibung des Rollenspiels kennenlernen? Sie erzählen ihre eigene Geschichte mit ihrer tunnelhaften Vorstellungskraft, die das Rollenspiel verzerrt und pervertiert, ohne jemals selbst Teil einer Spielrunde

gewesen zu sein. Die Ironie dabei ist, dass selbst ein auf diese Weise gefälltes Urteil „normal“ zu sein scheint.

Aus meiner persönlichen Perspektive sehe ich diese „Normalität“ als Gefängnis, als ideenloser, trister Wechsel zwischen Arbeits- und Urlaubszeit. Es kommt mir wie ein repetitives Hedonismusstreben vor, dessen Höhen und Tiefen im besten Fall von Fotos festgehalten werden. Woran erinnern sich die „Normalen“? Welche Geschichten haben sie zu erzählen, außer immer wieder zu wiederholen, wie exzessiv etwas genossen wurde? Das Normale definiert sich darüber, nichts Besonderes zu sein. Doch warum gehen sie an den meisten freien Tagen zu Feiern oder fahren weg, wenn sie nicht gerade dieser Langeweile des „Normalen“ entkommen wollen?

Es waren diese Fragen, die mich intensiver in die vielen Internetforen des Rollenspiels gedrängt haben. Dort fand ich jedoch nur noch weitere Verwirrung. Das vorgeworfene „Abnormale“ der eigenen Leidenschaft wurde hier schlicht hingenommen. Einfachste, soziale Selbstverständlichkeiten wurden aus dem Englischen zitiert und als Axiome der Spielleitung glorifiziert. Foren-Eliten erhoben bestimmte Spielarten als heiligen Gral des Rollenspiels. Dabei waren die verschiedenen Seiten so schlecht mit anderen Seiten vernetzt, dass es niemals so etwas wie Konsens geben würde. Diskurs existierte nur sehr lokal und schon gar nicht als Vertretung oder gar als öffentlichkeitswirksame Repräsentation für Rollenspieler. Ich hatte mich damals allein gefühlt, als wäre ich ein Teil einer Gemeinschaft, die sich nicht als solche verstand. Die erste Frage, die beantwortet werden musste, war: Sind Rollenspieler wirklich so anders?

Wir alle tragen Masken, im Allzyklus, im Beruf, bei Freunden und Bekannten. Schon als Kinder lernten wir, spätestens zum Fasching, verschiedene Identitäten auszuprobieren und mit diesen Rollen zu spielen. Rollenspiel liegt unterbewusst in jedem Menschen, doch Faktoren, wie Erziehung oder sozialer Druck, lassen offenbar seine verspielteste Ausprägung als „abnorm“ erscheinen.

Auf der anderen Seite habe ich gesehen, wie Menschen für Rollenspiele entflammen können, die sich vorher dazu distanziert hatten. Ich denke, eine Person muss selbst einmal gespielt haben, um den Reiz des Spiels verstehen zu können. Der Weg zu einer größeren Akzeptanz könnte demnach nur über ein empfehlenswertes Spielangebot führen. Da wurde

mir klar, wie schwierig es ist, ein gutes Rollenspiel zu erschaffen.

Natürlich lassen sich viele, etablierte Produkte, von hoher Qualität, auf dem Markt finden, aber das ist kein Garant für gutes Rollenspiel. Jede noch so ausgearbeitete Welt, jede noch so elegante Regel bedeuten ohne die Gruppe nichts. Es können noch so viele gute Spieler eine Spielrunde bereichern und noch so viel Vorbereitung investiert sein, eine unzufriedene, störende Person kann den gesamten Spielspaß, das höchste Ziel eines jeden Spiels, zerstören. Ich würde sogar so weit gehen und sagen, dass es keine guten Spieler und auch keine guten Rollenspiele gibt. Aber es gibt gute Gruppen. Das heißt, der soziale, gruppendynamische Aspekt ist, meiner Meinung nach, entscheidend für den Spielspaß und sollte demnach durch das Regelwerk gefördert werden.

Eine Geschichte lebt durch aktive Mitgestaltung. Dabei kann jede andere Perspektive, zum Beispiel durch den Wechsel der Spielleitung hervorgebracht, wertvoll sein. Freunde inspirieren sich gegenseitig durch ihre Ideen oder wetteifern untereinander. Jeder kann dem Kaleidoskop der Geschichten und Erinnerungen ein weiteres Bild hinzufügen, aus dem sich ein ganz neues Mosaik des Erlebens ergibt. Es ist diese kreative, schöpferische Kraft, die mich schon immer faszinierte. Natürlich herrschen dabei verschiedene Geschmäcker vor. Es gibt Spieler, die den Spielanteil, also das taktische Austüfteln und Optimieren anhand der Spielregeln, bevorzugen und es gibt Spieler, die vor allem ihre Rolle spielen wollen und die zu viele Regeln als störend empfinden. Beide Wege zum Spielspaß sind gleichberechtigt. Ich wollte daher einen Versuch wagen, Mechanismen und Vorzüge beider Pole zur Verfügung zu stellen. Es sollte nicht ein Regelwerk für eine Spielleitung und eine spezielle Sci-Fi-Orientierung, sondern für alle in der Gruppe und Sci-Fi-Interessierten werden. Denn ich halte die eigene, gestalterische Freiheit, eines jeden am Spieltisch, für die rollenspielspezifische Geschichtendynamik für essentiell. So begannen die Arbeiten an dem Buch, bevor ich überhaupt wusste, dass es ein Buch wurde.

Die inhaltliche Geschichte geht sogar auf das Jahr 2004 zurück. Mit meinem 14. Lebensjahr hatte ich, mit meinem ältesten Freund André, die ersten, zaghaften Schritte des Rollenspiels gesetzt. Ab da an begann eine Idee zu reifen, die über die Jahre verworfen, vergessen, neu

entdeckt und dann endlich hierzu ausgearbeitet wurde.

Der eigentliche Anfang, als ich das Buch als tatsächliches Projekt begann, wurde im September 2014 gemacht. Es war eine turbulente Zeit. Von der Arbeitslosigkeit schlitterte ich in eine sehr anstrengende Arbeit im Niedriglohnssektor. Der Wunsch, unabhängig von Arbeitgeber zu sein, stärkte letztendlich meinen Willen, der für das eigene Rollenspielbuch unabdingbar war. Dadurch gelang es, dieses Projekt innerhalb der nächsten zwei Jahre zu schreiben und im abschließenden dritten Jahr zu illustrieren. Auch wenn die Illustration mit sehr vielen Mühen verbunden war, weil ich nahezu kein Geld für die Künstler zur Verfügung hatte und sich das leider auch erkennbar auf den Seiten niederschlägt, bin ich auf den Abschluss des Buches dennoch stolz. Denn er zeigt, dass selbst Einzelpersonen, mit geringem Einkommen oder lediglich einer Bedarfs-sicherung, ihre Ideen zu einem Buch ausarbeiten können. Ich will damit also auch jedem jungen Autor Hoffnung machen, seine fantastischen Träume umzusetzen.

Im Grunde danke ich damit auch der Bundesagentur für Arbeit, mir mein weiteres, "normales" Leben so eindrucksvoll aufgezeigt zu haben. Auch schlechte Erfahrungen können für einen Menschen wertvoll sein. Aber mehr noch danke ich den Menschen, die mir bei der Realisierung meines Traumes geholfen haben. Das sind die verschiedensten Personen aus Kunst und Gestaltung, die alle einen Beitrag auf den sonst weißen Seiten geleistet haben. Das sind aber auch all jene Menschen, die mich während meines Lebens berührt haben und sich in der ein oder anderen Weise im Buch wiederfinden könnten.

Es gab dabei zwei besondere Personen, die mich stets unterstützt haben. Die erste ist meine beste Freundin Jen, die das Buch Korrektur gelesen hat. Sie stand mir immer treu zur Seite und schaffte es zu jeder Zeit, mit ihrer verrückten, liebenswürdigen Art, mir Kraft zu schenken. Die zweite Person ist mein bester Freund Jay, der selbst leidenschaftlicher Rollenspieler ist. Zusammen erschufen wir Mythologien und schwärmten von Ideen, die am Ende ihren Weg in das Buch fanden. Ich will euch vor allem eines sagen:

Ich danke euch von ganzem Herzen für alles, was ihr für mich getan habt. Ich widme dieses Buch euch.

Holger Hosang

Zur Verwendung dieses Buches

Die Idee des Buches ist es, dass die Spieler eine Söldnergruppe aller Berufe spielen sowie sich frei und auch ohne vorbereitetes Abenteuer im All bewegen können.

Das Buch ist hierfür auf die Arbeit mit dem Inhaltsverzeichnis aufgebaut. Es wird am besten so genutzt, dass nach einzelnen Themen oder Begriffen nachgeschlagen wird, anstatt es als Roman zu lesen. Eine kurze Einführung in die Welt ist auf Seite 14, Kurzbeschreibungen der Systeme sind ab Seite 594 und der Fraktionen ab Seite 59 zu finden. Die wichtigsten Begriffe der Welt sind weiter unten und auf Seite 15 zusammengefasst.

1. Kapitel: Die Welt

Darin sind alle relevanten Hintergründe zur Spielwelt zu finden. Fraktionen, Ethnien, Planeten und die Besonderheiten des Universums werden hier ausführlich beschrieben. Das Kapitel ist für eine tiefere Recherche zu konkreten Welten gedacht.

2. Kapitel: Die Regeln

Hier befinden sich alle Spielregeln. Von Fertigkeitswürfen bis hin zum Kampf oder speziellen Beschäftigungssystemen ist jede Regel hier einsehbar. Auch alle mit Erfahrungspunkten verknüpften Themen, wie die Vorteile und Nachteile, lassen sich hier finden.

3. Kapitel: Die Charaktererschaffung

Schritt für Schritt wird in diesem Kapitel durch die Erstellung eines eigenen Rollenspielcharakters geführt. Zusätzlich befinden sich hier ebenfalls noch Regeln für die Erstellung des eigenen Schiffs.

4. Kapitel: Die Ausrüstung

Beute, Börsenaktien und alle im Spiel verfügbaren Gegenstände sind hier gelistet. Zusätzlich sind am Ende des Kapitels Schemata für Raumschiffe abgebildet.

5. Kapitel: Der freie Modus

Die 4E Komponente und ihre Funktionsweise werden in dem Kapitel erläutert. Sternenkarten, Handelsregister und Besonderheiten der einzelnen Systeme werden dort dargestellt.

6. Kapitel: Die Aufträge

Die Handhabung, Belohnung und Funktionsweisen von Aufträgen werden hier mit Beispielen beschrieben. Das Kapitel schließt mit einem Einführungsabenteuer ab.

Erstkontakt Rollenspiel

Falls das Spielkonzept Rollenspiel noch unbekannt sein sollte, empfiehlt es sich, die Definition und das Beispiel auf Seite 173 zu lesen. Darin wird vermittelt, wie so eine Runde ablaufen kann. Darunter sind auf einer Seite alle wichtigen Spielregeln zusammengefasst.

Schneller Einstieg

Um möglichst zügig zu beginnen, kann die schnelle Charaktergenerierung auf Seite 431 genutzt werden. Welche Auswirkungen die Attribute haben, findet sich unter der schnellen Charaktergenerierung und auf den Charakterblättern auf Seite 441. Es werden die narrativen Regeln für Fertigkeiten auf Seite 179 und die narrativen Regeln für den Kampf auf Seite 249 angewandt. Im Anschluss kann das Einführungsabenteuer auf Seite 871 genutzt werden, um loszuspielen.

Grundbegriffe

Es sollen kurz einige ungewöhnliche Grundbegriffe genannt werden, um Verständnisprobleme vorzubeugen. Eine wichtige Grundregel für das Verständnis ist, dass es keinen Planeten namens Erde, kein Englisch und keine irdischen, historischen Persönlichkeiten gibt.

Himmel – Heimatwelt der Menschheit, Sitz des Hohen Rates, politisches Zentrum

Wolken – Kernwelten der Menschheit

Regen – Jüngste Kolonien der Menschheit, Spielort des Buches

Okima – Erste, dominante Spezies des Himmels, technologisch extrem fortschrittlich

Tore – Okima-Konstrukte, die die einzelnen Systeme verbinden, systeminterne und kleine Varianten heißen Lebenslinien

US – die universalen Spieler sind die Großunternehmen: Form (Konstruktion), Seele (Söldner), Tor (Infrastruktur) und Welle (Forschung)

Avanter – Einheit verschiedener Ethnien, ähneln Ost- bis Mitteleuropäern

Ha-Nh – Ethnie, ähneln Asiaten

Hostati – Ethnie, ähneln Südeuropäern

Kaliman – Ethnie, ähneln Morgenländern

Quotel – Ethnie, ähneln nativen Amerikanern

Swörthbjorn – Ethnie, ähneln Skandinaviern

Wanda – Ethnie, ähneln Afrikanern

Tropfen – ähnelt einer Sekunde

Durchlauf/Vase – ähnelt einer Minute

Kreislauf/Wanne – ähnelt einer Stunde

Zyklus – ähnelt einem Tag

Kapitel 1 - Die Welt

	Seite
Allgemeinwissen	14
Sprachliche Regelungen	14
Der Himmel	17
Die Okima	21
Ethnien	22
Avanter	23
Ha-Nh	26
Hostati	30
Kaliman	34
Quotel	38
Swörthbjorn	41
Wanda	45
Das avante Leben	
Das Heim	49
Die Stadt	51
Leben im Regen	52
Die Wolken	54
Der Regen	58
Fraktionen des Regens	58
Form	59
Seele	60
Tor	61
Welle	62
Der schlafende Schwan	63
Die letzten Zeugen	65
Die zerbrochene Maske	66
Fassusthulla-Syndikat	68
Silberfalken	70
Kosme	71
Unabhängige Handelsallianz	73
Die Welten des Regens	
Glasgarten	74
Drillinge	78
Nocteria	82
Khala Matha	86
Emperion	88
Monumentorion	92
Calyx	96
Ho-Ka-Mi	100
Paramorpheon	104
iPolo!t	109
Ga-Ki-Ri	114
Freygard	118
Der Laden	123

La Hosada	127
Yuba	131
Suna	135
Der Fels	137
Argäa	141
Krieverse	145
Mär	147
Telsios	150
Efrelion	154
Thanos	155
Der Pass	156
Qudrax	157
Uru-Känos	161
Eo	165
Superion	166
Weges End	168

Kapitel 2 – Die Regeln

Was ist Rollenspiel?	172
Erstkontakt Rollenspiel	174
Fertigkeiten	175
Fertigkeitenwurf	176
Waffenfertigkeiten	179
Synergien	181
Fertigkeitenbeschreibungen	182
Kampf/ Kampfplatz	236
Infanteriekampf	237
Aktionen	238
Kampfwerte	240
Boni und Mali	242
Kritischer Treffer/Patzer	244
Verwundungsmodul	246
Kampfausführungen	248
Fahrzeugkampf	256
Aktionen	257
Kampfwerte	258
Kampfausführungen	261
Flottenkampf	268
Erfahrungspunkte	270
Manöver	
Nahkampfmanöver	271
Kampfsportmanöver	273
Fernkampfmanöver	281

Flugmanöver	282
Falkenmanöver	284
Manöverübersicht	285

Vorteile/Nachteile

Vorteile	287
Nachteile	296
Kampfvorteile	304

Freizeit- und Zivilspiel

Asteroidenabbau	308
Aufbau, Basteln, Konstruktion	311
Diebstahl	316
Diplomatie und Politik	322
Erforschung	327
Jagd, Tierbegleiter	329
Journalismus	334
Kunst und Küche	336
Religion	346
Zugriff	349

Kapitel 3 – Charaktererschaffung

Wahl der Heimat	356
------------------------	-----

Die Geburt	368
Avanter-Tabellen	370
Besondere Gaben	373
Ha-Nh-Genomtablelle	374
Hostati-Genomtablelle	375
Kaliman-Genomtablelle	376
Quotel-Genomtablelle	377
Swörthbjorn-Genomtablelle	378
Wanda-Genomtablelle	379

Das Elternhaus	380
-----------------------	-----

Der Lebensfaden	383
Karrieretabellen	384
Militär-Karrieren	388
Zivil-Karrieren	393
Verbrechen-Karrieren	398
Gesellschaft-Karrieren	403
Wissenschaft-Karrieren	408
Religion-Karrieren	412
Natur-Karrieren	415
Technik-Karrieren	419
Spezial-Karrieren	424

Charakter individualisieren	429
------------------------------------	-----

Schnelle Charaktergenerierung	430
Beispiel Charakterabschluss	431

Das eigene Raumschiff	435
Erwerb des eigenen Schiffes	439

Charakterblätter	440
Das eigene Unternehmen	441
Charakterbogen	444
Fertigkeitenbogen	445
Inventarbogen	446
Kampfbogen	447
Kollektivbogen	448
Raumschiffbogen	449
Unternehmensbogen	450
Fertigkeitsstufenbogen	445

Kapitel 4 - Ausrüstung

Beute	455
Beutetabellen	455
Prädikate	457

Handelnde/Läden	461
Aktien, Börse	462

Besonderheiten	
Waffenbesonderheiten	463
Rüstungsbesonderheiten	466

Zivile Ausrüstung	
Allgemeinwaren	467
Asteroidenausrüstung	468
Bastelausrüstung	469
Diplomatenausrüstung	470
Diskusaustrüstung	471
Forschungsausrüstung	472
Journalistische Ausrüstung	473
Drogen, Gifte, Naturausrüstung	474

Militärische Ausrüstung	
Energiewaffen	476
Projektilwaffen	479
Deeskalationswaffen	482
Nahkampfwaffen	483
Schilde	484
Rüstungen	485
Waffenmodifikationen	487
Rüstungsmodifikationen	489
Munition	491

Unterstützende Ausrüstung	
----------------------------------	--

Zusatzausrüstung	492	Paramorpheon	642
Tierausrüstung	494	iPolo!t	648
Drohnen	495	Ga-Ki-Ri	654
Drohnenmodifikationen	497	Freygard	663
Kybernetik	499	Der Laden	668
Geschütz Waffen	500	La Hosada	674
Bomben, Raketen, Torpedos	502	Yuba	680
		Suna	686
Schiffsausrüstung		Der Fels	689
Brücke	504	Argäa	695
Besatzung	506	Krieverse	701
Maschinenraum	508	Mär	706
Überall	510	Telsios	712
Hülle	512	Thanos	718
Kolonie	514	Der Pass	721
		Qudrax	722
Fahrzeuge		Uru-Känos	728
Bodenfahrzeuge	516	Eo	732
Jäger-Schemata	518	Superion	734
Bomber-Schemata	520	Weges End	739
Korvetten-Schemata	522	Handels-, Ausbildungs- und	742
Fregatten-Schemata	525	Ausrüstungsregister	

Kapitel 5 – Der freie Modus

Was ist der freie Modus?

Nachrichtenswurf	532
Fortschrittswurf	534
Reise	535
Weltenübersicht, Gefahrenstufe	536
Kosme-Strafen	536
Illigalität, Passagiere, laufende	537
Kosten	

Gunst und Zugehörigkeiten

538

Ereignisse

Weltraumereignisse	571
Planetare Ereignisse	585

Systemdetails

Glasgarten	592
Drillinge	594
Nocteria	600
Khala Matha	606
Emperion	612
Monumentorion	618
Calyx	624
Ho-Ka-Mi	630
	636

Kapitel 6 - Aufträge

Auftragsarten

Schwierigkeitsgrad	747
Bekanntheit und Ruf	748
Positive Rufprädikate	749
Negative Rufprädikate	751
Kriegsaufträge und	752
Kriegskomplikationen	
Kampfgebiet	758

Auftragsarten

Militär-Aufträge	759
Zivil-Aufträge	774
Verbrechen-Aufträge	785
Gesellschaft-Aufträge	797
Wissenschaft-Aufträge	811
Religion-Aufträge	824
Natur-Aufträge	840
Technik-Aufträge	853

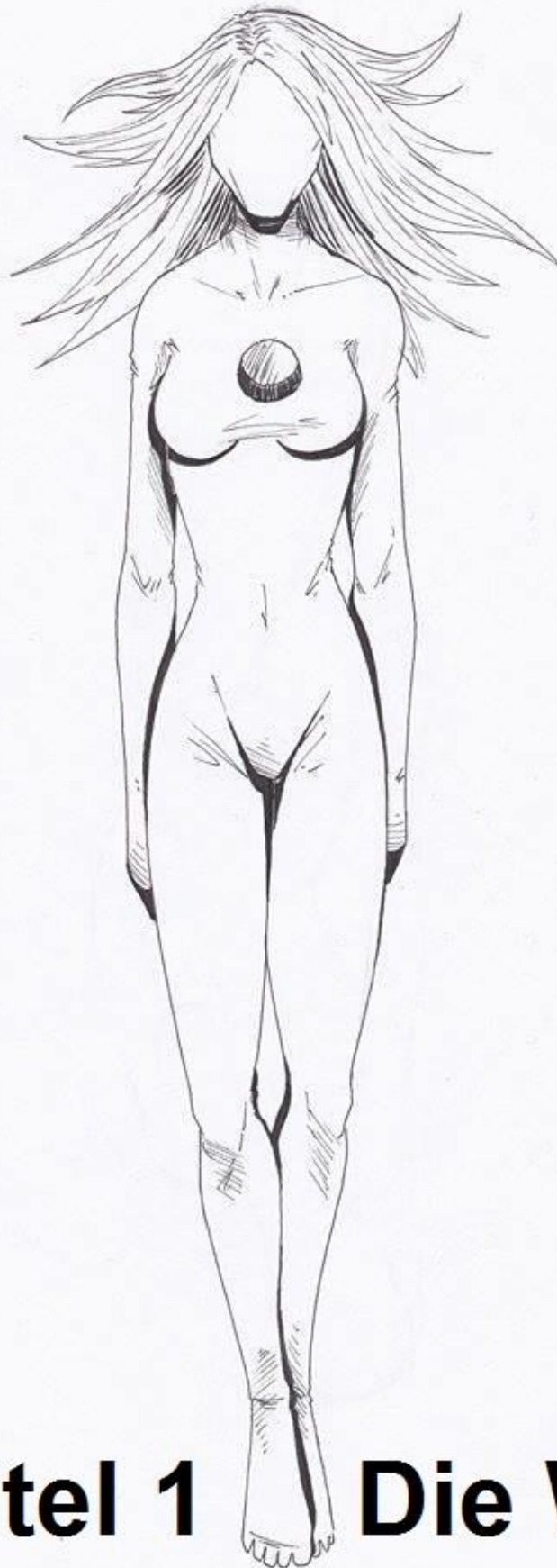
Einführungsabenteuer

870

Feindverzeichnis

879





Kapitel 1 Die Welt

Ich weiß so wenig vom Leben unserer Kinder. Kein Lachen dringt zu mir. Keine Träne sehnt sich nach Trost und Wärme. Nicht einmal der Schlaf flüstert von ihnen. Leere Weiten, unbesungene Existenz, Tage ohne Namen - sie allein erlebe ich vorüberziehen. Ich bin gefangen in grausamer Hoffnung. Ich will hoffen, dass unsere Entscheidung die richtige war. Ich will hoffen, dass sie glücklich sind. Doch in diesem Universum gibt es keinen Platz mehr für Hoffnung, keinen Atem für Wünsche. Alles, was verbleibt, ist Vertrauen. Ich vertraue auf die Wahrscheinlichkeit, auf unsere Freunde und auf die Schönheit unserer einstigen Träume.

- Serra

Sie sind ein Glücksritter, ein Abenteurer und Vagabund. Als Teil eines Söldnerkollektives durchreisen Sie den Regen, die wilden und gefährlichen Sternensysteme am Rande des bekannten Universums. Im angebrochenen Zeitalter des Soldes ist er der Mittelpunkt für Ruhm, Geld oder einfach nur Nervenkitzel. Er ist neben dem Himmel, der Heimatwelt der Menschheit, und den Wolken, den Kernwelten, die dritte Expansionssphäre des Menschengeschlechts. Die meisten sehen ihn ihm auch nicht mehr als das. Sie verstehen die Rätsel seiner Sterne nicht. Sie nehmen die tiefen Wahrheiten nicht wahr, die hinter dem dünen Schleier der Realität auf ihre Entdeckung warten.

Folgt man der Geschichtsschreibung, so war am Anfang nur der Himmel. Er war die Heimatwelt der Okima und der Menschheit. Die Okima waren zwar die dominante und fortschrittliche Spezies des Himmels, doch sie erlaubten auch der Menschheit zu gedeihen. Denn sie standen am Abgrund einer unbekannten Ausrottung und sahen die Menschen als ihre Erben, wenn sich diese als würdig erwiesen. Daher führten und prüften die Okima sie über die Weltzeitalter. Unter ihren sorgsamsten Einfluss vereinigten sich alle Völker unter der Weltregierung des Hohen Rates. Mit dieser Errungenschaft gestatteten die Okima die Nutzung ihrer interstellaren Tore, benannt nach den Himmelsrichtungen.

Als die ersten Kolonieschiffe die Ringstrukturen passierten, eröffnete sich vor ihnen ein Universum voller Möglichkeiten aus fruchtbaren und fantastischen Welten. Distanzen wurden irrelevant. Weder die Reisen noch Signale oder Übertragungen benötigten Zeit. Soziale, wirtschaftliche und politische Probleme konnten durch die Flucht in die Sterne ausgelagert werden. Jeder hatte einen Platz in den neuen Welten. Wohlstand, Wissenschaft und Kultur florierten in ungeahntem Ausmaß. Utopien wurden geschaffen und dem menschlichen Schöpfungsgeist freien Lauf gelassen. Ein goldenes Zeitalter brach heran und die Menschheit expandierte auf dutzende Planeten.

Nun schreiben wir den 401.500. Zyklus. Es ist achtzehn Generationen her, seitdem die ersten Menschen zu den Sternen aufgebrochen waren. Nach dem wilden Besiedlungsturm des Regens wurde sehr bald deutlich, dass auch die Peripherie endlich war und die menschlichen Bedürfnisse endlos blieben. So zügelte sich die Welle des Optimismus mit dem letzten, bekannten Tor. Verdrängte und ausgelagerte Probleme kehrten zurück. Durch die fehlende, geplante Infrastruktur eröffnete sich eine völlig neue und dynamische Bedürfnislage, die nur von den hochmobilen Söldnerkollektiven gedeckt werden konnte. Diese waren Spezialisten eines jeden Gewerbes und ein jeder, unabhängig von Herkunft oder ausgeübten Beruf, konnte sich als Söldner verdingen.

Diese Entwicklung eskalierte abermals im Wissen, dass die Menschheit allein und nur auf sich bezogen war. Es entflammte der präventive Kampf um Rohstoffe, Land und Rechte, der nur eine Konsequenz kannte: Krieg. Er wurde nach den unverhohlenen Interessen benannt, die ihn antrieben. Die Konkurrenzkriege brachen aus, die ohne Ideale, politische Motive oder irgendeiner Achtung vor dem Leben ausgefochten wurden. Es waren unpersönliche Konflikte, in denen sich nicht mehr Armeen, sondern private Militärunternehmen und eben auch Söldner bekämpften.

Doch selbst der Krieg war nur ein kleiner Ausschnitt des Regens. Er bildete mit Entdeckungsreisenden und Forschenden, die die Schönheit der Systeme erkundeten, Handelnden und Investoren, die sich Reichtum und Macht erarbeiteten, oder Zivilisten und Pionieren, die sich ihre Träume selber bauten, das chaotisch-bunte Kaleidoskop des Regens. Es gab keinen anderen Ort, an dem der Mensch zu so viel Großem imstande war, zum Guten wie zum Schlechten. Es gab nie eine andere Zeit, in der es lukrativer war, sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Es wird gesagt, jeder Tropfen des Regens ist ein Traum, der wahr werden kann. Zieht aus, ihr Tapferen, bevor diese Tropfen zu Tränen werden!

Einführung - Allgemeinwissen

In diesem Abschnitt werden die Fakten und Namen aufgezählt, die jeder Charakter kennt. Die Spielleitung sollte Neulingen, wenn diese nicht unmittelbar im Abenteuer die Rollenspielwelt kennenlernen möchten, kurz die wichtigsten Begrifflichkeiten erklären.

Am sinnvollsten ist es, mit dem **Himmel** (Seite 17), als Wiege der Menschheit, und den **Okima** (Seite 21), als erste dominante Spezies des Himmels, anzufangen. Danach bieten sich die **Wolken** (Seite 54) als Kernwelten und der **Regen** (Seite 58) als Kolonien sowie die **Tore** (Seite 535) zwischen ihnen, zur Erklärung an. Während oder nach der Charaktererschaffung sollte die Spielleitung die Spieler über die Besonderheiten ihrer Heimat, **Ethnie** (ab Seite 23), den allgemeinen, technologischen Standard (Seite 49) und die Allgesetze (siehe unten) informieren.

Zuletzt können, je nach Interesse, die einzelnen Fraktionen (ab Seite 59) und Planeten (ab Seite 74) genauer beschrieben werden. Die folgenden Anmerkungen zur Sprache können zu Beginn zumindest einmal überflogen werden.

Allgesetze

Im bekannten Universum gibt es allgemein bekannte Gesetze, an die immer wieder erinnert wird. Das ist zuerst der Universalkatalog, der alle bekannten Straftaten, wie Diebstahl oder Mord, abdeckt. Dazu kommen noch drei Allgesetze, die aus der speziellen, historischen und geistesgeschichtlichen Situation erwachsen sind und deren Bruch als Kapitalverbrechen gilt.

1. Das Fortschrittsgebot verpflichtet neue Erkenntnisse und Technologien mit der gesamten Menschheit zu teilen. Sie dürfen nicht zurückgehalten werden.
2. Das Reinheitsgesetz verbietet kybernetische und genetische Veränderungen am Menschen. Es schränkt zudem kybernetische und genetische Optimierungen der Umwelt ein.
3. Die Ächtung der Religion ist vor allem eine sittliche Überzeugung, die starke, geschichtliche Wurzeln besitzt. Alle Formen von Religion werden als irrational und gefährlich, ähnlich einer Geisteskrankheit, abgetan. Angehörige einer Religion werden diskriminiert und verfolgt. Religion als solches wird als ernsthafte Gefahr für die Allgemeinheit angesehen.

Sprache und Maße

Aufgrund der einzigartigen Ausgangsbedingungen haben sich einige besondere Sprichwörter und Berechnungen gebildet, die im Folgenden näher erläutert und mit irdischen Bedeutungen verglichen werden.

Zeitlichkeit

Der Himmel kennt weder Nacht noch Schrecken. Es konnten nie Tageszeiten oder irdische Zeitvorstellungen entstehen. Die erste Zeitmessung wurde mit fließendem Wasser oder rieselnden Sandkörnern vorgenommen, wodurch Tropfen oder Körner als Sekunden verstanden werden können. Um längere Zeiteinheiten abzuschätzen wurden Konstrukte errichtet, die sich nach 60 Tropfen leerten oder durchliefen. Die ersten Konstruktionen glichen Vasen oder bauchigen Gläsern, wodurch Vase eine Bezeichnung für die irdische Minute ist. Das Zeitmodell war populär und für die genauere Planung wurden bald große Varianten benötigt. So verbanden die Menschen mehrere Konstrukte innerhalb eines Kreises miteinander, die sich ab da nacheinander leerten. Dadurch wurden 60 Vasen oder Durchläufe zu einem Kreislauf, oder irdisch eine Stunde, zusammengefasst. Da das Volumen in etwa einer Badewanne voll Wasser entspricht, wird auch von Wannen gesprochen. Die Hostati verfügten bald, dass ein Aktivitätszyklus aus drei Phasen zu je 8 Wannen bestehen sollte. 8 Wannen für die Arbeit, 8 Wannen für die Freizeit und 8 Wannen für den Schlaf sollten jedem Menschen seinen Allzyklus strukturieren. Dies bildet einen Zyklus ab, der irdisch als Tag verstanden werden kann. Da nicht alle zur selben Zeit arbeiten und schlafen konnten, wurden Zyklusarten zu unterschiedlichen Anfangszeiten, die wie ein Schichtsystem funktionieren, eingeführt. Die bereits vergangene Zeit wurde schlicht seit dem Beginn der Zählung in Zyklen gemessen. Zehn Zyklen bilden eine Dekade, 100 Zyklen eine Hekade und für Unternehmen sind 300 Zyklen als Triade noch bedeutsam. Für größere Zeitmessungen werden 1.000 Zyklen als Chiliade und 10.000 Zyklen als Myriade zusammengefasst. Ab 100.000 Zyklen, wird von einem Weltzeitalter, kurz Äon, gesprochen.

Sprachliche Gleichstellung

Gegen Namensdiskriminierung wurde eine Neutralitätsnorm erschaffen. Der allgemeine Maskulin wurde abgeschafft und an seine Stelle trat das Neutrum. Die Idee war, dass nicht eine männliche oder weibliche Figur betont wurde, sondern schlicht eine verständliche Tätigkeitsbeschreibung vorherrschte. Deshalb wird der Beruf zu einem Prädikat der Person. Der Händler wird so zur handelnden Person oder kürzer zur Handelnden, bzw. zum handelnden Menschen. Hierbei werden Person und Mensch als Äquivalente gebraucht, die sie von ihrer Bedeutung her nicht sind. Ein Mensch muss keine Person sein und eine Person muss kein Mensch sein. In der Allzyklussprache wird die Gleichstellung der ungleichen Begriffe allerdings aus Pragmatismus ignoriert.

Der Kunstgriff ist mit den meisten Berufsbezeichnungen möglich, ohne zu unverständlich oder linguistisch unästhetisch zu werden. Es ist nicht für alle Begriffe möglich, wie bei Söldner. Bei einigen Bezeichnungen herrschte auch ein zu großer Widerstand, etwa bei militärischen Begriffen, um sie durchzusetzen. Ein Pronomen, welches sowohl das Er als auch das Sie vereint, um neutral die prädikatstragende Person dahinter zu bezeichnen, konnte nicht genügend Unterstützende finden.

Kein Englisch, historische/irdische Namen

Englisch als menschliche Sprache hat nie im Himmel existiert. Als eine globalisierte Sprache ist es schwierig, englische Begriffe aus dem Allzyklussgebrauch herauszuhalten. Allerdings ist Englisch die unverständliche und unentzifferbare Sprache der Okima. Niemand außer ihnen kann sie sprechen. Deshalb sollten etablierte, eindeutig englische Wörter nach Möglichkeit mit heimischen Begriffen ersetzt werden. Statt okay kann zum Beispiel gut, statt Handy Diskus, statt Job Arbeit, statt Team Kollektiv, statt Aliens Fremde oder statt Sex Liebe gesagt werden.

Dasselbe gilt für historisch geprägte Begriffe. Es gab nie eine Moderne. Um etwas als fortschrittlich zu bezeichnen, wird es als metrit, von der Welt Metra abgeleitet, etwas Alltägliche als avant, von den Avanter abgeleitet, bezeichnet. Es haben sich ganz eigene Begriffe gebildet. Für Schönheit, zum Beispiel,

existieren sechs Wörter: Das natürlich Schöne heißt agae, das kunstfertig Schöne melyri und das Makellose leo'czar. Während unedle Schönheit, wie die Zierde eines Schönheitsfleckes, als valün, einfache Schönheit als ari und geistige, tiefsinnige Schönheit, wie die Klarheit eines großen Gedankens, als sophin bezeichnet wird.

Solche neuen Begriffsbildungen finden sich auf allen Welten. Einige werden wie Moden verwendet, andere sind nützlich genug, um in den allgemeinen Wortschatz der Einheitssprache Avari mitaufgenommen zu werden. Die Spielgruppe kann gern eigene Begriffe erschaffen und nutzen, um rein irdische Wörter zu vermeiden. Aufgrund der linguistischen Verwurzelung im Allzyklus besteht, bei Konsens innerhalb der Gruppe, aber auch kein Problem, weiterhin irdische Begriffe zu nutzen oder sich langsam, über verschiedene Spielsitzungen, an die andere Sprache der Welten zu gewöhnen.

Durch die Auslöschung der Religion existieren zudem keine Wörter, die sich auf eine bestimmte Religion beziehen. Das wären zum Beispiel Engel, Teufel oder Adjektive wie biblisch. Wenn geflucht wird, wird die Nacht oder eine bestimmte Farbe ausgesprochen. Maßeinheiten, wie Newton oder Joule, werden zu Kraft- oder Energieeinheiten. Griechische oder lateinische Grundbegriffe bleiben jedoch erhalten. Gramm, Meter, Kilo oder lateinische, wissenschaftliche Begriffe existieren im Wortschatz genauso, wie riesig oder nymphenhaft als mythologisch geprägte Begriffe.

Es sind genügend Äquivalente auf den Welten vorhanden, dass solche Begriffe übernommen werden können. Die Spieler müssen ihre Sprache also nicht einschränken. Sie können jedoch jederzeit den ungewohnten, sprachlichen Ansatz im Spiel ausprobieren. Das gilt allerdings nicht für Wörter, die allein auf die Erde, als Planet, bezogen sind. Die Erde ist nur ein Wort für die Bodenbeschaffenheit. Außerirdische, Extraterrestrische oder andere Begriffe, die sich über den blauen Planeten definieren, existieren nicht. Selbst die Okima, die Außerirdischen am nächsten kämen, gelten nicht als Fremde, sondern als die erste dominante Spezies des Himmels.

Netzsprache

In die stetig wechselnde, sich verändernde Sprache des Netzes muss eine Person geboren werden, um sie zu verstehen. Kulturelle Ereignisse lassen Begriffe entstehen und Moden komprimieren Aussagen in immer kleinere Abkürzungen. Lesende sehen, ohne das se-

mantische Wissen, nur eine zusammenhangslose Begriffsflut, die selbst nach ihrer Bedeutungserklärung wirr wirkt. Im Folgenden sind einige bekanntere Abkürzungen als Beispiele für die Nachrichtenform des Netzes aufgelistet:

Abkürzung	Langform	Bedeutung
Ab	Auf bald	Abschied, Auf Wiedersehen
AfK	Auf dem Klo	Ich bin nicht erreichbar
Ava va va	Bla bla bla	Interessiert mich nicht
BG	Bunte Grüße	Grußformel
Dak	Dankeschön	Form des Dankes
Farbie	Farbig, fabelhaft	Alles ist gut
FDZ	Frag die Zeugen	Weiß ich nicht, keine Ahnung
Frischi	Frischling	Negativ für Anfangende
G	Gut	Bestätigung, Zuspruch
GS	Gutes Spiel	Glückwunsch zum Sieg, Aufgabe
Hosta!	Auf gehts!	Aufruf zur Tat
HTL	Hinter dem Tor landen	Versagen, Pech haben, Fluch
IG	Immer gern	Gern geschehen, Bitte
Kic	Kichern	Lächeln, amüsiert sein
KFKA	Kurze Fragen, kurze Antworten	Frageverzeichnis
Kosmeh/Kos-schmäh	Wortspiel aus Kosme und Schmähen	die Kosme betreffend, abwertend
Lal	Lautes Auflachen	kuriose oder lustige Situation
Lik	Das Leben ist kurz	Dinge wagen, ausprobieren
Mom	Moment	Bitte warten
Nerv	Nervend	Anstrengung, Missfallen
NS	Nicht Schlecht	Respekt, gut gemacht
Nett	-	Positives Ereignis
OMF	Oh, meine Farben!	Schock, Überraschung
Polen/Schmolen	Polieren/Schmieren	Aufbessern/Reduzieren
Quotlig/ Rumquoteln	Verhalten eines Quotels	Schalkhaft, gezielte Provokation
SAM	Schneller als möglich	Sofortiger Handlungsbedarf
Suß	-	Glück, großer Vorteil
UNAG	Unausgeglichen	Ungerecht, kein Gleichgewicht
WZ	Willkommen zurück	Wiederbegrüßung
WZN	Was zur Nacht	Empörung, Fluch
Waga Waga	Ürsprünglich Wa-Ga-Wai	Unverständliche Begriffe
ZORN	-	Überschäumende Wut



Der Himmel

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Der Himmel ist Genitor und Pater der Menschheit. Er ist die Heimat und der Ursprung des menschlichen Geschlechts und stellt die Krone aller Welten dar. Das System besitzt kein Zentralgestirn. Der Planet ist sein eigenes Massezentrum und dreht sich innerhalb eines solaren Nebels um die eigene Achse. Er wird damit zu jederzeit und an jedem Ort gleichmäßig beschienen. Dadurch kennt der Himmel weder Nacht noch Schrecken. Er bietet ein gewaltiges und allumfassendes Farbenspiel an jedem Punkt, an dem ein Mensch nach oben blicken kann. Da so stets der Himmel und nicht die Erde präsent war, wurde er von den Menschen gleichnamig bezeichnet. Es gibt keine Einschränkungen durch Jahreszeiten oder einen Tagesrhythmus. Es tanzen allzeit die wundervollen Farben des Planeten am Himmel. Das führte dazu, dass die Pflanzen rasch wuchsen und die Tiere zahm und fruchtbar waren. Zusätzlich sorgte das permanente, gemäßigte Klima und keinerlei Naturkatastrophen, wie Erdbeben, Überflutungen oder Epidemien, zu einer Bevölkerungsexplosion. Dominante Ethnien zerbrachen nur selten in zahlreiche Unterethnien. Daher entstanden verhältnismäßig wenige und homogene Ethnien. Diese teilten sich zentrale Gedanken in ihrer Mythologie. Die Farbe ist die Urkraft aller Dinge. Sie gibt den Menschen ihre Gefühle, bewegt und erschafft die Dinge. Licht ist nur eine Schöpfung der Farbe. Viele Gelehrte und Gläubige rund um den Himmelsball studierten die Erscheinungen. Die Menschen sahen darin keine Götter, aber den Fluss göttlicher, schöpferi-

scher Energie. Anhand des Farb- und Wolkenbildes am Himmel weissagten sie die Zukunft. Der Himmel war die Karte des Schicksals. Einzelne Farbphasen eröffneten unterschiedlichen Segen. Die Menschen ordneten sich verschiedenen Farben zu und lernten das brechende Glas und Wasser als religiöse Instrumente zu schätzen. Ihre Architektur spielte mit den Farben und wurde immer mehr mit Wasser und Glas ergänzt. Beide Materialien galten als heilig, da sie die Farben in der Welt zeigen und verteilen konnten. Die Gestaltung ging so weit, dass Wasser und Glas als Kleidung getragen wurden.

Bald schon beanspruchten verschiedene ethnische Gruppen, dass ihre Farbe reiner war, als die der anderen. Kriege entbrannten und wurden weder durch Jahreszeiten noch durch Nöte beschränkt. Sie entfalteten ihr gesamtes, blutiges Potenzial. Die ersten großen Kriege waren so verheerend, dass der Himmel durch Krieg nachhaltig unbewohnbar gemacht wurde. Alles Elend, da war sich die Menschheit sicher, entstand aus Krieg. Krankheiten, Leid und Hunger waren alles Folgen aus ihm. In den erbarmungslosen Gemetzeln wurden ganze Blutlinien ausgelöscht. Jede Macht, so groß sie auch war, fürchtete den Krieg. Daher kamen erste Kriegsgesetze auf.

Nur ausgeschriebene Soldaten durften sich gegeneinander messen. Milizen, Bürgerwehren oder Rekruten wurden in Kämpfen nicht gestattet. Handelnde, religiöse und politische Personen erhielten Schutzrechte. Außerdem wurde eine Blutgrenze festgelegt. Ab einer bestimmten Verlustzahl galt die Schlacht als verloren. Städte durften nicht mehr vollständig geplündert und nicht mehr gebrandschatzt werden.

Als erste, überstaatliche Instanz wurde eine Sondereinheit aus den besten Spionen, Soldaten und Attentätern gebildet, die den Einhalt der Regeln gewährleisten sollten. Der Name dieser Einheit war XAP. Es wird davon ausgegangen, dass sie speziell durch die Okima ausgebildet und organisiert wurden. In der Geschichte ist unklar, ob es diese Einheit tatsächlich je gegeben hat, aber allein die Furcht vor ihrer Legende hat Eroberungszüge verhindern können. Bewiesen ist, dass diese neue, regulierende Macht zu längeren Friedensphasen führte. Offene Konflikte wurden zunehmend auf andere Arten, wie Diplomatie oder Intrigen, entschieden. Abermals wurde der Einfluss der Okima vermutet, als in dieser Zeit territoriale Ansprüche erstmalig über sportliche Wettkämpfe geregelt wurden. Die himmlischen Spiele waren zwar meistens manipuliert und der Verlierende nahm selten seine Niederlage hin, aber das friedvolle Konzept verbreitete sich, aufgrund seines neuen Lösungsansatzes, schnell. Es sollte allerdings noch bis nach der Offenbarung der Okima dauern, bis es genügend öffentliche Akzeptanz besaß, um sich als politische Alternative zu etablieren.

Nachdem sich gezeigt hatte, welches Grauen der Krieg brachte, wurden die Farben immer stärker als existente und weniger schöpferische Kraft interpretiert. Farbe bedeutete Leben und der Glaube an die Farbe ist ein Glaube des Lebensschutzes. Todesstrafen wurden in Blendungen abgeändert. Kein Schicksal schien schlimmer, als die Farben nicht mehr sehen zu können. Eine von Geburt aus blinde Person besitzt jedoch eine ganz andere Weltwahrnehmung. Sie hört auf die Geräusche in der Luft, riecht den Duft der Blumen und genießt den Geschmack des Honigs. Das Menschen, trotz dieser höchsten aller Strafen, zufrieden leben konnten, verwirrte die Öffentlichkeit. Sie zeigten ihr, dass Farben nicht alles bedeuten konnten, sie sogar das eigene Leben in keiner Weise beeinflussen mussten. Es galt alle Sinne zu schätzen. Ganze Unterethnien, die sich durch die Reinheitskriege nach einer neuen Ordnung sehnten, schlossen sich den blinden Kulturen an. Konservative und oligarchische Kräfte hielten am alten Reinheitskonzept fest. Parallel erschütterten die neuen, wissenschaftlichen Entdeckungen der Industrialisierung zum Licht die Macht des chromatischen Glaubens. Weltbekannt wurde der Ausspruch von Gosäm Galä vor seiner Blendung: „Und das Licht war doch

zuerst.“. Das Unvermeidbare war ein Endkrieg, der das letzte Kapitel der religiösen Dominanz darstellte.

Es war der letzte, große Krieg, der je geführt werden sollte. Der erste Einsatz von Seuchengas und anderer Massenvernichtungswaffen sowie unvorstellbare Kriegsgräueltaten führten zu globalem Widerstand. Er wurde während seines schrecklichen Höhepunktes abgebrochen, kurz bevor der farbenfrohe Himmel selbst zur Waffe werden sollte und ganzen Städten der Untergang drohte. Die Okima offenbarten sich und retteten Hunderttausenden das Leben, als sie die Operation „Weltenbrand“ mit ihrer überlegenen Technologie verhinderten. Es gab für ihr Auftreten keinen günstigeren Augenblick. Der gesamte Himmel rief nach Frieden und die aufblühende Informationstechnologie verbreitete die Bilder ihres Eingriffes um den ganzen Planeten.

Sie hatten, über geheime Gesellschaften und den Einfluss auf die wichtigsten Personen der Weltgeschichte, diesen entscheidenden Zyklus über zahllose Myriaden vorbereitet. Die Okima übernahmen nie die Kontrolle über Institutionen oder setzten eine Interessenvertretung ein. Stattdessen stießen sie humanitäre Projekte an, die sich über einen langen Zeitraum realisieren sollten. Anstelle von Glauben an die Farben trat der Glaube an den Fortschritt und die Menschlichkeit. Religiöse Legitimationen wurden unter Strafe gestellt und Religion als solches entmachtet. Kriegs- und Menschenrechte wurden geschaffen und durch internationale Gerichte durchgesetzt. Die Konfrontation von traditionellen, religiösen Ansichten und geforderten, vernünftigen Veränderungen existierte in jedem Staat des Himmels. Da die Spannungen und die Angst vor Bürgerkriegen zu groß waren, ließen die Okima ihr wohl wichtigstes, politisches Projekt einführen: den Hohen Rat. Das internationale Gremium überstieg staatliche Strukturen und in ihm saß ein Repräsentant eines jeden Landes, der ein Mitspracherecht unabhängig von Militär- oder Wirtschaftsstärke besaß. Es vergingen Chiliaden der Befriedung. Es erforderte Maßnahmen, wie Erziehungsdoktrinen oder wirtschaftliche Umverteilung, und es verstrich viel Zeit, aber am Ende wurde ein anhaltender, globaler Frieden errungen. Seitdem steht der Hohe Rat als Weltenregierung und Symbol der Einheit der Menschheit. Erst nachdem dieser Meilenstein der Geschichte erreicht wurde, erlaubten die Okima der Menschheit nach den Sternen zu greifen.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Unter der subtilen Führung der Okima entwickelte sich die frühe Menschheit rasant in einigen Myriaden von Jagd-und-Sammel-Gesellschaften zu ersten Zivilisationen. Das fruchtbare Land und die schnelle, technologische Entwicklung führte zur Herausbildung einiger dominanter Ethnien. Die gesellschaftliche Entwicklung steuerte durch Expansion und Stabilität auf Oligarchien zu. Durch die rasante Entfaltung von Religionen verknüpfte sich Politik mit religiösen Interessen. Erst die daraus resultierenden Kriege und der ungebremste, wissenschaftliche Fortschritt erschütterte das alte, gesellschaftliche Fundament.

Mit der Offenbarung der Okima wurden Erziehungsdoktrinen, allgemeingültige Rechte und der Hohe Rat etabliert. Religiöses Denken wurde durch Humanismus und Fortschrittsoptimismus ersetzt. Mit dem Beginn der Raumfahrt und dem Auszug der Ethnien erweiterte sich der Hohe Rat stetig, um die Vertretung der neuen Kolonien. Im gleichen Zug wurden interne, staatliche Strukturen immer unwichtiger. Interportale Angelegenheiten nahmen die Stelle von internationalen Angelegenheiten ein und die Sitze im Hohen Rat verschoben sich. Dabei veränderte sich sein Auftrag für Friedenssicherung, Humanität und wissenschaftlichen Fortschritt nie. Gegenwärtig konzentrieren sich die Bemühungen des Hohen Rates auf die humanitäre Hilfe in den Konkurrenzkriegen im Regen, die Eindämmung der Religionen, welche als Folge der Kriege gesehen werden sowie die Durchsetzung verabschiedeter Gesetze.

Im Hohen Rat besitzt niemand, außer den Okima, ein Veto-Recht. Jeder Repräsentant darf Vorschläge zur Abstimmung einreichen, die dann auf Relevanz und Richtigkeit geprüft werden. Wenn eine einfache Mehrheit erreicht wurde, wird der Vorschlag angenommen. Allein die oberste Richtende kann ihn durch eine juristische Prüfung noch ablehnen.

Auf dem Himmel selbst gibt es keine Parteistrukturen. Es werden Zukunftsprojekte von der Bevölkerung gewählt. Jedes Projekt ist mit verschiedenen Experten verknüpft und listet anhand eines strengen Zeitplanes auf, wann welche Veränderungen mit welchem Ziel erreicht werden sollen. Es wird für vier Hekaden jeweils ein Projekt in den Themen Außen-, Entwicklungs-, Fortschritts-, Friedens-, Gesundheits-, Infrastruktur-, Innen-, Justiz-, Sicherheits-, Sozial-, Umwelt-, Wirtschafts- und Zivilpolitik gewählt. Es stehen

meistens drei bis fünf Projekte zur Auswahl. Dabei darf jedoch nur die Bevölkerung wählen, die sich mindestens über 50% der Zukunftsprojekte über die zahlreichen Aufklärungsveranstaltungen informiert hat. Bei der Wahl gilt dann ein einfacher Mehrheitsentscheid.

Menschen und Gebräuche

Aufgrund der Erziehungsdoktrin sind die Bewohner des Himmels überwiegend rational und humanistisch veranlagt. Sie lieben das Bunte und kennen die Nacht nur aus Aufnahmen und Gruselgeschichten. Sie sehen sich selbst als Vorbilder der anderen Welten und versuchen dieser Rolle nachzukommen.

Von anderen Welten werden sie oft als belehrend und naiv beschrieben. Sie treffen auf Neid, aber auch auf Bewunderung für ihre lebensbejahende Einstellung und ihre Hilfsbereitschaft in humanitären Fragen. Das ist nicht nur ein gerne nach Außen dargestelltes Bild. Tatsächlich ist der Himmel der größte Produzent von Hilfslieferungen und viele Zukunftsprojekte drehen sich um die Wiederherstellung des Friedens. Der Luxus nicht durch Probleme, wie Arbeitslosigkeit, Kapitalverteilung, Kriminalität oder Gesundheitsversorgung, gebunden zu sein, führt bei den Bewohnern des Himmels zu einer Konzentration ihres Handelns ganz nach Außen. Besonders im Regen unterhält der Himmel eine Vielzahl an Hilfsprojekten, Botschaften und Krisenkräften. Auch wenn sie rechtlich mit jedem anderen System gleichgestellt sind, besitzen sie faktisch immer einen besonderen, achtenswerten Status.

Als eine der wenigen zentralen Welten wird die himmlische Kultur nicht durch Metra dominiert, sondern findet in den fantastischen Farbbildern der eigenen Heimat ganz eigene Ausprägungen. Farborakel, Schicksalfarben und Weglichter sind nach wie vor in den Gebräuchen der Menschen vorhanden. Jedoch wird das Himmelsbunt nicht mehr angebetet und als Begründung für Handlungen genutzt. Die Ächtung der Religionen wird hier als rationale Selbstverständlichkeit gesehen.

Nach dem Auszug der Ethnien wurde sehr viel physischer Raum frei. Damit gilt der Himmel gleichzeitig als das größte und beliebteste Asyl im Universum. Da alle einst vom Himmel kamen und auf ihm eine große Diversität an Menschen lebt, sind die meisten Einwandernden, bis auf jene von Telsios, willkommen.

Wirtschaft und Militär

Der Himmel ist eine autonome Welt. Die großen Überschüsse an Nahrung und Gerät werden häufig als Hilfslieferungen in den Regen transportiert. Das bekannteste Produkt des Himmels ist die Farbkunst und Glas-Wasser-Architektur. Als Wiege der Menschheit werden viele AWE über Kreuzfahrtschiffe und der Gastronomie eingenommen. Es ist ein verbreiteter Wunsch mindestens einmal im Leben den Ursprung der eigenen Spezies mit eigenen Augen gesehen zu haben. Die einzigartigen Aufnahmen und große Beliebtheit des Planeten führen zu hohen Besucherzahlen. Viele Gebiete sind daher auch für den Tourismus erschlossen. Dadurch entsteht ein ständiger Strom neuer, interessierter Personen, der sich mit der vollkommen offenen und xenophilen Gesellschaft im permanenten Austausch befindet. Da Kulturen, durch das Einheitsideal der Avanter, nicht aufeinanderprallen, sondern sich zu einem Ganzen zusammenfügen, wird auch die Anonymität der Städte aufgelockert. Denn niemand ist hier fremd.

Der Himmel ist zudem das größte Archiv von wissenschaftlichen Daten. Welle nutzt ihn als Knotenpunkt aller Datenströme. Jede Idee findet früher oder später ihren Weg in den Himmel. Dieses Wissen wird gleichmäßig an alle anderen Systeme verteilt, was für einen wirtschaftlichen Ausgleich der Technologie sorgt. Eine Haupteinnahmequelle sind damit Lizenzen und die Produktion von Hochtechnologie. Aus militärischer Sicht nimmt der Himmel eine besondere Rolle ein. Denn er besitzt keine scharfe Waffenproduktion. Es werden ausschließlich Deeskalationswaffen verwendet und diese Richtlinie gilt zum Teil auch für die Kosme. Sie bildet das Militär des Himmels und ist der bewaffnete Arm des Hohen Rates. Sehr früh, zu Zeiten der ersten Kolonisierungen des Weltraums, wurde eine übergeordnete Ordnungsmacht benötigt. Daraus ging die Kosme, als ein autonomes, multiportales Gebilde mit mehreren Hauptquartieren, hervor. Sie dient als Weltraumpolizei, Sicherheitskraft und Friedensarmee. Der Hohe Rat gilt als oberste Exekutive über die Kosme. Bis eine Resolution verabschiedet wird, leitet der Kosmoral des jeweiligen Kreises ihre Einsätze und Organisation. In ihrer langen Geschichte hat sie ihren Zweck mehr als erfüllt. Auch wenn sie Niederlagen immer wieder hinnehmen musste, waren ihre Erfolge umso glorreicher. Sie ist überall im Universum aktiv, bekannt und berüchtigt.

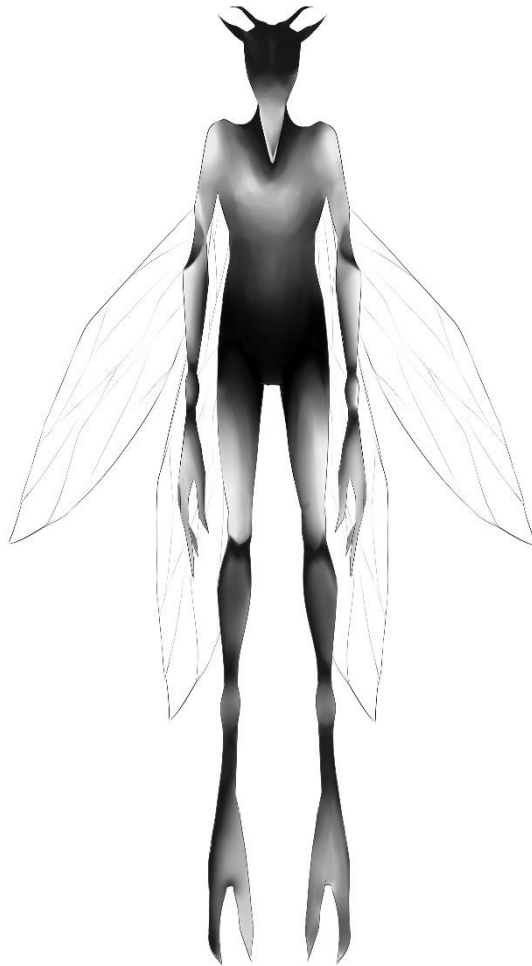
Besonderheiten und Geheimnisse

Der Hohe Rat ist das höchste politische, juristische und moralische Entscheidungsgremium des Universums. Er ist voller Geheimnisse, inoffizieller Absprachen und Interessengruppen. Hier ist das Wissen verborgen, was hinter dem 8. Tor liegt oder warum Calyx gesperrt wurde. Die Repräsentanten des Hohen Rates sind zum Schweigen verpflichtet und wissen auch sehr genau, warum sie schweigen müssen. Dennoch sind die meisten Sitzungen öffentlich und werden in Echtzeit in alle Systeme übertragen. Je nach Sache nehmen daran die unterschiedlichen Kreise oder nur einzelne Systeme teil.

Doch auch der Planet selbst besitzt eine Vielzahl an Besonderheiten. Welle, zum Beispiel, baute hier, anders als andere US mit dem Sitz auf Metra, ihre Unternehmenszentrale. Sie ist inmitten der stillen Wälder errichtet wurden. Das ehemalige Schlachtfeld dient nun als Kristallreservat für Totenbücher. Milliarden von Geschichten werden hier konserviert und können frei eingesehen werden. Die Akademie der Erinnerungen, die leitende, wissenschaftliche Instanz der Necrologie, entstand und forscht hier.

Es lassen sich zudem viele, historische Orte besichtigen. Das kann die ehemalige Kaiserstadt der Avanter Salene, das Ga-Ya-Ri oder das Zentrum der angewandten Medizin, die Hauptstadt der Wanda, sein. Erstere dient immer noch der Ehrerbietung an die Okima. Auch wenn Religionen ausgelöscht wurden, ist das Vertrauen und der Glaube an die Ersten im Himmel immer noch sehr stark verbreitet. Einige Soziologen spekulieren, dass die sichtbare Anwesenheit der Okima im Himmel verstärkt zu sozialem Verhalten führt. Es kursieren viele Verschwörungstheorien um die Okima, die die unnahbaren, ominösen Gestalten als geheime Herrschende bezeichnen. Doch zeitgleich ist es der, aus Unwissen geborene, Mythos ihrer unfassbaren Präsenz und Macht, der die Menschen vom Unmöglichen träumen lässt. Es tauchen immer wieder Kulte auf, die die Okima nicht verehren, aber sich ihrer würdig erweisen wollen. Es handelt sich dabei meistens um humanistische oder technokratische Nicht-Regierungsorganisationen, die aus den historischen Quellen Verhalten deduziert haben, welches die Okima bevorzugen. Diese Organisationen benehmen sich vorbildhaft in der Gesellschaft des Himmels und ihr Handeln ist ganz nach Außen, auf die zahlreichen Probleme des Regens, gerichtet.

OKIMA



Okima

Wenig ist bekannt über die Okima. Ihr Äußeres maßt humanoid an. Doch sie sind größer, breiter und leichter als Menschen. Unter ihrer völlig ebenen, weißen Kleidung waren bisher noch keine Körperpartien sichtbar. Nur an ihrem Rücken befinden sich libellenartige Flügel, die natürliche, durch Technologie verstärkte Teile ihres Körpers sind. Ihr Kopf wird durch einen monochromen Helm, einen Rabenschnabel nicht unähnlich, verdeckt. Ihre Kleidung weist weder Atemlücken noch Sensoren auf.

Die Gangart der seltsam filigranen Figuren ist leicht und entschlossen. Weder aus ihrer Gestik noch aus ihrer Stimme lassen sich Gefühle ableiten. Es ist noch nicht einmal geklärt, ob Okima Gefühle empfinden können. Bekannt

ist nur, dass sie die erste dominante Spezies im Himmel waren und unvorstellbar fortschrittliche Technologie besitzen. Raum hat für sie keinerlei Bedeutung. Sie können zu jederzeit, mithilfe ihrer Technologie, jede bekannte Distanz ohne Zeitverlust durchschreiten. Auch ihre medizinischen Mikros, die jede noch so schwere Wunde in kürzester Zeit heilen und sogar Hirnschäden beseitigen können, sind ein Wunder und Geschenk an die Menschheit. Es lässt sich nur erträumen, welche gewaltigen technologischen Möglichkeiten sie noch besitzen. Doch anstatt sie gegen die Menschheit einzusetzen und zu erobern, begleiten und leiten sie sie bereits seit ihrer Entstehung.

Ihr Eingriff war in der Geschichte selten direkt, stattdessen beeinflussten sie Rahmenbedingungen und beobachteten das weitere Verhalten der Menschen. Historiker fanden heraus, dass die Okima an bestimmten Schlüsselstellen der Geschichte als menschliche Personen erschienen und für ein Menschenleben lang entscheidende, historische Ereignisse mitbestimmt hatten. Da bisher lediglich sechs Okima bekannt sind und es keinen Hinweis auf den Verbleib ihrer anderen Artgenossen gibt, wird davon ausgegangen, dass sie ein extrem langes Leben besitzen. Eine Folgeüberlegung war, dass die Fortpflanzungsfähigkeit oder der Wunsch zu ihr proportional zum steigenden Fortschritt und der Langlebigkeit abnahm. Allerdings waren das, wie die meisten Annahmen über die Okima, reine Spekulationen. Warum nur noch so wenige von ihnen übrig sind, ist ein ebenso großes Mysterium wie ihr uneingeschränkter Wille, die Menschheit zu Höherem zu geleiten.

Fakt ist, die Okima haben der Menschheit bisher stets geholfen. Sie haben ihr die Tore und die vielen fruchtbaren und besonderen Welten geschenkt. Sie führten sie zu Einheit und Fortschritt, ohne jemals etwas gefordert zu haben. Vielleicht sind ihnen sogar Konzepte wie Gier, Kontrolle und Arroganz fremd. Die Menschheit hat nie aufgehört, an die Okima zu glauben und die Okima haben die Menschheit nie aufgegeben. Sie sprechen auch zu ihr, aber in einer Sprache, die nur von Auserwählten verstanden werden kann. In jeder Generation findet sich durch Zufall oder Bestimmung ein Kleinkind vor ihnen ein. Mit Zustimmung der Eltern, die dafür einen hohen, materiellen Ausgleich erhalten, ziehen die Okima das Kind auf. Ab der 18. Hekade tritt das Kind fortan vor dem Hohen Rat und übersetzt für ihn ihre unverständliche Sprache. Das Kind behält seinen Namen, verliert jedoch seine

Vergangenheit. Es wird von seinen Eltern getrennt, kann sie nur einmal pro Hekade sehen und wird durch die unbekannte Erziehung zu einer ganz besonderen Person. Mit der 72. Hekade wird es von seinen Diensten entbunden. Als erwachsener Mensch steht ihm nun die Welt offen. Allerdings bleiben sie selten im Lichte der Öffentlichkeit. Sie suchen die Gesellschaft ihres Gleichen und realisieren ihre eigenen, unergründlichen Träume.

Es wird immer wieder spekuliert, ob die Okima mit ihnen einen bestimmten Plan verfolgen. Doch wissenschaftliche Befragungen zeigen, dass sie nicht mehr viel über die Zeit ihrer Erziehung wissen oder falls sie es doch tun, dass sie darüber nicht reden wollen. Trotzdem blitzt immer wieder in ihren Antworten ein außermenschliches Wissen durch. Sie besitzen ein einzigartiges Genie und eine schwer fassbare, ganzheitliche Sichtweise. Sie gehören oft zu den größten Denkenden ihrer Generation.

Keine ehemalige Stimme lebt nur vor sich hin. Manche gehen auf Reisen, andere geben ihr Wissen weiter und doch kommt keiner von ihnen zur Ruhe oder gründet eine Familie. In ihrem tiefen Geist treibt sie die Kraft ihres Strebens stets zu neuen Hochleistungen an. Auf den Welten wird ihnen, als einstige Verbindung mit den Okima, großer Respekt in allen Schichten entgegengebracht. Sie müssen weder Mangel noch Gewalt fürchten. Ein Verbrechen gegen eine ehemalige Stimme würde als ein Angriff auf die Okima gelten. Solch ein unvorstellbares Verbrechen würde jedes Bestrafungsmaß übersteigen.

Die Okima sind die Einzigen, die ein Veto-Recht im Hohen Rat besitzen und bei denen alle schweigen, wenn ihre monotone Stimme durch die Hallen zirpt. Ihre Beweggründe sind unbekannt. Akademische Personen sehen in den Okima eine aussterbende Rasse, die ein Vermächtnis weitergeben will. Der einfache Mensch sieht in ihnen gnädige Beschützer. Aus den Übersetzungen geht lediglich hervor, dass die Okima die Menschheit prüft und der Hohe Rat setzt alles daran, ihrer Prüfung würdig zu sein. Noch nie wurde eine Hand oder ein Gedanke gegen die Okima erhoben und es wird dazu auch nie einen Grund geben.

Ethnien

Die Ethnie ist ein Oberbegriff für Menschen, die sich durch Tradition, Kultur, Sprache, Geschichte oder andere gewichtige Gemeinsamkeiten einer bestimmten Idee ihrer selbst zugehörig fühlen. Volk, Nationalität, Bundesland, Sippe, Klan, Familie oder auch Heimat sind alles Ebenen, auf denen Menschen eine bestimmte Identität besitzen können. Die Ethnie ist eine solche Ebene, die sich aber weniger durch Politik als deutlich stärker durch Körpermerkmale und äußere Zuschreibungen formt. Durch den Bedeutungsverlust von Staaten und die großen, verhältnismäßig homogenen Ethnien wird auf den Welten häufig ein Mensch zuerst in diese Kategorie eingeordnet. Unabhängig von politischen oder regionalen Zugehörigkeiten steht die ethnische Zugehörigkeit für sich und erzeugt oft beim Gegenüber eine Grunderwartung an Verhaltens- und Denkweisen, die sich besonders aus Filmen und Erzählungen zusammensetzt.

Tatsächlich macht es in der pluralistischen Gesellschaft aber keinen großen Unterschied mehr, von welcher Ethnie eine Person abstammt. Dazu generiert sie zu viele Identitäten, die sich schnell wieder auflösen oder neu erschaffen können. In Regionen mit einem schwierigen Bildungszugang können noch Vorurteile zu bestimmten Ethnien vorherrschen. Zwischen Swörbjorn und Kaliman herrscht häufiger ein angespanntes Verhältnis, dass sich in Rivalität oder in offen dargestellter Aggressivität zeigt. Besonders häufig lehnen Menschen, die sich als Hostati verstehen, die Lebensweise und die Nähe von Menschen ab, die sie als Quotel identifizieren. Sie werden intuitiv mit Verbrechen und der unproduktiven Verschwendung des eigenen Lebens in Verbindung gebracht. So veraltet, wie so ein Denken scheint, kann es auf der anderen Seite ein Wir-Gefühl stärken. Es gibt nicht wenige Familien, die auf ihre Ursprünge stolz sind und Traditionen nutzen, um in einer standardisierten Welt eine einzigartige Identität nach außen tragen zu können. Denn, ob sich eine Person nun damit schmückt oder nicht, zu einer Ethnie zu gehören, heißt eine Geschichte zu besitzen.

AVANTER



Kurzbeschreibung und Archetyp

Avanter sind eine Einheitsethnie, die am ehesten Mittel- und Osteuropäern ähneln. Sie stellen am wenigsten Anforderungen an einen bestimmten Spielstil. Jede beliebige Kultur und alle Charaktereigenschaften können in ihnen Ausdruck finden und sich doch als avant verstehen. Denn wenn es etwas gibt, das durch die Ethnie geprägt wird, dann ist es die Vielfalt als Einheit wertzuschätzen.

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Die verbreitetste aller Ethnien sind die Avanter. Der Name entstammt einem Sammelbegriff für alle Menschen auf Avar, dem Zentralkontinent des Himmels. Es waren einst verschiedene Stammesgesellschaften, die nichts miteinander verband. Als jedoch das Reich der Hostati expandierte und ein Stamm nach dem anderen unterwarf, einte sich eine Koalition der Avanter. Sie konnten die Hostati nicht

besiegen, jedoch aber aufhalten. Als das Großreich durch interne Konflikte und den Zyklus der hundert Messer politisch gelähmt wurde, errang die Koalition wichtige Siege. Sie befreite die unterdrückten und versklavten Kläne und marschierte gegen die Handelszentren. Mit sich selbst beschäftigt, waren die Hostati leichte Beute für die Koalition der Avanter und nach und nach fiel ihr Reich. Ihre Städte wurden geplündert, geschliffen und unter der Herrschaft einer jeweiligen ethnischen Gruppe neu errichtet. Wertvolles Wissen ging verloren und Kulturgüter wurden zerstört. Bestimmte Teile von Technologie und Glauben der Hostati wurden adaptiert. Jeder Klan entwickelte seine eigene Repräsentation mit der kulturellen Grundlage ihrer neuen Eroberung weiter. Ohne einen gemeinsamen Feind dauerte es nicht lange, bis die Koalition in Kleinstaaterei zu zerfallen drohte. Um eine lange Zeit der Unsicherheit und des potenziellen Kriegszustandes abzuwenden, griffen die Okima ein. Es existieren historische Quellen, dass in jener Zeit verstärkt Farborakel, mystische und politisch bedeutsame Personen auftraten, um ein neues Regierungskonzept, die Kaiserherrschaft, einzurichten. Der Kaiser hatte keine Verfügungsgewalt über die einzelnen Fürstentümer, wurde aber von den jeweiligen Fürsten gewählt und besaß dabei nur eine einzige Stadt. Jedoch konnte er alle Fürsten, bei einem Angriff auf das avantische Reich von innen oder außen, zu den Waffen rufen sowie später bei Notständen, wie Seuchen, in allen Fürstentümern geltende Gesetze verabschieden. Da staatliche Souveränität gewährleistet wurde und die Okima erfolgreich den Wunsch nach der Kaiserkrone bei den meisten der Fürsten erweckten, wurde das neue System akzeptiert. Durch die potentielle, militärische Macht des Kaisers und damit auch den Wert seiner Schutzversprechen, sahen sich viele unabhängige Provinzen bedroht, wurden erobert oder schlossen sich aus Furcht dem Reich an.

Die zweite große Bühne der Politik und Expansion war die Kaiserstadt selbst. Sie war das wertvollste Beutegut der einstigen Koalition: die ehemalige Hostati-Hauptstadt Salene. Sie war der ewige Dorn in den Gedanken der Hostati und das größte Symbol des Sieges der Avanter. Es sollte bis zum Erscheinen der Okima dauern, bis die Stadt wieder an ihre Ursprungsethnie zurückgegeben wurde. Zu Wirkzeiten der Salene, nach der die Stadt benannt wurde, erhob sie sich als Zentrum für

Kultur und Bildung. Sie wurde von Kasernenkomplexen bewacht, die groß genug für eine gesamte Armee waren. Die berühmtesten und einflussreichsten Schriften wurden in den azurblauen Bibliotheken gesammelt und die bildgewaltigen Kunstgalerien schmückten jedes Viertel. Salene war das Kronjuwel des Kaiserreiches und Knotenpunkt der meisten Handelswege gewesen. Jedes Fürstentum und alle adligen Familien, die etwas auf sich hielten, besaßen Häuser oder Alleen in der Schlüsselstadt und prägten sie mit ihrem eigenen Stil. Ganze Regierungen wurden dorthin eingeladen, um ihnen mit Pracht, Vielfalt und Stärke vor Augen zu führen, an welchen glorreichem Fortschritt sie teilhaben konnten. Zum Schutz des Kaisers, der Kaiserin und der Stadt selbst wurde eine spezielle Eliteeinheit, die Avanter-Garde, gebildet. Sie bestand nicht ausschließlich aus gut ausgebildeten und ausgerüsteten Soldaten, sondern in ihren Reihen finden sich ebenso Geheimagenten, Spione und Diplomaten. Es wäre, so die Geschichtswissenschaften, möglich, dass es bei ihr eine Verbindung zur legendären XAP, der menschlichen Spezialeinheit der Okima, gegeben haben könnte. Sowohl der unorthodoxe Aufbau als auch die Einsatzreichweite überschneiden sich mit den Beschreibungen der ominösen Friedenssicherer. Außerdem macht der Aufbau der Garde deutlich, dass innerhalb der Kaiserstadt Intrigen ebenso gefährlich waren, wie reine, militärische Macht.

Durch sichere Grenzen und diplomatische Expansionen entstand eine neue Form von Kriegen. Die meisten innenpolitischen Machtinteressen wurden zwischen den Adelshäusern innerhalb von Hofkriegen ausgefochten. Diese basierten auf einem Machtzuwachs aus Kabbalen, Verheiratungen und militärischer Kleinintervention, die nicht den Zorn des Kaisers weckten. In der Kaiserstadt wurde demnach mehr um neue Ländereien und Titel taktiert, als an jeder Grenze des Reiches zusammen. Das sorgte für Herrschaftsansprüche einzelner, bedeutender Adelshäuser auf Stadtgebiete, Territorium des Reiches und letztendlich auf die Kaiserkrone, die zunehmend an Schwere gewann. Nur einander zugewandt, suchten die einflussreicheren Familien immer nach neuen Wegen, ihre Macht zu vergrößern. Es ist die Ironie des Schicksals, dass sie sich damit langsam in Richtung des Abgrundes bewegten, in den bereits das einstige Reich der Hostati unterging und der ihnen zuvor den Sieg sicherte.

Erst mit der Entdeckung gleichgroßer, benachbarter Reiche wandten die heterogenen Avanter ihre Blicke voneinander. Einige Historiker spekulierten, dass die Okima einen Krieg der Kulturen provozierten. Bestätigt ist, dass es einen solchen Zusammenstoß auf kultureller Ebene, der zu einer Schrift- und Bildungsreform führte, gegeben hat. Das Kaiserreich der Avanter musste sich möglichst homogen präsentieren, um keine Schwäche nach außen zu zeigen. Dabei verstärkten sich die Repräsentationen der kulturellen Gemeinsamkeiten. Im Laufe der Zeit verschoben der intellektuelle Fortschritt und das natürliche Vorwärtstreben der Menschen die Herrschaftsform der Monarchie gleitend in Richtung einer Föderation, der sich auch externe Staaten anschließen konnten. Akzeptanz der Diversität und ihre Integration in ein Gesamtbild entwickelten sich von politischen Werkzeugen zu normativen Gewohnheiten. Chliaden des Zusammenlebens bereiteten die gegenwärtige Identität der Avanter vor. Durch die Feuer des Endkrieges, der am stärksten auf Avar wütete, wurde diese gefestigt und am Ende ging daraus eine Einheitskultur hervor, die heute als Avanter bekannt ist.

Sie leben die Buntheit des Himmels in ihren unterschiedlichen Sitten und Gebräuchen aus. Von den gedrunghenen Pao, über die großen Fregen bis hin zu den zerbrechlichen Valyr und vielen anderen Ethnien sind eine Vielzahl von Körperformen und Lebenseinstellungen unter einer Identität vereint. Diese Einheit des Grundverschiedenen ist die wohl bedeutendste, historische Errungenschaft der Avanter und prägt ihr kollektives Bewusstsein sowie Banner. Zum Bedauern der Okima konnten sie allerdings die anderen Großethnien nicht in ihr Einheitskonzept mit aufnehmen und definierten klare Grenzen zu ihnen. Dennoch hatten zur Gründung des Hohen Rates all jene Ethnien, die sich auf staatlicher Ebene als Avanter sahen, bereits 60% der Landmasse des Himmels besiedelt. Die Avanter sind damit gleichzeitig die größte und verbreitetste Ethnie im Universum.

Kultur und Eigenheiten

Eine Kaskade aus Licht flutete das Kunstwerk. Über Spiegel und Prismen tauchte pulsierendes Rot unter friedliches Blau. Purpur ergoss sich weiterhin zur Mitte. Es wurde von Wellen leuchtenden Gelbs mit sanftem Grün veredelt. Das sich bewegende, vielfarbige Spektakel vereinte sich im Zentrum als Weiß in einem Diamanten. Dieser Edelstein hieß Avanter.

Die Einheitskultur der Avanter ist das leitende Licht der Universalisierung, der interportalen Form der Globalisierung. Avantische Kultur hat sich in diesem Zuge aufgelöst und sich in einen stetigen Fluss aus transkulturellen Repräsentationen verwandelt. Sie ist jede bekannte Marke, jede verbreitete Strömung aus Metra und jedes vorherrschende Schönheitsideal. Um eine gegenwärtige Hauptrichtung von Kunst, Mode oder Musik als wohlbekannt und eventuell auch langweiliger Standard zu bezeichnen, wird sie als avant benannt. Avant ist, was jeder trägt, hört oder gut findet. Es existiert kein Bewusstsein dafür, dass diese aktuellen Geschmäcker speziell der avantischen Ethnie zugehören. Die Avanter selbst sehen es als Gegebenheit der Universalisierung. Wenn sie sich auf die eigene Kultur berufen, nennen sie Beispiele der verschiedenen Unterethnien, die sich alle als Avanter bezeichnen. Avantische Kultur ist, ihrer Meinung nach, die Vereinigung vieler kultureller Elemente in eine gleichberechtigte Gesamtvorstellung. Kulturelle Identität konstituiert sich über den Stolz, alles als Einheitskultur präsentieren zu können. Dabei gibt es klare Unterschiede zu anderen Großethnien.

Die Architektur, mit ihren aufwendigen Spiegeln, reflektierenden Wasserflächen und Prismen, ist einzigartig und für viele Menschen ein Zeichen von Zivilisation. Farbe einzufangen, den Himmel greifbar zu machen und das Leben in all seinen Farben zu zeigen, ist Ziel ihrer Ästhetik. Ihre Kunst spielt mit allen Erscheinungs- und Wahrnehmungsformen von Licht und Nacht. Mitunter gibt es Kleidung, die durchsichtig und nur mit brechenden Flüssigkeiten gefüllt ist, um das bunte Spektrum des Lichtes überall auf den Körper zu projizieren. Die Holo-Industrie zeichnet mit ihren betretbaren Filmen den Fortschrittsoptimismus, die Entdeckungslust und den harten Realismus im Regen. Davon ist auch ihre Küche betroffen. Es gibt in jedem Restaurant das Entdeckungsmenü. Darin befindet sich eine besondere Spezialität einer Unterethnie, die jeden Zyklus verändert wird. Der Kunde kann sich also auf das Abenteuer der Vielfalt einlassen, selbst wenn es das Risiko birgt, dass es ihm nicht schmeckt. Die Literatur dagegen ist sehr trocken und nutzt ein großes Datenfundament, damit sich die Lesenden ihr eigenes Bild machen können. Kinderbücher erzählen meistens von leitenden, personifizierten Sternen oder Farbtönen. In den Märchen mischen sich Geschichten aller Unterethnien und schaffen so ein erstaunlich breitgefächertes

Erzählspektrum. Darüber hinaus steht jedoch der Bildungsfokus stark im Mittelpunkt. Immerhin sollen sich wählende, mündige Personen später nach ihrem besten Wissen und Gewissen entscheiden können. Avante Philosophie ist demzufolge auf nahe Krisenherde gerichtet. Sie dreht sich um Integration, staatliche Vereinigung und Friedensprozesse. Ansonsten gilt, Avanter sind aufgrund ihres Einheitsdenkens sehr tolerant gegenüber Fremden. Sie selbst kennen ihre Geschichte, als Zusammenschluss verschiedenster Kläne. Ohne Toleranz und Vertrauen hätte eine Vereinigung niemals stattfinden können. Avari ist die allgemein anerkannte Universalsprache. Die meisten Avanter kennen noch die Bruchstücke, Sprichwörter oder Betonungen der alten Sprache ihrer Unterethnie. Aber es gilt als unhöflich, sich unverständlich auszudrücken. Avanter besitzen, aufgrund ihrer Geschichte, die wenigstens Vorurteile gegenüber Fremden. Sie akzeptieren jede Meinung oder jeden Lebensstil, solange er nicht zu extrem ist.

Mythologie

Allen Avantern ist der Farbglaube, die Farbdeutung und der Glaube an Kraft aus Schönheit gemein. Es gibt zahlreiche Abwandlungen, manche beinhalten auch deutlich mehr Elemente der Hostati-Mythologie. Die unterschiedlichsten Ausprägungen verbindet alle der Gedanke von Farbe als göttliche Urkraft. Sie ist das schöpferische Alles, aus dem sich alle Dinge vermischen, ob Emotionen, Leben oder Veränderung. Wer die Farbe richtig deutet, so der Gedanke, kann die unsichtbaren Prozesse der Welt verstehen. Jede Linie, jede Komposition besitzt eine Bedeutung und allen Dingen kommt eine Farbe zu. Sie kann das Schicksal und die Zukunft eines Menschen bestimmen. So wird auch jeder Person eine Farbe zugeordnet. Der Mensch wird sich als Werk aus farbigen Punkten im Gemälde des Lebens vorgestellt, welches sich selbst im stetigen Wandel befindet. Stirbt eine Person, so wird sich ihrer in all ihren Emotionen erinnert. Das umfasst die Trauer, den Schmerz, aber auch das Lachen und die Liebe. Denn sie sind alle Teile des Lebens und zeichnen das letzte Bild im Tod. Für jeden Verstorbenen wird sein Lebensbild gemalt, in dem alle Errungenschaften, Launen, das Gute und das Schlechte eine Gesamtkomposition ergeben. So wie der Mensch aus Farbe geschaffen wurde, so er-

strahlt er im Tod in ihr. Deshalb sind die bemalten Särge oder Grabsteine, die das Lebensbild zeigen, mit einem Loch aus Glas präpariert, damit sein Licht heraus scheinen kann. Später wurde das Begräbnisritual in das Schreiben eines Totenbuches durch die Angehörigen und alle Menschen, die die Person berührt hat, erweitert. Diese Lebensgeschichten füllen die gläsernen Bibliotheken der Lichthöfe.

Es gab Grundaussagen, die von allen Unterethnien geteilt wurden. Die Farbe war der Anfang allen Seins, aus ihr ergoss sich die Welt und auch das Licht war ein Produkt von ihr. Das war eine der Aussagen, an der entgegen wissenschaftlicher Entdeckungen bis zum Endkrieg festgehalten wurde. Dabei gab es nie eine allgemein anerkannte, heilige Schrift, die eine einheitliche Liturgie- und Ritualbasis geschaffen hätte. Zwar entbrannten oft Debatten über die korrekte Deutungsweise der Farben, die durch Machtinteressen auch zu bewaffneten Konflikten führten, aber es hatte sich nie ein einheitliches Interpretationsschema durchgesetzt. Stattdessen wurde der Farbgläubigkeit als Brauchtum häufig mündlich überliefert und veränderte sich fließend. Wenn sich verschiedene, rituelle Farbpraktiken überschneiden oder gar miteinander kollidierten, entstanden bei einfacheren Menschen schlicht Mischformen. Nach dem Endkrieg, der in die Offenbarung der Okima mündete, war die Akzeptanz des Fremden unter Avatern ausgeprägt genug, dass es bei Deutungskonflikten oder bei der Konfrontation mit anderen Weltanschauungen lediglich zu Austausch kam. Die andere Ansicht wurde als Gegebenheit schlicht hingenommen. In dieser Zeit lösten sich die verhärteten Meinungen und die religiöse Anbetung der Farben immer mehr als kulturelle Erinnerung auf.

Einige Elemente sind bis in die Gegenwart erhalten geblieben. Das wohl bekannteste und von der Industrie am weitesten entwickelte Element ist die Form aus Farbe. Darin gilt es, das freie und chaotische Spektrum aus unterschiedlichen Farben zu etwas zu formen, welches mehr als die Summe seiner Teile ist. Diverse Spiele, die wechselfarbige Kleidung des Himmels und viele andere Ausprägungen in der Ästhetik sind Beispiele für die Umsetzung dieses Gedankens. Wie die letztendliche Form am Ende gestaltet ist, mag sich von Unterethnie zu Unterethnie unterscheiden, doch sie alle streben eine bunte Schönheit im Gesamtbild an.



Kurzbeschreibung und Archetyp

Ha-Nh gleichen am ehesten Asiaten. Sie verstehen sich selbst als ruhiger und besonnener als andere Ethnien. Sie nutzen gerne im Sprachgebrauch ihre Dialektik von Wasser und Stein. Es ist nicht unüblich, dass sie Aussagen oder Fragen mit einer Metapher oder einer Geschichte beantworten, die sich um beide Elemente und ihrem harmonischen Einklang drehen. Ha-Nh sind eher zurückhaltend und höflich. Probleme werden selten direkt und aggressiv, stattdessen aber in Ruhe und sachlich angesprochen. Ein bekanntes Anzeichen von Missfallen ist ihr Schweigen zu Dingen. Sie besitzen oft kein Problem sich unterzuordnen und können das Kollektiv schnell als Kollegen verstehen.

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Ihre Geschichte begann im Wasser. Abgeschnitten von den Hauptkontinenten lebten

die Ha-Nh auf einer Kette größerer und kleinerer Inseln. Durch die wenigen, natürlichen Rohstoffe und den begrenzten Platz herrschte lange Zeit eine Subsistenzwirtschaft vor. Ihre Körper konnten nicht hochwachsen, blieben durch die gebotene Nahrung schlank und ihre Augen waren verengt. Jede der kleinen Inseln, galt als eine Gemeinschaft, die zwar auch ihre eigenen Abstammungslinien und Dörfer besaß, aber sich nur mit ihren Nachbarn auf den anderen Inseln als vollwertige Gesellschaft verstanden. Denn durch den Mangel waren die Kläne alle durch lebhaftes Handelsbeziehungen miteinander verbunden. Perlen wurden gegen Fisch und Früchte gegen Holz getauscht. Selbst jene Dörfer, die kein besonderes Gut anzubieten hatten, tauschten ökonomisch wertlose Muscheln. Sie standen für eine freundschaftliche Verbundenheit und den Willen, selbst schwache Handelspartner als Teil eines gesamtheitlichen Netzwerkes ernst zu nehmen. In Krisenphasen konnten Muscheln sogar wie Gefallen gehandelt werden. Jeder konnte etwas geben, ganz gleich, was er besaß. Diese Umstände führten zu einem dauerhaften Frieden. Denn Krieg hätte die Handelsbeziehungen und damit die Lebensgrundlage mehrerer Inseln zerstört. Er hätte alle Kläne der Ha-Nh verdammt.

Für Konflikte und Verbrechen existierte das noch heute gültige No-Ka-Recht. Ziel ist es nicht, nach fest geschriebenen Gesetzen ein Urteil zu sprechen, sondern eine Straftat aufgrund moralischer und ökonomischer Ansichten korrekt einzuordnen. Es ist ein interpretatives Recht. Wenn ein Familienmitglied eine Straftat gegen eine andere Familie beging, so wird nicht das Familienmitglied im Einzelnen bestraft. Stattdessen werden Fragen gestellt, welchen Vorteil dessen Verwandten dadurch erhielten und welchen Einfluss die gesamte Familie auf das Familienmitglied, welches die Tat durchgeführt hat, besaß. Recht wird durch eine unabhängige und unbefangene Konfliktverwaltung gesprochen. Sie hat das Ziel nicht zu bestrafen, sondern die Harmonie zwischen Familien oder Dörfern wiederherzustellen. Dieses Denken prägt die Wesensart der Ha-Nh. Es geht stets um das größere Ganze, nicht um Einzeltaten. Handlungen werden stets in Verhältnissen betrachtet.

Das No-Ka-Recht verbreitete sich auf alle Inseln und verband die Kläne mit einer einheitlichen Idee des Rechtssystems und damit auch mit gemeinsamen Normen. Der Austausch von Ideen und Wissen war so natürlich, wie

der Handel der verschiedenen Inseln. Von Anfang an existierte die Vorstellung, dass physisch Getrenntes geistig verbunden sein kann. Die Inseln und ihre Gemeinschaften mochten getrennt von den anderen für sich stehen und funktionieren, doch sie teilten alle gemeinsame Wertvorstellungen, Lebensweisen und Gedanken. Es kam häufiger vor, dass zwischen zwei benachbarten Inseln geheiratet wurde. Die Kläne bildeten zwar kein Staatsgebilde, aber die Nachbarn waren immer willkommenen Gäste. Durch den weit verbreiteten Tauschhandel kam es nicht zu strikten Besitzkategorien, die Konflikte zwischen Inseln provozierten. Falls sich dennoch ein solcher Fall anbahnte, intervenierten alle Nachbarinseln, um der Gesellschaft aller Ha-Nh Frieden zu bringen. Denn durch die engen und vielfältigen Verknüpfungen waren alle und nicht Einzelne verantwortlich.

Ein neues, historisches Kapitel öffnete sich mit der Konstruktion von leistungsfähigeren Booten. Große Fischereischiffe konnten nun auch Wale jagen und entdeckten dabei die wundersame und fruchtbare Küste. An ihren Ufern sollte kein Ha-Nh Mangel leiden. Sie bot genügend Platz, dass alle Kläne im Ga-Ya-Ri, dem großen Dorf, zusammenleben konnten. Diese Idee faszinierte viele Kläne. Doch nicht alle besaßen die dazu notwendigen, großen Boote. Diejenigen, die zuerst reisen würden, waren nicht mehr auf den Handel, die alles verbindende Kraft, angewiesen. Stärkere Kläne sahen in der Besiedlung für sich Vorteile, während schwächere Kläne Benachteiligung fürchteten. Unfrieden kam auf. Es war unklar, wer dorthin reisen und das neue Land beanspruchen durfte.

Zum ersten Mal versammelten sich die Oligarchen aller Dörfer und suchten 99 Zyklen lang nach einer Vorgehensweise, mit der alle einverstanden waren. Am 100. Zyklus dann einigten sie sich für eine Überfahrt von Menschen aus allen Dörfern. Die Transportschiffe wurden gebaut und eine neue Generation brach in ein Leben jenseits der Wellen auf. Durch die günstigen Klimabedingungen und die weite Entfernung zu anderen Ethnien florierten die neuen Siedlungen. Bald übertrafen sie ihre Heimatdörfer in allen Bereichen. Metalle, Tiere, fließendes Süßwasser, Feldfrüchte und große Bauflächen bildeten die Grundlage für eine neue Art von Gesellschaft. Die Siedlungen lebten weder in Subsistenz, noch waren die Handelsbeziehungen zu ihren Ursprungsdörfern notwendig. Die Entfremdung der Siedlungen geschah rasch. Mit neuem

Wissen und Materialien standen sie für eine expansive, fortschrittliche Richtung, während die Heimatdörfer als Gegenprinzip für traditionelle und familiäre Konzepte standen.

Es hieß, die Prinzipien von Wasser und Stein rangen um die Seele der Ha-Nh. Der Stein formte Waffen, das Wasser staute Meinungen. Der Stein schichtete sich zu Mauern, das Wasser ließ die Gedanken frei fließen. Aus dem Stein erhoben sich Soldaten, aus dem Wasser erhoben sich Diplomaten. Es wäre wohl zu einem Krieg gekommen, den die Küstensiedlungen mit ihren Rohstoffen eindeutig gewonnen hätten. Doch die Heimatdörfer sandten keine Armee, sondern ihre Ältesten. Soldaten konnten nur gegen Soldaten kämpfen und waren gegen das unbewaffnete Wort wehrlos. Sie hätten sie zu jedem Zeitpunkt abschlachten können, doch sie hielten inne. Statt Krieg zu führen, galt es die Harmonie wiederherzustellen, wie es immer schon bei den Ha-Nh gewesen war.

Der Stein war dem Wasser nicht überlegen, wie es angenommen wurde. Er unterlag im Schiffsbau, dem Werte- und Rechtssystem und der Demut. Der ihm innewohnende Reichtum hätte fast zu einem schrecklichen Blutvergießen geführt. Mit dieser Einsicht wurde klar, dass sich beide Prinzipien ergänzten. Als Zeichen der Übereinkunft sollte jeweils die weiseste Frau und der weiseste Mann, geprüft durch das Konzil aus Stein und Wasser, die zukünftigen Entscheidungen der jungen Nation leiten. Die Isolation schränkte die Expansion stark ein, schuf aber auch die einzige Ethnie, die nie einen Großkrieg miterlebt hatte und deren religiöse Ansichten, als philosophische Leitsätze, das Fortschrittsdenken vorangebracht haben.

Unzufriedenheit und interne Konflikte wurden über Umverteilung bestimmter Güter, mit dem sozialen Kapital der Muscheln und dem No-Ka-Recht geregelt. Die Ha-Nh hielten die erreichte Harmonie als ihr oberstes Gut hoch. Selbst im Verlauf der wissenschaftlichen Entdeckungen, die zur Ablösung des Zwei-Prinzipien-Systems führte, spaltete es den Staat nicht in unterschiedliche Lager. Es gab zwar interne Konflikte und beim Zusammentreffen mit anderen Ethnien auch Grenzkriege, aber diese entflammten nie in solch verheerender Form, wie etwa auf Avar. Wenn der Stein bricht, dann fließt das Wasser davon. Es herrschte keine Notwendigkeit Land bis zum letzten Blut zu halten. Kein Stolz einzelner Herrscher verhinderte den Frieden, auch wenn

dieser bitter war. Letztendlich galt es die Harmonie aller Ha-Nh wiederherzustellen und dafür konnte kein Preis zu hoch sein. So überdauerte die Ethnie die kriegerischen Phasen des Himmels. Sie erlitt Niederlagen, ebenso wie sie Siege errang. Rückblickend betrachtet vergrößerte oder verkleinerte sich ihr Staatsgebiet durch die Kriege nicht maßgeblich. Damit war es bis zum letzten Zyklus des Endkrieges stabil. Dann, mit dem Erscheinen der Okima und der Bildung der Weltregierung, löste sich die parlamentarische Paarmonarchie im Angesicht der neuen Zukunft auf. An ihre Stelle trat die Staats-No-Ka, die der Weltregierung untergeordnet war. Mit dem Auszug der Ethnien sollte allerdings das dualistische Staatsprinzip, mit der Harmonie als oberstes, politisches Ziel, auch auf fernen Welten weiterleben.

Kultur und Eigenheiten

Das Wasser lehrt uns, wie wir handeln sollen.

Wohin es fließt, bringt es Leben und teilt sich an alle gleichmäßig aus. Unebenheiten weiß es zu umgehen und Hindernisse zu umfließen.

Der Stein lehrt uns, wie wir schaffen sollen.

Wo er steht, ist er ein starkes Fundament und bietet Stabilität. Generationen weiß er zu überdauern und die Welt zu formen.

Das Wasser ohne den Stein ist ein unüberquerbarer Ozean. Der Stein ohne das Wasser ist eine unerweichbare Festung.

Nur wenn wir beides im Gleichgewicht halten, wissen wir, recht zu leben.

Die Kultur der Ha-Nh ist seit unzähligen Myriaden durch den Dualismus von Elementen geprägt. Zwar hat sich die Denkweise durch wissenschaftliche Erkenntnisse als irrtümlich herausgestellt, dennoch prägte sie das Denken und die Gebräuche der gesamten Ethnie. Es gibt in ihrer Art stets eine Dialektik, zwei gegensätzliche Prinzipien, die in ihrer Wechselwirkung Neues hervorbringen. Das Entscheidende ist dabei die Suche nach Harmonie. Es reicht nicht aus, aus einer Thesis und Anti-Thesis eine Synthesis hervorzubringen. Sie muss gleichzeitig dem System Ruhe bringen. Ha-Nh sehen sich als Kultur des Friedens. Es geht nicht darum persönliche Vorteile zu erringen, sondern im Sinne der Allgemeinheit Frieden zu stiften. Das ist der zentrale Gedanke ihrer Identität und er findet sich in allen Bereichen wieder.

Ihre Architektur nutzt häufig zwei Bauelemente, die sich von außen als Gegenpaare gegenüber zu stehen scheinen und sich dann

aber im Verlauf zu einer neuen Form einen. Dabei wird auf Ecken, Spitzen oder Kanten möglichst verzichtet. Glatte, runde und schlichte Oberflächen sollen ein friedfertiges Bild vermitteln.

Die Küche der Ha-Nh ist sehr einfach gehalten. Es gibt ein Grundnahrungsmittel, das durch ein Geschmacksnahrungsmittel ergänzt wird. Gewürze sind selten, dafür gibt es eine große Anzahl an Soßen und kleinen Beilagen, mit denen sich jeder die Portionen selbst herichten kann. Das Konzept des Einfachen und der harmonischen Zweiheit findet sich in vielen Kunstformen wieder. Mit wenigen Tintenstrichen und einer weiteren Farbe, zur Hervorhebung, entstand eine eigene Form von Kunst. Alles ist bildhaft. Die Sprache und Schrift besteht aus Symbolen, die je nach Anordnung andere Bedeutungen besitzen können. Populäre Bücher nutzen kaum Schrift, dafür viele Bilder, die die einzelnen Situationen zeigen, anstatt sie zu erklären. Ein Stil, der nicht für die Wissenschaften, die Daten jenseits bildlicher Darstellbarkeit nutzt, geeignet ist. Die Philosophie der Ha-Nh gebraucht viele Naturvergleiche und extrahiert aus dem Wirken gegensätzlicher Naturprinzipien Lebensanleitungen. Dabei ist Harmonie stets das Ziel aller Handlungen. Das wirkt sich auch auf das Verhalten vieler Ha-Nh aus. Bei Streitgesprächen kann eine ritualisierte Rollenverteilung angenommen werden. Eine Person wechselt darin von der vorsichtigen und höflichen Form des Wassers hin zum unnachgiebigen Stein mit seiner festen Meinung. Es kann passieren, dass ein Streit dadurch unlösbar wird. Allerdings soll der Rollenwechsel lediglich die wahre Intention des Gegenübers offenbaren. Sobald diese bekannt ist, können die Ha-Nh für den Frieden einen Kompromiss vorschlagen. Das Konzept kann sogar auf Gesprächsgruppen angewandt werden, in denen die Ha-Nh Unterrollen verteilen, die die Hauptsprechenden von Wasser und Stein unterstützen. Erst wenn beide Gruppen ihren Part gespielt haben, kann eine Übereinkunft getroffen werden.

Die duale und nach Harmonie suchende Denkweise der Ha-Nh verwirrt Außenstehende meistens. Zum Beispiel wurde in einem nicht eindeutigen Gerichtsfall eine arme Person dazu verurteilt, 300 AWE zu zahlen, die sie nicht besaß und auch nicht erwirtschaften konnte. Deshalb gaben die klagende und richtende Person jeweils 100 AWE dazu. So wurde die Last aufgeteilt und der Frieden wiederhergestellt.

Mythologie

Wasser ist Farbe. Das Leben in den Fischer-
eidörfern, die farbenprächtigen Korallen-
bänke und bunten Fischschwärme führten zu
dieser Meinung. Wie alle Menschen des Him-
mels besitzen auch die Ha-Nh eine Farbmy-
thologie. Diese spielt sich jedoch in den For-
men des Wassers ab. Am Anfang war nur das
Meer. Farben spiegelten sich in ihm, mischten
sich zu neuen Bildern und jedes Bild erschuf
ein Motiv, ob Fisch, Muschel oder den Him-
mel selbst. Tropfen für Tropfen, Bild für Bild
füllte sich die Welt. Dadurch wogte das Meer
und noch mehr Farben fanden zueinander.
Doch erst in dem Moment, als alle Farben ei-
nander berührten, entstand der Mensch. Er
war nackt und allein. Doch er lernte, durch
Beobachtung, wie ein Fisch zu schwimmen,
sich wie ein Vogel am Himmel zu orientieren
und sich wie eine Krabbe ein Haus zu bauen.
Der Ozean war der ewige Quell, der den Brun-
nen des Himmels mit Farben und sich selbst
mit Leben füllte. Der Mensch musste nur ge-
nau hinsehen und würde dadurch das Wesen
des Wassers und damit des Lebens erkennen.
Den Farben standen keine Götter, sondern Na-
turprinzipien vor. Anstatt also Einzelschick-
sale aus Himmelsformationen zu lesen, wurde
mit dem Wasser, als Bewegungs- und Schöp-
fungsprinzip, die Welt erklärt. Ein Beispiel für
ein solches Prinzip wäre: „Wasser fließt frei.“.
Es sagt aus, dass Leben stetig seinen Weg fin-
det, Hindernisse umspült und immer in Bewe-
gung ist. Es gilt nicht die Veränderung zu
fürchten. Denn sie ist so natürlich, wie der
Fluss des Wassers. Stattdessen sollte sie als
Gelegenheit verstanden werden.

Anhand von Naturbeobachtungen wurden Ge-
setze für Menschen, Tiere und Umgebungen
festgehalten. Diese Gesetze gaben den Dorf-
gemeinschaften Sicherheit. Schaden durch
Katastrophen oder Unglück zu erleiden, hatte
nichts mit Flüchen oder Hexerei zu tun. Es
war der Ablauf natürlicher Begebenheiten und
es galt, nach einer Veränderung, das Beste da-
raus zu machen. Der Mensch kann wenig Ein-
fluss auf die Auswirkung der Naturprinzipien
nehmen. Allein seine Wachsamkeit und sein
Zusammenhalt kann ihn begrenzt davor schüt-
zen. Wasser galt jeher als Tutor.

Am Lebensende kehrte der Mensch zurück ins
Meer. Er durfte nicht begraben werden, son-
dern musste in die Wellen eintauchen. Nur so
konnte sichergestellt werden, dass die Farben
sich einst erneut vermischen und ihn wieder

erschaffen. Jeder Mensch trägt die erschaffende Kraft des Wassers als Speichel, Blut oder Samen in sich.

Das Weltbild wurde mit der ersten Entdeckung von Küsten und Gebirgszügen um das Gegenprinzip des Steins erweitert. Der Stein war unbeweglich, einfarbig und hoch. Er war das genaue Gegenteil des Wassers. Doch in seinen Tiefen wurden wertvolle Metalle entdeckt. Seine harte Gestalt konnte zum Bau stabiler Wohnungen verwendet werden und sein Boden war fruchtbar. Er war nichts, was vermieden werden sollte, sondern erweiterte das Paradigma auf einen Dualismus. Dem Schöpfungsmythos wurde der Urfels hinzugefügt, welcher nach und nach vom Wasser zu den verschiedenen Inseln geschliffen wurde. Wenn das Wasser für Leben stand, dann stand der Stein für Tod. Das führte zu einer neuen Art von Begräbnissen. Die Ruhe des Erdreiches und Rückführung zum Urfels wurden ergänzt.

Aus dem Dualismus leitete sich eine neue Denkweise über alle Dinge ab. Ganz gleich wie arm oder edel, schön oder hässlich, nützlich oder wertvoll etwas war, es besaß stets ein Für- und Gegenprinzip. Mit dieser Sicht wurde die Welt erforscht und Wissen erzeugt. Selbst in sozialen Beziehungen fand es Anwendung. So sollte ein Mann und sein Gegenprinzip, seine Frau, gemeinsam herrschen und so ihren Haushalt führen. Der Mann jagte, die Frau kochte, der Mann zeugte, die Frau gebär, aber sie entschieden gemeinsam über die Erzeugnisse. Das Für benötigt das Wider und andersherum. Nur so konnten beide Prinzipien ausgeglichen werden, was Harmonie entstehen ließ. Bei Streitigkeiten zum Beispiel schaffte das Wasser entweder den Stein zu unterspülen, ihm also die Argumente wegzunehmen, oder der Stein ließ sich nicht erweichen, nutze also ein Veto-Recht. Allerdings wurden nach jeder Debatte die Rollen gewechselt, um einen Ausgleich darzustellen. Nur auf seine Meinung zu beharren, sorgte bei einem Rollentausch für offene Ablehnung. Es mussten also, in der gemeinsamen Harmoniesuche, Kompromisse gemacht werden.

Harmonie als oberstes Ziel und Gesellschaftsprinzip leitet die Ha-Nh noch immer. Ihre Mythologie gilt bis in die Gegenwart als eine aufklärende Weltbeschreibung, die ein Vorläufermodell zu wissenschaftlichen Methoden darstellt. Fortschritt ist kein Privileg Avar's und kann auch aus unkonventionellen Sichtweisen entstehen.

HOSTATI



Kurzbeschreibung und Archetyp

Hostati ähneln Südeuropäern am meisten. Ein stetiges Streben nach Perfektion prägt diese altehrwürdige Ethnie. Die Vergangenheit, in der sie ein Weltreich errichtet hatten und als die Auserwählten der Okima galten, ist im Bewusstsein vieler Hostati noch präsent. Sie sind eine stolze Gesellschaft, die sich immer wieder zu Bestleistungen motivieren kann. Es wird gesagt, Hostati respektieren nur Leistung. Unabhängig davon in welcher Form sie erbracht wird, wird ihre Achtung dadurch erlangt, dass sie beeindruckt werden. Orden, Abzeichen, der eigene Körper oder eigene Werke besitzen daher einen großen Wert für sie. Es geht auch immer ein Stück weit darum, sich gegen andere durchzusetzen. Teilweise suchen Hostati die Konfrontation, um andere zu übertrumpfen. Sie scheuen keine Heraus-

forderungen, wissen aber auch, wann sie besiegt sind. Dann sind sie sogar in der Lage dem Siegenden zu gratulieren und aus ihrer Niederlage zu lernen. Die Mitglieder der Kollektivs sind für sie Kameraden und zu Kameraden gilt es, loyal zu sein.

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Die Hostati dominierten die historische Entwicklung auf Avar für Myriaden. Das athletische Bildnis ihrer Körper, der schmalen Gesichter und markanten Kinnen prägten die Währung bis zur Einführung des AWE. Der Grundstein ihres Kontinentes umspannenden Reiches waren die drei mythischen Städte Belltor, Girata und Sofie. Zwei davon besaßen einen gut geschützten Hafen, während die dritte an der wichtigsten Handelsstraße, der Lo Via, lag. Die Städte standen anfangs in ständiger Konkurrenz zueinander. Jede von ihnen war autark und hatte sich auf die Zweige Militär, Kunst oder Bildung spezialisiert. Für sich betrachtet, waren sie alle einzigartig und jede hätte das Zentrum eines eigenen Reiches sein können. Einst waren sie auch Teil einer staatlichen Einheit, die durch Erbschaft und Nachfolgekonflikte zerbrochen wurde. Ein lockeres Band aus Handel, Hilfe in Krisenzeiten und gemeinsamen Festzyklen verband die Städte. Meistens war das Verhältnis unter ihnen jedoch von Spott, Schadensfreude und Streitereien geprägt. Stetig war jede Stadt versucht, die anderen beiden zu überflügeln. Krieg gegen eine Stadt hätte zur eigenen Eroberung durch die dritte Stadt geführt. In den wenigen, archäologischen Fundstücken findet sich ein Bild von drei Schlangen, die sich gegenseitig fressen, wobei sie dabei einen Kreis bilden. Das Bild beschreibt treffend die endlose Rivalität der Städte unter einander.

Es ist historisch belegt, dass ein Okima, in Gestalt einer Frau, erschien. Ihr Auftreten ist sehr eng mit der Mythologie der Hostati verbunden und daher schwer von dieser zu trennen. In den frühen Quellen wurde nur von der Frau mit den grauen Augen berichtet. Sie war eine Reisende, gerüstet wie ein Soldat, intelligenter als die größten Philosophen und so schön, wie der Himmel selbst. Ein Poet dichtete, dass sie Anmut, Krieg und Weisheit in sich vereinte. Laut der Legende reiste sie durch alle drei Städte und prüfte diese. Ihre drei perfektionierten Aspekte beeindruckten und verzauberten dabei die Menschen, auf die sie traf. Das galt auch für die Stadtfürsten, die fortan um ihre Gunst buhlten. Belltor präsentierte in einer Parade seine militärische Stärke, Girata

in einem Theaterfest ihre schönste Kunst und Sofie, in öffentlichen Debatten, ihre großen Ideen. Alles davon war überragend, aber zeitgleich stand es allein und war unvollständig. Wer ihr Herz gewinnen wollte, musste alle drei ihrer Aspekte meistern.

Ein weiterer Fakt ist, dass es nach ihrem datierten Auftreten zu gemeinschaftlichen Projekten, wie dem Bau von Akademien und Kasernen, kam. Auf den Vasen aus dieser Zeit fanden sich weibliche Motive und Kreise. Es kam zu einer Kulturwende und damit zu einer Wende der Denkweise. Die Städte versuchten nicht länger einander auszustechen, sondern vereinten ihre Kräfte. Es ist unklar, wie sie die Stadtfürsten dazu bewegt hatte, allerdings griff sie, in einer für die Okima nie zuvor und danach bekannten Direktheit, in das Schicksal der Menschen ein.

Die Frau mit den grauen Augen lebte Generationen lang, was die Langlebigkeit der Okima zum ersten Mal bewiesen hat, in den drei Städten und führte deren Entwicklung voran. Nach mehreren Menschenleben schuf sie aus den drei Riesen ein Reich und erhob die geteilte Demokratie zur Staatsform. Jedes Thema, über das abgestimmt werden sollte, wurde auf dem Marktplatz in die Kategorien Militär, Kunst oder Wissen unterteilt und die Mündigen der jeweiligen Kategorie durften darüber abstimmen. Die Frau, die später als Salene zur göttlichen Allmutter sakralisiert wurde, beschäftigte sich allein mit der Ausbildung und Prüfung der Menschen. Die Hostati waren zweifellos die Günstlinge der Okima.

Zuerst erhob sich der Stadtbund zur führenden Seemacht in der Klassik des Himmels. Damit besaß er ein großes Auffangpotenzial für zirkulierende Ideen. Wenn an einem Ende des Kontinents etwas entdeckt wurde, kannten es die Hostati einige Hekaden später. Ihre Akademien realisierten die fortschrittlichen Ideen. Die Kunst und Kultur breitete sich weit über Avar aus und lockte Verbündete und Handelspartner an. All das resultierte in einer blühenden Wirtschaft und einem starken Militär. Ein komplexes Rechtssystem, ein Ehrenkodex und die Gnade im Sieg milderte den Hass und den Trotz der Besiegten. Große Städte entstanden, darunter auch die Haupt- und Tempelstadt Salene, die bis in die Gegenwart überdauert hat.

Uralte Schriften zeigten Salene als höchstes, anzustrebendes Gut. Sie war all das, was jeder Mensch werden konnte. Ihre gelebte Unsterblichkeit und Perfektion, die untrennbar mit

dem Meistern der drei Aspekte verbunden waren, erhob die Herzen und Gedanken aller, die sie erblickten. Auf ganz Avar und darüber hinaus wurde sie bekannt und in der Kunst verschiedenster Ethnien abgebildet. Salene wurde zum leuchtenden Vorbild für alle Menschen. Doch die Menschen beteten Salene, zu Zeiten ihres Wirkens, nicht an. Es gab weder Kulte noch religiöse Zeremonien. Dieser Umstand ist kann nur damit erklärt werden, dass die Okima, in Bewusstsein um die Gefahr von Religionen, aktiv die Anbetung verboten hatten. Es ist denkbar, dass Salene sich den Hostati als Mensch, mit allen Fehlern und Leiden, zeigte. Diese Menschlichkeit wies ihre Leistungen als menschenmöglich und nicht als göttlich aus. Datierungen ihrer Besuche ergaben außerdem, dass sie häufig gereist war und sich den Menschen gezeigt hatte.

Das entscheidende Ereignis, welches den Verlauf der avantischen Geschichte für immer verändern sollte und bis in die Gegenwart in den Medien präsent ist, ist der Raub der Salene durch das Reich der Quotel. Aus heutiger Sicht wird eine Prüfung der Okima vermutet. Sie wollten wahrscheinlich wissen, wie sich die Hostati ohne ihr leitendes Licht verhalten würden und ob sie ihre Werte in Krisenzeiten erhalten konnten. Andere Theorien besagen, dass Salene absichtlich zu den Quotel gereist war, um auch ihr Reich zu Höherem zu führen. Diese Reise wurde dann jedoch als Entführung missverstanden. Obwohl die Gründe im Dunkeln der Geschichte liegen, sind die Konsequenzen daraus nur allzu klar konserviert.

Nach dem Verschwinden der Salene wurden die Menschen im Reich befragt, wie weiter vorgegangen werden soll. Es stimmten nicht nur die Soldaten, sondern alle ab. Es ist ein fast einstimmiges Ergebnis überliefert worden. In einem bis dahin einmaligen Reichschwur verpflichtete sich jede Frau und jeder Mann, ob der Kunst, dem Krieg oder der Weisheit zugewandt, erst dann zu ruhen, wenn das Geschlecht der Quotel ausgerottet war. Es folgte der erste Großkrieg des Himmels. Nach Chiliaden blutigster Schlachten, die den Boden verheerten und schreckliche Seuchen brachten, endete der Krieg mit einem umfassenden Sieg der Hostati. Alles an den Quotel, ihre Leben, ihre Kultur, selbst ihr Name, wurde zerstört. Die letzten Überlebenden waren für alle Zeitalter gebrandmarkt.

Damit verdammten sich die Hostati selbst. Ihre Gnade wurde vergessen, ihr Ehrenkodex mit dem Blut unschuldigen Lebens besudelt

und die Gesetze des Krieges ignoriert. Die einstige Bewunderung anderer Ethnien wurde von Furcht überschattet. Salene hingegen wurde nie mehr gesehen. Deswegen erhoben die Hostati sie zur Göttin. Die Hoffnung auf ihre Rückkehr verwandelte sich in Anbetung. Doch dort, wo Religion herrscht, wird sie von Menschen für ihre Interessen missbraucht werden. Die Demokratie zerfiel, durch die Einführung von Privilegien-Wahlrecht, immer mehr in eine Aristokratie. Durch die Größe und geringe Bedrohungslage des eigenen Reiches übernahmen persönliche Ambitionen die Oberhand. Die Arroganz der Menschen, zu einer höheren Art zu gehören und auserwählt zu sein, verankerte sich zentral im Bewusstsein der Hostati. Sie konnten aus eigenen Kräften nicht mehr zu ihrer einstigen Hochkultur zurückfinden. Stattdessen dehnte sich der Missbrauch der Werte durch persönliches Interesse immer weiter aus. Bald schon wurden Kriege wegen erleuchtenden Träumen oder Farbmustern im Himmel begonnen. Jene, die meinten alle Aspekte gemeistert zu haben, forderten für sich die Reichskrone. Im Zuge dieser menschlichen Niederlagen wandten sich die Okima von den Hostati ab.

Interne Kriege, Intrigen und Aufstände unterdrückter sowie nach dem Bild der Hostati niederer Ethnien führten zum Fall ihres Reiches. Ihre Kultur lebte in Elementen der Avanter und in den Städten der Flüchtlinge weiter. Am Ende teilten sie dasselbe Schicksal wie die von ihnen verhassten Quotel. Es dauerte viele Generationen nach dem Reichsfall, bis die Hostati wieder ein souveränes Staatsgebilde errichtet hatten. Sie waren keine Bedrohung für das Kaiserreich der Avanter. Sie integrierten sich darin, ohne sich als Avanter zu sehen, und erlebten durch ihr bedeutsames Erbe lange Aufschwungsphasen. Durch die Kriege auf Avar, in die sie stets mit hineingezogen wurden oder sich aktiv daran beteiligten, sollten sie bis zur Offenbarung der Okima jedoch nie mehr ihre einstige, historische Größe erreichen. Sie waren durch die eigenen Taten für immer besiegt.

Kultur und Eigenheiten

Nach dem gewohnten Krieg der Disziplin waren die Städte noch mächtig.

Nach dem stillen Krieg des Geistes waren die Städte noch belebt.

Nach dem großen Krieg der Wildheit gab es keine Städte mehr.

Der Stolz einer einstigen Weltmacht und als

Auserwählte der Okima existiert noch immer im Bewusstsein der Hostati. Wie in der Klassik wird die Trinität angestrebt. Sie definiert die Kultur der Hostati. Militär, Kunst und Bildung sind die Säulen ihrer Gesellschaft. Der alte Ruhm soll wiederhergestellt werden und die Legenden vom Geschenk der Unsterblichkeit durch die Okima befeuern diesen Wunsch. Hostati grenzen sich bewusst ab. Sie sehen ihre Besonderheit, aber auch ihre Fehler, durch ihre Geschichte begründet. Ihr Ziel ist es, Perfektion in der Trinität zu erlangen und so die Gunst der Okima zurück zu gewinnen. Das führte dazu, dass ein Großteil der Kosme-Angehörigen Hostati sind, die dort den Aspekt des Krieges meistern wollen.

Hostati bauen und denken vor allem zweckmäßig. Eine große Sachlichkeit und Funktionalität liegt in ihren Werken. Desto älter ein Hostati wird, desto kunstvoller werden seine Schöpfungen. Von der Schnitzerei bis zur Büste, von der Hütte bis zum verziertem Säulengang, alles zeigt ein Vorwärtstreben. Vielleicht mag es an der geometrieverliebten Architektur, oder der schieren Größe ihrer Gebäude liegen, jedoch wirken die Formen der Hostati nach wie vor imperial.

In der Küche heißt es, ein Hostati kocht nur für sich selbst. Fettreis mit Vitaminsoße ist eine beliebte Mahlzeit, die alles Notwendige zum Überleben besitzt. Das schreckt viele Außenstehende ab. Das Einfache und Zweckmäßige ist gewünscht. Dennoch wollen auch aufstrebende Köche ihre Leistungen unter Beweis stellen und überzeugen besonders mit ihren verschiedenen Weinen und Fischgerichten feinere Gaumen. Es herrscht im besonderem Maße eine abbildende Kunst vor. Stärke, Potenz und Einzelpersonen stehen im Vordergrund. Personen, die Großes erreichen oder bereits einen Pfad der Trinität gemeistert haben, erfreuen sich großen Respekts. Es ist eine Kunst der Vorbilder und des Personenkults. Erreichtes wird ausgestellt und soll andere inspirieren.

Dieser Einschlag ist auch in der Holo-Industrie erkennbar. Heroische Filme, scheinbar unlösbare Aufgaben und die Verkörperung der Trinität spielen zentrale Rollen. Die Hostati-Kultur ist so eher geschlossen und erfährt weniger Interesse von außen. Dagegen ist ihre Literatur und Philosophie hochgeschätzt. 80% ihrer Bestände bestehen aus Sachbüchern, die detaillierte Anleitungen und Erfahrungen über einzelne Vorgänge, Berufe oder Strategien beinhalten. Die Philosophie ist mannigfaltig und keineswegs auf die Trinität beschränkt. Auch

sie besitzt die dominante Sachlichkeit und befasst sich sehr kritisch mit Staatswesen, Gerechtigkeit im Leben und im Gesetz sowie mit der Realisierung von Moral. Selbst wenn Hostati in der Kosme töten, vollstrecken sie das Urteil nicht als gehorsame Befehlsempfangende, sondern als gewissenhafte Personen. Hinter der militärischen und rationalisierten Maske steckt ein reflektierter und selbstkritischer Kern.

Trotz aller Reflexion ist das Rivalitätsdenken innerhalb ihrer Gesellschaft spürbar. Jeder will andere überflügeln. Es wird sich auch bewusst von Außenstehenden abgehoben, was sehr schnell arrogant wirken kann. Hostati beharren auf ihre kulturelle Einzigartigkeit. Das heißt jedoch nicht, dass sie Personen anderer Ethnien nicht respektieren oder nicht bewundern können. Allerdings zählt für sie nur Leistung. Das, was in der Welt realisiert wird, ist der Maßstab für den Wert einer Person. Diesen Grundsatz nehmen sich viele Angehörige der Ethnie zu Herzen. In diesem Zusammenhang hat auch die Ablehnung für die Quotel überdauert, deren Lebensweise, in ihrem Stereotyp, der ihren genau entgegengesetzt ist. Trotz ihres Hochmutes und ihrer Fehler ist die vorwärtstrebende und perfektionistische Kultur der Hostati im Universum geachtet.

Mythologie

Die ursprüngliche Stadtmythologie ist lediglich in Fragmenten rekonstruierbar. Jede Stadt galt als eigene Welt und die Fürsten waren darin göttliche Herrschende. Die Stadt wurde zum lebendigen Wesen stilisiert. Die Mauern schützen wie die Haut, der Markt war das schlagende Herz und der Palast der entscheidende Kopf. Personen wurden in dieser Metapher mit Körperflüssigkeiten verglichen. Alle sollten sich als Teil eines großartigen Wesens betrachten. Diese Anschauung endete mit dem Erscheinen der Salene.

Bereits zu Zeiten ihres Wirkens wurden in Kunst und Schrift Motive ersetzt sowie Mythen neu erschaffen. Ihre Lehren von Form, Werten und Zielen wurden zentrale Elemente der neuen Anschauung. Es gab eine Aufklärung innerhalb der Hostati, die göttliches Wirken und Hexerei überflüssig machten. Salene war über Generationen der einzig bedeutungsvolle Aspekt. Sie war greifbar und ließ kaum Spielraum für Interpretationen. Deshalb wurde alles an und von ihr festgehalten. Erst mit ihrem Verschwinden gab es einen Rückfall in die Religion. Ohne ihr führendes Licht entstand der Glaube an die Allmutter Salene.

Sie war das Herz der Gesellschaft der Hostati. Zuerst war es unklar, wie es ohne sie überhaupt weitergehen sollte. Hoffnungen und Sehnsucht nach ihrer Rückkehr gründeten daher die Religion, die einen Ethos schuf. Selene vereinte die höchsten Tugenden der Weisheit, Anmut und Kriegskunst. Alle Lebensbereiche wurden in diese drei Kategorien unterteilt. Aus diesen Kategorien gingen in der Religion jeweils ein göttliches Haus hervor. Diese Häuser beinhalteten Schwerpunkte ihrer Lehren als Götter und bildeten in ihrer Gesamtheit einen Kreis, die perfekte und vollkommene Form.

Das Haus Wildheit, mit der göttlichen Familie Kraft, Zorn und Schrei, unterliegt dem Haus Disziplin. Das Haus Disziplin, mit der Familie Stand, Zusammenhalt und Ruhe, wird von dem Haus Geist besiegt. Das Haus Geist, mit der Familie List, Bewegung und Lachen, wird wiederum das Opfer vom Haus Wildheit. Die göttlichen Familien sind alles Fragmente und damit Töchter der Lehren der Salene.

Allgemein nimmt das Weibliche in Ästhetik und Glauben eine dominante Stellung ein. Zwischen Frauen und der Allmutter besteht eine unlösliche Verbindung. Der Glauben wiederum ist stets mit ihren Lehren verbunden. Deshalb bilden die Häuser jeweils militärische Grundtaktiken, künstlerische Darstellungsformen und wissenschaftliche Erklärungsmodelle ab. Es sind weder willkürliche Regeln noch Machtprinzipien in den Glaubenssätzen versteckt. Die Häuser zu durchwandern und den Kreis zu vollenden ist der Inbegriff der Glückseligkeit der Hostati. Als Lohn wartet die Unsterblichkeit der Salene auf die Frommen. Es ist eine große Motivation, ihre Lehren einzuhalten und alle drei ihrer Hochtugenden zu meistern. Das Banner der Hostati, das bis in die Gegenwart überlebt hat, ist demzufolge eine Maske mit drei Gesichtern, die ineinander laufen und insgesamt einen Kreis bilden. Ein Gesicht lacht, eines ist konzentriert und das dritte Gesicht schreit.

Die Mythologie stellt damit, mehr als bei jeder anderen Ethnie, eine Anleitung zum richtigen und glücklichen Leben dar. Jeder Hostati soll Soldat, Künstler und Philosoph werden. Selbst wenn ein Mensch nicht einmal einen Aspekt verkörpert, verbleiben seine Leistungen trotzdem in der Welt. Waren sie bedeutend genug, wird er dennoch Unsterblichkeit erfahren. Seine Essenz und Idee wird über jene, die von seinen Werken inspiriert werden, erneut in die Welt zurückkehren. Denn ein Kreis endet sowie das menschliche Streben, niemals.



KALIMAN



Archetypisches Spiel

Kaliman können sich am ehesten als Morgenländer vorgestellt werden. Sie lieben Reichtum und Schönheit. Sie gelten als impulsiv, redegewandt und kalkulierend. Es ist eine von Männern und ihren Idealen dominierte Ethnie. Sie bringen, aus ihren religiösen Überzeugungen, oft nur wenig Verständnis für die avantgardische Kultur mit. Besonders im Bezug zu Frauen, gleichgeschlechtlichen Partnerschaften oder sozial Niedrigeren herrscht nur wenig Toleranz vor. Das alles können sie meistens jedoch hinter ihrer Maske aus Freundlichkeit verbergen. Kaliman leben nach einem strengen Pragmatismus, der auf persönlichen Interessen fußt. Dazu können sie problemlos jedem Geschäftspartner Respekt entgegenbringen. Wenn es um ihre Werte geht, dann bleiben die eigene Familie, die Ehre und die Religion aber unerschütterliche Fundamente. Dort endet der Pragmatismus. Kaliman gehen also Konflikte

und Risiken nur dann ein, wenn sie daraus etwas gewinnen können, außer es geht darum ihre Werte zu verteidigen. Das Kollektiv ist für sie nur eine Gelegenheit, bis sie es als Familie sehen.

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Vor langer Zeit, als die Menschheit noch jung war, lebten sie im Himmel. Dann führten die Okima sie fort. Sie sind eine von zwei Ethnien, deren Wirken auf dem Himmel archäologisch nicht mehr nachzuweisen ist, weil sie in einem sehr frühen Entwicklungsstadium den Himmel verließen. Erst auf ihrem Zielplaneten, dem Mond Repe der zersplitterten Welt Vulnox, kann eine Geschichte anhand von Funden erzählt werden. Die Mondhälfte der Kaliman war der ständigen Strahlung der blauen Sonne ausgesetzt. Sie nannten die graublaue Wüste Kalischa, das Land des Windes. Unter den schweren Lebensumständen, der Hitze, den Wüstengefahren und dem Mangel, entwickelte sich eine reisende Gesellschaft. Ihre Körper verschwärzten und verkleinerten sich durch das stetige, blaue Feuer der Sonne.

Wasser wurde schnell verbraucht und die Quellen füllten die Becken nur langsam wieder auf. Mit steigender Population mussten neue, kalendarische Strecken gefunden werden. Dadurch kam es zur Entdeckung einer großen Oase namens Kali. Früchte und Wasser waren im Überfluss vorhanden. Hier ließen sich die Menschen nieder und erbauten die erste Siedlung. Die Männer verrichteten die schweren Arbeiten, während die Frauen sich um die Pflanzen und das Wasser kümmerten.

Die Kaliman waren von Anbeginn an eine patriarchalische Gesellschaft. Das Band des Überlebens und der notwendigen Arbeitsteilung hierarchisierte sie und schaffte Ordnung. Die Männer nahmen hierbei die Rolle der Ernährenden und die Frauen die Rolle der Fürsorgenden ein. Ein Junge war für das Überleben von größerem Wert als ein Mädchen. Säuglingsskelette beweisen, dass Infantizid in der frühen Zeit bei zu großem, weiblichem Nachwuchs gebräuchlich war. Frauen, die nur Mädchen zur Welt brachten, galten als verflucht. Allgemein hatten es Frauen von Beginn an schwer in der patriarchalischen Gesellschaft. Ihr persönliches Ansehen und damit ihr Behandlung verbesserte sich erst mit der Geburt eines Sohnes.

Die Siedlung wuchs bald zur Stadt, in der sich

viele Betriebe gründeten. Besondere Bekanntheit erlangten Familien, die sich auf das Auffinden von Quellen und Wasseradern spezialisierten. Wer das Überleben beförderte, wurde sozial erhoben. Das galt auch, wenn Frauen Wasseradern fanden. Sie nahmen dann wichtige Positionen im Hintergrund neuer Siedlungen oder Betriebe ein, ohne dass sich das öffentliche Bild von Frauen im Allgemeinen änderte.

Mit den neuen Wasserquellen war die Möglichkeit zur Expansion gegeben und bald unterhielt Kali mehrere Siedlungen, die alle vom Handel mit der Oase abhängig waren. Im Laufe der Zeit entstand so ein Netzwerk aus Städten, Karawanen und Reisenden. Über Kali herrschte der Sultarch und er setzte seine loyalsten Männer zur Verwaltung der anderen Siedlungen ein. Es gab selten Aufbegehren, dazu waren zu wenig Vermögen und zu große Lasten vorhanden. Außerdem bedeutete jede Form von Rebellion das Todesurteil für alle in der Überlebensgesellschaft. Der wenige Luxus konnte nur erarbeitet oder anderweitig verdient werden. Er zeichnete die Menschen, die ihn besaßen, aus. Für eine lange Zeit war der Sultarch immer der Mann gewesen, der den meisten Reichtum angehäuft hatte. Um andere davon zu überzeugen, musste er entsprechend präsentiert werden. Eine Umverteilung nach unten fand nur anhand von Löhnen, öffentlichen Bauvorhaben oder anderen Arten von Bezahlung statt. Kein Kaliman würde seine Reichtümer freiwillig spenden. Denn der Verlust von Reichtum ist mit dem Verlust von Ansehen und Stellung gleichzusetzen.

Es entstanden häufig kleinere Konflikte aus Neid. Die eiserne und effiziente Durchsetzung der Gesetze durch sehr gut ausgebildete Stadtwachen und reguläre Soldaten erstickten aber meistens aufkeimende Aggressionen. Außerdem war die Umverteilung von Reichtümern auf allen Wegen möglich und nur vom Geschick, der Intelligenz oder Stärke der einzelnen Personen abhängig. Diebe erhielten hierbei einen besonders gefürchteten aber auch romantisch-begehrten Status. Trotz der offensichtlichen Teilung zwischen arm und reich existieren keine Quellen, die von einem Bürgerkrieg berichten. Eine Erklärung dafür könnte die starke Verflechtung von Politik und Religion sein. Während für den fortschrittlichen Himmel, in dem die Menschen keinen Mangel oder Katastrophen fürchteten, Religion später nicht mehr notwendig war, gab sie einer Überlebensgesellschaft Zusammenhalt, Hoffnung und starke Wertvorstellungen.

Die Kaliman hatten ein stabiles Reich entwickelt, als der Rest der Menschheit sie wiederentdeckte. Fasziniert von dem neuen Wissen und den himmlischen Menschen, nahmen die Kaliman alles an, was ihnen geboten wurde. Sie verdienten sich Ruhm und Respekt in der Kosme und bald wurde ihnen zum Dank ein eigener Planet, mit ähnlichen Bedingungen wie auf ihrer Heimat, angeboten. Der Sultarch Fassur al Shadiff führte die Migration an und nur die Ärmsten und Verurteilten blieben zurück. Die Welt wurde nach seinem wertvollsten Besitz benannt, nach seiner einzigen, damals noch ungeborenen Tochter Yuba.

Es sollte ein großartiger Neuanfang für das Kalisar werden. Der Sultarch strebte stets nach Wissen und Schönheit. Er reformierte das Bildungssystem, lud Lehrende fremder Planeten ein und importierte Technologie. Es war ein kostspieliges Unterfangen. Deshalb entsandte er die Söhne seiner besten Soldaten in die Weiten des Alls. Sie sollten Gold sowie Edelsteine erbeuten und dem Universum zeigen, welche fähigen Männer die Kaliman nach wie vor waren. Die Stärke der einstigen Überlebensgemeinschaft wurde, in Form von Traditionen, in die technoide Zukunft übernommen, ohne ihre Vorteile einzubüßen. Aus unbekannten Quellen floss unermesslicher Reichtum dem Sultarch zu, der den Fortschritt des Kalisars und seine prächtige Entwicklung vorantrieb.

Reichtum bedeutet den Kaliman alles. Desto mehr sich ein Mann leisten kann, desto größer sein Harem ist, desto mehr Prestige erlangt er. Deshalb wurde der Fassur al Shadiff als größter unter ihnen gefeiert und konnte eine Dynastielinie etablieren. Es gab vorher keine Adelstitel, die ein Geburtsrecht implizierten. Nachdem ein Mann mit seinem Reichtum alle anderen Anwärter ausgestochen hatte, wurde er zum Sultarchen und vergab Ämter nach seinem Gutdünken. Mit der Reise in die neue Heimat und dem folgenden, goldenen Zeitalter änderten sich die alten Regeln. Die Menschen waren glücklich, sahen sich einer strahlenden Zukunft gegenüber und damit konnte der Sultarch konkurrenzlos herrschen.

Trotz der gebrachten Veränderungen blieben bestimmte Regeln bestehen. Jeder war für seinen Reichtum und seinen Einfluss selbst verantwortlich, solange er dabei keine Gesetze brach. Diese Gesellschaft war und blieb patriarchalisch organisiert. Frauen waren vor allem Prestigeobjekte und kümmerten sich in der öffentlichen Anschauung allein um die Kinder und den Haushalt. Außerdem galt nach wie

vor die Gewichtung von Abstammungslinien und Herkunft bei den Familien. Kaliman sind stolz auf ihre Väter und ihre Linie. Blut zählt bei ihnen so viel wie Gold. Kapital, in welcher Form auch immer, ist der Maßstab des Erfolges. Die Kinder sind verpflichtet den Wohlstand der Familie zu mehren. Erfolge werden in Namen und Titel dargestellt. Sie sind nicht sehr bedeutungsvoll, gelten jedoch ebenso als Prestigeobjekte und persönliche Heraldik. Die Schere zwischen arm und reich mag weit auseinandergehen, dafür hat jeder findige Handelnde und erfolgreiche Krieger die Möglichkeit aufzusteigen. Unternehmungsgeist, Glück und Geschick sind die einzigen Schranken, die die Scherenklingen voneinander trennen. Das beflügelt die Bevölkerung zu lernen und ihr Können unter Beweis zu stellen. Es entwickelte sich in den großen Marmorvierteln ein vielfältiger Unterhaltungssektor, während die Bürgerviertel mit Märkten und Handwerkenden um jeden AWE wetteiferten.

Das Land war unter jenen Aristokraten aufgeteilt, die dem Sultarchen die Treue geschworen hatten. Dieser führte die Dynastielinie an, wobei nicht der Erstgeborene, sondern der Beste der Söhne der nächste Sultarch werden würde. Alle anderen Ämter werden vom Sultarch verteilt und er allein entscheidet über alle Belange der Kaliman. Fassur al Shadiff hatte wenige Feinde, die er fürchten musste und konnte seinen Reichtum auskosten. Innerhalb kürzester Zeit investierte er Unsummen in den Auf- und Ausbau von Städten und anderen, geheimen Projekten. Das endete letztendlich mit einem Attentat auf ihn. Seine gerade erst mündige Tochter, obwohl sie von ihrem Volk geliebt wurde und die legitime Thronerbin war, hatte es ab da als Regentin nicht leicht gehabt. Denn die Bevölkerung war trotz der verbreiteten Technologienutzung und der bereitwilligen Wissensannahme noch in ihren traditionellen Denkschemata gefangen. Die Frau wurde unterdrückt, es herrschte eine Diskriminierung der Armen vor und das Rechtssystem, mit seinen drakonischen Strafen, entstammte noch aus Zeiten der Subsistenz. Doch die junge und kluge Erbin ist entschlossen, diese Missstände zu reformieren und ihr Volk zu Größe zu geleiten.

Kultur und Eigenheiten

Und als die Haremsdamen das schreckliche Leid ihrer Söhne und Töchter erblickten, da weinten sie. Ihre Tränen wurden zu Regen und füllten den Ort namens Kali, die große Quelle. Und ihre Söhne und Töchter konnten rasten

und tranken sich an dem Mitleid ihrer Mütter satt. Zum Dank sollten sie von da an die Kalimannen heißen.

Keine andere Ethnie ist so stark mit ihrer Religion verknüpft, wie die Kaliman. Kultur und Religion sind eins. Die Darstellung des einen ist ohne die Auslebung des anderen undenkbar. Keine andere Ethnie provoziert mit ihrem Recht auf kulturelle Einzigartigkeit größere Debatten um Definitionshoheiten und die Souveränität einer Staatskultur wie die Kaliman. Werden Missstände, wie die Unterdrückung der Frau oder die religiöse Ableitung willkürlicher Begründungen, kritisiert, wird es oft als eine kulturell bedingte Folge erklärt. Für Außenstehende kann ihre Kultur als Ausrede wirken. Für die Kaliman selbst gibt es keinen Unterschied zwischen Glauben und Kultur.

In der metriten Welt löste sich die Bestrafungsmythologie in einen neuen Anfang auf. Technologie wurde akzeptiert, ohne in irgendeiner Form Glaubenssätze zu verändern. Die Angst vor dem Tod, die eigene Identität und das Lebensziel der Kaliman wurden nicht durch den Fortschritt verwischt. Kommt es zwischen Lehren der Religion und wissenschaftlichen Erkenntnissen zu Widersprüchen, geben die Kaliman sie offen zu, ohne die Notwendigkeit einer Veränderung zu erkennen. Oder sie interpretieren Elemente ihres Glaubens dann anders, um den Widerspruch aufzulösen. In gewisser Weise sind die Kaliman eine Prüfung der Okima an den Hohen Rat. Die Geschichte zeigt klar, zu was Religion geführt hat und warum sie ausgelöscht wurde. Der Hohe Rat nutzt verschiedene, friedliche Strategien, um die Kaliman zu säkularisieren. Bisher scheiterte jeder dieser Versuche jedoch, da Religion sich in den meisten Bereichen und Strukturen des Lebens der Kaliman wiederfindet. Sie lässt sich kaum von ihrer alltäglichen Lebenswirklichkeit trennen. Der Hohe Rat gibt jedoch seine Versuche der Rationalisierung nicht auf. Auf der anderen Seite stellt er auch ein klares Verbot vor religiös motivierten Grausamkeiten oder sogar religiös legitimierten Kriegen. Himmlische Beobachtende sind stetig auf Yuba vor Ort und berichten über die aktuelle Situation. Ein Mann ist bei den Kaliman so viel wert, wie er in seinem Leben erwirtschaftet. Der Wert der eigenen Person soll nach Außen in prächtigen Prunkbauten, Statuen und großen Gärten gezeigt werden. Präsentation spielt eine wichtige Rolle. Sobald eine arme Familie

zu Geld kommt, investiert sie das Geld nicht unbedingt in neue Einkommensquellen, sondern erwirbt sich wahrscheinlicher neue Kleidung und Statussymbole. Dadurch wird sie von jedem mehr geachtet, erhält Zutritt zu höheren Gesellschaftsschichten und kann vor allem günstigere Heiratspartner finden. Es war einst eine Überlebensstrategie höherwertig zu heiraten, mittlerweile ist es ein Volkssport. Verwandtschaftsbeziehungen, das Feilschen um Mitgifte und der ständige Kampf um soziale Ränge sprechen eine deutliche Sprache. Alle Kaliman wissen, wer über und unter ihnen steht. Mit jedem sozialen Rang dürfen mehr Fleischarten und Gewürze genossen werden. Die Zahl der Frauen in einem Haushalt und der Qualitätsgrad von Kleidung, Schmuck und Behausung steigt. Alles ist darauf ausgelegt, sich nach außen als prächtig darzustellen. Kunst und Architektur wollen gefallen und nutzen edle Materialien für schöne Formen. Das hält auch Einzug in die Sprache. Desto höher ein Kaliman gestellt ist, desto gewählter und vornehmer wird er versuchen, sich auszudrücken.

Literatur, Film und Philosophie drehen sich im Besonderen um die Neuauslegungen des Glaubens in der technoiden Zukunft. Neue Möglichkeiten werfen viele neue Fragen auf, die in ethischer und religiöser Sicht beantwortet werden müssen. Der Sultarch wollte sein Reich den avanten Standards anpassen, ohne die eigene, kulturelle Identität zu verlieren. Die Anpassung ist jedoch ein schmaler Grat zwischen Glaubensauslegung und der Offenheit gegenüber avanten Meinungen. Zum einen droht die Auflösung in der Universalisierung, zum anderen herrscht eine unverhohlene Feindseligkeit gegenüber Religionen vor. Die Kaliman sind daher eher eine geschlossene Ethnie, die deutlich homogener und identitätsbewusster auftritt, als andere Ethnien.

Mythologie

Es gab immer nur Farsah, den Himmlischen. Er war der Anfang und wird das Ende sein. Er schuf den Ozean des Lichts. Der Ort, an dem Licht Wasser und Wasser Licht ist. Der Ort, der sein Garten ist und an dem sich alles golden vor ihm verneigt. Sein Harem ist so anmutig und zahlreich, wie das Licht, das sich im Wasser bricht. Einst fragten seine Frauen ihn, welche seine Liebste sei. Er sagte, sie sollen sich alle verhüllen, sodass niemand die andere erkenne. So wählte er eine von ihnen, dass niemand sie erriet und niemand sie neidete. Doch die Erwählte, die das Blau der

Weisheit trug, war geehrt wurden. Sie würde Farsah's Wahl an jedes seiner Kinder tragen. Der Himmlische zeugte mit seinen Frauen viele Söhne. Alle trugen das reine Gute Farsah's und die Einzigartigkeit, aber auch die imperfekte Seite ihrer Mutter in sich. Alles Gute und Böse war ihnen in ihre Wiege gelegt und allein die Weisheit, die jedem seiner Kinder geschenkt worden war, ließ sie zwischen beiden unterscheiden. Sie sollten Menschen genannt werden und sie huldigten und liebten ihren Vater. Er schenkte ihnen dafür Gesetz und Ordnung und sie lebten als Familie in Frieden.

Dann zeugte der Himmlische seine ersten Töchter. Sie waren von solch unvergleichlicher Schönheit, dass sie selbst ihre Mütter übertrafen. Bei ihrem bloßen Anblick verfiel ihnen jeder Mann sofort und konnte nicht mehr an sich halten. Die Männer kämpften um sie, töteten einander und brachen die Gesetze. Mit ihrem Blut wurde der ewig grüne Garten besudelt und der Name ihres Vaters entehrt. In seinem Zorn verbannte Farsah die Menschen aus seinem Garten. Die ersten Töchter verwandelte er, für ihre Freizügigkeit, in Edelsteine, um ihre Schönheit zu behalten und sie doch zu strafen.

Der Saphir stand für Wissen, der Amethyst für Inspiration, der Rubin für das Schmiedefeuer, der Onyx für die Nacht, der Topas für den Wüstenwind, der Smaragd für das Heim und der Diamant für den Himmlischen selbst. Sie alle wurden über die Welt verstreut. Ab diesem Zyklus sollte jede Frau verschleiert sein, sodass die Männer nicht mehr von ihnen verführt würden und sich gegenseitig für sie mordeten.

Der Weg der Verbannung führte in das Fegefeuer. Sie sollten durch seinen Zorn brennen und dursten. Selbst Wasser und Licht hatte er zerrissen und den Himmel gespalten. Sein heißer, niemals ermüdender Blick legte sich auf sie. Um dem Höllenschlund zu entkommen, sollten die Menschen streng nach seinen Gesetzen leben. So strebten sie danach, durch Frömmigkeit in den Ozean des Lichtes zurückzukehren.

Wenn ein Mensch stirbt, so will das Gute in ihm zurück in den ewig grünen Garten auffahren, doch das Böse drückt seine Seele herunter in die kalte Immernacht. Farsah richtet nach den Taten im Leben. Selbst ein Mann, der viel Böses in sich getragen hat, kann, wenn er viel Gutes im Leben bewirkt hat, Erlösung erfahren.

QUOTEL



Kurzbeschreibung und Archetyp

Quotel sind die kleinste aller Ethnien und können sich als native Amerikaner vorgestellt werden. Sie sind, außer bei den Hostati, überall beliebt. Quotel gelten als herzengute, chaotische und abenteuersuchende Reisende. Was sie haben, das teilen sie. Kein Schmerz oder Problem kann so groß sein, dass es nicht durch Lachen und Musik vertrieben werden kann. Quotel sind Hedonisten. Sie lieben das Leben, die Vergänglichkeit des Augenblicks und die Wanderlust. Nur selten bleiben sie an einem Ort, denn das Universum hat so viele Geschichten zu erzählen, die sie hören und weitergeben wollen. Sie blicken immer voran und nur im Traum zurück. Ihre Familie ist da, wo sie sich wohlfühlen und ihre Heimat ist die ewige Reise.

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Wenig ist über die Quotel vor dem Fall ihres Reiches bekannt. Ihre Geschichte und Kultur wurde nahezu vollständig von den Hostati ausgelöscht. Alle bekannten Quellen über sie entstammen anderen Ethnien und sind einseitig negativ. Sie berichteten von einem brutalen

und mächtigen Reich, welches alles zu unterwerfen drohte. Tatsächlich zeichnen die wenigen dutzend erhaltenen Originalquellen ein anderes Bild. Metallgeschirr von hervorragender Schmiedekunst, aus Stein gearbeitete Figuren und die kunstfertigen Malereien auf Keramikscherben zeugen von einer fortschrittlichen Hochkultur. Überreste von Soldaten und noch erhaltene Schlachtberichte aus dem ersten Großkrieg des Himmels beschreiben ein starkes, schnelles Militär, welches von der Vielfalt der Waffenarten und Taktiken mit dem Reich der Hostati auf gleicher Augenhöhe war. Auf Gegenständen der Quotel sind von einfachen Menschen Lieder über das Leben, den Himmel und den Frieden eingeritzt wurden. Durch die wenigen Originalstücke scheint eine poetische, lebensbejaende Kultur hervor, die für immer in die Vergessenheit verbannt wurde. Es ist vorstellbar, dass die Okima auch die Quotel führten oder sie führen wollten, wie sie es einst schon mit Salene bei den Hostati taten. Doch ihr Aufstieg wurde nach dem Raub der Salene, oder historisch korrekter, dem unerklärten Verschwinden des Okima, zu einem Stoß in den Abgrund.

Am Ende des ersten Großkrieges des Himmels waren schätzungsweise 90% aller Quotel tot, ihre Städte bis auf die Grundmauern geschliffen und die Überlebenden in alle Winde zerstreut. Es gab keinen Platz, an dem sie Ruhen oder sich verstecken konnten. Die gesamte Ethnie wurde entwurzelt und konnte nie lange an einem Ort Zuflucht suchen, bevor ihre Häscher sich näherten. Der Zorn der Hostati begleitete sie viele Myriaden über das Land. Kein Reich gewährte ihnen Asyl. Diebstahl und Gastfreundschaft waren das Einzige, was ihren Lebensunterhalt sicherte. Es begann ein Leben ohne Stillstand. Eine staatliche Struktur oder gemeinsame, politische Organisation war unmöglich. Die Verfolgung dauerte so lange an, dass die Quotel sich an ihren neuen Lebensstil angepasst hatten. Ihr Leben wurde für immer die Reise und das Abenteuer. Sie folgten bestimmten Farblinien im Himmel oder später, auf anderen Welten, bestimmten Sternen. Es war unwichtig, zu welchem Ziel sie führten, so lange ihnen gefolgt werden konnte.

Anfangs waren die Quotel in kleinen Familiengemeinschaften organisiert, die um ihr Überleben kämpften. Sie mussten blind aufeinander vertrauen und selbst dann war ihre Sicherheit nicht gewährleistet. Nur Güte und Freundlichkeit zu Personen, die sie auf ihren

Reisen trafen oder in ihre Gemeinschaft aufnahmen, half ihnen auf ihrem Weg. Der Begriff Familie wurde dadurch bei den Quotel sehr dehnbar. Er bezeichnete die Kernfamilie sowie alle Verwandten und Mitreisenden, die das Vertrauen der Quotel gewonnen hatten. Wer „Volkt!“ wurde zur Gemeinschaft gezählt. Daher kam es häufig vor, dass eine Familie einen bunten Tross aus Reisebekanntschaften anführte.

Das Gehen und Kommen von Personen ist bei den Quotel so normal, wie die Gabelung eines Weges. Es gibt im Leben der Quotel keine Anker. Sie besitzen überall auf den Welten Freunde. Wenn eine Freundschaft zerbricht oder Abschied genommen wird, wird nicht zurückgeblickt. Das Leben bietet stets neue Gelegenheiten und Kontakte. Quotel lieben das Leben, den Augenblick und die Entdeckung. Ihr Wissen um Lebenskunst, Orientierung und Geschichten wird hochgeschätzt. Es ist eine Kultur der Fröhlichkeit und der Veränderung. Sie sind daher sehr beliebt bei Karawanen, Handelnden und Menschen, die die Welten sehen wollen.

Alle Reisenden kennen von dem Moment an, an dem sie mit den Quotel reisen, eine Grundregel: Wer teilt, überlebt. In der Anonymität von Städten mag dieses Konzept undenkbar sein. Aber in der Familie muss sich jeder um den anderen kümmern. Verrat oder Ignoranz kann zum Tod der gesamten Gemeinschaft führen. Güte ist kein Luxus, sondern Notwendigkeit. Das Teilen bezieht sich dabei auf alles, was geteilt werden kann. So wird zum Beispiel, durch das Fehlen von Bildungsinstitutionen, das Wissen an die nächste Generation verbal weitergegeben. Dies geschieht häufig in Liedern. Am bekanntesten sind dabei die Familienlieder, in den jedem Mitglied eine Strophe gewidmet wird. Sie sind vergleichbar mit Familienbannern und werden von Kindesbeinen auf gelernt. Es ist die einzige Geschichte, die die Quotel besitzen und erzählen können. Sie besitzen noch immer keine Regierung oder politische Vertretung. In der interportalen Gesellschaft haben sie sich ihren Lebensstil erhalten, so wie sich die Vorurteile ihnen gegenüber erhalten haben.

Kultur und Eigenheiten

Die Trommel wurde angeschlagen. Alle stimmten mit ein. Und sie tanzten, machten den Tag zur Nacht und die Nacht zeigte ihnen die Sterne. Und die Älteren stiegen von den Sternen hinab und tanzten mit ihrer Familie. Sie waren alle wieder glücklich vereint, bis die

Trommel verstummte und die Familie weiterzog.

Die Kultur der Quotel einheitlich zu beschreiben ist so unmöglich, als solle der Wind eingefangen werden. Was alle Quotel vereint, sind die Reise, die Lieder und das Abenteuer. Ethnologische Untersuchungen haben ergeben, wie stark sich Aufbau, Lebensziele und Weltsicht der einzelnen Familien unterscheiden. Es mag alles auf dem Fundament der Reise und der eigenen Familienlieder basieren, doch im Laufe der Reise sammelt jede Familie ihre eigenen Eindrücke. Die Kultur der Quotel ist völlig flexibel. Sie übernimmt fließend Elemente aus anderen Geschichten oder spinnt die Begegnungen der eigenen Reise zu Geschichten. Diese Geschichten werden bei Treffen mit anderen Familien ausgetauscht. So entsteht ein Flickwerk aus Erzählungen, Legenden und Mythen. Das Ziel, die Sternennische zu erreichen, wird von allen reisenden Familien angestrebt. Die eigene Familienkultur jedoch zeigt verschiedene Wege auf, wie sie erreicht werden kann. Es geht bei den Quotel selten darum anzukommen oder überhaupt irgendwo zu sein. Doch alles dazwischen ist für sie von großem Wert.

Quotel sind meistens fahrend und sammeln alles an Erinnerungen. Diese Artefakte sind Teil ihrer lebenden, niemals endenden Geschichte. Trümmer eines Raumkampfes, den sie miterlebt haben, Haarlocken von geliebten Personen, einfach alles, was aufgehoben und an die zukünftige Generation mitgegeben werden kann, besitzt einen Wert. Jeder Erinnerung, so der Glaube, birgt einen Traum. Nichts ist jemals wirklich verloren, solange noch die Erinnerung davon wachgehalten werden kann. Das Netz der Träume der Quotel wird demnach aus einem Sammelsurium von scheinbar zufälligen Gegenständen erschaffen. Doch hinter jedem Gegenstand steht eine Geschichte, die bei Nachfragen erzählt werden kann. Neben den Familienliedern besitzt jeder Quotel also auch eine individuelle Sammlung an Geschichten.

Das für Außenstehende Ungewöhnlichste ist, dass fahrende Quotel schriftlos leben. Sie schreiben ihre Erlebnisse nicht nieder. Sie sammeln nur Gegenstände und bringen ihren Kindern die Familienlieder bei. Der Tod eines einzelnen Quotel kommt daher dem Abbrennen einer ganzen Bibliothek gleich. Auch wenn es unter Nomaden und Spezialisten der Überlebenskunst keine gewohnten, sozialen Hierarchien gibt, so werden jedoch die am

meisten geachtet, die die besten Geschichten und schönsten Lieder kennen.

Jeder Quotel kann jederzeit aus dem Nomadenleben austreten, sesshaft werden und sich dem avanten Allzyklusstrott hingeben. Die meisten kehren allerdings zu ihrer Familie zurück oder gründen selbst eine neue, fahrende Gemeinschaft. Denn die sozialen Banden innerhalb einer Quotel-Familie sind stark und die Abenteuer einzigartig. Mit den reisenden Familien verfügen die Quotel über ein flexibles, panportales Sozialnetzwerk. Ganz gleich wo oder in welcher Lage sie sich befinden, sie können immer darauf vertrauen, von einer anderen Familie aufgenommen zu werden. Ein Quotel ist niemals allein.

Mythologie

Es ist sehr wenig über die Mythologie des Quotel-Reiches bekannt. Sicher ist, dass nach dem Untergang ihres Reiches die alten Rituale nicht mehr aufrechterhalten werden konnten. Sie wandelten sich in immer kürzere Versionen ab und verschwanden dann ganz. In den hektischen Fluchten blieb kaum Zeit für längere Anbetungen oder Bewahrungsrituale. Der Mensch muss jedoch immer an etwas glauben. Mit dem Niedergang des Alten wurde Platz für etwas Neues geschaffen. Dies entsprang aus dem ReiseAllzyklus der Quotel. Nur die Farben des Himmels wiesen einen Weg. Auch wenn niemand wusste, wohin er führte, war er besser als stehen zu bleiben. Es war die verzweifelte Hoffnung auf Sicherheit in einem fernen Land, die den Mythos des Inaqua, des finalen Reiseziels, erschuf.

Die Trauer um das Verlorene wäre zu übermächtig gewesen. Deswegen konzentrierten sich die Quotel auf ihre Gegenwart und immer, wenn sie etwas oder jemanden verloren hatten, sollten sie lachen. Trauer verlangsamte und hielt auf. Ein Abschied aber kann auch neue, lebensbejahende Dinge mit sich bringen. Es gab für sie keine Anker mehr in der Welt. Die Reise wurde alles, was ihnen blieb. Sie wurde zum Ziel. Falls doch eine geliebte Person sterben sollte, so würden sie sie in Inaqua wiedersehen. Viele Geschichten sprechen von einer großen Sternennische. Jede Familie soll dort ihr Lager aufgeschlagen haben. Sie sollen dort zusammen tanzen und singen und in den Träumen zu ihren Familien sprechen.

Eines der wenigen Dinge, welches niemand den Quotel nehmen konnte, waren ihre

Träume. Deshalb beziehen sich viele Geschichten darauf. Sie werden, wie die Abenteuer der Reise, in Liedern und als Erinnerungsstücken aufbewahrt. Dazu werden Träume abgemalt oder bestimmte Schlüsselemente von ihnen nachgebaut. Diese Objekte werden als Fokusfetische verwendet, um durch Meditation die Erinnerung an den entsprechenden Traum immer wieder wachrufen zu können. Dabei stehen besonders die empfundenen Gefühle im Vordergrund. Die Bildebene kann sich nur durch die Gefühlsebene erklären. Symbole bedeuten ohne ihre Empfindung nichts. Die Traumdeutung ist sehr ausgeprägt bei den Quotel. Da Traum und Wirklichkeit als Geschichte und Erinnerung gleichwertig sind, wird die endlose Reise nicht einmal im Schlaf unterbrochen.

Die Grenze zwischen beiden kann für das fahrende Volk verschwimmen. An Spiegeln soll die Welt der Träume ganz nah sein. Es ist nicht ungewöhnlich, wenn Quotel Ereignisse oder Umgebungen durch einen Spiegel betrachten oder in ihnen mehr suchen, als ein bloßes Abbild der Wirklichkeit. Verbreiteter Drogenkonsum lässt sie auch aktiv Erlebnisse durch eine andere Perspektive wahrnehmen oder kontrolliert im halbwachen Zustand träumen. Das kann dazu führen, dass Quotel durch gefundene Gegenständen oder überstandene Abenteuer neue Träume erlangen. Das Netz der Erinnerungen geht nahtlos in das Netz der Träume über. In einem gewissen Sinn sind beide eins. Träume erweitern und vervollständigen das Erleben. Sie sind zum Beispiel der einzige Ort, an dem verlorene Verwandte wiederentdeckt werden können. Daraus entfaltet sich eine ungeahnte Kreativität, die die Erzählungen von Begegnungen und gesehenen Orten mit einer indigenen Einmaligkeit verzaubert.

Diese einzigartig Perspektive, die nur bei den fahrenden Familien der Quotel zu finden ist, macht ihre Narrative so besonders. Unabhängig von den Bewertungen ihrer historischen Geschichte werden ihre persönlichen Geschichten sehr geschätzt. Denn es existieren zahllose Mythen und Erlebnisse im kulturellen Fundus der Quotel, die dafür bestimmt sind, weitererzählt zu werden. Das ist das Vermächtnis der Quotel an die Menschheit und ihr Fragment der Unsterblichkeit. Sie mögen zwar die kleinste Ethnie sein, aber ihr Geschichtsschatz ist der größte aller Ethnien.

SWÖRTBJORN



Kurzbeschreibung und Archetyp

Die Schwertgeborenen sind wohl die traditionellste Ethnie unter den großen Sieben. Sie ähneln am ehesten Skandinaviern. Die Männer sind starke, grimmige Krieger, die sich einen Namen erkämpfen wollen und ihre Frauen kluge, technologieaffine Beraterinnen, die die Gemeinschaft organisieren. Sie fürchten keine Herausforderung und sind im Stande, selbst unter den hoffnungslosesten Bedingungen durch Schweiß und Blut einen Triumph zu erringen. Einige sehen Swörtbjorn als ungehobelte Wilde. Doch wer mit ihnen einmal trank, schätzt ihre grobe, gastfreundliche Gesellschaft. Die Mitglieder des Kollektivs sehen sie als ihre Freunde.

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Wie bei den Kaliman haben die Okima in der Frühphase menschlicher Entwicklung eine Gemeinschaft von Jagenden und Sammelnden

auf den Mond Repe der zersplitterten Welt Vulnox gebracht. Die kalte und gefrorene Seite hemmte mit Eis und tödlichen Umweltbedingungen jede Entwicklung. Unter den ständigen Meteoriteneinschlägen des zersplitterten Himmels und der Isolation vom Rest der Menschheit mussten sich die Swörthjorn an ihre raue, neue Heimat Frosthalm gewöhnen. Sie hatten lediglich die Wahl sich anzupassen oder zu sterben. Ihre Körper wurden groß und kräftig, ihre Haut blass und ihre Haare blond.

Das harte und kurze Leben der Swörthjorn bestand anfangs aus der Jagd, der Fischerei und der Holzbearbeitung. Durch den strengen, langen Winter und die hohen Kindessterblichkeit dauerte es extrem lange, bis sich größere Siedlungen etabliert hatten. Leben, unabhängig vom Geschlecht, war wertvoll und Namen bedeuteten viel. Familiennamen gewährten Zuflucht, Schutz und Stärke. Generationen später entwickelten sich Familiennamen zu Sippenamen. Diese grenzten sich juristisch und von ihren Bräuchen so stark von anderen Sippen ab, dass beinahe schon von Unterethnien gesprochen werden konnte. Die Sippen bauten sich Dörfer, entdeckten neue Materialien, wie Eisen oder Gold, und der erste Reichtum entstand. Mit ihm kam der Neid und die Gier. Als Überlebensgemeinschaft mussten die Swörthjorn zusammenhalten. Als Gemeinschaft aus Sippen, die sich allmählich Luxus aufbauten, war es für ärmere Sippen verführerisch diesen Luxus einfach zu nehmen. Es kam zu Überfällen und Plünderungen unter den Sippen. Das führte zu Erzfeinden, die aufgrund des geforderten Metalls so genannt wurden. Vergeltungsaktionen und langanhaltende Blutfehden waren die Folge. Ohne eine zentrale Macht, die Frieden schaffen konnte, töteten sich die Menschen einander und raubten, was sie nicht einfordern konnten.

Die Sippen wurden immer kleiner, es fehlte an Fachpersonal für die Landwirtschaft und Angst vor Gewalt begleitet die Swörthjorn ständig. Der Kreislauf des Tötens weitete sich so stark aus, dass die Ausrottung der Ethnie aus Gier, Stolz und Hass bevorstand. Aus der Not heraus, den kommenden Winter überleben zu müssen, trafen sich die Ältesten der Sippen im ersten Sipfing. Es war das früheste, bekannte Parlament der Menschheit. Hierin wurden Regeln für den Krieg und für das Sippenleben beschlossen. Die Ältesten waren selbst dafür verantwortlich die Gesetze, die in den Runen festgeschrieben wurden, durchzu-

setzen. Brach eine Sippe gegen die Runengesetze, wurde sie vogelfrei und alle Bündnisse sollten aufgekündigt werden. Ein Waffenstillstand bis zur Schneeschmelze wurde beschlossen, damit alle Sippen sich auf den Winter vorbereiten konnten. Das Sipfing hatte großen Erfolg. Die Familien waren der Kämpfe müde und sehnten sich nach der Sicherheit, die die Runengesetze brachten. Durch den Erfolg etablierte sich das Parlament als eine Tradition. Bald wurde ein Grundgesetz für den Krieg erlassen. Niemand durfte im eigenen Sippenterritorium wildern, Raubzüge waren saisonal begrenzt und bei Einzeltaten konnte Blutgeld gefordert werden, anstatt der gesamten Sippe den Krieg zu erklären. Da jede Sippe einen gemeinsamen Angriff verbündeter Sippen nichts entgegensetzen konnte, fürchtete jede von ihnen bei Gesetzesbruch sich zu isolieren. Um eine Garantie für den Einhaltung der beschlossenen Gesetze zu geben, standen die Sippen mit ihren Namen dafür. Damit war der erste Schritt zu der parlamentarischen Monarchie der Gegenwart gesetzt.

Die Kämpfe um Rohstoffe und Namen setzten sich fort. Sie waren in ihren Verlusten aber nun regulierter. Krieg, mit seinen Regeln, wurde Teil der Lebensart und Tradition der Menschen. Das Aussetzen der Sippenkämpfe bahnte sich erst nach der Entdeckung eines neuen, großen Feindes an: den Kaliman. Beide Ethnien wurden durch einen Äquator breiten Todesstreifen aus ständigen Meteoriteneinschlägen voneinander getrennt. Es ist daher unbekannt, wie es Redrik Leigarson zu den Kaliman und mit Plündergut zurückgeschafft hatte. Doch er erzählte von dem Reichtum der exotischen Städte, dem Überfluss an Wasser und Nahrung sowie der Schönheit ihrer Frauen. Damit erschuf er einen mythologischen Feind, gegen den die Kriegsvorbereitungen bis in die Gegenwart andauern sollten. Die Swörthjorn mussten vereint stehen, wollten sie die Menschen Ohdvin's besiegen. Eine Person musste von den Sippen gewählt werden, um alle Swörthjorn in die letzte Schlacht zu führen. So wurde der Hochkönig eingesetzt und das derzeitige politische System entstand. Als der Himmel die Swörthjorn entdeckte, befanden sie sich immer noch in einem archaischen Zeitalter. Von dem technologischen Fortschritt und ihrer Wunder begeistert, schlossen sich ihre Soldaten der Kosme an und erlangten dort großen Ruhm. Zum Dank für ihre Dienste wurde ihnen ein Planet, mit dem Klima ihrer Heimat, geschenkt:

Freygard. Es kam anfänglich zu einer Migrationswelle. Besonders Jugendliche, ärmere Familien oder Unzufriedene nahmen das Angebot dankend an. Ein großer Teil verweilte allerdings in Frostholm. Sie misstrauten der neuen Welt oder besaßen zu tiefe Wurzeln, um sich von ihrer alten Heimat zu trennen. So kolonisierten maßgeblich vier Sippen Freygard. Der Hohe Rat kannte die kriegerische Natur der Swörbjorn und teilte die Sippen auf vier Regionen mit unterschiedlichen Rohstoffen auf. Eine erhielt das fischreiche Meer, eine die dichten Wälder, eine das fruchtbare Weideland und eine die wertvollen Erze der Berge. Sie legten ihre alten Sippennamen ab und benannten sich nach den Geschenken ihrer Region um. Es wurde gehofft, dass sie die Notwendigkeit des friedlichen Handels und der Vereinigung der Kräfte erkennen würden. Doch ohne die direkte Bedrohung der Kaliman verfiel die Ethnie wieder in die alten Sippenkämpfe. Die Traditionen und Weltvorstellungen waren zu stark im Denken der Menschen verankert.

Dabei erlangte das Namensrecht noch größere Wichtigkeit. Namen besaßen bereits seit den Anfängen eine wichtige Stellung. Sie waren das Gesicht, die Maske oder die Würde von Personen und Dingen. Wenn der Name beschmutzt wurde, musste er eingewaschen werden oder die betreffende Person lebte in Schande und damit als Ausgestoßene weiter. Ziel war es, dass Namen in Liedern besungen und nicht vergessen werden sollten. Dabei hatten jede Person, jede Familie, jede Sippe und der Planet selbst einen Namen. Diese mussten sich jedoch verdient werden. War ein Name errungen, wurde er mit Zeugen, Tat, Privilegien und Strafen eingetragen.

In der Anfangszeit auf Freygard gab es kaum Hochtechnologie oder das Wissen, sie herzustellen und zu benutzen. Deshalb wurde früh die Namensvergabe mit der Beschaffung von Daten oder anderen außerweltlichen Gütern verbunden. So zogen die jungen Namenlosen aus, um andere Welten zu plündern und ihre Heimat zu unterstützen. Ausgewählte Frauen hingegen lernten auf den anderen Welten und brachten das neue Wissen in Form einer Ausbildung oder Schulung nach Freygard. Durch sie entstanden matriarchalische Gesellschaftsstrukturen. Die Oligarchen gaben es nicht zu, aber bei den Parlamentssitzungen hatten die Frauen und ihr Wissen insgeheim die Macht. Sie erkannten, durch ihre avantes Wissen, die drängendsten Probleme, die oftmals mit interportaler Politik verbunden waren. Sie besaßen

gleichzeitig das Wissen über Technologie und waren damit Expertinnen für Fragen zur technologischen Entwicklung Freygard's. Es gehörte zu den avanten Pflichten von Töchtern höherer Familien mit einer Godi mitzugehen. Die Söhne solcher Familien mussten sich stattdessen für das Erbe beweisen, indem sie einen besonderen Namen errangen. Trotz dieser Riten und des Wissenserwerbs sieht Freygard, ohne Flotte und mit rückständiger Technologie, großen Herausforderungen für die Zukunft entgegen.

Kultur und Eigenheiten

„Erik Leifson, du hast drei Männer mit deinen bloßen Händen getötet. Ihre Kehlen sind rot von deinem eisernen Griff. Ich nenne dich von nun an Grimdr, den Würger. Erhebe dich unter deinem neuen Namen. Niemand soll dich mehr als Erik Leifson anklagen können.“

Die Kultur der Swörbjorn ist die traditionallistischste aller Ethnien. Ein Gesellschaftssystem aus Sippen, das Namensrecht, Blutgeld, die Kaliman als Erzfeinde und die problematische Anpassung an den technologischen Standard zeichnen für Außenstehende ein rückständiges Bild. Im Gegenzug ist kaum eine Kultur so prägnant wie die der Swörbjorn.

Das beginnt bereits bei der Geschlechtertrennung. Die Gesellschaft ist versteckt matriarchalisch organisiert. Die Frauen fordern die Oligarchen nie öffentlich heraus, nutzen ihren großen Einfluss aber sehr konkret in der Politik. Während junge Männer sich ins All stürzen, um sich, unter möglichst großer, medialer Aufmerksamkeit, von ihrem Mentor einen Namen zu verdienen, reisen auserwählte, junge Frauen auf andere Planeten. Sie werden in standardisierten Bildungseinrichtungen unterrichtet und lernen die Welt mit ganz anderen Augen kennen als das andere Geschlecht. Sie kommen mit Wissen, die Männer mit Kampferfahrung zurück. Den jungen Frauen ist es verboten in dieser Zeit ein Kind zu bekommen oder zu heiraten. Sie erhalten von ihren führenden Godi auch einen Namen, je nach ihrem Fachgebiet und ihrer Leistung. Dann übernehmen sie Führungsrollen, werden in Technologiebetrieben eingestellt und sollen sich einen Mann suchen. Diese wiederum werben mit erbeuteten Reichtümern und Namen um den besten Sippenzuwachs. Dadurch wird verhindert, dass Frauen Ziel von Oligarchen werden, die sich in ihrer Machtposition

bedroht sehen. Aufgrund des hohen, politischen Einflusses im Sipfing sind solche Gesen der Unterwürfigkeit unter dem Mann wichtig, um keine Reaktionen zu provozieren. Im Laufe der Zeit haben sich Frauen aus besser gestellten Familien fest in der politischen Landschaft etabliert. Der Hochkönig zum Beispiel, die höchste Exekutive der Swörtbjorn, wird ausschließlich von Frauen beraten. Die rauen Witterungsbedingungen führten zu einer weitgefächerten Fellmode. Besonders Männer versuchen die Tiere selbst zu erlegen und sich ihre Kleidung daraus zu nähen. Dabei gilt, desto gefährlicher das Tier war, desto mehr Prestige bringt es dem Jagenden ein.

Vierorts sind die Gebäude noch aus Holz von den Männern in Handarbeit errichtet. Es ist eine Tradition, dass ein Mann seiner Frau ein Haus baut. In weiten Teilen ist es genauso üblich, dass der Mann jagt und die Frau das Erlegte zubereitet. Dabei ist herzhaft und urige Kost in den Küchen beliebt. Durch den Mangel von Komfort und Bequemlichkeit der Zukunft beherrschen Swörtbjorn alte Handwerke und Techniken, die von anderen Ethnien bereits vergessen wurden. Die Männer nehmen innerhalb der Familie oft die starke, tragende und ausführende Rolle ein, während die Frauen beraten, anleiten und verwalten. Keiner von beiden kann es sich erlauben faul oder untätig zu sein. Falls doch einmal Langeweile oder Muse auftreten sollte, werden häufig Holz-, Schmiede- oder Sprachwerke geschaffen. Das kann sich in Schmuck aus Naturalien, wie Tierknochen, aber auch in Gedicht- und Liederwettbewerben ausdrücken. Es ist nicht untypisch, wenn zwei Kontrahenten gegeneinander um Ruhm oder das Herz einer Dame singen. Dazu zählt auch das Messen im Schwert- und Faustkämpfen.

Swörtbjorn führen ein einfaches Leben. Ihre Ziele sind Wohlstand, Ruhm und eine gesicherte Zukunft mit der Familie. Der kaum vorhandene Zugriff auf Hochtechnologie und der Rückgriff auf traditionelle Methoden in allen Lebensbereichen zeichnet sie dabei aus. Selbst ihre runenhafte Schrift und raue Sprache unterscheidet sich maßgeblich von denen aller anderen Ethnien. Es ist ihre massive Gestalt im Zusammenspiel mit ihrer einfachen Lebensweise und kämpfenden Art, die ihr faszinierendes Bild prägen.

Mythologie

Am Anfang war das Bruderpaar, Ohdvin und Torki. Der allmächtige Ohdvin erkannte und

verbrannte alles zugleich mit seinem gleißenden Blick. Seine Augen strahlten zu hell und ordneten das All zu strikt, sodass nichts gedeihen konnte. Sein Bruder Torki besaß nicht einmal annähernd solche Macht. Auch er war geblendet von seinen leuchtenden Augen. Er wusste, dass sein Bruder beide Augen niemals schließen würde. Deshalb verwandelte er sich in Wolken und sein Regen füllte die Leere des Lichtes. Es wuchs zu einem Meer an und reflektierte den Blick des Bruders zurück. Ohdvin musste vor seiner eigenen Macht ein Lied schließen, um nicht selbst geblendet zu werden. Als er sein Auge schloss, blickte er in sein Inneres. Er sah Leere und Träume. Er formte zugleich, was er fasziniert sah. So war die Welt der Ruhe und der Toten erschaffen. Um auch über sie wachen zu können, blieb ab dann ein Auge immer geschlossen. Das All war nun nicht mehr gleißend hell. Es bildeten sich Konturen und die Schatten großer Dinge. Beide Brüder waren erstaunt, dass es mehr gab als Leere. Torki ermutigte seinen Bruder weiter mit ihm zu schaffen, da er allein zu schwach dafür war. Ohdvin kam der Bitte nach und er formte die Welt, Torki begoss sie mit Wasser. Ohdvin gab seinen Atem als Luft, Torki füllte sie mit Wolken. Gemeinsam erschufen sie eine prachtvolle Form. Doch immer musste Torki seinen großen Bruder bitten, den Anfang zu setzen. Er selbst konnte die Dinge verändern oder enden lassen, aber nicht erschaffen. Er stand stets im Schatten seines Bruders. Neid erfasste ihn und wie er die Welt leer sah, beschmutzte er ihren Namen:

„Tauriges Himmelsrund, nichts wird darin Freude finden.“ Ohdvin wurde daraufhin zornig:

„Es ist mein Werk und mein Werk soll ewig gut heißen! Ich zeige dir die Freude anderer Wesen, wenn sie mein Werk erblicken!“

So schuf er aus seinem Abbild den ersten Körper. Torki ärgerte ihn dabei und trübte seinen Blick. Sein Bruder formte an zwei Stellen zu viel und an einer zu wenig und es entstand die erste Frau. Ohdvin erkannte den Streich seines Bruders und dessen Provokation. Er gab sein unvollendetes Werk auf. Die namenlose Frau jedoch liebte ihn für seine Schöpfung und ihr Leben.

Torki ertrug es nicht, dass selbst wenn Ohdvin einen Fehler beging, er immer noch geliebt werden würde. Er wollte auch ihre Liebe und nahm sie sich mit Gewalt. Sie trug ab da Funken beider in sich. Als Strafe für die Vereinigung löste Ohdvin ihr Fleisch auf, nur ihr

Geist sollte weiterbestehen. Zu Sein ohne berühren zu dürfen, ohne die Lippen des Geliebten zu fühlen und ohne jede Möglichkeit mit ihm kommunizieren zu können, zerbrach ihr liebendes Herz. Aus den Splittern für Torki entstanden die Pflanzen und die Frau. Aus den Splittern für Ohdvin entstanden die Tiere und der Mann. Ihr Schmerz und ihre Liebe waren seitdem Teil jedes Wesens. Ohdvin fand Gefallen an den Menschen und lehrte ihnen Gesetz und Ordnung. Sein Bruder fand auch Gefallen an ihnen und lehrte ihnen heimlich List und Tücke, gegen diese Ordnung aufzubegehren.

Torki wollte die Menschen für sich. Er lockte sie mit den Versprechungen einer Welt, die um ein Vielfaches besser sein sollte, als die seines Bruders. Als sie ihm in ihrer Torheit glaubten, führte er sie nach Frostholm. Es war die beste und einzige Welt, die zu formen Torki allein imstande war. Sie war sein ganzer Stolz. Doch als die Menschen sie betraten, war die Luft kalt und der Boden hart. Sie war voller Nebel und Wolken, karg und unfruchtbar. Die Menschen froren und hungerten und wollten zurück. Abermals durch die Allmacht seines Bruders gekränkt, erzürnte Torki. Er zerbrach seinen Himmel, verwehrte auf immer den Rückweg und ließ Schmerz in der Welt erblühen.

„Wenn ihr keinen Gefallen an meiner Welt findet, dann sollt ihr zumindest zu meiner Belustigung darin kämpfen! Deshalb nenne ich euch von nun an die Schwertgeborenen!“

Dann erhob er sich zu seinem Bruder und wetete, dass seine Menschen stärker wären, als alle Menschen, die er erschaffen konnte. Ohdvin wollte sehen, ob sein Bruder recht hatte und suchte nach Frostholm. Doch Torkis Nebel verschleierte sie. Immer wenn sein Blick nahekam, war Sommer. Dann aber entrückte Torki die Welt und es war wieder Winter. Ohdvin nahm die Wette an und schuf derweil seine eigenen Menschen. Er wachte mit seinem gleißenden Blick stetig über sie. Sie sollten sich einst mit den Menschen seines Bruders messen. Die Schlacht sollte entscheiden, welcher der beiden Brüder die Wette gewann. Jeder von ihnen unterstützte sie auf ihre eigene Weise. Immer wenn eine Wolke die Sonne verdunkelt, ein Sturm tost oder die Trommeln der Erde geschlagen werden, sollten die Menschen Zeuge werden, wenn ihre Macht sich kreuzte. So bereiteten sich die Swörthbjorn auf die letzte aller Schlachten vor. Sie sollten zeigen, dass sie stärker waren und sich einen neuen Namen verdienen konnten.

WANDA



Kurzbeschreibung und Archetyp

Viele bewundern die exotischste aller Ethnien. Die Wanda gleichen am meisten Afrikanern. Sie haben, mit ihren Wissensstreben und Intellekt, oft zu wissenschaftlichen Durchbrüchen geführt. Sie treten gern korrekt und professionell im Beruf auf. Doch im Privaten lassen sie die Maske fallen und genießen die einfachen Freuden des Lebens. Ihre geschichtlichen Wurzeln werden gepflegt und beeinflussen ihr Denken noch heute. Jeder Wanda kann den avanten Stil ablegen und zum Beispiel Teil einer Jagdgemeinschaft werden. Alte Rituale, wie Geistbesessenheit, Tätowierungen oder Hexereien, können dann wieder hervorbrechen. Sie besitzen oft eine freundliche, höfliche Art und lieben es zu lachen. Sie haben einfache Bedürfnisse und können energisch ein Ziel verfolgen. Das Kollektiv sehen sie als Arbeitskollegium, welches ihnen mit der Zeit immer mehr ans Herz wächst

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Schwarz ist die Farbe der Erholung und Ruhe.

Da es im Himmel gleichmäßig warm ist und es keine biologische Notwendigkeit für die schwarze Hautfarbe der Wanda gab, wird angenommen, dass der solare Nebel zu Urzeiten in bestimmten Regionen stärker war oder es eine folgenschwere Mutation in den Genen dieser Ethnie gab. Anders lassen sich die vollständig schwarzen Pigmentierungen und der schlanke, große Körperbau nicht erklären. Schon immer wurden Wanda als etwas Besonderes und Exotisches betrachtet. Anfangs lebten sie in einer Region, die von Bergen abgegrenzt war. Das schränkte ihre Expansionsmöglichkeiten stark ein. Außerdem führte es zu Perioden der Trockenheit und Wasserarmut in dem Gebiet. Es entstanden weite Ebenen mit schnellen Tieren sowie verstreuten Wasserquellen und Flüssen, an denen oft Raubtiere lagerten. Die Wanda mussten sich daher auf die Jagd spezialisieren, um zu überleben. Vor der Einführung komplexer Bewässerungssysteme war der Subsistenz nicht zu entkommen. Es war für die Dorfgemeinschaft schwierig genug, die eigenen Familien am Leben zu erhalten. Eine Entwicklung zu Städten war dadurch nicht möglich.

Jedes Dorf wurde nach dem Gut benannt, mit dem es hauptsächlich handelte. Durch den ständigen Mangel griffen sich die Dörfer in schnellen und brutalen Überfällen an. Kranke und Schwache wurden getötet, starke oder schöne Menschen wurden versklavt. Es kam nie zu einer vollständigen Plünderung oder Vernichtung eines Dorfes. Dazu waren die Dörfer selbst für den Handel zu wichtig. Denn nur sie wussten um den An- und Abbau ihres Handelsgutes. Um das eigene Dorf nicht schutzlos gegenüber Angriffen zu lassen, konnte das Land auch nicht besetzt werden. Dörfer, die Opfer eines Überfalls wurden, blieben die nächsten Chiliaden von weiteren Überfällen verschont, weil ihr wertvollstes Gut bereits geerntet wurde. Die gegenseitigen Überfälle bremsen den Fortschritt immens aus, da sie auch nicht zur Bildung eines überlegenen Dorfes, sondern nur zu Verlusten führten. Allerdings erlernten die Versklavten, die oft mit jedem weiteren Überfall in ein neues Dorf kamen, andere Gebräuche, Familien und Arbeitsweisen kennen. Durch die Zirkulation der Versklavten entstand ein Wissensaustausch, von dem alle profitierten. Wissen war für alle Wanda schon immer kostbar gewesen. Es konnte sogar für die Freiheit eingetauscht werden. Allgemein war die Sklavenhaltung human. Die Menschen wurden nicht wie Tiere, sondern wie wertvolles Beutegut

behandelt. Wenn sie nicht rebellierten, konnten sie ein arbeitsames Leben führen, ohne den Tod vor Erschöpfung oder Hunger fürchten zu müssen. Es bestand sogar die Möglichkeit, dass sich wertvolle Versklavte als vollwertiges Mitglied in das Dorf der Siegenden integrieren durften.

Das System aus Überfällen änderte sich, als die Hostati kamen, um das Gebiet zu erobern. Einer solchen militärischen Macht war keine Abstammungslinie gewachsen. Das wichtige Handelsnetz funktionierte, weil jedes Dorf lebenswichtige Güter tauschte. Durch die ersten Angriffe der Hostati wurde dieses Netz schwer beeinträchtigt. Den Linien blieb keine andere Wahl, als sich gegen die Invasoren zu verteidigen. Die erste große Schlacht war ein Blutbad. Die Wanda waren den Expeditionstrupp der Hostati zahlenmäßig weit überlegen, konnten gegen die Kampfformationen der gut gerüsteten Hostati jedoch nur wenig ausrichten. Der Kampf dauerte mehrere Zyklen an, bis sich die Hostati vor Erschöpfung zurückziehen mussten. Die vielen Verwundeten konnten nicht abtransportiert, sondern mussten vor Ort medizinisch behandelt werden. Es wurde ein Lazarettlager errichtet. Angehörige aller Dörfer wurden hier versorgt und benötigten einen konstanten Zustrom an Gütern, um wieder genesen zu können. Der Krieg erstreckte sich über Hekaden, das Lazarett blieb. Es war der Rückzugs- und Treffpunkt der Wanda und ein Ort, den die Hostati aufgrund ihrer Ehre und Gesetze nicht angriffen. Familien blieben bei ihren Schwerverletzten und brachten Jagdgüter und Baumaterialien aus ihren Dörfern mit. Sie organisierten sich selbstständig in Jagd- und Arbeitsgruppen. Die Ältesten tauschten freiwillig ihr Wissen miteinander aus, um die Angehörigen der Abstammungslinien zu retten. Damit war der Grundstein ihrer Wissenskultur gelegt.

Die Wanda konnten die Hostati nie im Feld bezwingen, aber sie konnten durch schnelle Jagdtaktiken, Überfälle und Angriffe auf ihre Versorgung ihre Mobilität erheblich einschränken. Die Hostati hatten ihrerseits große Schwierigkeiten damit, in der fremden Umwelt die schnellen Tiere zu jagen und ihre eigene Verpflegung sicherzustellen. Außerdem stahlen und verwendeten die Wanda alles, was sie erbeuten konnten. Schubkarren, Eisenwaren oder Zeltplanen bauten sie um oder nach. Sie verschafften den Verletzten Zeit, sich zu erholen und erneut gegen die Invasoren zu kämpfen. Die Hostati hingegen erspähten lediglich verlassene Dörfer und wunderten sich,

wie ohne Städte ein solch effektiver Widerstand organisiert werden konnte.

Der Krieg kostete sie vor allem Geld und Zeit, ohne lohnenswerte Ziele zu verfolgen. Er endete mit dem Raub der Salene abrupt. Das Land war später für die Hostati nicht mehr wert, erobert zu werden, auch wenn ihre Verluste verhältnismäßig gering blieben. Das Lazarett war mittlerweile zur größten Wanda-Siedlung angewachsen, wurde von den Dörfern versorgt und blieb als Wahrzeichen der zukünftigen Entwicklung bestehen. Der Abzug der Hostati wurde nur als vorübergehender Erfolg gewertet. Die Wanda waren sicher, dass sie mit mehr Truppen zurückkehren würden. Diese Angst vereinte die Abstammungslinien. Es wurde ein Rat der Ältesten etabliert und Wissen zum wertvollsten Gut erhoben. Alle Kinder reisten durch die Dörfer, um die wichtigsten Lebenserhaltungsprozesse und Produktionsvorgänge kennenzulernen, bevor sie in der Lazarettstadt medizinisch ausgebildet wurden. Die Wanda hatten gelernt, dass sie die Hostati nicht mit militärischer Macht, sondern mit präzisen Jagden und Täuschungen bekämpfen konnten. Überfälle auf Dörfer wurden geächtet und ein allgemeines Gewohnheitsrecht, zusammengetragen aus allen Dörfern, eingeführt. Auch wenn das Feuer des Krieges Zerstörung brachte, so wurde darin die Seele der späteren Wanda-Nation geschmiedet.

Später der Wanda entdeckten, auf der Suche nach der Hostati-Armee, andere Ethnien. Es erblühten daraus fruchtbare Handelsbeziehungen. Das wertvollste Gut der Wanda waren keine Naturalien, sondern Wissen. Ideen wurden gegen Ideen getauscht. Schon zu dieser Zeit konnten die Wanda mit ihren medizinischen Kenntnissen andere Ethnien beeindrucken und für sich lebensnotwendige Agrartechnologien importieren. Der Wissensaustausch und die Investition in Fortschritt wurde eine Konstante, die die Wanda stark machte. Auch wenn sich ihre schwer dezimierte Gesellschaft nur langsam erholte, musste sie sich weiterentwickeln. Ansonsten drohte ein erneuter Angriff der Hostati ihren Untergang zu besiegeln.

Der Schrecken trieb die Wanda dabei an. Eine Entschleunigung erfolgte erst mit dem Fall des Hostati-Reichs. Das direkte Bedrohungsszenario brach zusammen, allerdings hatten sich Ältestenrat, Gesetze und Fortschritt bereits so weit in das Leben der Wanda integriert, dass sie einen stabilen Staatskörper aufrechterhalten konnten. Sie nutzten in den

kommenden Myriaden ihre wissenschaftliche Stellung, um der Subsistenz zu entkommen und ein sehr mobiles, in Jagdkadern organisiertes Militär aufzubauen. Wissen wurde ihre Währung und die Medizin ihr Monopol. Die Wanda erhandelten nicht nur neue Güter, Maschinen und Ideen, sie passten sie auch ihrer Lebensweise an. Damit verschmolzen Tradition und Fortschritt zu einem einzigartigen, in der Natur verweilenden Technologiestil. Das führte immer wieder zu Kriegen, die die Wanda nie gewannen aber auch nie verloren. Ihre elastische Verteidigung, dezentrale Angriffsstrategien und Mobilitätsdoktrin machten es, in Verbindung mit dem Terrain, zu einer kostspieligen Angelegenheit, das Wanda-Territorium zu besetzen. Im Angesicht des gewaltigen Reiches der Avanter und der komplizierten Bündnispolitik verhielt sich der Ältestenrat außenpolitisch neutral. Durch ihre geopolitische Nähe wurden die Wanda jedoch in die Religionskriege mit hineingezogen. Als vereinte Nation konnten sie sich bis zum Endkrieg als souveräne Macht behaupten. Darin erlitten sie aber schreckliche Verluste. Als die Okima erschienen, waren die Wanda die eifrigsten Unterstützenden einer Weltregierung und damit eines Weltfriedens.

Kultur und Eigenheiten

Badafa setzte die Maske auf, sein Körper schüttelte sich und Schaum tropfte von seinen Lippen. Die Lokomotive hatte Besitz von ihm ergriffen. Sie tanzte von Hütte zu Hütte und ihr magischer Bann nahm sie nacheinander auf. Sie alle wurden Teil des Zuges und sangen von der Ferne.

So exotisch wie die langen, schwarzen Körper der Wanda gesehen werden, wird auch ihre Kultur betrachtet. Seit dem Krieg mit den Hostati entwickelten sich die Ahnenkulte zu einem Einheitszyklus von Leben und Tod. Als die Hostati einfielen, sprachen sie von primitiver Kunst. Was sie dabei nicht verstanden, war, dass die Wanda weder den Begriff Kunst kannten, noch irgendetwas daran primitiv war. Der fremdartige Anblick von Lehmhäusern, die mit Ästen gespickt waren oder einfachen Stoffmasken, die kaum einige Zyklen später reißen und zerfallen sollten, bilden keine Ästhetik, sondern Realität ab. Malerei war keine Verzierung, sondern ein integrativer Bestandteil von Gebäuden. Geschnitzte Figuren standen nicht auf einen Sockel, weil sie sich in der Welt bewegten und handeln sollten. Sie waren

alle Teil der Landschaft, anstatt diese nur abzubilden. Sie waren für die Wanda tatsächliche Entitäten, die den Menschen Jagdglück oder Schutz boten. Die scheinbaren Deformationen und grotesken Formen ihrer Körper entsprangen dabei lediglich dem Kontrast zum gewohnten, geometrischen Erwartungsbild aus Avar. Es waren Götter und Geister. Ihre Andersartigkeit wurde über ihre fremdartigen Gestalten dargestellt. Bedeutsam war hier ebenfalls das benutzte Material. Es ging nicht darum, etwas in der Zeit zu konservieren, sondern die Vergänglichkeit und die Zyklen von Zerfall und Wiedergeburt abzubilden. Stoffmasken sollten zerreißen und Geschirr zerbrechen. Es ist die große Nähe zu der natürlichen Realität der Werke, die von den Wanda nicht als Kunst, sondern als aktive Bestandteile der Welt verstanden werden. Diese können nicht in standardisierte Ästhetikkategorien gepresst werden und bleiben damit für Außenstehende unverstanden.

Das betrifft allgemeiner einen großen Teil der Lebensweise der Wanda. Sie gelten nach wie vor als so anders, weil das Denken hinter ihrem kulturellen Ausdruck nicht erfasst wird. Für die Abstammungslinien waren Ahnenverehrung, die Geisterwelt und das Leben alles Speichen desselben Rades. Wohnhäuser wurden rund, mit mehreren Kammern gebaut, um den Stamm eines Baumes nachzubilden. Masken stellten keine Heldenfiguren oder Personen dar, sondern waren ein Medium für Geister, die durch die Person, welche die Maske trug, sprachen. Ihre Kultur war nie etwas Separates vom Leben, sondern immer Teil des Lebens selbst. Dabei galt die Umwelt sowie der menschliche Körper als Ausdrucksmittel. So wurde die Haut eines Jungens mit Farbe und Schmerzen beschrieben. Erst dadurch konnte er sich als Mann erheben. Diese Muster waren die Geschichten einer anfangs schriftlosen Kultur. Einige dieser Traditionen wurden bis in die Gegenwart fortgesetzt.

Mit dem Aufstieg der Wanda als fortschrittliche Großethnie wurde auch avante Kunst, Literatur und Film eingeführt. Ein bekanntes Beispiel ist hier das Kanene-Theater, in dem alle Darstellenden nackt und nur mit Farbe bemalt sind. Sie können beide Gesichtshälften unabhängig voneinander bewegen, um die Welt der Lebenden und der Geister abzubilden. Dennoch verwässerte Globalisierung ihre kulturelle Alleinstellung und der Fortschritt vereinheitlichte das Denken. In ihrer Philosophie verlagerte sich der Fokus von Fragen des Überlebens und die von ihm gegebenen

Rechte zu Fragen über die Grenzen und die moralische Anwendung der eigenen Erkenntnisse. Fortschritt und Tradition schließen sich bei den Wanda jedoch nicht aus, sondern ergänzen einander. Mit dem Og!bunbun-Stil, zum Beispiel, der ein Ökosystem mit Bäumen aus Glas und Gewächshäuserdomen nachbildet, wurde technoide Natur geschaffen. Darin hausen noch immer die seltsam deformierten Figuren von Gottheiten.

Der Fortschritt bringt neue Möglichkeiten alte Weltbilder fortzuführen. Besonders in den Dörfern des Regens und auf den wilden Welten leben die überlieferten Jagdtechniken und Überlebensriten noch immer weiter. Körperkulte, Geistbesessenheit und Übergangsrituale zwischen Altersstadien, existieren dort noch genauso, wie in den längst vergangenen Zyklen. Selbst die kulturell markanteste Tradition der Tätowierung wurde in die Zukunft übersetzt. Anstatt sich bestimmte Symbole und Zeichen auf die Haut stechen zu lassen, gehen einige Familien soweit und verändern die eigene genetische Struktur. Es wird nicht nur der Körper, sondern der genetische Kode selbst beschrieben. Das sogenannte Augmentieren führte zur Entstehung neuer Körpermerkmale, wie einer Vipernzunge, Krallen statt Nägeln oder Pigmentveränderungen. Durch das Allgesetz der Reinheit des menschlichen Körpers, das kybernetische und genetische Veränderungen mit aller Härte bestraft, ist es eine geheime Kunst, die vor allem die Jugend zu faszinieren weiß.

Wie ihr Weltbild besitzt auch die Gesellschaft der Wanda zwei Reiche. Zum einen sind Wanda angesehene Führungskräfte im Bereich der Medizin und Ökologie, die vornehm selbst erwirtschaftete Früchte und erlegte Tiere essen. Zum anderen liegt in jedem Wanda ein animalischer Funke der Instinkte. Gesang wird geteilt, das wilde Land geschätzt und dem Tod mit Ehrfurcht begegnet. Die Leidenschaft und Zielstrebigkeit der Jagdgesellschaft wird die Wanda immer begleiten.

Mythologie

Leben, Tod und alles dazwischen ist miteinander verbunden. Es gibt die Welt der Lebenden, Kabotu, und die Welt der Geister, Nbaku. Der Weltenbaum Oyo hat seine Wurzeln in der Erde der Lebenden und seine Krone im Himmel der Geister. Alles, was stirbt, wird zu Erde und von den Wurzeln des Baumes aufgesogen. Dann wandert es in die Kronen und wird zu einer Knospe. Ihre Farbe ändert sich

nach den Taten zu Lebzeiten. Gute Taten machen die Knospe grün und saftig, schlechte Taten dorren sie aus. Erblüht das Blatt, fällt es zurück in die Welt der Lebenden und beseelt das erste Ding, welches es berührt. Der Geist, oder Bajin, sei er nun gut oder böse, wohnt seitdem in dem Ding, bis es wieder zu Erde wird. Bei genügend guten Taten, etwa bei alten und weisen Menschen, erblüht die Knospe zu einer Blume und gibt den Bajin frei. Er kann von nun an durch Medien und Schamanen gerufen werden. Geister können durch sie sprechen oder auch in Figuren eingefangen werden. Demzufolge gibt es in Kabotu keine unbelebten Dinge. Alles hat seine Seele und seinen Stolz.

Die Machtlosigkeit der Subsistenz erschafft in diesem Weltbild Erklärungen und Hoffnungen über eine Vielzahl an Göttern, Geistern und Hexerei. Sehr früh schon kam es daher zu Magie glauben, Geistheilung und Ahnenverehrung. Magie funktioniert nach strengen Regeln, ähnlich wie Naturgesetze. Falls ein böser Geist einen Menschen oder Gegenstand besessen hat, kann es zu Unfällen kommen. Ist der Zufall bei einem Ereignis zu groß gewesen, wird dann von einem 2. Speer geredet. Das ist ein übernatürliches Element, welches die Ereignisse zu diesem Ergebnis manipuliert hat. Stirbt etwa ein Mensch, weil ein Stein auf ihn fiel, stellt sich die Frage, warum er ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt unter dem Stein entlang lief. Darin werden oft böse Intentionen anderer Menschen interpretiert. Es ist ein Ventil, die eigene Notlage erklären zu müssen und bei Aufhebung des Fluches auf Besserung zu hoffen.

Das würde, ohne Regelungen, zu einer unkontrollierbaren Welle von Anschuldigen führen. Es gibt daher in jeder Abstammungslinie einen Ahnenherrscher, der als Ältester das Wissen um die Hexerei und Ahnen besitzt. Er kann Flüche erkennen und aufheben. Er beschwört auch Geister, die den Rottenführenden, der Führung der Jagdgemeinschaft, helfen. Vor Krankheiten und Hexerei schützt hingegen eine Geistheilende. Zuletzt besitzt jedes Dorf noch eine Großmutter, die die Frauenrotte anführt und das Dorf organisiert, während die Männer jagen. Diese Aufteilung ist noch immer eine in die Kultur eingebettete Überlebensstrategie. Metrite Wanda leben avant, doch die Bräuche und der Glauben sind nicht vergessen und werden bei schweren Lebensumständen reaktiviert.

Das avante Leben

Die Lebensumstände werden auf den jeweiligen Welten sehr unterschiedlich sein. Dennoch existiert ein Technologiestandard. Es gibt ein Mindestmaß an Komfort und Möglichkeiten, welches auf jeder Welt erwartet wird. Für eine grobe Vorstellung der Technologie sollen kurz das eigene Heim, die Stadt und die Situation außerhalb einer Welt des Regens dargestellt werden.

Das Heim

In Städten und luxuriösen Raumstationen steht der avante Mensch von seinem Schlafsystem auf. Dieses ist eine Geleemattmatratze, mit Sensoren und Druckausgleichern, um sich ideal an den Körper anzupassen. Wecker, Nachtgetränke und Insektenschutz sowie ein Musik- und Mediensystem in teureren Versionen, sind integriert. Jeder Raum besitzt eine holografische Steuerung. Gebräuchlich ist ein matt leuchtender Ball in der Mitte, der bei Berührung mit der Hand die Wohnungssteuerung aufzeigt. Hier können alle elektronischen Geräte bedient werden und es gibt eine Netzverbindung, über die Nahrungsmittel aller Art, das aktuelle Medienangebot und persönliche Vorlieben bestellt oder angesehen werden können. Selbst das Panorama der Fenster kann ein Hologramm sein und nach Belieben verändert werden.

Das Bad wartet mit einem Luftzirkulationssystem und Warmwasserspeicher auf, um einen möglichst angenehmen Beginn in den Zyklus zu gewährleisten. Raumstationen können nicht immer auf Wasser zugreifen. Sie müssen häufig wiederaufbereitbare Gelduschen nutzen. Reinigungsgel ist kalt und unangenehm, säubert und desinfiziert den Körper jedoch auch vollständig und gründlich. Personen, denen eine schnelle und immer noch ausreichende Körperhygiene wichtig ist, benutzen Schallduschen. Aufgrund der teuren Technik sind sie jedoch deutlich seltener. Jedes Bad besitzt ein Selbstreinigungssystem, das über Zerstäuber und aufbereitbare Flüssigkeiten säubert. Viele Menschen besitzen zusätzlich noch eine Haushaltsdrohne, um sich überhaupt nicht mehr mit Hausarbeit beschäftigen zu müssen. Wollen sie sich anziehen, können sie an ihrem Lagersystem sich eine Kleidungskombination aus ihren verfügbaren Sachen zusammenstellen lassen oder sie sich über ein Hologramm selbst zusammenstellen. Teurere Sachen nutzen zusätzlich ein Selbstschlussverfahren, das über Körperwärme aktiviert wird. So braucht eine Person

nur in seine Auswahl hinein zu gleiten und die Kleidung verschleißt sich von allein. Dehbare Materialien passen sich zudem bis zu einem gewissen Grad an die Körperproportionen an. Seltener tragen Personen elektronische Kleidung, die Muster und Farben imitieren. Sie ist anfällig gegen Zugriffe, wodurch ein Hai sie deaktivieren oder sonstige, obszöne Gestaltungsmöglichkeiten hochladen kann.

Das wichtigste Accessoire ist dabei ein Armband. Je nach Leistung besitzt es die Größe des Unterarms, eines Handschuhs oder einer Armbanduhr. Über dem Armband kreist eine holografische Scheibe, daher der Name Diskus. Wird sie berührt, eröffnet sich ein multimediales System. Ein Diskus ist ein digitalisierter, leistungsstarker Armcomputer. Je nach Einstellung öffnen sich vor dem Nutzenden verschiedene Fenster über aktuelle Nachrichten, Verkehrslinien, soziale Netzwerke oder Bestellungen. Jede Funktion eines Computers ist auf dem Diskus möglich. Als Eingabegeräte nutzt die Person einfach ihre Hände oder kann sich holografische Steuerungen, wie eine Tastatur, anzeigen lassen. Selbst bei Körperbewegungen gleicht der Diskus die Position der Bilder aus. Es ruckelt zwar, aber nie verschwindet etwas. Teurere Versionen nutzen ein Mehrfachlichtprojektor, um die erzeugten Hologramme für andere Personen im Umfeld unlesbar zu machen.

Ganze Einkäufe lassen sich bequem darüber tätigen. Auf Ya-Mi-Yam, dem größten Nahungsmitteldienst, wird, je nach Kategorie, eine Warenpalette dargestellt. Wählt der Nutzende ein Produkt, erhält er eine Liste von verfügbaren Herstellenden und ihrer Preise. Mit Symbolen, wie genetische Reinheit oder Freilandhaltung, werben die Herstellenden für sich. Ist die Bestellung getätigt, wird die Ware über ein zentrales Vakuumröhrensystem zum nächsten Ausgabepunkt oder direkt in die Wohnung befördert. Bei größeren oder zu vielen Waren wird eine Transportdrohne entsandt und es fallen zusätzliche Kosten an. Die Zeit bis zur Ankunft wird dabei stets angegeben. Währenddessen kann sich die Person per Videokonferenz mit anderen Menschen unterhalten oder sich anderweitig beschäftigen. Ein beliebter Zeitvertreib ist Holocon, in dem eigene, holografische Welten erbaut werden und von anderen betreten werden können. Durch einen Bewegungskreis, der gemachte Schritte zurücksetzt, ohne dass sich die Person bewegt, und einer virtuellen Brille oder einen leistungsstarken Projektor, sind diese Welten frei

begehrbar.

Kommen die bestellten Waren an, können sie von der Haushaltsdrohne gelagert oder je nach Programmierung benutzt oder zubereitet werden. Drohnen können allerdings nur grobmotorische Befehle ausführen und selbst das kann zu Fehlern führen. Die Angst vor einem Aufstand der Maschinen oder einem Zugriff von außen hat zu einem doppelten Sicherheitssystem geführt. Der Drohnenbesitzende kann jederzeit mit einem Notknopf seine Drohne deaktivieren. Sollte das Signal nicht funktionieren, schaltet sich die Drohne automatisch nach 30 Tropfen ohne neuen Befehl aus. Falls auch das nicht hilft, besitzt jede Drohne einen manuellen Notschalter. Dieser funktioniert mechanisch und kann nicht durch einen Zugriff oder den E-Krieg ausgelöst werden. Er führt, durch einen Mininatursprengkopf nahe der zentralen Prozesseereinheit, zur kostensparenden Zerstörung der Drohne.

Speisen werden mit hartem Besteck zu sich genommen oder mit Schallstäben vorher zerkleinert. Termine und eigene Notizen, die auch per Sprachfunktion angelegt werden können, können währenddessen mit ablaufender Zeit im Blickfeld der Person projiziert werden. Nach dem Essen ist es möglich spezielle Muskelbänder anzulegen, die das entsprechende Muskelgewebe trainieren und die Verdauung stimulieren. Einige Schlafsysteme bieten auch Lernfunktionen an. In diesen Pausen ist es beliebt, sich Filme oder Serien anzuschauen. Dazu kann wiederum über den Diskus das Netz genutzt werden.

Das Netz ist ein Ort der Wunder. Viele Seiten sind so aufgebaut, dass sie virtuell betreten werden können. Ausgeklügelte Suchmaschinen passen sich den Vorlieben des Nutzenden an und vergleichen sichtbar Angebote sowie Preise. Eine Verbindung zum Netz ist aus dem Leben der avanten Menschen nicht mehr wegzudenken. Sie bearbeiten damit Anträge, transferieren Geld, suchen Unterhaltung oder informieren sich. Im Netz ist alles möglich und für jeden verfügbar.

Darüber können sogar intelligente Möbel bestellt werden. Eine künstliche Intelligenz steuert Motoren, Wegpunktberechnungen und Kollisionssensoren. Je nach Wunsch des Besitzenden können die Möbel sich so von selbst bewegen, sich ausfahren oder zusammenklappen und eigenständig umziehen. Immer wird die Macht des steuernden Individuums betont. Alles soll sich nach seinem Befehl richten und ihm so wenig Arbeit wie möglich bereiten.

Die Stadt

Hat sich die Person verabredet oder will einen Weg erledigen, so begrüßt sie die Stadt als Ort der Begegnungen. Straßenkunst ist eine verbreitete Form die eigene Meinung in der Öffentlichkeit darzustellen oder ein wenig Kleingeld zu verdienen. Dazu wird musiziert, gemalt, gesprochen und gespielt. Aufwendige Hologramme und Kulturveranstaltungen locken an vielen Ecken. Ein einfacher Spaziergang reicht, um neue Köstlichkeiten, politische Aktivisten oder Kunst zu entdecken. Das gilt zum Teil auch für Weltraumstädte, allerdings ist durch den begrenzten Platz und die knapperen Rohstoffe alles in einem deutlich kleineren Maßstab nachempfunden. Das Meiste ist auf das Zweckmäßige rationalisiert. Dort sind es Marktplätze und Bahnstationen, die die Orte der Begegnung darstellen.

Unterwegs können Erfrischungen oder Speisen bei kleinen Imbissen gekauft werden. Diese werden frisch vor den Augen des Kunden zubereitet, anstatt in einer Röhre versandt zu werden. Allein dieser Umstand sorgt für das Überleben der Imbisse. Alternativ kann aber auch bei einem Restaurant eine Bestellung in Auftrag gegeben werden, die zur nächsten, öffentlichen Röhre oder per Drohne versandt wird.

Bezahlt wird virtuell mithilfe des Diskus. Ein Herzschlagsensor im Diskus prüft, ob er von der richtigen Person für das Bezahlen genutzt wird. Je nach Wunsch werden noch weitere Verifikationskriterien, wie Stimme, DNS oder getragene Kleidung, miteinbezogen. Ist die Prüfung erfolgreich, genügt eine einfache Aussage des Kaufwunsches, um ein Bestätigungsfenster hervorzurufen, welches nur noch berührt werden muss. Hartgeld ist Notgeld und wird selten eingesetzt. Die Straßen sind mit einem Wegleitsystem ausgestattet, welches sich mit dem Diskus synchronisiert. Dadurch zeigt die Straße anhand von Lichtern, in welche Richtung die Person sich bewegen muss. Selbst wenn sie ihren Diskus nutzt, zeigt eine eingebaute Kollisionswarnung immer im Blickwinkel des Nutzenden an, wohin er als nächstes treten muss, um in seiner Ablenkung in niemanden hineinzulaufen. Die Bewegung mit laufendem Diskus erfordert anfangs etwas Übung, ist aber schnell zu meistern. Wenn die Lichtverschmutzung zu hoch wird, erhalten abwechselnd zufällig ausgewählte Personen eine bestimmte Zeitvorgabe, bis ihr Diskus heruntergefahren werden muss. Hält die Besizende sich nicht daran, drohen Bußgelder. In der Öffentlichkeit ist es

außerdem verboten, virtuelle Brillen zu tragen. Das führte in der Vergangenheit häufig zu Verkehrsunfällen.

Die Virtualität, oder das Netz, ist das zweite Universum im menschlichen Leben. Unzählige Seiten und virtuelle Konstrukte wurden aus der scheinbar endlosen Kreativität des menschlichen Geistes erschaffen. Durch die enorme Bedeutsamkeit des Netzes können Menschen virtuell arbeiten, sich verlieben und digital leben. Mit der Hilfe von Drohnen können sie sogar ihre lebensnotwendigen Grundbedürfnisse befriedigen, ohne das Netz dafür verlassen zu müssen. Das ist für den Körper extrem ungesund. Es führt zu Muskelschwund, Fettleibigkeit und Nervenschäden, doch einige besitzen nur im Netz einen Wert. Es ist ein Stück weit ein Asyl für Personen, die im Leben versagt, zu viel Angst vor der Realität haben oder einfach ihren Frieden suchen. Sie bilden gleichzeitig unkontrollierbare Kräfte, mit einem enormen Netzwissen, die aus Launen heraus wichtige Stadtsysteme manipulieren können. Die größte Sorge der avancierten Bevölkerung ist es nicht, wie im Regen, auf offener Straße überfallen, sondern Opfer eines Zugriffes oder E-Angriffes zu werden. Städte, Dörfer, selbst Einzelwohnungen sind vernetzt und elektronisch verbunden. Die Bequemlichkeit der Technologie geht immer mit Risiken einher. Besonders anfällig ist dabei das Verkehrssystem.

Öffentlicher Verkehr ist verdichtet. Das heißt, es fahren mehrere Einschienenbahnen dieselben Strecken auf unterschiedlichen Höhen an den Fassaden der Gebäude. Einschienenbahnen verursachen durch die Vakuumröhren keinen Lärm und vibrieren nur sehr schwach. Die oberen Verkehrslinien sind reserviert für die zivile Luftfahrt. Schwebende Bojen und Verkehrsdrohnen leiten sie zu ihren Zielpunkten. Im Raum von der obersten Kante der Gebäude bis zum Boden finden sich Röhrenbahnen. Am Boden bewegen sich dann Privatfahrzeuge. Diese lassen sich in Städten manuell oder automatisch von einem Wegpunktsystem steuern. Nur bei Störungen oder akuten Gefahrensituationen deaktiviert sich die automatische Führung. In diesem komplexen Geflecht aus Bewegungen kann ein einzelner Hai, durch die Umprogrammierung von Wegpunkten, Drohnen oder Bojen großen Schaden anrichten. Deswegen gelten Verkehrssysteme, neben Geldtransferdiensten, auch als eine der am besten geschützten Systeme überhaupt. Fußgänger erfreuen sich aufgrund der Höhen-

verlagerung einer geringeren Umweltverschmutzung und eines gedämpften Lärms. Einige Großstädte nutzen sogar an den Straßenrändern Sicherheitsfelder, um bei Unfällen ein Minimum an Verletzten zu riskieren.

Das Treffen mit Freunden oder der Familie kann in einem der vielen Lichtspielhäuser, Grünanlagen oder Sportarenen münden. Die beliebtesten Sportarten sind dabei 0-Ball, ein Vollkontakt Ballspiel in der Schwerelosigkeit, WW-Rennen, die entweder im Weltraum oder in der Wildnis stattfinden, und Schaukämpfe, in denen geübte Sport- und Überlebensspezialisten mit Deeskalationswaffen in verschiedenen Szenarien gegen einander antreten. Im Regen werden die Unterhaltungsformate in einer raueren und gefährlicheren Variante durchgeführt. Im 0-Ball findet Kampfsport Platz, die WW-Rennen führen durch Asteroidenfelder oder über Mondoberflächen, die von Meteoriten bombardiert werden, während sich Schaukämpfe zu echten Arena-Kämpfen wandeln. Es ist der Reiz des Nervenkitzels und der Gefahr, der die besonderen Vergnüglichkeiten des Regens würzt. Dagegen ist die abendliche Unterhaltung beinahe schon avante Langeweile. Für den Feierabend haben schon immer Musik und Rauschmittel einfacheren Gemütern Freude bereitet. Nur die grafischen Effekte und verschiedenen Themen, mit denen sich jede Tanzfläche hervorheben will, variieren. Darin wird das reine Empfinden überbetont. Die Musik ist zu laut, um mögliche Gesprächspartner zu verstehen, das Licht zu undeutlich und bunt, um sie klar zu erkennen, die Rauschmittel sind zu kräftig, um einen klaren Verstand zu behalten. Der eigene Körper wird von der Musik und Gefühlen bewegt. Er nimmt jede Schwingung und jeden Ton auf, um dazu zu tanzen. Die Wildheit und Energie dieser Unterhaltungsform sind bei Jugendlichen sehr beliebt. Für gesetzteres Publikum existieren viele kreative Unterhaltungsformen, die entdeckt werden wollen. Aktuell sind Farbsphären beliebt. Das sind holografische Dome, in denen sich Menschen nach eigener Vorliebe bewegen können. Jede Bewegung zieht hierin eine Farbspur mit sich, die im Raum verweilt. Je nach Intensität und Art der Bewegung wechselt sich Farbe und Streuung. Paare tanzen in diesen Sphären und erschaffen damit ihre eigenen Landschaften. Die Kuppel gehört dem Paar. Es werden nach seinen Wünschen Musik gespielt, Farben gewählt oder die Sensibilität der Sensoren eingestellt. In größeren Domen wird auch in For-

mation und kompetitiv getanzt. Die erschaffene Kunst kann erworben und gespeichert werden. An den Farbsphären schließen sich Umkleideräume, Duschen und ein Restaurant an, in denen verschiedene Choreographien und Bilder eingesehen werden können.

Auf der Arbeit wird besonders der Geist gefordert, denn ein großer Teil menschlicher Körperarbeit wurde durch Maschinen ersetzt. Maschinen können jedoch nicht kreativ sein, müssen in Notfällen abgeschaltet werden können und bedürfen regelmäßiger Wartung. Das heißt, die vorrangige Arbeit des Menschen ist geistige Arbeit. Bildung bedeutet auf dem Arbeitsmarkt alles. Niemand braucht Müllsammelnde oder Bauarbeitende mehr. Kunstfertigkeit, Originalität, Raffinesse und Brillanz sind gefragt. Die Bevölkerung muss daher ihre Zukunft gut planen. Durch den hohen Spezialisierungsgrad der Arbeiten dauern Ausbildungen gewöhnlich eine Chiliade, wodurch sehr viel Lebenszeit verloren geht, wenn der Beruf gewechselt werden soll. Außerdem findet eine soziale Auslese statt. Menschen ohne oder nur mit schlechtem Zugang zu Bildung sind stark benachteiligt. Sie können Arbeitgebenden kaum mehr als ihren Körper anbieten. Dieser wird durch die, von Maschinen produzierte, tote Arbeit jedoch oftmals nicht mehr benötigt. Ökonomisch kommt es damit zu einer Neubewertung des Menschen. Dieser besitzt in den meisten Fällen nur noch bei genügend Investitionen in seine Bildung einen Wert. Dieser Umstand bleibt eine dringende, soziale Frage der Wolken, die schon oft zu mutwilliger Zerstörung von Maschinen und Auswanderung in das einfache Siedlungsleben geführt hat. Einerseits ist Bequemlichkeit und Komfort gewollt. Andererseits führt der Fortschritt zu hoher Arbeitslosigkeit. Er ist gleichzeitig die Ursache, warum viele Menschen in die Weite des Regens ziehen, in der jede helfende Hand noch gebraucht wird.

Leben im Regen

Die tote Arbeit ist einer von vielen Gründen, warum sich Menschen entschließen, als Söldner im Regen aktiv zu werden. Das Netz ist im Regen noch sehr störanfällig. Der Verbindungsaufbau in Systemen ohne genügend Sendebojen kann bis zu 3 Wannen dauern. Ohne das zweite Universum des Netzes kehrt eine verloren geglaubte Ruhe in das Leben ein. Anstatt mit den neusten Nachrichten, Angeboten, Filmen und tausend anderen Dingen, die nach Aufmerksamkeit rufen, übersättigt zu

werden, wird der Zyklusablauf entschleunigt. Alles funktioniert langsamer und oft auf eine improvisierte Art und Weise. Auf Maschinen, helfende Drohnen und Lebenssicherungen kann sich nicht verlassen werden. Der Mensch muss Fertigkeiten alter Zeiten, in denen Wert auf Geschick und Einfallsreichtum gelegt wurde, reaktivieren. Er muss sich im Regen selbst helfen können.

Es gibt keinen allumfassenden Arbeitsmarkt und lange Bewerbungsverfahren. Die dynamischen Bedürfnisse vieler Siedlungen können nur durch eigene Initiative ent- und gedeckt werden. Ruf und Bekanntheit sagen mehr aus, als hundert Zeugnisse. Der Regen steckt voller Abenteuer, Möglichkeiten und Risiken. Es ist die aufregende, neue Welt, die die Wolken einst waren. Kontakte sind hier wichtiger als Besitz. Denn es gibt oftmals keinen Wohlfahrtsstaat oder staatlichen Rettungsanker.

Nicht jedem gefällt das enge und entbehrungsreiche Leben auf einem Raumschiff. Zu einer bestimmten Schicht oder in Notsituationen weckt ein lauter Ton das Besatzungsmitglied. Es erhebt sich von einer kleinen und unbequemen Koje. Wenn es Zeit hat, kann es sich nun in einer Geldusche frisch machen. Die Toilette ist meist nur ein Plumpsklo, das Ausscheidungen wiederaufbereitet. Frische Nahrung ist selten. Meist wird synthetisches Essen repliziert und zu sich genommen. Alle Portionen sind abgezählt und für eine bestimmte Zyklusanzahl angelegt. Das Essen soll nicht schmecken oder satt machen, sondern die vitalen Körperfunktionen erhalten. Es ist extrem wichtig, dass jeder an Bord eine Beschäftigung hat. Dies kann seine alltägliche Arbeit oder irgendeine Freizeitbeschäftigung sein. Das lange ansehen von Raumschiffwänden, das Warten in der Enge und Langeweile kann zu Klaustrophobie und anderen Geistesstörungen führen. Die meisten Gegenstände werden aus einem 3D-Drucker erschaffen oder mit improvisierten Teilen selbst gebaut. Regelmäßige Schiffswartungen erfordern oftmals Kreativität. Ein Lehrbuch hilft nur selten weiter.

Ein Flug ist lange Zeit ruhig, in Systemen mit hoher Kriminalität auch angespannt. Das ändert sich bei Toren und Lebenslinien. Es gibt dort einen regen Verkehr und jeder muss früher oder später diese Wege nutzen. Sie sind Orte der Begegnung und des Austausches. Karawanen schließen sich zusammen, Kontakte und Bekannte treffen sich und ein Mikrokosmos aus Gerüchten, Vermutungen und Infor-

mationen entsteht. Die wichtigsten Tore werden von den Kosme-Streitkräften spürbar überwacht. Die Tornutzung selbst ist überganglos. Sobald die eigene Staureihe weit genug vorgerückt ist, dass ein grünes Licht für die Piloten erscheint, wird das Tor schlicht passiert. Es gibt keine Anzeichen für einen Raumwechsel. Das Schiff befindet sich einfach im nächsten System. Jene, die dabei hinter dem Tor landen, haben entweder nicht bezahlt oder wurden vom Tor gesperrt.

Fliegt ein Schiff weit genug in den Regen raus, kann es das größte Übel der Menschheit, den Krieg, erleben. Er lässt sich nicht ausschließlich mit Maschinen entscheiden. Großkriege sind, seit der Vereinigung der Menschheit, durch massive Repressionen nahezu unmöglich. Es ist sogar verboten, Großkampfschiffe zu zerstören und damit tausende Fachkräfte zu töten. Solche Schiffe dürfen nur kampfunfähig geschossen werden. Die Unterlegenen müssen sich dann nach strengen Regeln zurückziehen und dem Siegenden Reparationen zahlen. Der Bodenkampf ist unpersönlich und rationalisiert. Verbände bekämpfen einander über mehrere Kilometer mit Zielhilfen und Leitsystemen. Die avante Kriegsförm ist der Kampf von Kommandoeinheiten und Söldnern für Unternehmen und Siedlungsgebiete. Wenige, gut ausgebildete Truppe kämpfen gegeneinander. Große Heere sind zu teuer und die Waffen mittlerweile zu vernichtend, als dass sich ihr Einsatz noch lohnen würde. Staaten halten sich, durch das wachsame Auge des Hohen Rates, so gut es geht aus Kriegen heraus. Dadurch stehen die nicht-staatlichen Akteure und ihre Investitionen in Söldner im Mittelpunkt.

Es ist ein Krieg der Tarnung und der erschreckend brutalen Flächenwaffen. Nicht aufgeklärt zu werden, heißt zu überleben. Informationen zählen mehr, als jede Waffe. Dieses Bild lockert sich in urbanem Gelände, in dem es zu viel Deckung für Flächenwaffen gibt. Für die medizinische Behandlung hatten die Okima der Menschheit einst Mirkorobs geschenkt. Mit ihnen können innerhalb weniger Vasen Knochenbrüche geheilt und tödliche Wunden ohne Narben geschlossen werden. Im Regen hat die UHA von den Okima und die Xolo!tWa von der Kosme die Kleinstroboter erhalten. Da ihre Bestände an den Willen der Ersten gebunden sind, gelten sie als äußerst wertvoll. Für schwere Wunden können die benötigten Organe geklont, gedruckt und ersetzt werden. Trotzdem bleibt Krieg verworren und schrecklich.



Die Wolken

Mit der Lösung des Wolkenrätsels ging die Menschheit in ein neues, goldenes Zeitalter über. Die vier Tore der Okima führten zu reichen und wunderschönen Welten. Sie stellen in der Gegenwart die Kernwelten der Menschheit dar. Kultur, Technologie und Wirtschaft sind auf ihnen konzentriert. Es sind oft stark bebaute Planeten mit einer hohen Bevölkerungsgröße. Viele Probleme, wie tote Arbeit durch Roboter, Kapitalumverteilung zu Ungunsten der Ärmern oder ein zu starkes Gesetzeskorsett, werden durch eine Flucht in den Regen schlicht ausgelagert. Jeder, der mit den gegebenen Umständen nicht glücklich ist, kann unkompliziert in die wilden Weiten des Regens umziehen. Diejenigen, die in den Wolken verbleiben, sind dann meistens zufrieden mit ihrem Leben. Die Kosme ist dort sehr geschätzt und geht mit uneingeschränkter Effizienz ihren Aufgaben nach. Damit ist die Kriminalität auf den Welten gering. Auch die politischen Systeme funktionieren gut und harmonisieren mit der interportalen Politik des Hohen Rates. Die Menschen genießen in den Kernwelten einen hohen Bildungs- und Lebensstandard. Die Wolken sind das stärkste Fundament der menschlichen Zivilisation. Sie sollen in Kürze, da sich nicht Thema des Grundregelwerkes sind, vorgestellt werden.

Metra – Das Zentrum des Universums

Die erste Kolonie der Menschheit ist zugleich die bedeutendste. Metra ist eine himmelsähnliche, große Welt, mit optimalen Lebensbedingungen und reichen Mineralienvorkommen, die einen gelben Stern umkreist. Sie war

das Ventil des Himmels, um Überbevölkerung und Rohstoffknappheit zu entgehen. Es dauerte nur einige Myriaden, bis Metra mit seinen gewaltigen Metropolen den Himmel überflügelte und das neue Zentrum für Kultur, Wirtschaft und Technologie wurde.

Die erste Kolonie wurde der Knotenpunkt aller Bewegungen. Kulturelle Moden, jede Art von Produkten, Wissen und Menschen kamen von Metra und breiteten sich bis in die entlegensten Kolonien aus. Andersrum führten alle Tore nach Metra. Über die Zeit wurde die Urbanisierung so ungebremst, dass neue, städtische Landschaftsformen entstanden. Die erste, kontinentbedeckende Superstadt erhob sich hier. Damit ist Metra das Herz der menschlichen Zivilisation und pangalaktischen Wirtschaft.

Ruin – Die große Schande

Tor hat viele Geheimnisse, ihr bis dahin größtes war das System Vergito, benannt nach der Gründungsfamilie von Tor. Der US strich es noch vor der Freigabe der Tore in die Wolken aus den Anwahlmöglichkeiten. Es wurde die aristokratische Hauptwelt der Verbündeten und Vertrauten des Riesenunternehmens. Vergito war eine himmlische Welt von unvergleichlicher Farbenpracht.

Mit der Zeit kamen mehr Familien nach Vergito und seine Existenz wurde immer schwerer zu hüten. Der geheime Krieg des Himmels gegen Tor führte zu einer Hekade voller offener Skandale des US, die in den Zyklus der 1000 Wahrheiten mündete. Ähnlich wie das alte Hostati-Reich sollte Tor daran zerbrechen. Vergito wurde als Hauptwelt von Tor

enthüllt und in einem wütenden Aufschrei mehrerer Systeme das Ziel von massiven Angriffen, die den Beginn des ersten Allkrieges darstellten. Er endete mit dem Einsatz einer Massenvernichtungswaffe und der Aktivierung der Kosme.

Die Sonnenträne verbrannte die Welt vollständig und ließ nichts außer Asche zurück. Darauf zogen sich alle Kräfte aus der Welt zurück, die von nun an Ruin heißen sollte. Kurz darauf verschwand das System für immer aus der Auswahlmöglichkeit. Niemand wusste, ob die Okima hinter der Entscheidung standen oder ob die Familie Vergito ihre Welt zu Grabe getragen hatten.

Nimmermehr – Das ewige Mahnmal

Im Krieg gibt es keine Gewinner. Keine andere Geschichte verdeutlicht diese Wahrheit mehr als die von Weitfeld. Der Planet kreist um einen weißen Stern und bestand zu über 90% aus Landmasse. Die topologisch häufigste Form waren dabei weite Ebene. Nach einer umfangreichen Bohrungs- und Bewässerungsformung entstanden hier ideale Bedingungen für die Agrarwirtschaft. Unzählige Höfe sowie Dörfer entstanden und machten Weitfeld immer mehr zur Kornkammer der Wolken. Tor hatte jedoch andere Pläne. Der US verstand schnell die strategische Bedeutung, die dem Planeten zukam, und baute seinen Einfluss massiv aus. Er kaufte sich in die Politik ein und jene, die er nicht kaufen konnte, vertrieb er über finanzierte Kriminalität. Die unterdrückte Landbevölkerung bereitete sich im Stillen auf eine Rebellion vor, die mit dem Zyklus der 1000 Wahrheiten ausbrach. Die Bewohner von Weitfeld verübten grausamste Kriegsverbrechen und wurden von der neu gegründeten Kosme daraufhin verurteilt. Nie wieder sollte in den Wolken ein Krieg ausbrechen. Der Hohe Rat nahm den Kriegsverbrechern das Land und zwang sie mit der Strafe der Sozialarbeit beim Bau des Hauptquartiers der Kosme zu helfen. So wurde aus Weitfeld Nimmermehr, das Mahnmal des Krieges und die Heimat der Sternensoldaten.

Aurelia – Der Goldstern

Auch wenn das System keinen Planeten besitzt, ist es eines der Weltraumwunder der Wolken. Ein Eiskristallnebel umschließt einen Stern, der im goldenen Licht strahlt. Es handelt sich dabei um eine unbekannte Strahlung, die nicht reproduziert werden konnte. Das Goldlicht ist sehr energiereich und besitzt

wundersame Eigenschaften. Auf den Menschen wirkt es entspannend und erholsam, während Pflanzen außergewöhnlich schnell in ihm gedeihen. Daher errichtete Form hier eines seiner ersten Großprojekte. Zusammen mit Ingenieuren der Wanda wurde ein Habitat aus Treibhaus-Solaranlagen errichtet. Die ersten Erfolge waren bahnbrechend und das Goldlicht konnte chemisch durch Fotosynthese gespeichert werden. Folgend wurde die Kosme auf das System aufmerksam. Bei einer ausreichenden Konzentration konnte das Licht Menschen kampfunfähig machen, ohne sie zu töten. Sie übernahm daraufhin die Anlagen und errichtete dort ihre Lichtschmieden. Seitdem ist das System der wichtigste Waffenproduzent der Kosme.

Jame-Kai – Die Kronwelt

Sie gilt als die paradiesischste aller Welten. Eine gewaltige Artenvielfalt von Flora und Fauna, fruchtbarster Boden, malerische Gebirgsketten, seichte Polarregionen und ein immer warmes, aber nie heißes Klima sind einige ihrer vielen ökologischen Vorzüge. Stellenweise sind die Landschaften von solch natürlicher Schönheit, dass eine Formung durch die Okima vermutet wird.

Der Planet wurde von Kolonisten bestürmt, mit weitreichenden Konsequenzen für das Ökosystem. Raubbau, Planierung und Urbanisierung zerstörten viele der einzigartigen Naturformen. Deshalb beschloss der Hohe Rat eine globale Reservierung für das weitere Bauland. Das führte dazu, dass die Elite der Menschheit begann, sich das wenige, verfügbare Land in Jame-Kai zu kaufen und die dortige Bevölkerung aggressiv zu vertreiben.

Am Ende gehörte der Planet dem AWE-Adel und er ließ die Krone aller Welten erstrahlen. Märchenschlösser und Paläste aus reinem Luxus zierten bald seine Oberfläche. Jeder, der hier bauen konnte, gehörte zu den erfolgreichsten Frauen und Männern der höchsten Gesellschaftsschicht. Doch hinter dem Vorhang des absolut Schönen verbergen sich Intrigen, geheime Absprachen und totale Machtprojektion.

Shewa – Die wilde Welt

Beim Auszug der Ethnien aus dem Himmel beanspruchten die Wanda den warmen und trockenen Planeten. Im Gegenzug formten sie die Welt zu einer tropischen Oase, die von einer weiten Savannenwildnis umringt ist. Hier erblühten die traditionellen Dörfer und die metriden Forschungsstädte. Als die große

Umsiedlung aus Jame-Kai begann, wurde schnell nutzbares Bauland benötigt. Aufgrund der Nähe und der großen Savannenebenen wurde der Großteil der Bevölkerung nach Shewa gebracht. Es entstanden unzählige, lose miteinander verbundene Dörfer aus einfachstem Baumaterial. Die neuen Bewohner waren unzufrieden, Kriminalität florierte und Abhängigkeiten entstanden. Es entstand eine raue Gesellschaft von Unangepassten, die die Welt bis heute als wild auszeichnet.

Das Rosental – Die Blüte der Wolken

Das Rosental ist eine winzige, gemäßigte und sehr fruchtbare Welt. Ohne Weitefeld, dem späteren Nimmermehr, wäre sie zur Kornkammer der Wolken geworden. So war jedoch ihre Produktivität nicht mehr von Nöten und die Aristokratie der AWE kaufte sich die kleine Landmasse. Dort errichteten sie das Rosental, eine paradiesische Künstlerkolonie, umgeben von majestätischen Gebirgen. Ihr einziger Zugang führt über die See, vorbei an einer Pforte aus gewaltigen Statuen von Liebenden, die den Menschen und die Muse ausdrücken. Die Welt ist ein Kurort und Kulturzentrum aus Theatern, Lichtspielhäusern und Bädern. Es fand eine Rückbesinnung auf bauerliche Tradition und einem gewollten Leben in Einfachheit statt. Schönheit und Inspiration lassen sich hier in all ihren Facetten finden.

Le Buum – Lust, Lärm und Lachen

Die Welt ist eine trostlose Staubwüste, in der Umlaufbahn eines kühlen Sterns. Es wird nie ganz Tag, dafür sind die Nächte umso länger. Im hellsten Moment des Zyklus herrscht ein staubiges Zwielicht. Das Magnetfeld des Planeten ist sehr stark und überall am Himmel sind seidene Lichter zu sehen. Die Luft wirkt wie elektrisiert. Die ersten Terraininformationen machten deutlich, dass unter dem besonderen Licht einige berauschende Pflanzen wuchsen. Zeitgleich schien ein Teil der Energie in der Luft auf die Menschen überzugehen und regte sie zu Tatendrang an. Das nutzten findige Unternehmen und bauten hier Vergnügungsmeilen. Die Aristokratie der AWE unterstützte die Vorhaben und es entstanden Genussstädte aus Kasinos, Tanzflächen und Bordellen. Einige der bekanntesten Drogen werden nur hier angebaut. Der Planet lebt von den Feierwütigen und Spielsüchtigen. Es hat sich eine Kultur der Lust, der Zockens und der Kriminalität etabliert, wodurch Le Buum von der Kosme stets streng überwacht wird.

Awa – Die azurne Perle

Der Planet besitzt weite Strände, farbenprächtige Korallenriffe und eine endlose See. Da Awa nahezu keine Mineralien besitzt, ist das Wasser nicht salzig, sondern trinkbar. Was als Fischereikolonie begann, wurde eines der spannendsten Forschungs- und Ingenieursprojekte der älteren Zeit. Awa besitzt kaum Landmasse und diese ist zudem auf viele Inseln verteilt. Das Intelligenznetzwerk, welches später als Welle bekannt sein würde, erschuf mit der Hand-in-Hand-Bewegung die erste schwimmfähige Stadt Aquatrix. Sie bereiste, wie ein Schiff, den Planeten, suchte seine Wunder und war der Ausgangspunkt für die Unterseekolonien.

Awa gilt gegenwärtig noch als einer der größten Tourismusmagneten. Ganze Hotelstädte wurden an den sternweißen Sandstränden errichtet und über Glastunnel mit den U-Domen verbunden. Diese Attraktion wurde durch die Entdeckung der Nachtsee, eines zweiten, geisterhaften Ozeans unter dem Grund des Meeres, und die Legenden der Schatzinseln weiter verstärkt. Die Natur ist die bedeutenste Kraft Awas's und sie sorgt dafür, dass auf den Planeten niemals Langeweile einkehrt.

Sophia – Flamme der Weisheit

Sophia ist ein einzigartiges System, obgleich es leer ist. Lediglich beruhigend summende Teilchenringe haben sich um die künstliche Gravitation der Tore gebildet. Es besitzt 4 Tore, die jeweils mit allen Welten einer Himmelsrichtung verbunden sind. Das beschleunigt den Verkehr in den Wolken extrem. Fast jedes Schiff fliegt Sophia an. Um diese Ballung zu nutzen, beriet der Hohe Rat, welche Art von Zentrum hier errichtet werden sollte. Aufgrund der Größe und des Einflusses von Metra entschied man sich für eine Ausbildungs- und Lehrplattform.

Die vibrierenden Teilchenringe, die eine Okima-Konstruktion sein mussten, scheinen zudem den Gedankenfluss zu fördern und zu entspannen. Die Station Sophia wuchs so zur interportalen Weltraumuniversität. Sie ist frei von Beschränkungen und für alle Welten der Wolken geöffnet. Sie gilt als Stationskoloss, der stetig ausgebaut wird, um die Unmengen an Wissbegierigen aufnehmen zu können.

Sallix – Das Aschemeer

Sallix ist eine unbewohnbare Welt, auf der es durch Vulkanausbrüche allzeit Asche regnet. Es wurde nie der Versuch unternommen, sie

zu formen. Offiziell ist lediglich bekannt, dass Welle hier einen Forschungsaußenposten unterhält. Inoffiziell ist Sallix das größte Test- und Experimentiergelände aller Welten. Der Ascheregen stört die Sensoren und die Überreste der Experimente werden schnell von der trostlosen Natur beseitigt. Sallix ist eine Welt der Geheimnisse.

Die Wildnis – Torlose Freiheit

Die Wildnis ist ein Multisystem, welches darauf wartet, erforscht zu werden. Der Systemhaufen ist angefüllt mit unzähligen Weltraumobjekten, Anomalien und vereinzelt Siedlungen.

Vulnox – Zersplitterte Vergangenheit

Vulnox ist ein zersplitterter, auseinander getriebener Planet, dessen schalenartige Bruchstücke stabil in der Umlaufbahn eines kalten, blauen Sterns kreisen. Da sich die Kruste vom Kern gelöst hat, ist sie sehr leicht zu erschließen. Durch den einfachen Zugriff auf massenhaft Rohstoffe, die vorher selten und begehrt waren, entstand hier mit der Zeit das wichtigste industrielle System der Wolken. So wurden in wenigen Chiliaden riesige Werftanlagen und Weltraumhäfen konstruiert. Aus dem Planetenleichenam wurde eine Sternenschmiede errichtet.

Die größte Besonderheit des Systems ist jedoch der Mond Repe. Hier entwickelten sich die Ethnien der Kaliman und Swörbjorn getrennt von allen anderen Ethnien auf dem Himmel. Eine Seite des Mondes ist fast ständig der Sonneneinstrahlung ausgesetzt. Diese Seite wird von den Einheimischen als Kalischa bezeichnet oder das Land des Windes. Die andere Seite hat lange Nächte und ist deutlich kühler. Die eisige Tundra wird Frostholm genannt. Beide Seiten trennt ein Todesgebiet aus ständigen Kometeneinschlägen von der Kruste Vulnox'. Ihre Reiche waren bei ihrer Entdeckung altertümlich, doch haben sie sich optimal an die schweren Lebensbedingungen angepasst.

Es wurde ein Meisterstück der Diplomatie, Medizin und Ingenieurskunst vollführt. Die Welt wurde mit Hoffnung verzaubert und die Stimme war stolz auf die Anstrengungen der Menschheit. Beide Ethnien wurden in die interportale Gemeinschaft integriert.

Thal Mayar – Land der tausend Berge

Der kleine, kühle Planet kreist um einen roten Stern mit einem reichen Asteroidengürtel.

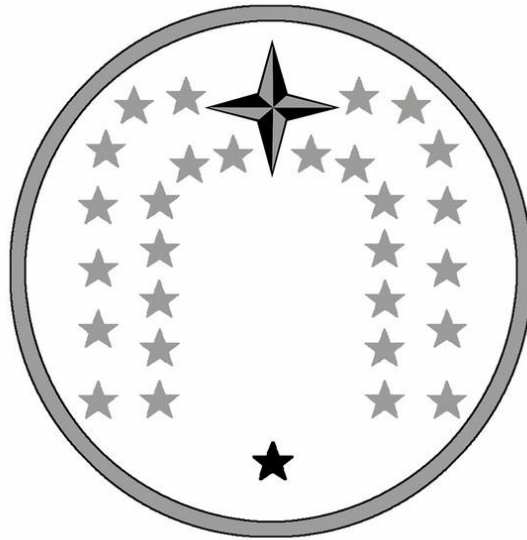
Er wurde durch enorme, tektonische Aktivitäten geformt. Riesige Gebirgslandschaften prägen seine Topografie. Die Kolonisation verlief reibungslos und die anfängliche Bergbaukolonie wuchs schnell zu einem bekannten Produzenten im Universum, welcher an das industrielle Netz von Vulnox angeschlossen wurde. Die Bergbaukolonie profitierte maßgeblich von den erfahrenen und gut ausgerüsteten Prospektoren aus Vulnox. Im Gegenzug wird der ungefährliche Platz auf Thal Mayar von der Vulkanwelt für große Anlagen und die eigene Belegschaft genutzt. Thal Mayar ist als industrielles Zentrum nicht mehr wegzudenken.

Die Fabrik – Tors Festung

Kurz nach dem Lösen des Wolkenrätsels besetzte Tor dieses System. Es ist ein Gürtel aus planetoidgroßen Asteroiden, welche reich an seltenen Erden sind. Sie waren scheinbar so bedeutsam, dass der US seine gesamte Produktion in das System auslagerte und es von verschiedenen Militärunternehmen streng bewachen ließ. Nach der Aktivierung der Kosme durften aber zumindest Inspektoren des Himmels das System betreten. Sie sahen die gewaltigen, automatisierten Fabrikstationen. Nichts war daran verboten und dennoch lag über dem System der schwere Mantel eines großen Geheimnisses. Der Kern der Fabrikanlagen wird durch Tors Privatarmee, den Custodes, geschützt. Ihre Aufgabe ist die Behütung allen Wissens über die Tore der Okima. Was die Inspektoren nie gesehen haben, sind die getarnten Werften und Geheimlabore. Der Hohe Rat ahnt von der Niedertracht, die in diesem System versteckt ist. Aufgrund der außergewöhnlich schweren Befestigungen hat er es aber noch nicht gewagt, der Kosme einen entsprechenden Befehl zu geben.

Der Schlund – Verbotenes Tor

Wenig ist über das System bekannt. Es ist gefüllt mit einem extrem ätzenden Nebel, der die Eigenschaft besitzt, selbst aus geschlossenen Gefäßen immer wieder in das System zurückzukehren. Nicht einmal Welle gelang es, die Nebelproben zu analysieren. Doch sind schon Menschen bei dem Versuch gestorben. Es wurde daher verboten, das tödliche System zu betreten.



Der Regen

Die dritte Expansionsstrecke ist die jüngste und bisher größte Toranreihung. Wie nach der Entdeckung der Wolken fand auch im Regen eine massive Kolonisierung statt. Doch sie war nicht ansatzweise so akribisch vorbereitet wie die Ausbreitung in den Wolken. Erwartungsvolle Pioniere, euphorische Gesellschaftsflüchtlinge und kalkulierende Unternehmen stießen, so schnell wie möglich, in den neuen Raum vor. Erstbesitzrechte, der Traum von einer eigenen Welt und unbekannten Wundern des Alls führten zu einer asynchronen, rapiden und unsicheren Expansion. Was folgte, waren chaotische Missstände und eine gefährliche Versorgungslage. In den entfernteren Gebieten herrschten anfangs einzig die Gesetze des Überlebens. Kriminalität etablierte sich dort als legitime Selbstverständlichkeit. Durch die Versorgungsabhängigkeit von den Wolken wurden Kontakte wichtiger als tatsächlicher Besitz. In der Wildnis konnte ein Mensch durch mitgeführten Proviant eine Zeit lang überleben. Die Überlebensgarantie stellten jedoch Freundschaften zu Orts- und Klimakundigen oder Nahrungslieferanten dar. Es gab in den ersten Chiliaden keine Netzverbindung oder die Wohlfahrt automatisierter Produktionsstätten, was das Leben weiter entschleunigte. Improvisation und Kreativität mussten die Sicherheit von Rechtssystemen und das Möglichkeitsspektrum von Hochtechnologie ersetzen. Zudem

führten mangelnde Polizei und die Angst vor Unterversorgung zu ständigen Konflikten. Dies ist das Fundament, auf dem sich die Peripherie von Welten entwickelt hat, die als Regen bezeichnet wird. In der Gegenwart gilt der Regen noch immer als äußerst gefährliches, aber auch unerschlossenes und ertragreiches Gebiet. Die Kosme überwacht die wichtigsten Welten streng. Doch Kriminalität ist überall zu finden. Der Regen ist ein Ort der Gefahren und zugleich der Möglichkeiten. Er ist ideal, um schnelles Geld zu verdienen und sich einen Namen zu machen oder bei dem Versuch zu sterben.

Die wichtigsten Fraktionen des Regens

Ganz gleich, ob Unternehmen, interportale Gemeinschaft oder einflussreiches Bündnis von Privatpersonen, sie alle bilden wichtige Kräfte, die mit ihren Handlungen die Politik und Zukunft des Regens beeinflussen können. Sie sollen im Folgenden vorgestellt werden:

Die Geschwister

Immer, wenn von den Geschwistern gesprochen wird, sind die vier wichtigsten Unternehmen des Regens gemeint. Sie beschränken sich nicht nur auf diese Expansionsstrecke, sondern sind im Himmel genauso aktiv wie in den Wolken. Ihre Macht ist gewaltig und im Wissen dessen, achtet der Hohe Rat genau auf ihre Handlungen. Sie sind namentlich Form, Seele, Tor und Welle.



Form

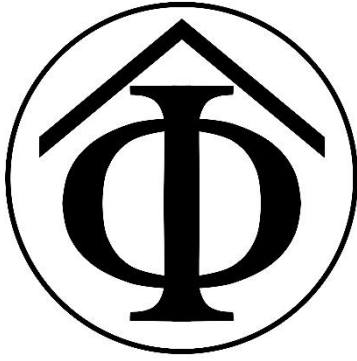
„Einst formte uns die Welt, nun formen wir Welten.“

Als das Himmelsrätsel von Tor gelöst und der Weg in eine strahlende Zukunft mit dutzenden neuen Welten frei wurde, schlossen sich Pioniere und Freigeister zusammen. Asylanten, Unzufriedene oder alle jene, die ihr Glück in der Ferne suchten, gründeten die Bewegung, die später als das größte Terrainformungs- und Aufbauunternehmen des Universums bekannt werden sollte.

Für die erste Kolonisierungswelle waren zusätzliche Arbeitskräfte notwendig. Neben aller Planung siedelten viele Menschen frei. Oft fehlte ihnen eine geregelte Versorgung oder das Fachwissen, um sich eine Lebensgrundlage zu schaffen. Da alle Unternehmen nur nach Bezahlung arbeiteten und viele Familien schlicht nicht das Geld für professionelle Fachkräfte hatten, drohte eine Versorgungskrise in isolierten oder entfernten Siedlungen. Es war das Video der kleinen Ni!Mbele, die aus ihrem Dorf jeden Zyklus einen Eimer Wasser zum Nachbardorf brachte, dass zu einer Reihe von Nachahmenden führte. Von der Idee inspiriert stellten sich erste, ehrenamtliche Arbeitende zur Verfügung, die einfachen Menschen in der Wildnis halfen. Es war die Initialzündung zu einer größeren Idee der Solidarität unter einfachen Menschen. Zu Beginn wurde der Einsatz der freiwilligen Helfenden mit Einladungen in die Familie und Festessen gedankt. Auf Metra wurde eine neue Mode und Geistesströmung der edlen Wildnis erschaffen. Da der Gedanke sich im-

mer weiter verbreitete, erhob sich für die Organisation der Hilfe die Hand-in-Hand-Bewegung. Es war eine ehrenamtliche Planungsorganisation, die die Nachbarschaftshilfe verwaltete, darüber informierte und die Freiwilligen ausrüstete.

Der Hohe Rat war über die aufblühende Solidarität erfreut und unterstützte sie. Zum einen wurden Prämien bereitgestellt, zum anderen kaufte der Hohe Rat direkt Ausrüstung und Schiffe für die Bewegung. Die größeren Unternehmen waren dankbar, nicht eigene Rohstoffe für die unterbezahlten Aufträge aufwenden zu müssen. Der Geist des daraus resultierenden, gemeinschaftlichen Miteinanders und Aufbaus schuf das Fundament für Form. Die Freisiedelnden, denen geholfen wurde, dankten mit eigener, kostengünstiger Arbeitskraft und Erfahrung. Die Hand-Bewegung hatte gleichzeitig durch die ausgedehnte Hilfe Kontakte in allen Systemen gewonnen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sich aus verwirklichter Solidarität ein Geschäftsmodell entwickelte. Der gute Ruf und das gelebte Ideal des gemeinsamen Aufbaus ließ das Unternehmen Hand groß werden. Anstatt seine Konkurrenten auszumanövrieren oder zu zerstören, fusionierte es mit ihnen oder kaufte sie auf. Viele kleine Familienbetriebe integrierten sich auch freiwillig in das aufstrebende Unternehmen. Es war die Kombination aus solidarischer Bewegung und professioneller Firma, die den Aufstieg sicherten. Dadurch entstand eine Superstruktur, bestehend aus dutzenden Unternehmen, die das Monopol des Aufbaus und der Konstruktion bis in die Gegenwart darstellten. Passend dazu nannten sie sich Form. Das Unternehmen versteht sich in der Pionier- und Vorreiterrolle. Die Vorstände sind fast alles Freisiedelnde gewesen und kennen die Probleme des Regens. Es ist das Vertrauen und der Erfolg, die dazu führen, dass nahezu jeder Konstruktionsauftrag an Form vermittelt wird. Es besitzt mehrere Kolonisierungsflotten und integriert aktiv Menschen, die ein neues Zuhause suchen, in die Unternehmensstruktur. Dieselben Solidaritätsformen aus Selbsthilfegruppen und Nachbarschaftshilfen von Hand stehen nun Menschen überall im Regen zur Verfügung und eröffnen ihnen die Möglichkeit ihren Traum vom Eigenheim in der Fremde zu erfüllen. Der beliebteste der US ist dabei unpolitisch. Seine Ziele liegen in der Hilfe der einfachen Menschen und in der herausfordernden Konstruktion von Meisterwerken der Ingenieurgeschichte.



Seele

„Audeamus.“

Seele ist, wenn die Metapher der Geschwister genutzt wird, der kleine, ungezogene Bruder. Als letzter universaler Spieler wurde Seele, im Gegensatz zu allen anderen US, im Regen gegründet. Die Kolonisierung lief dort chaotisch ab. In allen Bereichen entstanden schnell verschiedene Brennpunkte, die nicht auf den Aufbau einer sozialen, wirtschaftlichen oder militärischen Infrastruktur warten konnten. Die billigen und schnellen Reisealternativen boten Individuen jedoch die Möglichkeit, ihre Arbeitsleistung rechtzeitig zur Verfügung zu stellen. Es entwickelte sich rasant eine Gemeinschaft aus Freiberuflern. Diese boten ihre verschiedensten Dienste mobil und flexibel auf den Welten des Regens an. Da sie jedoch sowohl Steuern für ihre Arbeit zu entrichten hatten und keinen besonderen Schutz genossen, gründeten sie einen Dachverband namens Seele. Sie alle sollten Söldner heißen, denn der Sold wird ohne Abzug von Steuern überwiesen. Ihr Ziel war es, einen militärischen Schutz für die eigene Belegschaft, aber zeitgleich auch als Angebot, aufzubauen. Der wurde Name gewählt, weil die Seele, unabhängig religiöser Konstrukte, das Vermögen der Wesen zu etwas ist. In diesem Fall bezeichnet sie das Potenzial der Menschheit zu der großen Vielfalt an Künsten und Leistungen, mit deren Angebot sich das Unternehmen präsentiert.

Aufgrund der Gefahren des dritten Kreises und der unkomplizierten, flachen Hierarchie, fand die Vereinigung bald großen Anklang. Von Anfang an waren die Gründenden selbst Söldner, die Neuzugänge unterrichteten. Es bestand immer ein starker Kontakt zur Basis des Unternehmens.

Seele bildet gegenwärtig die oberste Vereinigung aller Dienstleistungen auf Soldbasis und ist unerlässlich für die dynamische Bedürfnislage des Regens. Es gibt nur wenig Konkurrenz aus den Wolken oder von freien Kollektiven, die Seele ablehnen. Denn das Unternehmen schützt alle seine Söldner durch eine Neutralitätspflicht vor Verfolgung nach Aufträgen und kümmert sich um die medizinischen Absicherungen. Außerdem fördert es junge Kollektive mit der Leihe von benötigter Ausrüstung und mit einem Mentorenprogramm. Das Angebot reicht dabei von Kunstproduktion, über Verwaltungsarbeit, bis hin zu Konfliktbefriedungen. Da Seele Hauptakteur in fast allen Kriegshandlungen ist und oft seine eigenen Söldner gegeneinander schickt, gibt es keinen unbeliebteren US in den Wolken. Das führt unter anderem auch häufiger zu absurden Situationen. Zum Beispiel standen sich zwei befreundete Artilleriekollektive gegenüber, die beide den Auftrag hatten, sich gegenseitig zu bekämpfen. Das taten sie auch, nachdem sie jeweils vor dem Beschuss einander angerufen und gewarnt hatten, damit keiner von ihnen verletzt wurde.

Viele Menschen wollen nicht gegeneinander kämpfen, doch sie müssen es, weil sie dafür bezahlt werden. Es ist dieser fundamentale Widerspruch, der in den Konkurrenzkriegen und damit in Seele als zentral gesehen wird. Trotz der Ablehnung der Wolken und diverser Anklagen konnte ein Zugriff der Kosme bisher, durch die militärische Stärke des Unternehmens, verhindert werden. Der Himmel und die Wolken sehen in den US nur die Kriegstreiberei. Sie verboten Seele über den Regen hinaus zu expandieren. Der Regen hingegen schätzt das Unternehmen, weil es als einziges schnell genug auf die sich ständig verändernde Bedürfnislage reagieren kann. Außerdem wird das Unternehmen von einem Veteranenrat geführt. Sein Ziel ist es, junge Menschen, die oft keine Perspektive im rauen Regen besitzen, eine Zukunft zu geben und zeitgleich die hohe Qualität der Dienstleistungen aufrecht erhalten. Es gibt kein anderes Unternehmen, das mit einem so breit gefächerten Angebot überall im Regen aushelfen könnte. Es ist durch seine chaotisch-bunte Organisation und seine Ambivalenz in einer ironischen Weise ein Abbild für die Seele des Regens.



Tor

„Ewig frei.“

Viele versuchten das Wolkenrätsel zu lösen, allen voran das Intelligenznetzwerk, das später als Welle bekannt sein würde. Doch es gelang nur der Familie Vergito. Diese behüteten das Wissen um die genaue Tornutzung wie das kostbarste Geheimnis der Menschheit. Auf diesem Fundament erlangten sie die Kontrolle über alle Tore und den interportalen Transport. Nicht einmal das Fortschrittsgebot schränkte sie ein, da jede Macht fürchten musste, die Tore nicht weiter nutzen zu können. Das schuf den ersten und größten US. Tor verdiente durch die Tornutzungskosten bereits in den Wolken ein unvorstellbar großes Vermögen. Ihre Aktien brachen alle Rekorde und die Familie Vergito schien unangreifbar zu sein. Sie schweifte in den folgenden Generationen aus, förderte aktiv die Entstehung des Adels und nahm an seiner Spitze ihren Platz ein. Ohne anderen überhaupt die Möglichkeit zum Lösen des Regenrätsels zu lassen, betreten ihre Schiffe zuerst die neue Torstrecke namens Regen. Das löste Proteststürme aus und vertiefte die Feindschaft zu Welle auf eine neue Qualität. Zumal Tor das Intelligenznetzwerk schon mehr als einmal durch geistigen Diebstahl betrogen hatte.

Später kamen erste Unzufriedenheit bei der Kolonisation des Regens auf, als selbst die Tore der Okima zu langsam wurden. Das Problem waren die Reisen innerhalb der Systeme, die bei dem sehr hohen Güter- und Personenverkehr zu lange dauerten. Der Hohe Rat, der Tor als gefährlich und viel zu mächtig einstufte, befahl dafür eine Lösung zu finden.

Durch massive Investition in die Okima-Forschung, die bisher jede Forschungsanstrengung in den Schatten stellte, entwickelte Tor ihre zweite, entscheidende Innovation: die Lebenslinien.

Es war möglich geworden, die Tore nachzubauen und zu miniaturisieren. Zwar reichten Lebenslinien nicht mal im Ansatz an die Leistungsfähigkeit der Okima-Tore und ihre scheinbare Unmöglichkeit heran, die physikalische Größe Raum zu ignorieren, aber sie konnten als fortlaufendes Beschleunigungssystem Reisen innerhalb eines Systems extrem verkürzen. Es war anfangs teuer und aufwendig Lebenslinien herzustellen, doch das daraus resultierende Vermögen sprengte alle Erwartungen. Alles wurde abhängig von Tor. Auch diese Erfindung behielt die Familie Vergito für sich, in dem Wissen erneut ein Allgesetz gebrochen zu haben. Das provozierte Aufstände und einige Regierungen sprachen bereits von einem geheimen Krieg.

Der Hohe Rat hatte endgültig genug. Es folgten die größten und längsten juristischen Konsequenzen in der Geschichte der Menschheit. Die Kosme stand mehrfach kurz davor, die Familie Vergito einfach zu inhaftieren. Am Ende wurde das Benutzen der Lebenslinien kostenfrei. Außerdem wurde ein Kontrollgremium in der Unternehmensstruktur installiert, welches den Machtmissbrauch von Tor genau prüfen sollte. Tor durfte im Gegenzug seine Geheimnisse behalten. Selbst mit dieser Einschränkung expandierte das Familienunternehmen weiter. Es übernahm planetare Infrastrukturprojekte und bot einen umfassenden Pannen- und Notdienst im All an. Gegenwärtig drängt Tor in den Treibstoffmarkt und die Fahrzeugindustrie. Es versucht die Kontrolle über planetare Infrastrukturen auf ausgewählten Welten zu erlangen.

Tor besitzt, nach wie vor, ungeheuerliche Macht, die ganze Regierungen stürzen könnte. Der Hohe Rat arbeitet stetig an Strategien, die dem US in seiner Monopolstellung schwächen könnten. Die meisten stehen Tor jedoch neutral gegenüber und nehmen das Unternehmen hin wie schlechtes Wetter. Jeder kann sich beschweren, aber niemand kann etwas ändern. Selbst die einflussreichsten Organisationen fürchten sich vor Tor. Dabei bleiben die Unternehmensziele, bis auf die Profitmaximierung, unbekannt. Nicht einmal die Zeugen ahnen, was die mächtigste aller Familien für Zukunftsvisionen besitzt. Doch alle wissen, dass sie allein dem Eigennutz der Familie Vergito dienen werden.



Welle

„Fortschritt: ungeteilt, ungebrochen“

Bereits zu prätellaren Zeiten existierten große Forschungsgremien, die als Denkfabriken Ideen zu verschiedensten Fragen hervorbrachten. Als das Wolkenrätsel entdeckt wurde, vereinten sich ihre intellektuellen Anstrengungen. Es war die erste wissenschaftliche Union, die unermüdlich eine Antwort auf das Rätsel zu finden versuchte. In der Geschichte ist nie bekannt geworden, wie die Familie Vergito, ehemals verarmte Aristokraten ohne Expertise oder Genialität, das Rätsel lösen konnten, wo vorher so viele Wissenschaftler gescheitert waren. Noch immer wird von geistigem Diebstahl oder sogar der Ermordung der wahren Entdeckenden gesprochen. Dadurch, dass die Familie Vergito allein die Anerkennung für sich beanspruchte und alle vorher erbrachten Mühen als wertlos reduzierte, löste sich die wissenschaftliche Union enttäuscht auf.

Es kamen immer wieder bedeutsame Vereinigungsphasen, wie bei der Entdeckung der Raumwunder der Wolken, die langsam ein interportales Netz aus wissenschaftlichen Kontakten entstehen ließen. Es wurde mit zunehmender Häufigkeit wissenschaftlicher Rat benötigt und vergütet. Dieser Umstand schuf die Grundlagen für das spätere Unternehmen. Die weitreichende Vernetzung und das gute Bildungssystem der Wolken machten zudem Wissenschaft als Dienstleistung autark.

Der entscheidende Moment der Gründung von Welle kam aber erst mit der Entdeckung des Regenrätsels. Tor versuchte den Zugang

dazu zwar vollständig zu sperren, aber holografische Aufnahmen und die ersten Untersuchungsberichte verteilten sich, aus unbekannter Quelle, im Netz. Die Neugier, der Ruhm und auch der vererbte, verletzte Stolz führten zu einer einzigartigen Konzentration wissenschaftlicher Kapazitäten unter einem Dachverband. Ein Netzwerk aus Gremien und genialen Persönlichkeiten stand als Welle des Fortschrittes bereit, das große Rätsel zu entschlüsseln. Tor obsiegte erneut. Doch dieses Mal folgte eine Flut von Plagiatsvorwürfen, die dem jungen Unternehmen so viel Geld einbrachten, dass es zu einem US aufsteigen und sich etablieren konnte.

Schon zu Gründungszeiten war Welle eng mit Politik und staatlichen Interessen verknüpft. Dieser Umstand hat sich bis in die Gegenwart nicht verändert. Es gibt keinen US, der mehr Geheimprojekte betreibt als Welle. Es ist in erster Linie ein Intelligenznetzwerk mit Unternehmensstrukturen und tritt vor allem als wissenschaftliche Ratgebende auf. Die Aufträge sind oft staatlich und Welle stellt entsprechendes Personal zusammen, um dann seine Expertise zu verkaufen. Ihr Rat ist in jeder Welt begehrt, da der US nach höchster Qualität in seinen Ergebnissen sucht. Er umfasst dabei jeden Bereich, der wissenschaftlich betrieben werden kann und verteilt, wie mit dem Edelmuth-Rat, eigene Preise für Forschungsleistungen.

Besondere Bekanntheit erlangte Welle durch die Entdeckung des schier unermesslichen Potenzials der Kindheit. Stimulation und neue Lehrmethoden führten zu einem signifikanten Intelligenzzuwachs nachfolgender Generationen. Kinder können, mit ihrer ungeformten Perspektive, die Denkleistungen von Erwachsenen übertreffen, wenn sie nur genügend gefördert würden. Welle ist damit auch der einzige US, der Kindangestellte besitzt. Das große Ziel des Intelligenznetzwerkes ist die Erforschung neuer Technologien und die Weiterentwicklung der menschlichen Zivilisation. Wie in allen Unternehmensstrukturen werden auch bei Welle Forschungsgelder großzügig an die beteiligten Gremien ausgezahlt. Das übrig gebliebene Geld wird aber in die Förderung von Nachwuchstalenten und eigene Forschungseinrichtungen investiert. Neben den staatlichen Aufträgen forscht der US auch unabhängig. Anders als Tor teilt er jedoch seine Erkenntnisse mit der gesamten Menschheit.

Piratenkläne

Aus den Wirren des Krieges, den Bedürfnissen der Ausgestoßenen und der staatlich institutionalisierten Piraterie entstammen die gefährlichsten und einflussreichsten Gegenspieler der Kosme und des Hohen Rates. Piraten unterteilen sich in Banden, kleine Kläne und in Häuser der großen Kläne. Banden sind kleine, lokale Organisationen, die meistens von einer Person angeführt werden. Wenn die Anführende der Bande eine Familie gründet und weitere Generationen mit neuen Banden entstehen, dann wird von einem kleinen Klan gesprochen. Eine Vielzahl solcher Kläne bilden Häuser. Diese bilden eine Aristokratie innerhalb der Piratengesellschaft. Die höchsten Familien in einem Haus können sich mit anderen Häusern verbünden und einen großen Klan formen. Diese sind eine Vereinigung der mächtigsten Piratenfamilien. Alle Kläne sind auf Telsios beheimatet und beugen sich den Gesetzen der Maske. Darüber hinaus steht ihnen das Universum offen und sie können jedes Mittel nutzen, um ihre Ziele zu erreichen.



Der schlafende Schwan

„Per aspera ad forma.“

Der Name entstand, so wie der Klan, aus einer tragischen Geschichte. Die Medien spinnen sie zu einem Geflecht aus Liebe, Vorurteilen und Intrigen. Doch die wahren Geschehnisse sind nur den Zeugen und den höchsten Familien bekannt. Diese Geschichte ist ein Statussymbol innerhalb des Klans. Desto mehr eine Person darüber weiß, desto mehr sie die Wahr-

heit über die Gründung des Klans kennenlernt, desto höher ist ihre Stellung und Wertschätzung im Klan. Die Geschichte wird dabei von Führungsposition zu Führungsposition und von Generation zu Generation weitergezählt. Die ältesten und höchsten Mitglieder des Klans kennen sie ganz und können die Geschichtskennntnis der anderen überprüfen.

Die eigentliche Organisation selbst hat ihre Geschichte lang überlebt. Die Federn und der Schwan dienen lediglich als Symbole und Ausdruck angeblich kultivierter Kriminalität. Zwar kleiden sich viele Personen des Klans in einem Kleid aus Federn, doch in ihren Taten liegt nichts Kultiviertes. Der Schwan ist ein sehr gewöhnliches Beispiel von organisierter Kriminalität. Drogen-, Menschen- und Waffenhandel sind ihre Einnahmequellen. Das meiste Geld verdienen sie in erworbenen Kultureinrichtungen, Kasinos, Klubs und Restaurants. Sie gelten als einer der größten Kläne und kontrollieren ganze Städte. Außerdem jagen sie erbarmungslos mögliche Konkurrenten. Es gibt kaum einen anderen Klan, in dem es mehr innere Konflikte und Familienmorde für das Geschäft gibt. Jedoch ist das Selbstverständnis des Klans metrit und kulturelle Bildung ist eine Pflicht der Zugehörigkeit. Es geht nicht nur darum, die Dinge zu erledigen, sondern sie mit Stil zu vollenden. Bestimmte Handlungen, wie der Einbruch, werden mit Federn geschmückt. Jede Familie besitzt zudem einen Schwanenteich und bringt ihren Kindern Kunstfertigkeiten, wie das Musizieren oder Tanzen, bei.

Der schwarze Schwan

Die Entstehung des Hauses ist untrennbar mit dem Beginn der Konkurrenzkriege verknüpft. Es war die neu errichtete Heimat des Schwans, die eine weitere, tragische Geschichte erzählen sollte. Ihre Welt wurde von einem kataklystischen Feuersturm verzerrt und die weißen Schwanenfedern verbrannten schwarz. Ihre Zukunft lag in geschmolzenen Trümmern. Sie schworen allen Verantwortlichen furchtbare Rache. Disgrazia, die niedergebrannte Welt, wurde zu ihrer dunklen Muse. In ihnen leben die letzten, schreckensverzehrten Momente des Unterganges weiter. Mitglieder des schwarzen Schwans trauern ritualisiert in der Ödnis der Zerstörung. Dort legen sie ihr weißes Federkleid ab. Kulturelle Erhabenheit gattete sich dann mit finsterner Inspiration. Die Urkräfte des Schwans, Trauer, Rache und Würde, brechen hervor und schaffen neue Werke der exzentrischen Großartigkeit. Die

künstlerische Schöpfungsmacht ist stärker als bei jedem anderen Haus. Denn sie speist sich aus gelebten Erinnerungen, durchlittenen Wunden und überlebten Schrecken. Diese Kräfte formt der schwarze Schwan zu einer einzigartigen Lebenseinstellung. Das Haus drückt Aggressivität, Verführung und Zusammenbruch aus. Darin erschafft es einen eigenen, extremen Stil, der Perfektion sucht und gleichzeitig daran zerbricht. Schwarze Schwäne sind bei anderen Häusern des Klans begehrt und faszinieren noch weit über den Klan hinaus. Deswegen wurde dem schwarzen Schwan die Leitung der besonderen Kulturbetriebe und Galerien übertragen, in dem ihre einzigartige, schwarze Kunst Ausdruck findet.

Der See

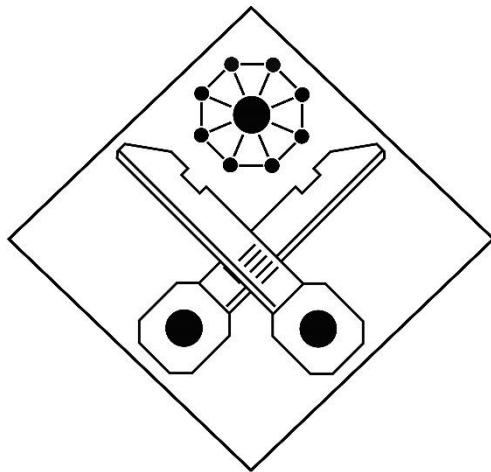
Das zweite Haus, der See, ist traditionalistisch und versucht die Werte der Geschichte zu bewahren. Er verrichtet das kriminelle Zykluswerk und die Arbeit, die getan werden muss. Drogen- und Waffenhandel sind ihre hauptsächlichlichen Aufgabenfelder. Doch im Gegensatz zu den anderen Häusern halten sie die Geschichte in Ehren. Ihr Name leitet sich direkt aus der dramatischen und vergessenen Gründung des Schwans ab. Die Familien sehen darin nicht nur einen Mythos, sondern erkennen seine Bedeutung an. Ihr Ziel ist es im Besonderen, das offene Ende des Mythos zu schließen. Denn er ist nicht nur ein historisches Erbe, sondern eine unvollendete Gegenwart. Der See stellt jeden willigen Kleinkriminellen ein, der sich vor ihnen bewiesen hat. Falls der Kriminelle jedoch aufsteigen will, ist kulturelle Bildung und das Verständnis der Geschichte eine Pflicht. Höherrangige Mitglieder des Sees können sowohl an ihrem gepflegteren Aussehen, als auch an ihrem gebildeteren Auftreten erkannt werden. Erst wenn diese Metamorphose beginnt, wird eine Kleinkriminelle zu einem wertvollen Mitglied des Sees. Danach handeln sie nach festen Gesetzen und versuchen ihre Aufträge mit einer bestimmten Kunstfertigkeit abzuschließen. Außerdem lehnen sie Handlungen ab, die, wie sie sagen, gegen die Würde des Schwans verstoßen. Das sind, unter anderem, Grausamkeiten, Schändungen und Verbrechen gegen Frauen und das Zerstören des Schönen in der Welt. Der See ist der meist respektierte und am besten geordnete Teil des Schwans. Er erbringt zudem das größte Einkommen und stützt damit die anderen Häuser.

Federfall

Wenn Bewohner des Regens eine einzelne, weiße Feder vor sich zu Boden gleiten sehen, stockt ihnen das Herz. Es ist das Zeichen von Haus Federfall, dass ihre Zeit abläuft. Wenn die Feder den Boden berührt, folgt der Schuss und danach die lange Stille. Durch den Terror und die präzisen Attentate des Hauses gelten Federn im Regen als Unglücksbringer. Federfall ist die elitäre Exekutive des Klans. Nur die besten Mitglieder werden für die gefährliche Spezialausbildung auf Telsios ausgewählt. Diese umfasst sechs Trimester in der Akademie und eine Hekade Überlebensausbildung in der Wildnis mit den zukünftigen Kameraden. Bestehen die Kandidaten die Prüfungen, werden sie in den geheimen Tötungstechniken des Schwanes ausgebildet. Die Jagdgruppen, oder Winde genannt, agieren immer als Gruppe. Sie verstehen sich als Einheit in der Kunst des Tötens. Niemand wird zurückgelassen und die Handlungen werden akribisch vorbereitet.

Federfall ist für das schmutzige Geschäft, die Angst und die Morde zuständig. Dabei stehen sie in direkter Konkurrenz zu den Drei Augen der Maske. Es herrscht zu ihnen eine große Rivalität. Sobald nur Vermutungen aufkommen, dass die Drei Augen in irgendeiner Art und Weise den eigenen Auftrag beeinflussen, findet ein regelrechter Wettstreit statt.

Es existieren Aufzeichnungen über einen Zyklus, an dem die Rivalitäten zu einem direkten Kräfteressen ausgebrochen sind. Das Duell beider Schattenkommandos war und blieb einmalig, weil es auf beiden Seiten zu viele Verluste bedeutet hatte. Mit dem Duell sollte die Rangfolge beider Kommandos endlich entschieden werden. Die Drei Augen waren in Ausrüstung und Tarnung überlegen, doch sie waren Einzelgänger. Federfall trumpfte in kollektiver Taktik und Anzahl. Der Plan der Winde ging auf und sie lockten die Drei Augen in eine Falle. Doch es war ihr Markenzeichen, welches ihnen die Niederlage bescherte. Die kritischen Sekunden, bevor die Feder den Boden berührte, nutzten die Drei Augen, um aus der Falle zu entkommen. Mit einem blitzartigen Gegenangriff, der einen Folgeplan unmöglich machte, und einem virtuoson Improvisationstalent rieben die Drei Augen die Winde auf. Seitdem musste sich Haus Federfall mit dem zweiten Platz begnügen, was nicht heißt, dass sie ihn jemals akzeptiert hätten.



Die letzten Zeugen

„Wir hören, wir sehen, wir schweigen.“

Die Zeugen sind der eigenwilligste Piratenklan. Sie sind überall bekannt, werden selbst von der Kosme aufgesucht und keiner weiß wirklich etwas über sie. Fakt ist, sie waren einer der beiden Gründungskläne von Telsios. Niemand weiß, was sie bezeugen können. Doch Verschwörungstheorien besagen, dass es das bekannte Universum erschüttern würde, würden sie ihr Schweigen brechen. So bewegen sie sich ungesehen und verkaufen neutral Information an jeden zahlenden Kunden, der mit ihnen Kontakt aufzunehmen weiß. Wissen ist AWE, Schweigen ihre Lebensgarantie. Sie beherrschen den Informationsmarkt und werden als graue, unparteiische Macht akzeptiert. Die Zeugen besitzen eine umfassende Immunität bei allen Parteien, weil alle ihre Dienste beanspruchen. Über den Klan kann nur spekuliert werden. Es ist nicht einmal klar, wie sie rekrutieren. Sicher ist nur, dass sie weiterhelfen können, wenn verbotenes Wissen benötigt wird und sie irren sich angeblich nie. Doch auch bei den Zeugen gibt es Aussteigende, die Informationen über den Klan für Schutz und einen neuen Anfang teilen. So wurde bekannt, dass der Klan wie ein professioneller Geheimdienst unterteilt ist. Seine Häuser können als Abteilungen eines einzigen Agentennetzwerkes gesehen werden.

Die Matrix

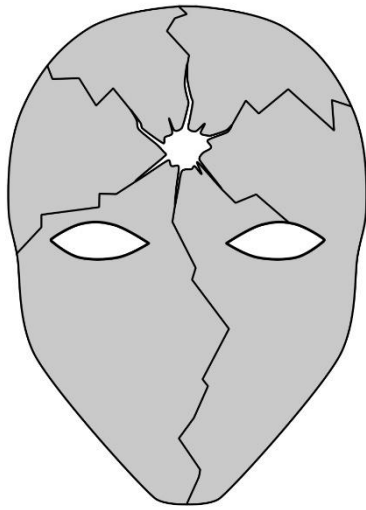
Das Haus nutzt große Netzwerkkapazitäten und E-Kriegsausrüstung. Es ist dafür ausgestattet, Technologie zu stören und Spuren zu verwischen. Die Matrix ist das umfassendste Haus und begleitet alle bedeutsamen Handlungen des Klans im Hintergrund. Es blockiert feindliche Zugriffe und erleichtert die Arbeit aller anderen Häuser. Es besitzt sogar die Fertigkeit, Informationen authentisch zu platzieren, um Personen gegeneinander aufzubringen. Für die interne Kommunikation wird ein eigenes Netz, namens Sallix, verwendet. Dafür sind die Personen stetig im Dienst. Die einzigen Kandidaten für solch eine Dauerbelastung stellen die gescheiterten Individuen dar, die sich vollständig in die Virtualität des Netzes zurückgezogen haben. Es ist nicht bekannt, aus welchen Motiven sie den Zeugen folgen. Doch ihre Macht im Netz ist erschreckend groß.

Der Mund

Die Außenstelle des Klans, der Mund, fokussiert sich auf Personenkontakte und soziale Netzwerke. Der Mund ist der einzige Kontaktpunkt für Anfragen. Hier gehen die Aufträge für den Klan ein und die Informationen zu den Kunden hinaus. Es ist damit die öffentlichste Stelle des Klans und die Mitglieder müssen sich als sozial anpassungsfähig erweisen. Es wird geflüstert, dass sich hochrangige Diplomaten, Doppelagenten anderer Geheimdienste und bekannte Glänzende aus allen Personenkreisen in diesem Haus befinden.

Die Unsichtbaren

Der Kern aller Operationen wird von diesem Haus ausgeführt. Die Unsichtbaren stellen aktive Agenten dar. Sie sind auf den Welten unterwegs, streifen durch die Wildnis und reisen zwischen den Sternen, um Informationen zu sammeln. Sie vermeiden unter allen Umständen wahrgenommen zu werden. Sie entspringen dabei meistens auch der gleichnamigen Sozialschicht. Denn an ihre Angehörigen wird sich nicht erinnert. Dabei sind sie professionell ausgebildet. Ihre Identitäten sind ausschließlich einem vierten Haus bekannt, welches die operative Leitung des gesamten Netzwerkes besitzt. Doch dazu konnten selbst die Aussteigenden nur schweigen.



Die zerbrochene Maske

„Wir trugen Menschlichkeit.“

Als der Donner der Kanonen verhallte und die Truppen der Kosme sich zurückzogen, begann auf Telsios eine neue Ära. Aus der Asche der Belagerung sammelten die Familien Überlebende, die später die Maske gründen sollten. Auch wenn die Kosme ihre Angriffe eingestellt hatte, drohte in kurzer Zeit der Tod durch den Immersturm. Durch die genauen Informationen und Anleitung jener, die ab diesem Zyklus die letzten Zeugen heißen sollten, fanden die verzweifelte Menschen Unterschlupf und Schutz. Bald darauf gingen sie in die Wildnis, um zu plündern, zu essen und um sich für neue Raubzüge vorzubereiten. Aus dieser eisernen Überlebensgemeinschaft ging der größere der beiden Gründungskläne von Telsios hervor. Er nannte sich die zerbrochene Maske und ihr Motto sprach für sich.

Die Maske ist alt, ehrwürdig und wird von allen respektiert. Sie übernimmt die administrativen Aufgaben und hält das despotische Staatssystem aufrecht. Bei ihr sind nur jene willkommen, die einen strengen Ehrenkodex einhalten können. Die Maske sieht sich weniger als Piratenklan, als viel mehr als Elternfigur für die Verstoßenen und Missverstandenen. Sie unterhält diplomatische Kontakte zu allen wichtigen Organisationen, sogar zum Hohen Rat. Sie versucht die Ausgestoßenen zu schützen und einen dauerhaften Frieden im Regen zu etablieren. Dazu berät sie andere Kläne, baut Unterkünfte, errichtet Bildungseinrichtungen und hält die hekadischen Klanversammlungen ab. In ihnen sprechen sich alle großen Kläne über ihre Zukunftspläne ab. Die Maske hat Telsios aufgebaut und den un-

zähligen Verfolgten und Verlorenen eine Zuflucht gegeben. Sie ist aufgrund des historischen Respektes beliebt und die anderen Kläne akzeptieren ihre Herrschaft. Das liegt zum einen an der relativen Sicherheit, die durch ihre Ordnung erschaffen wird und von der jeder Mensch auf Telsios profitiert. Zum anderen werden die Gesetze der Maske aber auch mit der Angst und dem Terror der Drei Augen eisen durchgesetzt. Diese Art von Machtdemonstration und Einschüchterung ist aber nur nach außen hin notwendig. Gesandte der UHA oder Seele berichten von diplomatischen Empfängen nach avantgarde Standards und vornehmen Konversationen. Die Maske besteht im Inneren nicht aus Abschaum oder Ungebildeten. Jedes Mitglied hat bereits viel in seinem Leben erlebt und besitzt eine bewegende Biographie. Es sind unter anderem berühmte und berüchtigte Piraten, die hier zusammenleben. Selbst wenn sie einst Rivalen waren, stehen sie nun füreinander ein. Die Maske bietet ihnen ein zweites Leben: ein eigenes Haus, Versicherungen, Luxus und verschiedene Sozialleistungen, wie Mutterchutz. In einem Einzelgespräch sagte ein Mitglied, sich nur in der Maske wie ein Mensch behandelt zu fühlen. Es sah mehr in dem Klan als einen Verband aus Piraten. Es sah die Hoffnung auf Frieden und Gleichheit, die die Kosme niemals erringen konnte.

Trotz aller Ideale, Verwaltungsaufgaben und staatlicher Macht bleibt die Maske eine kriminelle Organisation, die vor allem aus Schmuggel und Schutzgeld Einnahmen erzielt. In der Anfangszeit waren die Häuser auf schnelle Plünderungen von Raumschiffen und Planeten spezialisiert. Leben war wertvoller als Beute. Sie vermieden Auftragsmorde und Sklavenhandel. Als aufsteigende Kraft, mit wirksamen Schutzversprechen, konnte ein erträgliches Schutzgeldsystem eingeführt werden. Damit konnte in die planetare Infrastruktur investiert und Telsios langsam wiederaufgebaut werden. Später, durch den Kontakt mit der UHA, wurde ein großes Schmuggelnetzwerk installiert und sich von schmutzigeren Arbeiten entfernt. Die Tendenz der Zuwendung zu reiner, legaler Staatsarbeit war sichtbar, aber auf einer Welt voller Verbrechen letztendlich nicht vollständig möglich. Dennoch verstärkten sich die staatlichen Strukturen und die Einbindung anderer Kläne in ihr. So ist es zum Beispiel eine Tradition, dass jede aufsteigende Bande der Maske vorstellig wird. Sie darf erst mit ihrem Segen einen eigenen Klan gründen oder sich einem anderen

Klan anschließen. Erreichen kleine Kläne mindestens die Größe von Häusern, werden sie regelmäßig zu Versammlungen oder staatlichen Banketts eingeladen. Doch nur den wichtigsten der großen Kläne ist ein Platz in der Klanversammlung gestattet. Die Maske ist dort stets mit zwei Häusern anwesend, die offiziell auch ihre gesamte Struktur ausmachen: die Weltenbühne und Unser Antlitz

Die Weltenbühne

In diesem Haus findet sich der gesamte staatliche Verwaltungsapparat, die Diplomaten und alle Institutionen. Das Haus ist einer Regierungspartei, mit ihren Ämtern und Ministern, nicht unähnlich. Es verfolgt dabei einen himmlischen Kabinettaufbau. Das heißt, die Expertise einzelner Personen für eine bestimmte Problematik entscheidet, wer das entsprechende Amt bekleiden darf. Das letzte Wort besitzt dabei immer die Königin in Rot. Es ist damit ein sehr dynamisches Haus, welches nicht auf Erbschaftslinien fußt, sondern sich je nach Lage neu zusammensetzt. Gewählt werden jedoch nur die Personen, die Mitglied des Hauses sind. Fähige Experten können sich aber vor der Königin beweisen und die Ehre erhalten, ein Teil der Maske zu tragen.

Die Weltenbühne hat in der Geschichte mehrfach für Aufsehen gesorgt. Unvergessen war der Zyklus, als die Vitaki sich ihren Namen verdiente. Mit dem Gesicht rot vom Blut ihrer Opfer trat sie den versammelten Torchefts im Hohen Rat voller Verachtung entgegen. Sie sagte kein Wort. Sie wusste, dass sie bei nur irgendeinem Satz unterbrochen werden würde. Deswegen nahm sie ihre Hand so, als würde die sie eine Maske abnehmen. Hinter ihr wurden Bilder des Krieges und Elends holografisch projiziert. Dann griff die Kosme ein und drängte sie aus der Ratssitzung. Doch ihr Blutgruß ging durch die Welten und ihr neuer Name, die Königin in Rot, wurde überall bekannt.

Unser Antlitz

Das zweite Haus, Unser Antlitz, ist die eigentliche, kriminelle Organisation. Das Hauptgeschäft liegt im Eintreiben von Steuern, Schutzgeldern und Schmuggel. Durch ihren Ehrenkodex fallen viele andere illegale Erwerbsmöglichkeiten weg. Ihr Kodex legt außerdem die gerechte Teilung von Beute, das Verbot von Gräueltaten und die Bestrafung von Grausamkeit, wie den Mord an alten Per-

sonen, Frauen und Kindern, fest. Die Mitglieder sind Piratenveteranen, die mit den gefürchteten Schwarzlichtwaffen ausgerüstet werden und eine ausgezeichnete ethische und soldatische Ausbildung erhalten. Sie sind mehr als bloße Piraten und jeder von ihnen besitzt eine eindrucksvolle Geschichte. Manchmal werden im Wettstreit Kopfgelder oder Nachrichtenmeldungen von den letzten Taten verglichen. Mitglieder der Maske stellen für viele einfache Bewohner Telsios Vorbilder dar. Die meisten fühlen sich verpflichtet, ihrer Funktion gerecht zu werden und die Gesetze der Maske auf den Straßen ihrer Heimat durchzusetzen. Keine Bande wäre dumm genug, um die Maske herauszufordern.

Die Zeugen, die engsten Verbündete der Maske, arbeiten ihnen direkt zu. Sie geben alle relevanten Informationen über Zielpersonen, Angriffswege oder Hinterhalte kostenfrei weiter. Sie agieren dabei wie ein Haus der Maske. Um ihre Kooperation zu verschleiern, arbeiten die Zeugen immer wieder, unter geheimer Absprache, gegen die Maske. So wurde noch ein weiteres, geheimes Haus von ihnen genannt. Es ging aus den Bericht der Zeugen jedoch nicht hervor, welche Funktion dieses Haus besitzt. Nur der Name wurde bekannt gegeben. Er lautet: der schönste Splitter.

Drei Augen

Die von der Königin in Rot handverlesenen Drei Augen sind die erbarmungslose Elite der Maske. Sie gelten als das beste Schattenkommando des Regens und in ihren Reihen finden sich ausschließlich die fähigsten Piraten. Sie sind in der Lage Dekaden lang ohne Versorgung und ohne Verstärkung im Feindesland zu überleben und trotzdem ihren Auftrag durchzuführen. Die Drei Augen sind nach ihrer optischen Maske benannt. Kurz vor dem Tod erkennen die Opfer nur noch die drei Lichter ihres Sichtgerätes. Nur daran konnten sie identifiziert werden. Da sie ansonsten keinen Namen tragen, wurde der Schrecken ihres Mythos zu ihrem Namen.

Sie besitzen auch einen klaren politischen Auftrag. Indem sie die anderen Kläne in Furcht halten, erzwingen sie den Einhalt der Gesetze. Dazu ist es notwendig, dass sie das Urteil der Vitaki mit größter Effizienz vollstrecken. In einem verdrehten Sinn stellt das Schattenkommando so die Polizei- und Ordnungsmacht auf Telsios dar.



Fassusthulla-Syndikat

„Alles hat einen Preis.“

Die Entstehungsgeschichte des Syndikats ist sehr kurz. Die Zeugen berichteten gegen Ende des Kolonisierungsturms von einem geheimen Treffen mächtiger Personen. Identitäten und der Zweck des Treffens blieben unbekannt, da niemand für die Information ausreichend bezahlte. Kaum einige Zyklen später tauchten die ersten Banden mit dem Symbol des Syndikats auf und neue Aktien erschienen in der Börse. Dann erfolgte ohne Vorwarnung eine Serie von Angriffen auf Piraten, Industrie und Handelnde unter dem Namen des Syndikats. Die Medien bereiteten dem neuen Klan, der sich nie der Maske vorgestellt hatte, die erforderliche Bühne für ihre Gründung. Das Syndikat kam plötzlich und unerwartet. Es ist der jüngste der bedeutendsten Piratenkläne. Doch Klan wäre beim Syndikat der falsche Begriff. Es ist eher eine Unternehmensstruktur, die bewusst und gezielt kriminelle Elemente beschäftigt. Im Syndikat arbeiten verschiedene Banden, Großgrundbesitzende, Industrielle und finanziell starke Personenkreise zusammen. Seine Geschäfte sind durchweg illegal, doch es verbindet sie mit der Spekulationsebene der Börse sowie mit der rationalisierten, aggressiven Expansion metriter Wirtschaftslehre.

In der gefallenen Sonne wurde einmal über das Syndikat als Beispiel dafür berichtet, wenn sich Unternehmen von den Fesseln der Moral und Gesetze befreien würden. Jedes Mittel ist dem Syndikat zur Expansion recht. Es wurde sogar bewiesen, dass es Massenvernichtungswaffen für den eigenen Verbrauch

und Verkauf herstellt. Die Kosme priorisiert deshalb Angriffe auf das Piratenunternehmen. In Telsios ist das Syndikat sehr unbeliebt, weil seine Mitglieder als neureiche und kulturlose Emporkömmlinge gelten, die keine Familienstrukturen besitzen. Außerdem brechen sie die Gesetze der Maske, was sie selbst in den Augen der Piraten zu Kriminellen macht.

Es mangelt nicht an Feinden und dennoch kann sich das Syndikat behaupten. Der Grund dafür ist das horrendes Vermögen des Klans. Aus geheimen Quellen fließen Unsummen in die Kassen des Unternehmens und all sein Streben ist auf die Profitmaximierung ausgerichtet. Der unbekannte Vorstandsrat plant die nächsten Expansionsschritte und Investitionen. Er kennt die Gesetze des Marktes und öffnet neue Geschäftswege durch die Verdrängung alter Strukturen. Für das Syndikat gibt es kein Machtgleichgewicht, es gibt nur das Geschäft. Dieser neue Ansatz eröffnet unerwartete Wege, die etablierte Autoritäten und Prozesse demontieren und mit den eigenen Unternehmen ersetzen. Das Syndikat ist dabei vollkommen skrupellos. Anders als die anderen, großen Kläne, die sich mit bestimmten Regeln und verborgenen Intentionen über das ordinäre Verbrechen erheben, versucht das Syndikat nicht einmal seinen Handlungen einen tieferen Sinn zu verleihen.

Doch es liegt noch mehr hinter dem Vorhang der kalten Berechnung. Zum einen besteht das Syndikat mindestens zu 50% aus Kaliman, was eine bestimmte Gründungsherkunft vermuten lässt. Die anderen 50% sind eine bunte Mischung aus Söldnern, Abtrünnigen und jeder Art von geschäftlichen Personen. Die Kaliman scheinen wichtige, administrative Rollen zu übernehmen und ein enges Verhältnis zu ihrer Heimat Yuba zu besitzen. Zum anderen ist es damit ihr Bild und ihre Kultur, die die sonst kahle Präsentation des Syndikats gestalten. Das Interesse an Gold und Edelsteinen ist sehr groß. Verträge und Vereinbarungen werden um jeden Preis gehalten. Das Geschäft wird als höheres Gesellschaftsprinzip glorifiziert. Außerdem werden immer wieder gezielte Angriffe ausgeführt, die ökonomisch scheinbar keinen Sinn ergeben, als wären sie Teil eines größeren, verborgenen Plans.

Intern besteht das Syndikat aus klar strukturierten Abteilungen, die mit den Häusern eines Klans verglichen werden können. Sie sind strikt hierarchisiert. An oberster Stelle steht die Gier, die der Weisheit Aufträge erteilt. Diese koordiniert die Handlungen der Treuen,

während der Hass als letzte und, sogar innerhalb des Syndikats, abstoßendste Waffe genutzt wird. Wenn die Abteilungen erwähnt werden, dann werden häufig umgangssprachlichen Metaphern verwendet, wie: „Der Hass wird euch vernichten!“, „Unsere Weisheit hat nicht ausgereicht.“ oder „Die Gier hat uns hierher geführt.“

Die Gier

Damit ist der Vorstandsrat, die Investoren und die strategische Führung des Syndikates gemeint. Es ist unbekannt, wer zu der Gruppe gehört und aus wie vielen Personen sie besteht. Doch sie scheinen ein extremes Vermögen zu besitzen und kaufen alle nötigen Mittel, um ihre Interessen durchzusetzen. Es gibt keine Sympathie oder sonst eine Verbindung der anderen Abteilungen zur Gier. Es ist eine schlichte Geschäftsbeziehung. Sie bezahlt ihre Angestellten und diese erbringen eine Arbeitsleistung.

Die Zeugen hatten einst versucht, die Identitäten der Gier aufzudecken. Als sie nach Hekaden von Recherche ein verworrenes Kodierungssystem aus Zitaten und Metaphern überwunden hatten, wurden überall im Regen unrealistisch hohe Kopfgelder auf bekannte Agenten der Zeugen ausgesetzt. Sie beschlossen sofort, das Wissen zu vernichten. Als Lohn bezahlte die Gier sie dafür gut. Geld spielt scheinbar keine Rolle. Doch wenn es kein Mehrwert ist, der sie antreibt, bleiben ihre wahren Ziele im Dunklen.

Die Weisheit

Die Weisheit ist die Intelligenz des Syndikats. Sie tritt als einzige Abteilung mit der Gier in Kontakt und übernimmt Aufgaben der Informationssuche und Datenauswertung. Außerdem teilt sie den anderen Abteilungen ihre Aufträge zu. In ihren Reihen finden sich Angehörige militärischer Aufklärung, abtrünnige Agenten der letzten Zeugen, aber auch eigens ausgebildete Offiziere. Die Abteilung besitzt metrite Systeme und Hochtechnologie, um ihrer Rolle gerecht zu werden. Gerüchten zufolge arbeiten sogar bekannte Wissenschaftende in ihren Reihen. Dadurch soll es oft zu einer Kooperation mit Welle gekommen sein. Für einen Nachrichtendienst üblich werden ihre Mitglieder weitestgehend geheim gehalten. Es existieren für Mitglieder des Syndikates nur bestimmte Ansprechpersonen. Oft sind ihre Dienstorte auch gleichzeitig Ausbildungsstätten, um den hohen Bedarf an weiteren Agenten zu decken.

Die Treuen

Die Treuen sind die größte Abteilung innerhalb des Syndikats. Die Bezeichnung haben sich die Kaliman selbst gegeben. Sie entstammt ihrem Selbstverständnis, wobei die Frage ist, wem sie genau gegenüber treu sind. Die Beziehung zum Syndikat ist für sie lediglich ein pragmatisches Arbeitsverhältnis.

Die Treuen sind für alle hauptsächlichen Aufgaben zuständig. Das umfasst das kriminelle Zykluswerk, alle möglichen Arten von Aufträgen und die gesamte Infrastruktur des Syndikates. Jeder, der eine Eignungsprüfung besteht, kann den Treuen beitreten. Angehörige oder Bekannte der Kaliman werden jedoch auch ohne eine solche Prüfung übernommen, sofern sich ein Mitglied für sie ausspricht. Bei den attraktiven Gehältern bewegen sich die Beschäftigungszahlen im siebenstelligen Bereich. Damit ist allein diese Abteilung größer als die meisten anderen Kläne. Im Gegensatz zu den Häusern können die Angestellten ihr Arbeitsverhältnis beenden, ohne Sanktionen fürchten zu müssen. Für mittel- bis längerfristig Beschäftigte werden verschiedene Weiterbildungs- und Aufstiegsmöglichkeiten innerhalb der Abteilung angeboten. Die Belegschaft wechselt dadurch häufig und es kommt nur selten zu einer Form von Verbundenheiten oder Solidarität mit dem Syndikat.

Der Hass

Für die schrecklichsten Taten wurde die Abteilung namens Der Hass gegründet. Laut den Zeugen befinden sich hier Psychopathen, Amoklaufende und Personen, die für genug Geld alles tun würden. Sie werden direkt aus den Nervenheilanstalten und Gefängnissen gekauft. Ihr Einsatz erfolgt, wenn Bestechungen versagen oder Rache geübt werden soll. Vor einem Auftrag werden sie auf ein bestimmtes Ziel konditioniert. Es existieren Aufnahmen, dass sie wie wilde Tiere einfach im Zielgebiet abgeworfen werden und sich von dort an bis zu ihrem Ziel metzeln. Die verdrehten Geister schwelgen dabei in ihrer krankhaften Grausamkeit. Wenn der Einsatz für beendet erklärt wird, werden die Überlebenden wieder eingesammelt. Die Zeugen flüstern von dunklen Sanatorien, in denen Gefangene des Syndikates zu solchen Monstern transformiert werden. Ganz gleich ob die Berichte über den Hass nun der Wahrheit entsprechen oder nicht, jeder im Regen fürchtet ihn.



Silberfalken

„Familie, Falke, Fels.“

Die Silberfalken stellen ein Kuriosum dar. Sie besitzen kaum die Größe eines kleinen Klans, konzentrieren sich auf den Überlebenskampf und gehen nicht aus Gewinnstreben illegalen Aktivitäten nach. Trotzdem werden sie neben den größten Klänen eingeordnet, sind überall beliebt und selbst die Kosme ist mit ihnen nachsichtig. Der Grund für diese Umstände ist in der bewegten Geschichte ihrer Heimat, dem Felsen, zu finden. Eine abgebrochene Terrainformung verdammt die Kolonisten zu Subsistenz. Doch durch ihren Trotz und ihren Lebenswillen passten sie sich an die harten, von ständigen Meteoriteneinschlägen erschütterten Umweltbedingungen an. Es war eine Notwendigkeit im frühen Kindheitsalter mit dem Flugunterricht zu beginnen. Die schwere Versorgungslage ihrer Heimat hatte kaum andere Optionen geboten, als illegal Grundlebensmittel, wie Verpflegung oder Medizin, zu beschaffen. Bereits die erste Ursprungsgeneration bestand aus fähigen Piloten. Doch als ihre Kinder, als mündige Falken, in den Himmel empor flogen, vollbrachten sie Unvorstellbares.

Auf der Suche nach Beutegut fanden sie einen Flottenkampf zwischen Telsios und der Kosme vor. Die Piratenflotte wurde immer weiter zurückgedrängt und das Leben der Vitaki war in Gefahr. Die jungen Silberfalken entschlossen sich ihren Wert zu beweisen und griffen für die Seite der Piraten in die Schlacht ein. Sie flogen einen Angriff, mit dem niemand gerechnet hätte. Ihre Schiffe manövierten mitten durch den Todesstreifen zwischen den Flotten. Wie durch ein Wunder blieben sie unversehrt und konnten auf kürzeste Distanz

ihre vernichtende Ladung abfeuern. Die Kosme, deren Sieg schon fast sicher war, musste sich schlagartig zurückziehen, weil ihrem Großkampfschiff ansonsten schwerer Schaden gedroht hätte.

Jene, die in dieser Schlacht gekämpft haben, wussten, dass es sich nicht um ein Wunder gehandelt hatte. Sie haben die Flugleistung der Silberfalken aus nächster Nähe bewundern dürfen. Seit dieser Tat wurde ihr Name legendar. Die Königin in Rot lud sie persönlich in ihren Hof und adelte die Silberfalken als großen Klan. Denn ihr Können bewies in jeder Hinsicht wahre Größe. Die Geschichte verbreitete sich wie ein Lauffeuer und die anderen Kläne buhlten mit lukrativen Angeboten um die Suchenden. Selbst die Kosme sah von einem Vergeltungsschlag auf den Felsen ab, da es sich um verzweifelte Menschen handelte, die nur gegen ihre Lebensumstände ankämpften. Die Verbundenheit zu Telsios verhinderte wiederum, dass sie ihnen beim Aufbau ihrer Heimat halfen.

Ihr Name kommt von ihrem wohl bekanntesten Markenzeichen. Das ist ihr Falke, der als Familienmitglied betrachtet wird. Die genetisch modifizierten Jagdtiere sind auf die einzelnen Personen geprägt und ergänzen einander. Es herrscht ein strenges Tötungsverbot innerhalb des Klans. Kein Silberfalk darf einen anderen, selbst wenn es durch verschiedene Aufträge dazu kommt, angreifen oder gar töten.

Der Klan ist gegenwärtig weder sehr einflussreich noch zahlreich und muss daher vorsichtig und beliebt bleiben. Er besitzt nicht genügend Menschen und Material, um an den großen, illegalen Geschäften teilzunehmen. Doch die Aufträge, die er erhält, sind dafür umso herausfordernder und lukrativer.

Silberfalken unterteilt sich dabei nicht in Häuser, sondern in Aufgabengebiete. Das sind das Nest und die Suche. Das Nest organisiert den Heimatschutz, vermittelt Aufträge an die Suchenden und kümmert sich um die Piloten- und Falkenausbildung. Bei ihnen dreht sich alles um die Sicherheit der Heimat und ihrer Bewohner. Es sind meistens die Familien der Suchenden, die auf einen Drahtseilakt zwischen Stolz und Sorge um ihre Schützlinge balancieren. Die Pflicht der Suchenden ist es, frei zu sein. Sie sollen in die Ferne schweifen und mit geschlagener Beute zu ihrer Heimat zurückkehren.



Kosme

„Honorem Pacis!“

Im Himmel geboren, in den Wolken geachtet, im Regen gefürchtet. Der bewaffnete Arm des Hohen Rates stellt Polizei- und Friedensarmee zugleich dar. Ausrüstung, Organisation und Personal gehören zu dem Besten des bekannten Universums. Sie wurde in Reaktion auf gestiegene Spannungen in den Wolken gegründet. Seit der Preisdiktatur von Tor, die zu vielen Konflikten in den Wolken geführt hatte und einer fehlenden, exekutiven Macht des Hohen Rates, wurde immer wieder die Idee einer himmlischen Armee besprochen. Da sie zu viel Macht für Einzelne bedeutete, lehnte der Hohe Rat sie jedoch ab. Erst mit der großen Welle von Unabhängigkeitserklärungen, ausgehend von Metra, und der sich ausbreitenden Kriminalität in den Wolken wurden umfassende Vorbereitungen getroffen. Dutzende Schiffe wurden in Auftrag gegeben und Hunderttausende Sternensoldaten ausgebildet. Doch der Hohe Rat hielt sie noch immer aus Furcht vor eigener Tyrannei zurück.

Als die ersten Kolonien sich gegenseitig den Krieg erklärten, änderte sich seine Haltung. Durch die kurzen Wege und verheerenden Flächenwaffen starben im ersten Zyklus Zehntausende. Die vorbereitete Armee wurde mit sofortiger Wirkung aktiviert. Innerhalb weniger Zyklen traf die Flotte der Kosme ein und beendete mit tödlicher Effizienz den Krieg. Sie repräsentierte die Macht des Hohen Rates und wurde von den Menschen der Wolken bejubelt. In den folgenden Myriaden war es die Kosme und die Angst vor ihrer Leistungsfähigkeit, die weitere Kriege verhinderte

und das Verbrechen massiv bekämpfte. Die Swörthjorn und Kaliman sind durch ihre Dienste in der Kosme berühmt geworden. Lange Zeit war sie der Garant für Frieden und Ordnung.

Das änderte sich mit der Kolonisation des Regens und der Gründung des Piratenstaates Tel-sios. Durch ihren ersten, rechtswidrigen Krieg mit ihm, der ungeahnte Zerstörung brachte, war die Kosme des Regens in Ungnade gefallen und wurde neu organisiert. Ihre Aufgaben blieben gleich, doch ihr Befugnisse wurden stark eingeschränkt. Es wurde ihnen verboten, ihre Landstreitkräfte einzusetzen und sie durften keine Flotte mehr, außer zur Selbstverteidigung, ohne die Erlaubnis des Hohen Rates entsenden. In Folgekriegen, die alle zu Ungunsten der Kosme ausgingen, folgten weitere Beschränkungen. Gegenwärtig darf sie lediglich das Weltall sichern und keine eigenen, größeren Militäroperationen beginnen. In den Wolken hatte sie aber zu viel erreicht und war zu sehr geachtet, als dass ihr größere, politische Konsequenzen gedroht hätten. Außerdem konnte sie nicht aus dem Regen entfernt werden. Trotz ihres eigenständigen Handelns war sie die einzige, interportale Macht, die die Gesetze des Hohen Rates durchsetzen und Kriminalität effizient bekämpfen konnte.

Die Kosme ist alternativlos. Ihre Militärstärke ist größer als die aller anderen Systeme. Sie richtet streng, aber gerecht. Ihrem gesamten Handeln liegen die Gesetze des Himmels zugrunde. Ethik ist für sie kein Luxus, sondern ein zentraler Pfeiler ihres Denkens und Wirkens. Denn die Kosme muss sich immer wieder erneut prüfen, wann ihre konzentrierte Macht in Tyrannei umzuschlagen droht. Gerade eine entfesselte, unkontrollierbare Kosme ist der Alptraum des Hohen Rates. Für dieses Schreckensszenario gab es in der Vergangenheit des Regens genügend Anhaltspunkte. Deshalb ist sie häufigen Veränderungen und Kontrollen unterworfen. An ihrem grundlegenden Aufbau ändert sich dabei jedoch nichts. Die Kosme unterteilt sich in die Basisstreitkräfte, ihr ehemaliges Heer, die Flottenstreitkräfte und die Elitestreitkräfte.

Basisstreitkräfte

Das Heer der Kosme wurde in die Basisstreitkräfte umgeformt. Diese verfolgen einen deutlich defensiveren Auftrag als das Heer. Die BSK unterhalten dabei die Verbände Aufklärung, Frieden, Kommandantur, Logistik, Pioniere und Verteidigung. Die Aufklärung

umfasst alle Informationsdienste, von der Gefechtsaufklärung bis hin zur Netzrecherche, und leitet die Ergebnisse an die entsprechenden Verbände und Einheiten weiter. Friedenssoldaten stellen die hauptsächliche Polizeiararmee dar. Darin sind Militärpolizei, Wachsoldaten und Deeskalationskräfte enthalten, die regulären Polizeieinheiten in nichts nachstehen. Die Kommandantur ist die zentrale Befehlsausgabe und verantwortlich für strategische Planung sowie für die Durchführung von Einsätzen. Sie hat dabei den Oberbefehl über alle Verbände der BSK. Den größten unterstützenden Teil übernimmt die Logistik, die sich um Materialbewirtschaftung, Versorgungsangelegenheiten und Transport kümmert. Pioniere sind die militärischen Baukräfte und Kampfmittelexperten, die für den Stützpunkt und die Einsatzgebietssäuberung verantwortlich sind. Verteidigungsmannschaften sind Truppen, die in einer ständigen Bereitschaft leben. Sie besetzen die Verteidigungsstellungen und müssen am Einsatzort, ganz gleich aus welcher Lage, innerhalb von fünf Vassen dienstbereit sein.

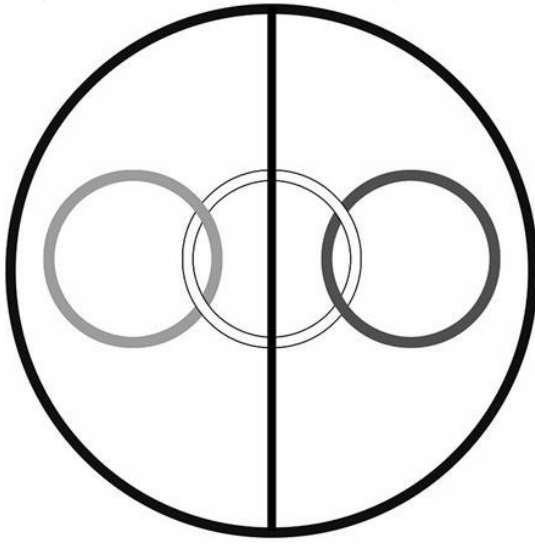
Elitestreitkräfte

Mittlerweile erteilt der Hohe Rat nur noch selten Spezialaufträge. Dennoch ist der Bedarf an hochspezialisierten Experten nach wie vor groß. Die Elite-Einheiten der Kosme sind die Kampfsanitäter, Krisenkräfte, Einsatzspezialkräfte und Sturmpioniere. Vor der Gründung der Xolo!tWa, die als hochmobile Sanitätseinheit mit ihrem markanten Spürfuchs FeNeK die regenweite Notversorgung übernommen hatte, wurde die medizinische Gefechtsversorgung durch Einheiten von Kampfsanitätern gestellt. Neben dem ärztlichen Wissen wurden sie in der schnellen Extraktion und den Absprung in heiße Kampfgebiete ausgebildet. Kampfsanitäter nutzen eigene, kleine und wendige Krankenvehikel. Zwar wurde ein Großteil ihrer Arbeit durch die Xolo!tWa abgedeckt, jedoch existieren vor allem in den Wolken noch zahlreiche Einheiten von Kampfsanitätern. Ganz anders arbeiten dagegen die Krisenkräfte. Diese wurden überhaupt erst mit dem dynamischen Lagebild des Regens gegründet. Im Gegensatz zu den anderen Einheiten gehören den Krisenkräften viele zivile Experten mit militärischer Grundfertigkeit an. Diese müssen innerhalb von 15 Wannen nach Bekanntgabe einer Krise überall im Regen vor Ort sein können. Sie erstellen Notfall- und Evakuierungspläne und bilden oft die

Erstversorgung in den Regionen. Geschwindigkeit entscheidet bei ihnen über Leben und Tod. Bei militärischen Krisen oder der Inhaftierung besonderer Individuen werden die Einsatzspezialkräfte aktiviert. Sie gelten als die tödlichsten Spezialkommandos des Universums. Ihre Taktiken, Ausrüstungen und Aufträge variieren stark. Flut auf Quadrax nutzt für eine elastische Verteidigung metrite Kampfanzüge, während die Swörbajorn-Einheit Tholmnjir schwer gepanzerte Exoskelett-Infanterie für das Durchbrechen von Frontlinien auf Superion einsetzt. Sturmpioniere hingegen verrichten alle Arbeiten von Pionieren, nur unter Gefechtsbedingungen. Sie sprengen Breschen in Befestigungen oder errichten unter Feuer Stellungen. Die gesamte E-Kriegs-Abteilung ist hier untergebracht. Sie beinhaltet Spezialisten für Kampfzugriffe und den Einsatz von Kriegsdrohnen.

Flottenstreitkräfte

Der größte Teil der Kosme gehört den Flottenstreitkräften an. Spätestens nach dem ersten Krieg mit Telsios waren die meisten Kampfhandlungen der Kosme im Weltraum verortet. Die Konzentration des Personals in diesem Bereich war daher eine notwendige Konsequenz. Die Flottenstreitkräfte unterteilen sich in Besatzung, Flottenkommando, Technik, Waffenmannschaften und die Wissenschafts-Abteilung. Unter der Besatzung sind alle Posten an Bord eines Raumschiffes gelistet. Vom Küchenpersonal bis zum Brückenoffizier werden alle benötigten Stellen unter dem Verband Besatzung gefasst. Das Flottenkommando ist die zentrale Befehlsausgabe der Flottenstreitkräfte. Sie besitzen den gleichen Aufgabenbereich wie die Kommandantur der Basisstreitkräfte, nur die zu befehlenden Verbände sind andere. Der Technik-Verband kümmert sich um alle Produktionen- und Instandsetzungen sowie die technische Dienstbereitschaft der FSK. Der Großteil der Waffenmannschaften sind Piloten von Kleinmaschinen, aber auch Schiffskampfeinheiten, die zum Entern eingesetzt werden. Der wissenschaftliche Verband umfasst die medizinische Versorgung und die wissenschaftlich-technische Führungsunterstützung der Flotte. Die meisten zivilen Experten ohne soldatische Grundfertigkeit arbeiten hier. Ein Drittel des Verbandes sind Schreibkräfte, um die anfallenden Büroaufgaben zu bewältigen.



Unabhängige Handelsallianz

„Brecht auf!“

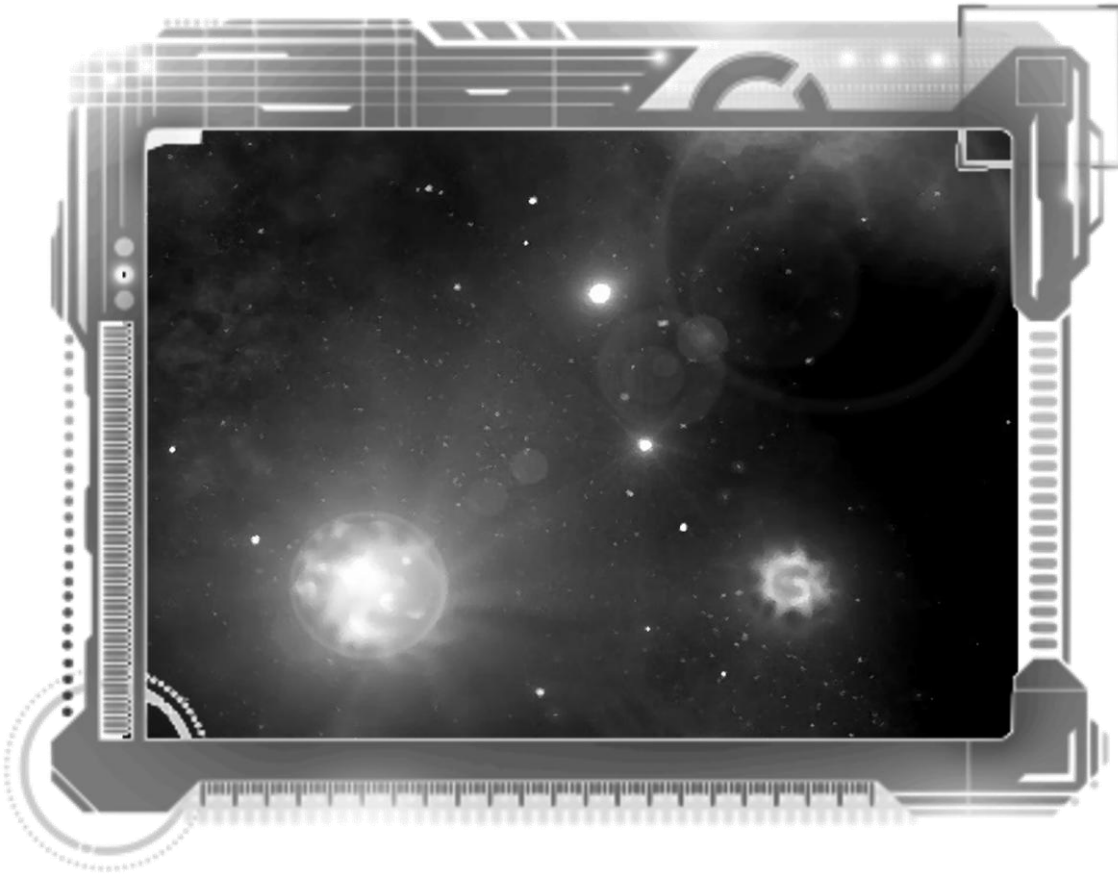
Die UHA wurde im Regen in Reaktion auf die anhaltenden Konkurrenzkriege von Regard Stein mit der Unterstützung von bedeutenden Handelsunternehmen gegründet. Die schwere, humanitäre Lage und die wirtschaftliche Vormachtstellung der Wolken im Regen bildeten die Rahmenbedingungen, in der die Idee eines eigenen und von den Wolken unabhängigen Handelszusammenschlusses aufkam. Die ständigen, oftmals durch die Kosme und Wolkenunternehmen provozierten, Angriffe auf Handelskarawanen und damit auf die grundlegendste Versorgung der Systeme brachte der Idee die nötigen Unterstützenden von großen Handelsketten und wichtigen Persönlichkeiten ein. Der entzündende Funke, der das Projekt einer unabhängigen Handelsallianz allerdings realisierte, war der Konkurrenzkrieg, der abermals vor allem durch die Privatinteressen der Wolken eskaliert war. Als ganze Lieferketten durch den Kriegsausbruch völlig zu versagen drohten, wurde die UHA letztendlich ausgerufen. Sie wurde mit den Zielen gegründet, einen von den Wolken unabhängigen Handel und eine funktionierende Versorgung des gesamten Regens zu etablieren. Dazu zählen auch die Piratensysteme, da sich die UHA für den gesamten Regen und nicht für einen von den Wolken oder der Kosme tolerierten Bereich verantwortlich sieht. Der Frieden im Regen ist dazu eine notwendige und erste Grundbedingung.

Die UHA agiert dabei nicht als überstaatliche

Organisation oder als ein Zusammenschluss von Unternehmen, sondern als ein Solidaritätsnetzwerk aus Karawanen, Kontakten und Waren. Es werden gemeinsame Gelder für den Schutz und die Reisekosten von freien Handelnden ausgegeben, die wiederum Lieferstau, Preisentwicklungen und andere Neuigkeiten melden. Die Erschließung sicherer und profitabler Strecken sowie die Bewahrung kleinerer Märkte im Angesicht expandierender, großer Wolkenunternehmen sind weitere, wichtige Aufgabengebiete. Die Stärkung der regenweiten Wirtschaft durch heimische Produkte und des freien Handels zwischen den Welten ist für das Ende der Preisdiktatur der Wolken entscheidend. Die UHA investiert dadurch in Infrastruktur, vergibt günstige Kredite oder verringert Transportkosten von heimischen Unternehmen.

Da Wirtschaft und Politik untrennbar miteinander verknüpft sind, muss die UHA auch politisch aktiv sein. Sie unterhält Diplomaten in allen bewohnten Systemen des Regens und berät einige einflussreiche Repräsentanten im Hohen Rat über wirtschaftliche Prozesse und die dringendsten Krisenherde. Für die Friedenspolitik setzt sie sich mit verschiedenen Akteuren, darunter auch mit der zerbrochenen Maske, an einem Tisch. Anders als die Kosme sieht die UHA auch Telsios als Bestandteil des Regens und die Piraten als Menschen. Es ist kein Geheimnis, dass die UHA sich mit den zwei unpopulärsten Organisationen der Wolken, Telsios und Seele, verbündet hat. Die Wolken und Kosme stehen demzufolge der UHA feindselig gegenüber. Der Hohe Rat erkennt jedoch die Fortschritte in der Versorgung der Systeme und die Friedensbemühungen an. Er unterstützt die UHA zwar nicht aktiv, sanktioniert sie aber auch nicht.

Das einfache Konzept aus Schutz, Wissen um Handelswege und der Beitritt vieler, populärer Persönlichkeiten des Regens hat zum explosionsartigen Wachstum der UHA geführt. Jeder zweite Frachterkapitän ist Mitglied in ihr und die Allianz besitzt, auch mithilfe von Seele, ein großes Netzwerk, welches Regierungen und Personen aus allen Kreisen umfasst. Die Verträge mit Telsios beruhen dabei auf einer humanitären und wirtschaftlichen Ebene. Die Maske verspricht den Frachtern Schutz, dafür wird das System beliefert. Die unabhängige Handelsallianz hat sich zur Verbindung und Vermittlung zwischen allen Fraktionen des Regens entwickelt.



Glasgarten - NR 1

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Dieses System besteht aus vier Sonnen mit ungefähr gleicher Masse. Sie sind grob pyramidenförmig angeordnet und bilden innerhalb der Pyramide einen extrem lichtstarken Raum. Die Tore liegen innerhalb dieses Raumes. Bereits mit der Entdeckung wurde das unvergleichliche Energiepotenzial erkannt und Pläne zu dessen Erschließung entworfen. Es begann mit einem einfachen Sonnenkraftwerk, welches die Energie über Solarsegel elektrisch speicherte und oder per zum Strahl gebündelten Lichttransport direkt an die Tore und damit die benachbarten Systeme weitergab. Die schier unbegrenzte Menge an freier Energie und die vergleichsweise einfache Abbaumethode lockte zahlreiche Firmen an. Zusätzlich gab es in der Frühphase der Kolonisierung des Regens keine Regulierungsgesetze. Zur Zeit der Entdeckung träumten viele Menschen von einer endgültigen Lösung aller Energieprobleme. Der Glasgarten war demzufolge eine Antwort auf ihre Wünsche und es folgten massive Investitionen in das System und die Solartechnik. Zu diesem Zeitpunkt konnte noch niemand ahnen, dass das erste Kraftwerk einst zu einer Allstadt ausgebaut

werden und einen Platz in der Geschichte einnehmen sollte. Tochterunternehmen wurden gegründet und bald wollten alle einflussreichen Familien und Firmen ein Sonnenkraftwerk im Glasgarten erwerben. Durch die extremen Bedingungen der Hitze und der Strahlung war es sehr schwer, die Belegschaft länger oder gar in Schichten in den Kraftwerken arbeiten zu lassen. Eine Automatisierung der Kraftwerke mit Drohnen war zu fehleranfällig. Unfälle, Wartung und Improvisationstalent erforderten Menschen als Personal.

So wurde SKW 1 zu einem Glaspalast umgebaut. Wohn- und Erholungsbereiche wurden isoliert und weitere Plattformen für Allgebäude hinzugefügt. Das Licht und Glas etablierten sich durch Matrizen aus Spiegeln und Leitungen zu allgegenwärtigen Elementen. Das Wachstum von SKW 1 hat bis in die Gegenwart noch kein Ende gefunden. Der Abbau von Energie ist zu kostengünstig und verlockend, als dass nicht stets neues Fachpersonal für weitere Sonnenkraftwerke benötigt werden würde. Das wiederum führte zu Investitionen in die Infrastruktur und die Lebensbedingungen der Allstadt. Dadurch entstand eine Stammbelegschaft, die sich für jedes SKW mieten ließ und sich den Gefahren des Systems anpasste. Ihre Haut verdunkelte sich und

ihre Körper wurden schmaler. So entstanden die Lichtgärtner und sie waren die Elite der Solararbeitenden. Es gab kaum eine andere Berufsgruppe, die die Leitidee des durch harte Arbeit verdienten Geldes mehr symbolisierte als sie. Doch diese Arbeit im Glasgarten bedeutete auch eine massive Belastung des Körpers. Es drohte, neben Hautkrebs und Mutationen, auch die Unfruchtbarkeit. Der Gehaltsausgleich für all diese Risiken machten Lichtgärtner zu der am besten bezahlten, ungelernten Berufsgruppe. Noch dazu war das Energiegeschäft im Aufstieg. Es wurde erwartet, dass der Glasgarten bald alle interportalen Energieunternehmen zum Umstieg auf Solarenergie bewegen könnte. Wirtschaftsprognosen sahen das Sonnenkraftwerk 1 in einigen Chiliaden als größtes, autonomes Weltraumhabitat. Der Glasgarten hatte eine große, lukrative Zukunft vor sich.

Ähnlich legendär wie das SKW 1, aber in der Gegenwart längst nicht mehr so relevant, war der erste Lichthandelnde: Vielspitz. In der Frühphase der Kolonisierung war Energie lebenswichtig und die Transporte aus den Wolken teuer und zeitaufwendig. Zu dieser Zeit wurde die Leistungsfähigkeit von SKW 1 noch als zu gering eingestuft, als dass die Unternehmen der Wolken bereit waren darin zu investieren. Vielspitz jedoch flog immer wieder vom Glasgarten hinaus in den Regen. Er entdeckte dabei schnellere und teilweise immer noch geheime Strecken und rettete mit seiner Energie das Leben vieler Kolonisten. Er galt als Held der kleinen Leute und erschuf das für den Regen typische Symbol des philanthropischen Risikounternehmenden. Einnahmen investierte er sofort wieder in weitere Schiffe und in das Sonnenkraftwerk. Er baute sich die bis dahin größte, freie Energiehandelsflotte Duo, benannt nach dem Wellenteilchen-Dualismus des Lichtes, auf. Auch wenn, durch die großen und kapitalstarken Firmen der Wolken, Duo ihre Führungsrolle in der Energieversorgung bis zur Gegenwart verloren hat, stützte sie die frühe Kolonisierung des Regens wie keine zweite Handelsflotte.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Die Politik des Glasgartens ist angetrieben von reinem, unternehmerischem Pragmatismus. Als Vielspitz den Glasgarten noch aufgebaut hat, gab es nur sein Unternehmen und seine Regeln. Als Solarenergie aber als immer lukrativere Ertragsquelle von Firmen der Wolken entdeckt wurde, kam es sehr bald zu juristischen Konflikten. Besondere Bekanntheit

erfuhr eine Welle von Klagen aufgrund von Segelschatten und der Blockierung der effizientesten Transportstrecken durch andere Kraftwerke. Denn sie zeigte die pedantische Aufmerksamkeit, mit der jede fremd verursachte Unregelmäßigkeit angezeigt wurde. Auf der anderen Seite verdeutlichte das den unbedingten Willen, keinen noch so kleinen Nachteil um das unerschöpfliche, unternehmerische Potenzial des Systems zu erdulden. Es war der Zeitpunkt, an dem viele heimische Energiebetriebe etwas Katastrophales realisierten: Sie würden nicht mehr mit den Preisen des Glasgartens mithalten können. Aufgrund der schier endlosen Angebotsmenge würde, bei entsprechenden Investitionen und genügend Zeit, jede Nachfrage gestillt werden können, ohne jemals mehr andere Energiequellen zu benötigen.

Da dadurch ein ganzer Wirtschaftszweig in den Wolken zusammenbrechen würde, wurden die ersten Regularien notwendig. Die Maßnahmen sollten den Wettbewerb aufrechterhalten und gleichzeitig den Umweltschutz stärken. Denn anstatt ein weiteres Planetenkraftwerk zu errichten, konnte einfach Energie aus dem Glasgarten transportiert werden. Einheimische Betriebe sollten daher ihr umweltschädigendes Brennstoffkonzept hin zur sauberen Sonnenenergie wandeln. Beide Argumente waren dem Hohen Rat stark genug, um Energieabbau-Lizenzen für alle Unternehmen zu vergeben und Mieten für Stellplätze zu erheben. Die Vormachtstellung von Duo wurde dadurch gebrochen. Die tief verwurzelte Protestkultur des Systems nahm hier ihren Anfang.

Die Energiewende, also der interportale Umstieg zu Solarenergie, führte zu einem großen Bedarf an Fachpersonal, welches in den Ausbau von SKW 1 mündete. Als die Zahl der Lichtgärtner den vierstelligen Bereich erreichte, wurde von einer neuen Gesellschaft gesprochen. Vorher waren die Arbeitenden zu stark voneinander isoliert und kümmerten sich um kaum mehr, als ihre Quote zu erfüllen. Dann jedoch überstieg die Population die Versorgungsgrenzen. Die Bewohner von SKW 1 mussten miteinander auskommen, sich unterstützen oder gerieten in Mangel- und soziale Spannungssituationen. Die allgemeine, hohe Belastung und der Käfig des Weltraums erschwerten ihre Leben zusätzlich. Es gab kein zentrales Unternehmen, keinen Betriebsrat und keine Personalabteilung, die sich für die Angelegenheiten verantwortlich sah. Licht-

gärtner wurden gemietet und bei Urlaubsräumen ersetzt. Es herrschte eine große Distanz von Unternehmen zur Arbeiterschaft. Eine Gewerkschaft war erst im Aufbau und so mussten sich die Menschen, wie im Regen üblich, selbst helfen. Die große Kenntnis um Konstruktion und Wartung sowie die materielle Unterstützung der Handelsflotte Duo führte zur Errichtung von eigenen Räumen und Anbauten. Die Gesellschaft verstand sich nicht länger als bloße Ansammlungen von Arbeitenden, sondern als aktive Kraft des Systems. Unternehmen mochten Sonnenkraftwerke bauen, aber die Lichtgärtner betrieben diese. Sie mussten sich selbst um ihre Bedürfnisse kümmern und formten so die Gesellschaft von SKW 1. Es war dieses Bewusstsein, welches einer starken Streikkultur Aufwind gab. Auch wenn regulär jedes Unternehmen die Versorgung und Betreuung seiner Bediensteten auf die eigene Art und Weise regelte, wussten die Lichtgärtner um die Stärke und Notwendigkeit der eigenen, trotzensolidarität. SKW 1 wurde nicht durch Investitionen oder Unternehmen zu einer Allstadt, sondern durch den unnachgiebigen Willen und das stetige Wirken seiner Bewohner. Diese Eigenschaften zeichnen nach wie vor die gesamte Lichtabbau-Branche aus.

Menschen und Gebräuche

Aufgrund der hohen Auftragslage und gleichzeitig der hohen Belastung arbeitet die gut bezahlte Belegschaft eine Hekade durchgängig und erhält danach eine Hekade Urlaub. Die Menschen rechnen und planen ihr Leben also stets in hundert Zyklen. Neben der Schwarzfärbung des eigenen Körpers verändert sich das Denken der Menschen in diesen eng bemessenen Zeiträumen zu handeln. Jeder Zyklus besitzt Struktur, Freizeitaktivitäten werden als lohnenswert oder als Verschwendung bewertet. Dazu kommt die ständige Angst um Unfruchtbarkeit und Hautkrebs. Ein Fünftel aller freien Zyklen werden häufig für Arztbesuche, Untersuchungen und Schutzmaßnahmen aufgewandt. Niemand arbeitet sein halbes Leben im Glasgarten. Dazu sind die Anstrengungen zu groß.

Das kann auch zu abnormem, gesellschaftlichen Verhalten führen. Mitmenschen und Verwandte können sich an der präzisen Zyklusplanung, der aufmerksamen Kontrolle der eigenen Gesundheit und den Wunsch, dass sich Freizeitaktivitäten lohnen sollen, stören. Selbst die Farb- und Umgebungswahrnehmung ist davon betroffen. Helle und warme

Töne meiden die Bewohner von SKW 1 intuitiv, während kalte und dunkle Bereiche Sicherheit bedeuten.

Sowohl die Hekade Arbeit als auch die Hekade Freizeit besitzt ihre Schatten- und Sonnenseiten. Denn die Belegschaft pflegt, aufgrund der schwierigen Arbeitsbedingungen, einen familiären Charakter. Die Arbeitsgruppen sind in Kollegien organisiert, die sich um einander kümmern und für einander sorgen. Oft wird innerhalb von Lichtgärtnern geheiratet. Nur Kinder sind, wegen der Strahlung und Hitze, auf dem SKW 1 verboten. Besonders beliebte Gesprächsthemen sind Krankenversicherungen, Arztempfehlungen und Konstruktionsschwärmereien. Es gibt immer wieder eigene Veranstaltungen der Kollegien untereinander, um Spannungen abzubauen und auch innerhalb der Arbeit für Erholung zu sorgen. Da wären zum einen die illegalen und in keinem Plan verzeichneten, eigenen Anbauten. Diese erfüllen oft die Funktion von Kneipen, Bordellen oder Schwarzmärkten. Zum anderen messen sich die Lichtgärtner auch untereinander. Ein besonders beliebter und einzigartiger Wettstreit ist das So'lea. Hierbei erschafft jedes Kollegium eine komplexe Spiegelanordnung in der Größe eines Esstisches. Wer darin mit Lichtstrahlen und Brechung die schönsten Blumenformen darstellen kann, gewinnt. Im Anschluss werden die Konstrukte an Interessenten aus Kunst und Bildung versteigert und der Erlös in den Ausbau von SKW 1 investiert. Licht wird nicht nur abgebaut, sondern als allgegenwärtiges Medium in Kunst und Kultur geformt.

Wirtschaft und Militär

Der Glasgarten produziert einzig und allein Energie. Mittlerweile sind die produzierten Mengen so hoch, dass er den Regen allein versorgen könnte. Das System gilt als eines der begehrtesten im gesamten Regen. Dabei wird ein Großteil der freien Energie durch Solarsegel aufgefangen. SKW 1 nutzt außerdem ein thermales Solarsystem. Darin werden über vier große Kanäle der runden Allstadt Lichtstrahlen gesammelt und gebündelt. Diese schießen bis zum Kern der Anlage hindurch und erhitzen auf ihren Weg zahllose Wassersysteme, die mit Dampf Turbinen antreiben. Die Hitze ist im Kern am höchsten und damit auch der Wirkungsgrad der Turbinen.

Durch die vielen, autonomen Firmen gibt es keine zentrale Armee und die Kosme meidet das System, nach einigen teuren Klagen durch

Verspätungen aufgrund von Sicherheitskontrollen. Private Militärunternehmen und Seele bewachen die Sonnenkraftwerke vor Übergriffen und regeln interne Streitigkeiten.

Besonderheiten und Geheimnisse

Alle Geheimnisse finden sich im großen und alten SKW 1. Durch die vielen, eigenständigen Umbauten ist eine Unterstadt entstanden, die in keinem Plan verzeichnet ist. Nur diejenigen, die den Weg kennen und wissen, nach welchen Eingängen sie suchen müssen, werden fündig. Meistens besitzt jedes Kollegium seinen eigenen Bereich und Zugang. Nur wenige kennen das gesamte Labyrinth der Möglichkeiten. In der Unterstadt entstanden Kneipen, Kasinos, Schwarzmärkte, Sanitätsbereiche, Werkstätten, Rennstrecken, Bordelle und viele Räume privater Freizeitunterhaltung. Einige vermuten den Einfluss des Schwans hinter dieser Art von Erholung. Tatsächlich ist die Unterstadt deutlich weniger kriminell, als ihr Dienstleistungsangebot vermuten ließe. Noch nie ist jemand dort umgekommen und die Lichtgärtner sehen sie als weiteres und wichtiges Ventil, um den hohen Druck der Arbeit abzubauen. Dennoch lässt sich ein Einfluss von Telsios nicht leugnen und es wird gemunkelt, dass sich nicht nur Arbeitende in der Unterstadt aufhalten.

Eine eher traurige Berühmtheit der Unterstadt ist die Anzugspornografie. Sie hatte ihren Ursprung in einem künstlerischen Werbefilm, der die Sehnsüchte von Berührungen in den Anzügen anschwellen ließ, bis jede Form von Nähe mit Lust verbunden war und der Entkleidungsakt ein Ausdruck ausschweifender Erlösung darstellte. Die neue Darstellungsform entwickelte verschiedene Spielformen und erlangte unerwartete Bekanntheit. Sie wird, im interportalen Bild zum Glasgarten, unterbewusst sehr häufig mit dem SKW 1 in Verbindung gebracht.

Eine andere Besonderheit ist die Aufteilung der Wohnfläche. Bis auf die Handelsflotte Duo, die ihren Wohnbereich in einer erhöhten Position innerhalb von SKW 1 besitzt, sind die Lichtgärtner unter sich. Kein Unternehmen hat ein Interesse daran, sich länger den Gefahren und der Belastung des Glasgartens auszusetzen. Allerdings verlangen die Unternehmen nach einem Kontrollinstrument, um die Arbeitsbereitschaft der Belegschaft sicherzustellen. So wohnen Mitarbeiter von Seele oder private Sicherheitsfirmen der Wolken in einem leicht erhöhten Bereich von SKW 1. Sie überwachen die Allstadt und fungieren als

Polizeinheiten. Es kommt immer mal wieder zu Auseinandersetzungen. Bekannt wurde ein Vorfall einer angetrunkenen Frau. Sie war auf einen Wachmann losgegangen und durch einen Knieschuss aufgehalten worden. Von da an humpelte sie den Rest ihres Lebens. Eine Welle von Protesten entstand, die von synchronen Arbeitsniederlegungen auf allen Sonnenkraftwerken begleitet wurde. Bald war die Rede von einem roten Knopf. Es ist unbekannt, ob ein solcher existiert oder ob er lediglich eine Metapher ist. Aber er soll, nach den Erzählungen, zur Notabschaltung aller Sonnenkraftwerke und damit zu einem unvorstellbaren Kapitalverlust der Unternehmen führen. Aus Angst vor diesem Szenario werden den Forderungen der Gewerkschaft, wenn sie mit dem roten Knopf droht, meistens nachgegeben. Da das mittlerweile zu größeren Profit einbußen geführt hatte, heuern die Unternehmen Söldner an, um die Wahrheit um den roten Knopf aufzudecken. Bisher hatte aber noch kein Kollektiv Erfolg gehabt.

Archetypische Prägung

Menschen des Glasgartens sind beinahe auf eine neurotische Art organisiert. Jeder Aktivität wird eine Zeit zugeordnet. Alles basiert auf Planung und es ist ein großes Ärgernis, wenn etwas diese Planung durcheinanderbringt. Die schlimmste, alltägliche Situation wäre in dem Sinne auf etwas oder jemanden unnötig warten zu müssen. Faulheit kann sich eine Person in den strikten Schichtplänen nicht leisten. Gedankenlosigkeit, Verplantheit und Trägheit werden daher auch als Sünden unter den Arbeitenden angesehen.

Durch die hohe körperliche Belastung nimmt ärztliches Personal eine betriebliche und soziale Schlüsselstellung ein. Die Menschen treffen sich in Wartezimmern und tauschen sich dort aus. Es ist nicht nur ein Ort der Gesundheitspflege, sondern auch der Kommunikation und Neuigkeiten, da ansonsten dafür nur wenig Zeit übrigbleibt. Ärzte nehmen eine besondere Rolle ein. Sie werden in alles eingeweiht und gelten als Vertrauenspersonen.

Ziel der meisten Lichtgärtner ist Wohlstand. Er soll für die ganze harte Arbeit entschädigen und auch Defizite im Leben kompensieren. Ein verbreiteter Traum ist daher, nach der Beendigung des Beschäftigungsverhältnisses, diesen Wohlstand für ein schönes Haus, für Reisen und einen hohen Lebensstandard auszugeben. Die größten Ängste finden sich dagegen in der Ruinierung des eigenen Körpers oder der Verschwendung der eigenen Zeit.



Die Drillinge - OR 1

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Drei mittelgroße Planeten, namens Freiland, Mayland und Schönfeld, mit großen tropischen und gemäßigten Klimazonen umkreisen in gleichen Abständen auf gleichen Bahnen eine gelbe Sonne. Selbst die Landmassen auf den verschiedenen Planeten sind von Ausdehnung und Größe ähnlich. Weite Feldlandschaften und gemäßigter bis tropischer Agrarbau zeichnen die Oberfläche der Planeten. Die Nutzbarmachung des Landes hatte mit Beginn der Kolonisierung des Regens eingesetzt.

Es wurde schon sehr früh deutlich, dass die Drillinge die Kornkammer des Regens sein würden. Durch den Strom eigenständig siedelnder Familien und verschiedener Unternehmen, die das landwirtschaftliche Kapital erkannten und nicht teilen wollten, wurde eine großflächige Urbanisierung verhindert. Es kam nie zu Ballungsräumen oder Zentralisierungsprozessen. Es fand zwar eine Industrialisierung, durch die Einführung von Erntestationen und schwerer Maschinen, statt, doch die Menschen blieben in ihren Dörfern und die Unternehmen mussten auf die Dorfgemeinschaften eingehen, wollten sie sie als billige Arbeitskräfte nutzen. Durch das viele,

freie Land gründeten sich neue Dörfer, anstatt dass mehrere Dörfer zu einer Stadt zusammenwuchsen. Damit waren besonders die Nachbardörfer verwandtschaftlich eng miteinander verbunden.

Ein weiterer, wichtiger Punkt war die weiträumige Ablehnung eines Weltraumhafens. Es hätte zu viele Kooperationsverträge zwischen den verschiedenen Firmen bedurft, um genügend Geld und Arbeitskraft aufzubringen, ein solches Großprojekt alleine zu stemmen. Stattdessen wurden verschiedene Orbitalaufzüge gebaut, die in jedem Zyklus tausende Tonnen Agrargüter zu den Handelsstationen im All befördern. Ohne Raumhafen können keine größeren Schiffe landen und die Planeten isolierten sich ein Stück weit von avanten Einflüssen. Die Schnelligkeit, Bequemlichkeit und Hektik der Wolken konnte nie in den Drillingen einkehren. Aber auch die multikulturelle Bereicherung, die Pluralität der Ideen und der metrische Fortschritt blieben ausgespart. Das einfache, arbeitsame Leben in Dörfern und eine traditionsreiche Sittenpflege sind die Markenzeichen der Drillinge, auf die ihre Bewohner stolz sind.

Die Prognosen der Wirtschaftswissenschaft hatten sich bestätigt. Die Drillinge wurden die

führende Lebensmittelversorgung des Regens. Das System kämpfte zwar mit Schwierigkeiten, den gesättigten Markt der Wolken für sich zu gewinnen, aber im Regen stellt es ein Monopol dar. Es wird ein so großer Überschuss produziert, dass die Nahrungsmittel saisonal nicht alle verladen, gelagert und konsumiert werden können. Besonders ärmere Systeme, die an Hunger und Mangelversorgung leiden, betrachten diesen Umstand sehr kritisch. Aus diesem Grund bewacht die Kosme die Tore gründlich, auch um eine Einflussnahme durch Piraten abzuwenden.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Ohne Zentralisierung existierte keine Regierung. Anfangs waren die Dörfer unter sich und haben nach ihren eigenen Gesetzen gelebt. Mit der Arbeit für verschiedene Unternehmen folgten avante Ideen der Merkantokratie, die sich aber nie durchsetzen konnte. Die Unternehmen waren dazu zu passiv und haben sich nicht groß in die Angelegenheiten der Dörfer eingemischt, sofern die Produktionsquoten erreicht wurden. Mit Ausnahme von gezielter Brandstiftung oder Seuchen wurden die Dörfer sich selbst überlassen.

Die Drillinge waren von der portalpolitischen Lage zu wichtig. Der Hohe Rat benötigte daher eine Ansprechperson, wenn bestimmte Maßnahmen durchgesetzt werden mussten. Außerdem galt es eine verbindliche, pangalaktische Rechtsordnung durchzusetzen. Aufgrund der besonderen Situation, der zahlreichen, autonomen Dorfnetzwerke, unterteilte der Hohe Rat die Gebiete in Kommunen. Jede Kommune war ein für sich abgeschlossenes Wirtschafts- und Rechtsgebiet. Bei der Errichtung des sogenannten Kommunismus konnten die Grenzfamilien vorher wählen, zu welcher Kommune sie gehören wollten. Selbst Familienumzüge wurden vom Himmel bezahlt, bis jeder irgendwie mit seinem Platz auf dem Planeten zufrieden war. Dann trat das neue Rechtssystem in Kraft. Es wurde bei Überschüssen eine bestimmte Menge festgelegt, die an Hilfstransporte abgegeben werden musste. Der Rest konnte frei verzehrt oder verkauft werden.

Damit das Recht in jeder Kommune durchgesetzt wurde, wählten sie aller drei Hekaden einen Schulzen. Dieser reiste durch die Dörfer, sprach Recht, überwachte die gerechte Warenverteilung und erstattete dem Hohen Rat Bericht. Schulzen entstammten meistens den ältesten und einflussreichsten Familien. Sie müssen respektiert und resolut sein. Denn sie

waren die einzige, richterliche Instanz. Falls mehr als die Hälfte der Kommune das Urteil des Schulzen anzweifeln würde, würde der Hohe Rat unabhängige Beobachtende senden, die im Streitfall vermitteln und zur Not einen neuen Schulzen ernennen konnten. Trotz der Kontrollen und Pflichten war die Judikative in der Kommune eine sehr beliebte Position, für die sich ein ausgeprägtes Sozialnetzwerk lohnte. Es lockten richterliche Gewalt, Ansehen und ein vergleichsweise hohes Gehalt auf die gewählte Person. Fragebögen ergaben jedoch noch einen wichtigen Punkt, der diese Position so begehrt machte: politische Mitbestimmung.

Denn betreffende Schulzen halten, bei regionalen bis planetaren Ereignissen, eine Versammlung ab und können dabei vom Hohen Rat beraten werden. Das kann die Gründung eines neuen Dorfes beinhalten, die Einfuhr anderer Saat oder auch mediale Kampagnen. Nimmt die Situation sogar interportale Reichweite an, übernimmt der Himmel die politische Kontrolle, unter Anwesenheit aller Schulzen. Sie übernehmen ab da an eine beratende Funktion, während der Himmel mit seinen Experten eine Lösung herbeiführt. Mit dieser kommunalen Herrschaft, unter Aufsicht des Himmels, ist die dörfliche Souveränität und interportale Handlungsfähigkeit gewährleistet. Die Menschen, die sich sehr wenig um Politik oder um Dinge außerhalb ihres Systems kümmern, ist das nur recht. Sie wissen, solange sie die Grundordnung des Schulzen beachten und ihre Abgaben leisten, sind sie in ihrem Leben und Wirken frei.

Menschen und Gebräuche

Das Leben in einer Kommune ist einfach und arbeitsam. Das kleine Bildungsangebot umfasst nur Agrartechnologie, Formung und Biologie, sofern die Kommune eine Schule errichtet hat. Dennoch sind die Bewohner der Drillinge sehr zufrieden mit der Ruhe, die ihnen die Landarbeit bietet. Die eigene Familie steht über allem. Danach folgten die Produktivität und dann die Kommune. Da das Land vollständig aufgeteilt ist, ist Einwanderung nur unter strengen Auflagen und Genehmigungen möglich. Es ist nicht so, dass die drei Planeten nicht genügend Platz bieten würden, jedoch wird jeder Raum von mindestens einer Kommune beansprucht. Selbst wenn es Freiräume gäbe, würden sie sofort belegt werden, um Migration zu verhindern. Die Agrarpioniere bleiben unter sich. Sie wollen sich nicht um das Wohl des Regens, sondern

um ihre Familie und Ernte sorgen. Das liegt hauptsächlich daran, dass sie sorgenfreies Leben führen. Es gibt kaum einen Grund, aus der sicheren, familiären Ordnung ausbrechen zu wollen. Alles ist vertraut und Unbekanntes wird intuitiv abgelehnt. Zwar kommt es von Zeit zu Zeit vor, dass aufgrund von Jugendträumen, Traumata oder dem Versprechen von Luxus und Reichtum Bewohner die Drillinge verlassen, aber die Wiederkehrrate ist sehr hoch. Die erfahrenen Agrarpioniere finden außerhalb der Drillinge schnell Arbeit. Doch ihnen fehlt häufig die enge Gemeinschaft und der Zusammenhalt der Kommune. Sie haben sonst nirgendwo Familie oder eine sichere Zuflucht.

Das Verlassen der Kommune wird hingegen sehr ungern gesehen und löst eine ganze Kette von sozialen Konflikten aus. Am stärksten ist die Familie betroffen, die sich Fragen und seltener Nachforschungen über den Grund des Ausreisenden gefallen lassen muss. Da in vielen Fällen Heiraten bereits geplant waren und Besitzansprüche für die Zukunft verteilt wurden, kann eine Kommunenflucht viele bereits getroffene Vereinbarungen sprengen. Dazu kommt die Sorge der Bekanntschaften. Die Drillinge verzichten in vielen Fällen auf Hochtechnologie und haben es dadurch schwer, den Kontakt in andere Systeme aufzunehmen. Es gibt kaum Möglichkeiten Nachrichten auszutauschen und die Ungewissheit zu bekämpfen. Das artet bei den engen, sozialen Beziehungen innerhalb einer Kommune zur Tortur aus. Da jede Hand gebraucht wird, sind darüber hinaus oftmals noch andere Familien betroffen, wodurch eine Flucht allgemein allen schadet.

Wenn eine Person jedoch zurückkehrt, ist all das vergessen. Sie wird mit offenen Armen empfangen und von ihr wird selbstverständlich erwartet, dass sie von nun an bleibt. Zusätzlich werden Zurückgekehrte mit Fragen ihrer Erlebnisse bestürmt. Gerade junge Generationen lieben es von anderen Orten zu träumen. Daher ist bei Urlauben oder anderen Aktivitäten, bei denen das System verlassen wird, die Wahrscheinlichkeit für ein Verlassen der Kommune am größten. Deshalb bleibt die Familie außerhalb der Drillinge stets zusammen oder nutzt eigene Methoden, wie verschlossene Zimmer, um keine Flucht zu provozieren. Die Kommunen reagieren darauf insofern, dass sie eigene Urlaubsangebote innerhalb der Drillinge geschaffen haben und interportale Besuche abwehren. Das führt ironischerweise zu einem verstärkten Wunsch die

Welten außerhalb der Drillinge zu erleben.

Das sind einige Gründe, warum der Rest der Menschheit die Bewohner der Drillinge als eigenbrötlerisch und fremdenfeindlich sieht. Wobei fahrende Quotel die Fremdenfeindlichkeit des Systems dementieren und stattdessen die Faszination der Menschen über Geschichten und Neuigkeiten aus der Ferne unterstreichen. Andere Eigenarten liegen in der traditionalistischen Haltung und den sonderbaren Bräuchen der Kommunen verborgen. So wird, zum Beispiel, der saisonale Überschuss in einem großen Dorffest vernichtet. Allerdings geschieht dies in Form von Schenkungen. Eine Person wird beschenkt und muss im Gegenzug etwas Gleichwertiges zurück schenken, oder sie gilt als ausgestochen. Sie kann richtig beschämt werden, wenn sie weiterhin, ohne etwas zurückgeben zu können, beschenkt wird. So werden unliebsame Personen sozial reduziert. Andere handeln so, um Heiraten und Vereinbarungen vorzubereiten. Das sogenannte Pola-Fest kann auch zwischen mehreren Dörfern einer Kommune als Wettbewerb ausgetragen werden. Gerade bei Fragen zum Weideland oder bei Anbauflächen werden häufig Wettbewerbe über die schönste Tierhaltung oder größten Früchte abgehalten, um soziale Spannungen abzubauen. Die liebsten Gesprächsthemen sind nämlich Sticheleien gegenüber Nachbardörfern und Nachbarkommunen. Es hat sich daraus eine Freizeitbeschäftigung entwickelt, in der sich bestimmte Menschen spezialisiert haben.

Der Spott ist der Humor der Menschen auf den Drillingen. Die, die am besten spotten, sind bei allen Veranstaltungen willkommen. Wo andere Kulturen sich in Gesang oder Poesie messen, duellieren sich die Menschen der Drillinge in Schabernack und Schadensfreude. Der Narr nimmt eine wichtige Stellung ein und jedes Dorf besitzt mindestens einen. Narren unterhalten die Menschen nicht nur, sie bestrafen auch die moralisch Geringen oder Leichtgläubigen. Sie dekonstruieren den Fortschritt anderer Systeme als eitles Gehabe und vermitteln so ein Bild einer heilen Welt. Die eigene Rückständigkeit wird als richtiger Weg für den Bauernschlaun transformiert. Oftmals sprechen Schulze und Narr miteinander. Der eine stellt die Autorität und das Gesetz dar, der andere macht sich darüber lustig. Der Narr ist das Gegengewicht zum Schulzen. Er besitzt keine juristische Macht, aber er kann zum groben Unsinn aufrufen und anstiften. Dieser wird nicht rechtlich verfolgt, er drückt aber bestimmte Missstände in einer

Kommune aus und versucht sie durch Aktionismus zu besänftigen. Neben diesen beiden Extrempolen sind die Menschen der Drillinge ansonsten wie ihr Leben: Langsam, einfach und zufrieden.

Wirtschaft und Militär

Die Kornkammer des Regens erwirtschaftet stetige Überschüsse. Es ist nicht notwendig Hochtechnologie und Agrarwissenschaft einzuführen, die den Ertrag noch weiter steigern würden. Die Infrastruktur ist nicht weit genug ausgebaut, um all die Mengen an Nahrungsmitteln verteilen zu können. Die bereits verteilbare Menge reicht jedoch aus, um einen Großteil des Hungers im gesamten Regen zu stillen. Feldarbeit, Treibhäuser und Tierhaltung sind die primären Produktionsquellen. Über Kreuzungen, Dünger und Saatgut wird der Ertrag noch weiter vergrößert. Durch die Nähe zu den Wolken sind die größten Abnehmenden tatsächlich Unternehmen aus den Kernwelten.

Aufgrund der Bedeutsamkeit des Systems wacht die Kosme, als einzige Militärmacht, an den Toren. Sie nutzt jedoch keine Polizeieinheiten, sondern überlässt das Gesetz der vom Hohen Rat eingeführten Kommunenordnung.

Besonderheiten und Geheimnisse

Ein isolationistisches System mit eigenen Gesetzen und weiten, freien Flächen ist ideal für die besonderen Bedürfnisse anderer. Adlige zahlen viele AWE, damit Hetztiere zum Sterben gezüchtet werden. In ihren illegalen Jagden treiben sie die Tiere zu Tode und nehmen sich ihre Trophäen. Jeder weiß davon, aber das Schweigen wird mit genügend Geld erkaufte.

Eine andere Attraktion hat sich aus der Liebe der Menschen zu Geschichten und Märchen ergeben. Ein heimischer Betrieb hat es sich zur Aufgabe gemacht, Geschichten zu sammeln, eigene zu erfinden und sie mit Puppen, Tieren und Kleidern nachzuspielen. Das Konzept war so erfolgreich, dass der Puppenzug Fay Auftritte auf allen drei Planeten erhielt und weitere Züge in Betrieb nehmen konnte. Im Heimatdorf wurde sogar eine große Bühne gebaut, um den Erzählungen und Spiel volle Wertschätzung zu schenken.

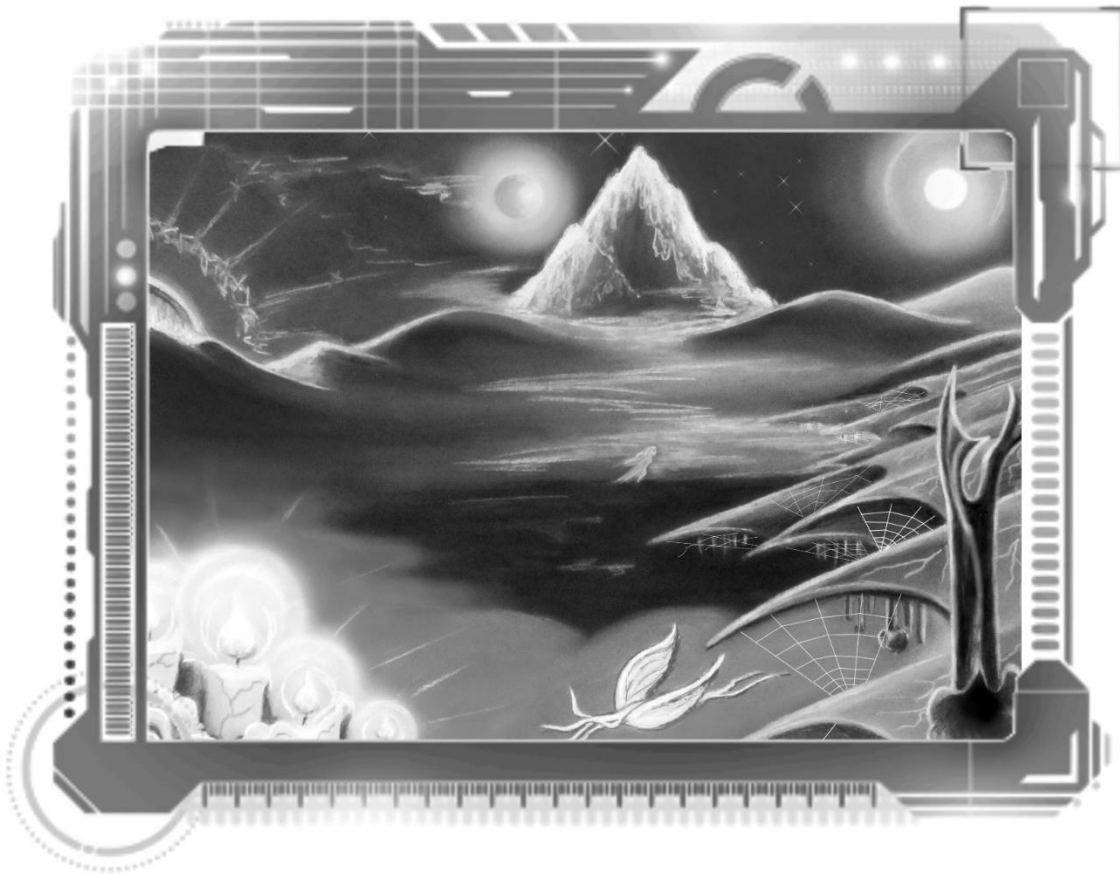
Einmal in der Geschichte wurde die Faszination jedoch zur Obsession. Ein bösartiges Genie oder die Genialität einer Wahnsinnigen, nur bekannt als Gevatter Tod, führte einzig und allein Gruselgeschichten auf. Aber er nutzte keine Bühne. Es passierte in der Nacht

und endete so, wie diese Geschichten meistens ausgingen: blutig. Es hatten sich bereits Milizen gebildet, um ihn bei seinen dunklen Stücken zu finden. Bisher war die Suche jedoch jedes Mal vergebens. Die Morde, die abwechselnd auf den verschiedenen Planeten geschahen, wurden geheim gehalten. Sie endeten so plötzlich, wie sie kamen, ohne dass eine Festnahme bekannt wurde. Der Mythos des Gevatter Tods allerdings lebte in jedem Dorf in seiner eigenen Version weiter.

Ein anderer Mythos handelt von den Wunderpflanzen. Eines Zykluses soll eine Frau gesehen worden sein, die in jedem Dorf, in dem sie war, etwas gepflanzt hatte. Niemand wusste wer sie war oder welches Saatgut sie streute. Ihr Gesicht war unter einer Kapuze verborgen. Später wuchsen große und exotische Pflanzen daraus, die Krankheiten heilen konnten und für Zyklen satt gemacht haben sollen. Doch sie selbst trugen keine Samen. Manche meinten, die Frau wäre ein Okima gewesen, andere behaupten, sie wäre ein Kind Argäas. Jeder will sie gesehen haben, doch niemand weiß, was aus ihr geworden oder wo sie zu finden ist.

Archetypische Prägung

Was alle drei Planeten eint, ist die Ruhe eines ländlichen Lebens. Die Menschen sind entschleunigt und genießen ohne die Hochtechnologie einfachste Dinge, wie eine gute Mahlzeit oder einen schönen Sonnenuntergang. Der Kontakt mit Tieren ist selbstverständlich und sie werden wertgeschätzt. Für Produktivität und Geselligkeit in den Kommunen ernten die Menschen Achtung. In den kleinen Gemeinschaften ist jeder bekannt und über jeden wird gesprochen. Die Manieren und Gepflogenheiten sind allesamt simpler gestrickt. Wenn sich Personen anschreien oder es zu Handgreiflichkeiten kommt, ist das nichts Ungewöhnliches. Es wurde einmal gesagt, die Drillinge sind das Paradies des kleinen Mannes. Dieser Ausspruch drückt die Mentalität gut aus. Die Ziele der Menschen sind meist nicht viel mehr, als die eigene Familie zu versorgen und weiter zu wachsen. Der Friede ist besonders der älteren Generation sehr wichtig, auch wenn sie den Nachwuchs stark nach ihrem Vorbild formen will. Dieser träumt aber häufig von den aufregenden Reisen zu anderen Planeten und dem pulsierenden Leben der Städte. Sie fürchten, sich unter den strengen Erwartungen der Eltern nicht frei entfalten zu können und ihr Leben mit Landarbeit zu vergeuden.



Nocteria - WR 1

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Nocteria ist ein weiteres System ohne Sonne, welches nur durch das Leuchten ferner Sterne erhellt wird. Zudem besitzt der Planet zwei Monde, die unaufhörlich vom Licht entfernter Sonnen bestrahlt werden und in der ewigen Nacht wie ein rotes und goldenes Auge am Himmel leuchten. Es herrscht zwar eine ständige Dunkelheit, doch entgegen aller Erwartung ist Nocteria nicht kalt, sondern bietet laue Temperaturen. Das liegt an seinem sehr heißen Kern. Die Planetenkruste besteht aus einem Fels mit geringer Wärmekapazität und hohem Schmelzpunkt. Diese leitet die Wärme sehr gut zur Oberfläche weiter, an der sie die Kälte des Universums abwehrt. Das gilt zumindest für bodennahe Regionen. Bei einem Höhenunterschied ab 100 Metern findet ein massiver Temperaturabfall statt. Allerdings bleiben Schnee oder Hagel aus, weil der Planet keine natürlichen Wasserquellen besitzt. Selbst Wind ist selten. Die Terrainformung stellte eine große Herausforderung dar. Form musste Flora und Fauna für ein ganz spezielles Ökosystem züchten und genetisch modifizieren. Die ersten Lebewesen konnten nur innerhalb der Forschungs- und Zuchtstationen

überleben. Das Wasser verdunstete aus dem warmen Boden zu schnell, als dass ein ausgeprägtes Wurzelnetz seinen Zweck erfüllen konnte. Das Licht der Monde war für eine Fotosynthese jedoch ausreichend, wenn die Pflanzen dafür genügend Auffangfläche besaßen. So wuchsen Blätter in der Größe von Wandfächern. Sie wurden zuerst an einem künstlichen See, der mit Bodenplanen vor der Wärme geschützt wurde, angepflanzt und mit Wasser besprüht. Bald bildeten sich wasser-durchlässige Sprossachsen und in der Luft hängende Wurzelnetze. Damit war die Grundlage für ein Ökosystem gelegt. Schnell verdunstendes Wasser im Boden wurde von den Pflanzen als Dampf aufgenommen. Mit der Einführung von Insekten bildeten die Pflanzen Blüten aus. Diese besaßen keine Farbstoffe, waren also schwarz, aber sie erzeugten durch ihre Röhrenform Töne. Bei der immerwährenden Dunkelheit entwickelten sich die Sehorgane der Tiere zurück und Gehör und Tastsinn prägten sich aus. Die Insekten übernahmen die Pfeiftöne und die Seidenspinnen zupften sogar ihre Fäden an, um zu kommunizieren. Es folgte eine Evolution von blinden Pflanzenfressern, die sich an der Akustik und Bodenbeschaffenheit orientierten. Lautlose Raubtiere, wie Wurfspinnen, und schwarz

blühende Bäume entstanden. Ein bekanntes Postkartenmotiv ist der feinmaschige Wald aus Netzen, die im matten Grau des kargen Mondlichtes schimmerten. Es ist eines von vielen Bildern, die Nocteria einen mystischen Hauch geben.

Nachdem die größten Schwierigkeiten der Formung überstanden und ein funktionierendes Ökosystem etabliert war, begann die Besiedlung von Nocteria. Das geschah zu einem recht späten Zeitpunkt der Kolonisierung des Regens. Die Menschen hatten bereits weitaus attraktivere Planeten für sich entdeckt. Die Nacht galt seit ihrer Entdeckung als unheimlich und gefährlich. Zudem waren die schwierigen Lebensumstände bekannt. Deswegen wurde nur eine einzige Kolonie gegründet, die später die Stadt der Kerzen genannt werden sollte. Die Menschen gewöhnten sich schnell an die Stille und Ruhe Nocteria's. Auch ihr Körper passte sich an das wenige Licht an. Mit jeder Generation wurden Haut und Haare freier von Pigmenten, um das wenige Licht besser aufzunehmen. Aktuell werden die Bewohner des Planeten wegen ihrer unvergleichlichen Porzellanhaut bewundert. Sie ist so empfindlich, dass selbst Neonlicht auf ihr brennt. Deswegen werden überall in der Kolonie Kerzen entzündet. Es sind diese Impressionen, die maßgeblich dazu beigetragen hat, dass die Nacht auch als etwas Schönes empfunden werden kann.

Bald führten die Bilder und Eindrücke aus Nocteria zu einem großen Tourismusandrang. Da es keinen Raumhafen gab und die Bewohner den Lärm ablehnten, konnten nie größere, öffentliche Reisen unternommen werden. Das erhöhte den Reiz des Planeten für private Reisende allerdings umso mehr. Die kleinen Ausflüge konnten ohne Hilfe nicht verhindert werden. Es gab kein Frühwarnsystem oder überhaupt eine Schutzmacht, die feindselige Besuchende aufhalten hätte können. Deswegen suchten einige Familien bald nach einem Patron für die Welt der Nacht. Als ihr Anliegen Jame-Kai erreichte, wurde es mit Begeisterung aufgenommen. Eviabellwerde von Rosenkranz, eine der höchsten Adligen der ersten Welt des Ostens, gewährte den Nocteryaden eine Audienz. Sie war von der Ruhe und nächtlichen Schönheit Nocterias angezogen. Mit der Vision eines zweiten Jame-Kai's im Regen unterbreitete sie den Suchenden ein Angebot. Sie würde den Planeten abschotten und vor allen interportalen Ungemach schützen, den Bewohnern künstlerische Arbeit an-

bieten sowie die Autonomie der Kolonie unberührt lassen. Im Gegenzug erhielt sie und eine gewisse Auswahl ihrer Favoriten Land und sie würde als politische Vertretung im Hohen Rat eingesetzt werden. Es wurde eine Mehrheitsentscheidung durchgeführt, die mit einigem Abstand für das Angebot der Frau von Rosenkranz sprach. Kaum eine Dekade später begannen die Bauarbeiten. Weißwasser, das private Sicherheitsunternehmen der Frau von Rosenkranz, errichtete Militärstützpunkte auf Nocteria und begann aggressiv andere Schiffe abzufangen. Währenddessen erhoben sich Paläste aus Luxus und Glanz abseits der Kolonie. Sie wurden als Neon, das Land des Lichtes, bekannt und boten den Nocteriaden vor allem Arbeit. Ihre künstlerischen Kräfte konnten dort Anerkennung und Bezahlung finden. Das versengende Licht wird mit einer Spezialschminke von der sensiblen Haut reflektiert. Das führte zu einem noch puppenhafteren Aussehen der Bediensteten. Innerhalb weniger Chiliaden erhob sich die Welt zum Zentrum des Wolken-Adels im Regen.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

In der ersten Zeit, während der Terrainformung, galt Nocteria nur reines Forschungsinteresse. Welle entdeckte die Nacht für sich und arbeitete eng mit Form an genetischen Anpassungen für die Lebewesen, die einst einmal ein Ökosystem etablieren würden. Nach einiger Zeit gelang das Vorhaben und Menschen konnten den Planeten besiedeln. Gesellschaft und Politik kamen damit erst nach längerer Verzögerung und nach dem großen Besiedlungsturm des Regens auf. Da der Planet vorher gesperrt war, konnte eine geeignete Kolonistengruppe zusammengestellt werden. Es waren vorwiegend Menschen der Kunst, Wissenschaft und Personen, die ein ruhiges Exil suchten, die die erste und einzige Kolonie Natamat gründeten. Durch die Nähe zu den Wolken und die geplante Kolonisation gab es nie Versorgungsengpässe. Da Nocteria zudem kein portalthopolitisches Interessensgebiet war, gab es keine Notwendigkeit für eine Regierung. Die Familien lebten, ähnlich wie in einer Dorfgemeinschaft, für sich. Allerdings gab es nie einen hohen Grad an Solidarität untereinander. Einige Familien begannen mit dem Aufbau von Seidenfarmen, arbeiteten für Welle oder erschufen Kunst und verkauften diese. Das Leben in der Stille führte sich eine lange Zeit so fort. Bald veränderten sich jedoch die Körper der Bewohner. Sie mieden

Neonlicht und erschufen sich eine eigene Kultur der Ruhe. Das zog die Aufmerksamkeit der Medien und Touristen an. Rechtlich gesehen, konnten die Nocteriaden den Verkehr zu ihrer Welt nicht verbieten. Um ein allgemeines Reiseverbot zu verabschieden, fehlte es an politischen Repräsentanten. Die Population von Nocteria war zu klein, um sich im Hohen Rat vertreten zu lassen.

Das Fehlen eines Raumhafens verschaffte den Nocteriaden Zeit, aber die privaten Urlaube würden sich davon nicht abschrecken lassen. Da sich besonders Adlige für den Planeten interessierten, wurde ein Abkommen abgeschlossen. Die Aristokraten setzten, im Austausch für die begehrten Landrechte, ihren Einfluss ein, um die Angelegenheiten der Kolonie zu regeln. Sie verwalteten den Planeten und repräsentierten ihn im Hohen Rat.

Ein allgemeines Reiseverbot war im beiderseitigen Interesse. Außerdem sollten sie die Bevölkerung einstellen und für ihren Unterhalt sorgen. Diese Bedingung wurde aufgrund der geringen Bevölkerungszahl und dem exotischen Wesen der Nocteriaden angenommen. Im Gegenzug wurden die Kolonisten in den Künsten der Musik, Malerei und Poesie ausgebildet, um den Adel zu unterhalten. Damit entstand, wie auf Jame-Kai, eine Zwei-Klassen-Gesellschaft. Die erste Klasse waren die Adligen, die bedient und umsorgt wurden, während die zweite Klasse die Belegschaft darstellte. Anders als auf Jame-Kai musste diese zweite Klasse weder produzieren, noch verfiel sie in Sklaverei ähnliche Zustände. Das Gegenteil war der Fall. Nocteriaden sind frei, hoch gebildet und können, neben ihren Schichten, ein normales Leben führen. Sie sind tatsächlich mehr Angestellte als Dienende. Die Politik des Adels wird in Absprache mit ihnen getroffen, sofern es sie betrifft. Im Prinzip können die Aristokraten entscheiden, was sie für richtig halten. Sobald allerdings mehr als 50% der Einheimischen gegen diese Entscheidung stehen, wird ein Veto-Recht aktiv. Bisher wurde nur selten davon Gebrauch gemacht. Sowohl der Adel als auch die Nocteriaden verfolgen stark isolationistische Ziele.

Menschen und Gebräuche

Einen Nocteriaden definiert Kunst, Einsamkeit und Ruhe. Die Menschen sind eher in sich zurückgezogen, sprechen wenig und wenn sie etwas sagen, dann flüstern sie. Auch ihre Körper haben sich an das wenige Licht angepasst. Wie Porzellan schimmert die pigmentfreie

Haut in der ewigen Nacht. Die Haare sind blond bis silbern und weiß. Durch den hohen Bildungsstandard sprechen die Bewohner oft auch nur über ausgewählte Themen. Sehr viel Kommunikation läuft nonverbal ab. Die Position im Raum, verschiedene Körperspannungen, Berührungen, Mimik und Gestik werden hauptsächlich zur Kommunikation genutzt. Meistens genießen Nocteriaden schweigend die allgegenwärtigen Stille ihres Planeten.

Das alles macht sie einzigartig für den Rest des Universums. Es wurden schon viele Geschichten um die stillen Schönheiten gesponnen. Die meisten davon erzählen von ihrem Gesang, der jeden zum Weinen bringen soll. Tatsächlich hat der Umgang mit den Adelshäusern für viele Veränderungen gesorgt. Zuerst musste Welle eine Hautcreme entwickeln, damit die Belegschaft in den hellen Villen ihrem Dienst nachkommen konnte. Ohne dieses Schutzmittel würden Nocteryaden im Licht innerhalb von Wannen Verbrennungen erleiden. Es gab wenig Möglichkeiten zur Freizeitbeschäftigung. Deswegen führten die Kunstschulen zu einer ausgeprägten Liebe zur Musik und Malerei. In der Stille muss sich Gesang nicht zurücknehmen, wird durch nichts in seiner Entfaltung gehindert und kann in seinem ganzen Klang erblühen. Wird von der Kunst abgesehen, gibt es jedoch wenig Gebräuche und Traditionen. Die Menschen sind zu wenig, zu gebildet und zu individuell, um einen großen Reichtum an Gebräuchen zu besitzen. Am markantesten ist noch das Kerzenlicht, welches als ertragbare Lichtquelle die Kolonie erleuchtet. Dennoch zeigen die Nocteriaden durch ihre Lebensart, dass sie keine festen Riten benötigen, um kulturell einzigartig zu sein.

Wirtschaft und Militär

Das bekannteste Produktionsgut Nocteria's ist der Seidenstahl. Aus den Netzen der Wurfspinnen wird über ein Anreicherungs- und Flechtverfahren ein Stoff hergestellt, der extrem leicht und sehr widerstandsfähig ist. Daraus lassen sich Allzykluskleidung, wie Kampfrüstungen, herstellen. Welle hat eine große Investition getätigt, um eigene Seidenfarmen zu errichten. Doch die produzierte Menge soll nicht die hohe Nachfrage decken, sondern dient allein der Erforschung neuer Materialien. Seidenstahl bleibt ein seltenes Produkt. Welle hatte mit dem Kauf die Produktion, zum Wohlwollen der Bevölkerung, dezentralisiert. Nur noch findige Handelnde besuchen den Planeten wegen dieser Ware.

Das zweite und deutlich einflussreichere Produkt ist die Kunst. Nocteria hat mit seiner Kunst maßgeblich dazu beigetragen, dass in der Nacht auch Schönheit empfunden werden kann. Der einsame, traurige Gesang hat eine ganze Marke etabliert, wenn nicht sogar eine neue Kunstgattung gegründet. Die Bilder schaffen es, Melancholie und Stille in einer natürlichen Selbstverständlichkeit darzustellen, ohne dabei dunkel zu wirken. Von Zeit zu Zeit treffen sich verschiedene Personen der Kunst, um die Werke Nocteria's zu bewundern und sich darüber zu unterhalten. Im Gegensatz zu Tourismus ist intellektueller Austausch stets willkommen. In einer gewissen Weise stellt der Planet das geistige Zentrum für introvertierte Strömungen dar. Um sicherzustellen, dass es bei einem Austausch bleibt und sich keine Fremdorganisationen festsetzen, bezahlt der Adel teure und metrite Sicherheitsdienste der Wolken. Weißwasser gehört zu den aggressiveren und berüchtigten Sicherheitsunternehmen der Wolken. Es liefen schon Anklagen wegen Folter, Mord und Terror gegen das Unternehmen. Gerüchten zufolge wurde es von der Frau von Rosenkranz gekauft, wenn nicht sogar von ihr gegründet. Es bildet eine Privarmee für die Adlige und nutzt metrite Ausrüstung, um seinen Schutzauftrag zu erfüllen. Eine ganze Reihe von Waffenbatterien, Raketenbasen und Jägergarisonen stehen bereit, eine kleine Flotte abzuwehren. Das sagt viel über die Vorbereitung auf eventuelle Feinde der Frau von Rosenkranz aus. Weißwasser bewacht das System und patrouilliert regelmäßig auf der Laternenallee. Doch selbst ihre Schiffe wagen sich nicht in den mysteriösen Seidenwall, der das System umgibt.

Besonderheiten und Geheimnisse

Für die vielen Geschichten und Mythen, die sich um Nocteria ranken, besitzt zumindest die Bevölkerung erschreckend wenig Geheimnisse. Der Adel hingegen lebt von Intrigen und liebt Verdunklungen. Zur Unterhaltung von Frau von Rosenkranz werden immer mal Kabalen inszeniert. Doch niemand wagt sich tatsächlich daran, die Hochadlige herauszufordern. Sie sind alle nur Gast auf ihrer Welt.

Es ist vor allem die Natur, die Geheimnisse birgt. Die kahlen Ebenen um die Kolonie werden die Mondfelder genannt, weil das Licht der Monde sie in verschiedene, sanfte Töne

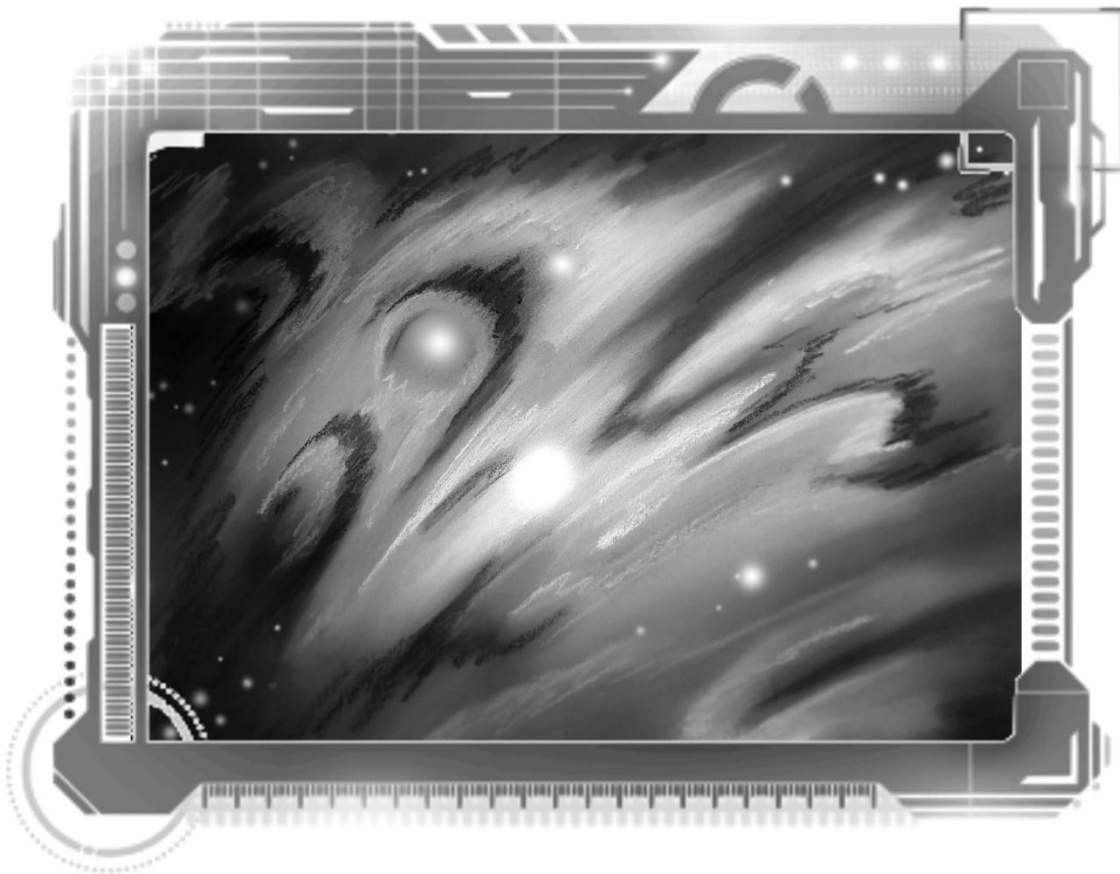
färbt. Es gibt Erzählungen, dass zu seltenen Wannen eine Gestalt, weder Tier noch Mensch, dort gesehen wurde. Sie soll mit dem Nebel gekommen sein und sich in ihm wieder aufgelöst haben. Dort, wo die Gestalt gesehen wurde, wurden Fußabdrücke gefunden. Doch was auch immer die Gestalt war oder ist, sie wurde noch nie gefunden.

Eine andere Geschichte berichtet über die Dame am See. Unweit der Kolonie Natamat wurde der künstliche See angelegt. Seine Wasser sind stets schwarz und still. Er heißt deshalb der schlafende See. An seinen Ufern wurde immer wieder eine Frau gesehen. Sie war stets zu weit entfernt, um nach ihr zu rufen, aber noch nahe genug, um sie undeutlich zu erkennen. Niemand kannte sie oder hat je mit ihr gesprochen. Als einige Personen sie suchen gegangen sind, entdeckten sie in dem nahen Netzwald ein meisterhaftes Selbstportrait einer jungen Frau. Seitdem wurde sie nie wiedergesehen.

Bekannt wurde auch die Zweilichtspitze. Der Gipfel, der stets am Horizont zu sehen ist, wird abwechselnd durch die Monde beschienen. Dadurch ist der gefährliche Pfad zu seiner Spitze immer nur zu einem Teil sichtbar. Wagemutige, die ihn erklimmen wollen, müssen mit den Monden gehen. Denn der Lichtkegel wandert mit den Reisenden mit und offenbart neue Gefahren auf dem Weg, während alte wieder in der Dunkelheit abtauchen

Archetypische Prägung

Es gibt nur wenig, was den Adel und die Bewohner des Planeten verbindet. Der Adel liebt seine pompösen Bankette, die Schönheit der Welt und ihre Abgeschiedenheit. Die Menschen, fernab des Lichtes, schätzen die Ruhe und Einsamkeit ihrer stillen, warmen Welt. Sie wünschen, das Schöne zu erschaffen und in ihre melancholischen Gedanken zu versinken. Nocteriaden gelten als introvertiert und als Einzelgehende. Sie nehmen ihre Umgebung klar wahr und entdecken Details, die anderen verborgen bleiben. Lärm, Missklang und Licht schreckt sie ebenso ab, wie die Nacht, das Schöne und die Einsamkeit sie anzieht. Auch in der Kommunikation mit anderen sprechen sie eher leise, manche flüstern sogar. Nocteriaden besitzen eher empfindsame Gemüter. Ihre Ziele liegen häufig in der künstlerischen Selbstverwirklichung. Der Käfig eines normalen Lebens ist für sie dagegen eher ein Alptraum als etwas Erstrebenswertes.



Khala Matha - SR 1

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Das System definiert sich über seine verschiedenen Nebelwolken, die seinen gesamten bisher erkundeten Raum ausfüllen. Es besitzt weder Planeten noch Sterne. In der Frühphase der Kolonisierung wurde es daher ignoriert. Denn die Menschen waren auf der Suche nach einer neuen Heimat und das System konnte diese nicht bieten. Als die ersten Expansionswellen vorüber waren und sich Unternehmen der Wolken für die weitere, wirtschaftliche Erschließung des Regens interessierten, wurde Welle beauftragt, das System unter ökonomischen Gesichtspunkten zu erforschen. Nach ausgiebigen Untersuchungen stellten zwei junge, bekannte Gasexperten, Khala Sahna de Mingo und Mandret Anzius Matha, keine lohnenswerten Besonderheiten fest. Doch während ihrer gemeinsamen Forschungen verliebten sie sich in das System und später auch ineinander.

Ihre detaillierten Aufnahmen zeigten, wie Schiffe sanft über die smaragdfarbenen Wellen glitten, in azurblaue Tiefen eintauchten oder auf einem Meer der unterschiedlichsten Farben schwammen. Die bunten Nebel türmten sich, durch die Verwirbelung, hinter Schiff

zu neuen Gebilden auf und erzählten in kürzester Zeit stets andere Geschichten, wie es Wolken bei zu langer Betrachtung zu tun pflegen. Schier endlos leuchteten die nebligen Farben in die horizontlose Leere. Das machte die Tourismusindustrie auf das System aufmerksam. Durch die Nähe zu den Wolken und durch die relative Sicherheit vor Piratenüberfällen werden die Nebelweiten gern von Kreuzfahrtschiffen angefahren.

Eine Station, die dabei immer ein Ziel ist, ist das Viele in Einem, der Sitz der Familie Nebu. Das bekannte Paar ist im System sesshaft geworden und hat unter den Namen Nebu, ihrem liebgewonnenen System zu Ehren, geheiratet. Durch die Gelder ihrer Forschung, Aufnahmen und eine große Solidarität konnten sie einen Gasabbaubetrieb aufbauen. Es war nicht viel, aber genau das, was beide wollten. Später errichteten noch andere Unternehmen verschiedene Stationen zum Abbau von Formungsgasen und Sauerstoff. Um die Beharrlichkeit und die Pionierhelden zu würdigen, erhob der Hohe Rat Nebu zum autonomen Staatsgebiet. Abseits davon besitzt Khala Matha jedoch keine Verwaltung oder Regierung. Das System ist ruhig und verkehrsberuhigt. Für Tor hat es sich nicht gelohnt, Lebenslinien zu bauen. Damit ist das System auch stark entschleunigt.

Wer nach Khala Matha fliegt, muss Zeit mitbringen. Aber er wird im Reich Nebu immer ein warmes Willkommen erwarten können.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Im Grunde besitzt das System keine Verwaltung und auch keine Gesetze. Im Laufe der Zeit kam durch Mandret und Sahna aber ein Gewohnheitsrecht auf. Es war Sitte allerlei nützlichen oder verwertbaren Ramsch mitzunehmen und für einen Besuch und Plausch bei der Familie Nebu anzudocken.

Der Familienbetrieb stellt die einzige Gastronomie im System dar. Was sittlich ist, dazu gehören auch Tischmanieren, ist dort Gesetz. Allerdings hat es noch nie einen Fall von Strafverfolgung gegeben und auch sonst sieht das Ehepaar seine staatlichen Pflichten eher humorvoll an.

Ihre Kinder sind im Nebelabbaugewerbe tätig und müssen zusätzlich Vertragsbedingungen und Abbaurechte einhalten. Ansonsten ist der Raum rechtsfrei. Das bedeutet ein Leben in großer Freiheit und allein angetrieben durch eigene Initiative. Vielen Bewohnern des Regens gefällt diese Art zu leben und sie unterstützen gern die beliebte Familie. Dazu fuhren damals Frachter der Flotte Duo, heute der UHA, im System vorbei, um überschüssige Waren aus den Drillingen oder Spenden von überall her bei einem Stück Kuchen abzuliefern.

Menschen und Gebräuche

Die Stationen der UHA und GAV sind automatisiert. Bis auf die Sammelschiffe, die das Gas abbauen, den Kreuzfahrtriesen und den Familienbetrieb von Mandret und Sahna gibt es sonst keine Menschen. Es handelt sich dennoch nicht um ein kulturloses System. Denn mit dem Tourismus kamen die ersten sportlichen Ideen des Farbenritts auf. Kleine und schnelle Raumgleiter nutzen ein Teilchentriebwerk, welches vom Nebel angetrieben wird, um die nebligen Farben selbst als Motor zu verwenden. Ziel ist es auf einer oder zwei bestimmten Farben eine bestimmte Zeit lang zu fliegen.

Durch den sich ständig verändernden Nebel ist Reaktionszeit und Orientierung bei dem Wettkampf entscheidend. Die Familie Nebu richtet immer mal Turniere aus, baut und wartet Gleiter oder verpflegt das Publikum. Eine andere, erst durch Khala Matha bekannt gewordene Beschäftigung, ist die Wolkengeschichte. Die Familie Nebu nimmt gern besondere Nebelformationen auf und spielt, bei

entspannender Hintergrundmusik, mit der Assoziationskraft der Zuschauenden. Die eigene Fantasie erschafft dann eine Geschichte. Es ist eine meditative Erfahrung, die sich zur Erholung anbietet.

Wirtschaft und Militär

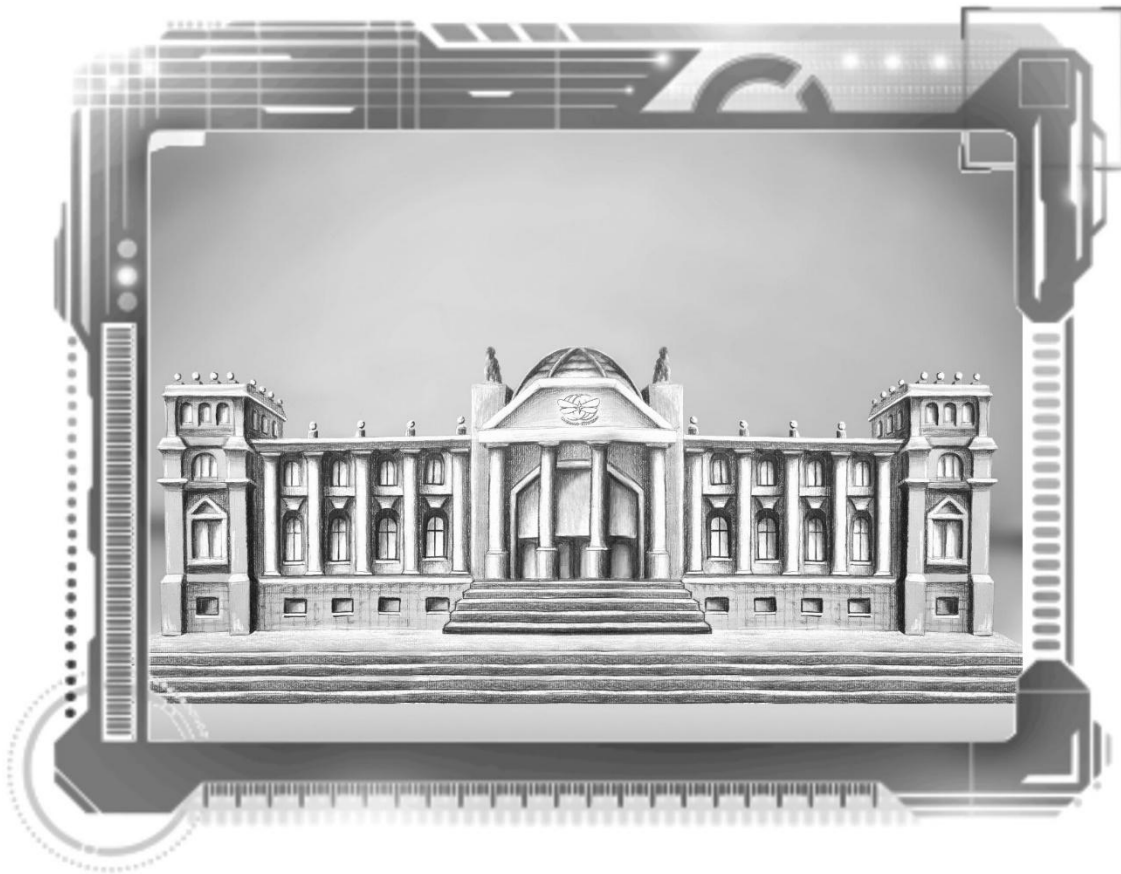
In den verschiedenen Stationen werden über Teilchensammlung und Filtration verschiedene Gase, wie Sauerstoff oder Formungsgase, abgebaut. Die abgebaute Menge pro Zyklus ist zwar sehr hoch und es gibt kaum einen Ort, an dem sie einfacher zu erhalten wäre, aber die Preise für die Produkte sind sehr niedrig. Dadurch kam es nie, wie im Glasgarten, zu einer ökonomischen Entwicklung, die das System belebte. Es ist ein rentabler Nebenerwerb, aber reich wird eine Person nur mit Gas nicht. Selbst die GAV versucht mehr Mandret und Sahna klein zu halten, als aktiv Gas abzubauen. Dieser Umstand schützte Khala Matha bis heute vor Piratenüberfällen. Es gibt schlicht deutlich lohnendere Ziele, die viel leichter zu erreichen sind. Zudem wir der Pioniergeist der Familie Nebu respektiert.

Die Kosme weiß von der relativen Sicherheit und stellt daher nur Eskorten für Karawanen und Kreuzfahrtschiffe zusammen. Das führt jedoch immer wieder zu Spannungsverhältnissen zwischen der GAV und der Familie Nebu. Durch die fehlende Kontrolle und den Wunsch, den jeweils anderen Konkurrenten aus dem System zu drängen, besteht eine große Gefahr für potenzielle Verbrechen.

Besonderheiten und Geheimnisse

Der Himmel liebt Farben. Es gibt Gerüchte, dass in den Tiefen der Nebel ein Farborakel aus der alten Zeit des Himmels gesehen wurde. Es soll bei Mandret und Sahna verpflegt werden und jedem, der es findet, die Zukunft vorhersagen. Davon angezogen kommen manchmal Angehörige einer religiösen Gemeinschaft in das System, um ihre geheimen Riten zu vollziehen. Niemand hat sich bisher für sie interessiert.

Ansonsten sind die Spannungen zwischen GAV und M&S spürbar. Es heißt, die GAV bezahlt Söldner, um die Gaserntemaschinen ihrer Konkurrenz zu sabotieren. Würde nicht die UHA ihre schützende Hand über das alte Ehepaar halten, hätte das Wolkenunternehmen wohl wenig Skrupel, sie aus dem System zu jagen.



Emperion - NR 2

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Der Planet ist sehr groß und bietet alle bekannten Klimazonen, in denen Leben möglich ist. Mit drei Monden und zwei winzigen, aber rohstoffreichen, Planetoiden, bildet das System mit einer roten Sonne ideale Siedlungsvoraussetzungen.

In den ersten Jahrzehnten des Regens wurden auf Ax friedvolle Gemeinden und florierende Städte errichtet. Durch den Reichtum wurden viele Unternehmen angelockt und bald sprachen die Menschen schon vom ersten Handelszentrum des Regens. Zwar gab es immer schon Kriminalität und Überfälle im System, mit der Entstehung des Piratenstaates erhöhte sich ihre Zahl jedoch sprunghaft. Einer der ersten Staatsakte von Telsios bestand darin, die reich gefüllten Lagerstationen voller Erze und Nahrungsmitteln zu plündern. Um solch eine Gütermenge überhaupt transportieren zu können, mussten gleichzeitig von Ax dutzende Schiffe gekapert werden. Dazu war ein planetarer Überfall, mit Teilnahme der großen Kläne, erforderlich. Es folgte ein blutiges Gemetzel unter den Kolonisten. Die Kosme, die sich durch den ersten Krieg mit Telsios noch

immer in der Umstrukturierung befand, reagierte zu träge und kam zu spät. Ax wurde ein Symbol für eine neue Qualität von Verbrechen und Terror.

Der Überfall zeigte die Grausamkeit und die beängstigenden, militärischen Möglichkeiten Telsios nur zu deutlich. Daher entschied sich der Hohe Rat für ein Projekt, das die Galaxie, seit Vulnox, nicht mehr gesehen hatte. Die Zivilisten wurden von Ax evakuiert. Alle freien Flotten der Kosme wurden aus den Wolken abgezogen und im System stationiert. Dann begann der Aufbau einer Festungswelt, die von nun an Emperion heißen sollte.

Das Kosmoral des Herrn Theutch wurde, aufgrund seiner eisernen und entschlossenen Verwaltung, eingesetzt. Ziel des Projektes war es, nach vielen gescheiterten Friedensversuchen die Sicherheit des Regens mit massiven, militärischen Mitteln zu erzeugen. „Friede durch Macht.“, hieß der Werbespruch und die Doktrin des Projektes. Solange Emperion Ergebnisse lieferte, wurde Herr Theutch zum alleinigen Herrscher des Systems und er formte es nach seinem Willen.

Es begann mit der Errichtung von Stützpunkten aus Kasernen, Übungsgeländen und Militärakademien. Altgediente Veteranen füllten die Führungsebenen, von denen besonders die

Hostati sich von dem Projekt angezogen fühlten. Die Monde und Planetoiden wurden mit Fabriken überzogen. Dazu kam ein exoplanetares Großprojekt des Herrn Theutch: die Sternenfestung Bollwerk. Nach und nach wurde das gesamte System zur größten Flottenbasis der Kosme umgebaut, zum Zentrum all ihrer Operationen im Regen. Die schnellen Eingreiftruppen bekämpften die Kriminalität mit erbarmungsloser Effizienz. Emperion hatte in kürzester Zeit große Erfolge in der Befriedung benachbarter Systeme erzielt und wurde ein unersetzlicher Anker der Sicherheit im gesamten Regen.

Der Hohe Rat erkannte die Leistungen der Kosme an, Kritiker wurden überhört und Herr Theutch konnte das Projekt ungestört fortsetzen. Dieser etablierte einen autoritären Reinheitskult, der die Menschen bereits in ihren Genen bewertete. Alles sollte, so wie es die Hostati wünschten, nach Perfektion streben. Schwäche wurde nicht toleriert. Das betraf Geist und Körper. Ehre und Moral waren ebenso wichtig, wie Kraft und Kampfgeschick.

Zehntausende, die bei Piratenangriffen Angehörige, ihren Besitz oder ihre Heimat verloren hatten, schlossen sich der Kosme an. Die Stützpunkte wuchsen zu Städten und alle darin wurden indoktriniert, dem Universum Gesetz und Ordnung zu bringen. Mit Emperion erstarkte die Kosme im Regen wieder. Doch sie war nun heterogener, denn mehr als die Hälfte ihrer Mitglieder waren selbst Opfer von Kriminalität oder kannten die Schrecken des Krieges. Die Kosme des Regens war damit gleichzeitig eine neue, härtere Kosme, die den Befehlen des Herrn Theutch absoluten Gehorsam leistete. Emperion ist bis heute eine uneinnehmbare Festung des Rechts und Ausgangspunkt aller Flotten der Kosme im Regen.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Herr Theutch regierte seit Beginn des Emperion-Projektes eisern. Getreu seiner Philosophie durfte keine Schwäche gezeigt werden. Er forderte nicht weniger als bedingungslosen Gehorsam und strebte die Perfektionierung seiner Soldaten an. Es ist ein Militarismus, dessen Gewalt sich gegen Kriminalität richtet und der einen omnipräsenten Stärkekult etabliert hatte. Jede Familie des Planeten ist bestrebt, ihre Leistungen zu optimieren. Das Prinzip von Druck, Drill und Geschwindigkeit wird in den Haushalten gefordert. Ständige Kontrollen in allen Disziplinen überwachen

die Bemühungen zur Leistungssteigerung. Gelingen diese, wird die Familie staatlich belohnt. Wiederholtes Versagen wird bestraft. Es gibt für die Menschen gar keine andere Möglichkeit, als dem Militär anzugehören. Andere Karrieren werden weder angeboten noch anerkannt.

Die Gesellschaft ist dadurch militärisch organisiert. Es wird nicht von Nachbarn oder Kollegen, sondern nur von Kameraden gesprochen. Anstelle von unterschiedlichen Dörfern oder Städten sehen sich die Menschen als Teil ihrer Bataillone und Kompanien. Über der Person steht, mit Ausnahme des Herrn Theutch, immer eine vorgesetzte Person, die bestimmte Wünsche zulässt oder Fehlverhalten bestraft.

Leistung und Dienstzeit sind die Kriterien, um einen Platz in dieser Gesellschaft zu erringen. Dabei erhält jeder Angehörige derselben Dienstgruppe das gleiche Essen, Gehalt und die gleiche Ausrüstung. Wer mehr verlangt, als ihm durch den Verteilungsplan zusteht, muss Anträge an seine Vorgesetzten stellen. Hier entscheiden ihre Bewertungen und Gunst, ob der Antrag angenommen oder abgelehnt wird. Das prägt die Gesellschaft stark bürokratisch und hierarchisch.

Dennoch gilt in den Militärakademien Ethik als das erste Fach und innere Führung als die Königsdisziplin. Die Bewohner Emperion's sind keine stumpfen Tötungsmaschinen. Ein reflektierendes, moralisches Bewusstsein ist eine nicht verhandelbare Grundbedingung des Himmels seit der Gründung der Kosme. Auch deshalb lässt Herr Theutch die Menschen nach einem strengen Ehrenkodex leben. Innerhalb der einzelnen Züge und Einheiten entsteht mit der Zeit eine unverbrüchliche Solidarität der Kameradschaft. Doch wer einmal schwere Schande über sich gebracht hat, die Kosme verrät oder Fahnenflucht ergreift, ist für immer aus dieser Gesellschaft ausgeschlossen und wird von ihr verfolgt.

Die Gesellschaft auf Emperion ist eine der strengsten des Regens und die Durchsetzung ihrer Politik ist unbittlich. Werden Veteranen der Kosme und eingesessene Familien befragt, haben sie aber ihre Entscheidung nie bereut, Teil der allgegenwärtigen Friedens- und Gesetzesmacht zu sein.

Menschen und Gebräuche

Ein Viertel der Menschen auf dem Planeten sind Hostati, ein Viertel die alten Veteranen der Swörbhorn sowie Kaliman und der Rest

besteht aus den verschiedenen Opfern von Piratenangriffen überall aus dem Regen. Diese Menschengruppen müssen nun innerhalb der engen und begrenzten Privatsphäre einer militärischen Gemeinschaft zusammenleben und zusammenarbeiten.

Wettkämpfe und Vergleiche jeder Art sind, unter dem Leistungsdruck und dem Wunsch besser als alle anderen zu sein, selbstverständlich. Kommt es nicht zu Schlägereien, wird von fehlendem Schneid gesprochen. Der Kampf gegeneinander ist durchaus erwünscht, solange keine bleibenden Schäden an Körper, Geist oder Kameradschaft angerichtet werden. Die strikt hierarchischen Strukturen der Gesellschaft werden innerhalb von Menschengruppen reproduziert. Selbst in Gruppen von Gleichen, wie bei Rekruten, wird es immer Personen geben, die für Ordnung sorgen, Befehle innerhalb der Gruppe aussprechen oder wortlos gehorchen.

Mit ihrem Streben nach Vollendung hatten die Hostati einen großen Einfluss auf das Emperion-Projekt. Ein Großteil aller Hostati sieht das System auch als den Ort, an dem die Meisterschaft der Kriegskunst erlangt werden kann. Es ist beinahe eine Pilgerstätte für die Wandernden des Rades. Perfektion und Optimierung gehören zu den obersten Tugenden. Das beginnt bei der Reinigung des Haushaltes und endet mit der Vorbereitung auf Festlichkeiten. Das Kontrollierte, Prächtige und das Melyre prägt die Ästhetik. Es darf sich in der Öffentlichkeit kein Patzer geleistet werden. Eine starke, selbstbewusste Präsentation wird erwartet und ist Inbegriff der Attraktivität. Dagegen existiert ein anerzogener Ekel gegen alles Unrechte und Schwache.

Ehen werden unter Kameraden geschlossen, sofern damit der Dienstbetrieb nicht behindert wird. Das Genmaterial spielt bei einem Heiratspartner eine wichtige Rolle. Kinder mit besonders nachteilhaften Genen werden von der Gesellschaft ausgestoßen. Entweder können ihre Eltern die Missbildungen verstecken oder sie verlassen Emperion. Es gibt gleichzeitig eine hohe Dunkelziffer von Kindstötungen, die die fehlerhaften Gene der Eltern verbergen sollen. Unfruchtbarkeit, Erbkrankheiten oder Mutationen der Erbanlage stellen auf Emperion einen legitimen Scheidungsgrund dar. Perfektion beginnt bereits in der DNS. Kinder werden an das Exerzieren und die Pflichterfüllung gewöhnt. Ein Gedicht hat einst die Bevölkerung von Emperion mit Porzellanpuppen verglichen. In ihrer Präsentation

sind sie steif und makellos. In ihrem Gehorsam sind sie treu und meinungslos. Doch nur ein einziger Riss macht sie hässlich und wertlos.

Menschen, die in der militärischen Gesellschaft geboren und aufgewachsen sind, besitzen große Schwierigkeiten in ein ziviles Leben zu wechseln. Wenn sie die Kosme verlassen, dann für immer. Doch die Werte und Einstellungen sind außerhalb Emperion's und Monumentorion's radikal verschieden. Kameradschaft und Vorgesetzte, die dem Sternensoldaten seine täglichen Aufgaben diktieren, fehlen genauso wie die Möglichkeit sich beweisen und aufsteigen zu können.

Diejenigen, die Emperion verlassen, schließen sich meistens Seele oder einem privaten Sicherheitsunternehmen an. Sie kehren damit in eine Welt der Regeln und der Ordnung zurück, in der sie sich auskennen. Die Wenigsten können ihre gesellschaftliche Erziehung und Konditionierung hinter sich lassen. Um all diesen Stress zu kompensieren, ist das Privatleben der Soldaten sehr wild. Trinkgelage, Orgien oder Adrenalinsport gehören zu den verbreitetsten Praktiken. Allgemein herrscht ein Bedürfnis nach etwas Extremen vor, das unmittelbar körperlich befriedigt werden muss.

Wirtschaft und Militär

Emperion wurde so ausgerüstet, dass es alle Arten von militärischer Ausrüstung und Waffen produzieren kann. Die Monde liefern Material für die Weltraumwerften, die Planetoiden Erze für die Fahrzeuge und der Planet selbst ist für die Produktion von Soldaten zuständig. Emperion handelt nicht, sondern versorgt sich autonom. Alle Produkte dienen militärischen Zwecken. Außerdem kommt ausschließlich Hochtechnologie und die metriten Konzepte der Wolken zum Einsatz. Die Kosme ist immer auf den aktuellen Stand der Wissenschaft. Allein der Hohe Rat kann bestimmte Waffen verbieten. Ein ausgeprägtes Netz von Logistik-Bataillonen sorgt für den zeitnahen Transport. Zivile Gegenstände können aber problemlos von anderen Welten bestellt werden. Allzyklische Konsumgüter werden dabei über einen Verteilungsplan ausgehändigt.

Die Kosme ist das beste Militär des Universums. Nur so kann sie den Willen des Hohen Rates durchsetzen und die Armeen anderer Systeme besiegen. Sie besitzt die fortschrittlichsten Waffensysteme und Schiffe. Ihre überlegenen Taktiken, große Erfahrung und

Ausrüstung kann eine unvorstellbare Vernichtungskraft entfalten. Deshalb hat der Hohe Rat Deeskalationswaffen und nur potenziell tödliche Waffen als standardisierte Bewaffnung für die Kosme befohlen.

Emperion nutzt ein Drei-Armeen-System. Eine Armee ist stets an den Toren in Bereitschaft und stellt die Reaktions- und Verteidigungstreitkräfte, eine andere Armee bildet aus und übernimmt den Polizei- sowie den Zivildienst. Die letzte Armee ist stets in den verschiedenen Krisenherden des Regens im Einsatz. Diese Armeen bestehen aus mehreren Flotten. Sie rotieren jede Hekade die Aufgabebereiche.

Genauso unterschiedlich wie die Einteilung in die Armeegruppen Flotte, Basis- und Elite-Streitkräfte ist die Zuordnung von Erfahrungen in der Kosme. Bevor die Rekruten nicht die Feuerprobe bestanden haben, können sie nicht als Sternensoldat dienen. Die Feuerprobe ist der erste, richtige Kampfeinsatz. Da nicht immer Missionen verfügbar sind, warten manche Rekruten Dekaden auf ihre Feuerprobe. Ist sie vollzogen, wird die Dienstgradfarbe dann in den Farben des Regenbogens angezeigt. Nach der ersten Hekade ist der Dienstgrad blau, dann verdoppelt sich der Zeitraum bis zum Farbwechsel immer weiter. Nach 55 Hekaden erlangt die Person dann ein goldenes Abzeichen und stellt die höchste Fachkraft in ihrem Bereich dar. Eine solche Dienstserfahrung wird bereits als Orden angesehen. Die Kosme ist gut organisiert und die Armeeteile sind aufeinander eingespielt. Ihre klaren Strukturen, lange Erfahrung und stetige Optimierung haben sie, mit Ausnahme der Kriege gegen Telsios, zu einer unbesiegbaren Macht werden lassen. Die Kosme hält weiter an diesem Bild fest, auch wenn es durch den Piratenstaat einen Sprung bekommen hat.

Besonderheiten und Geheimnisse

Ein einzigartiges Sicherheitssystem soll auf Emperion installiert sein. Als eine Art lebende Kolonie überwachen künstliche Intelligenzen in den Mauern und Straßen jedes Verhalten auf kriminelle Aktivitäten. Wird solch ein Verhalten erkannt, werden die Aufnahmen zu einem Sicherheitsoffizier gesendet. Bestätigt er das Verbrechen, wählt er eine Form der Bestrafung, die dann unverzüglich durch ein komplexes Drohnennetzwerk ausgeführt wird. Laut Gerüchten soll dieses System in allen dienstlichen Sektoren zum Einsatz kommen. Ein Einsatz im privaten Bereich ist auf-

grund der Persönlichkeitsrechte ausgeschlossen. Darauf kann vertraut werden, denn die Kosme bricht ihre eigenen Gesetze nicht. Der Schaden am Selbstverständnis sowie der Vertrauensverlust wären katastrophal.

Ein großes Problem in der Indoktrination ist die Kindererziehung. Es treten bei einem Drittel aller Kinder schon frühzeitig Verhaltensstörungen auf, die sich später zu Psychosen weiterentwickeln könnten. Das führt zu extrem aggressivem Verhalten in den Einsätzen. Außerdem werden die Leistungsvergleiche neurotisch und behindern den Dienst. Herr Theutch hatte daher die Anforderungen für Kinder reduziert und einen psychologischen Dienst für die Kinderbetreuung ins Leben gerufen. Allerdings wollen die Eltern meistens keine Fehler an ihrem Kind sehen und lehnen oftmals eine anonyme, psychologische Behandlung ab.

Ein anderes, noch besser verwahrtes Geheimnis ist ein fehlendes Stück aus der Geschichte von Ax. Nur die höhere Verwaltungsebene weiß, dass nicht alle ursprünglichen Einwohner von Ax evakuiert wurden. Es wurde dringend noch Personal für die Nahrungsmittelproduktion benötigt. Die Kosme musste sie gegen ihren Willen zwangsrekrutieren. Mittlerweile ist die Nahrungsmittelproduktion gedeckt, allerdings wäre der Rufschaden bei einer Freilassung der Axi katastrophal. Deswegen leben sie heute als unterdrückte Minderheit, abgeschnitten vom Rest der Menschheit, immer noch als Produzenten für Agrargüter auf Emperion.

Archetypische Prägung

Emperion macht das Soldatenleben zum Selbstverständlichen. Kameradschaft, Autorität und Loyalität werden großgeschrieben. Die Sprache ist kurz und prägnant, die Bewegung schnell und schneidig. Alles besitzt seinen Platz und wird getreu nach Vorschrift ausgeführt. Das Denken ist tunnelhaft und selektiv, dafür präzise und handlungsorientiert. Es gibt keine Zivilisten auf Emperion. Selbst zivile Berufe werden als Soldat ausgefügt. Alles darin muss kontrolliert werden und seine Ordnung besitzen. Das Ziel der Menschen ist auf die eigene Karriere fixiert. Die Personen wollen besser sein als andere, sich von ihnen hervorheben und so möglichst schnell aufsteigen. Es herrscht damit ein verbreitetes Konkurrenzdenken vor. Den Traum von Ruhm, Ehre und einer hohen Stelle teilen sich viele auf der Welt. Denn niemand will als entbehrliche Kräfte einen unbedeutenden Tod sterben.



Monumentorion OR 2

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Das System besitzt drei Planeten, die eine weiße Sonne umkreisen. Davon ist nur der zweite bewohnbar. Eine schnelle Umdrehung des Planeten und ein sehr breiter Äquator bilden ideale Bedingungen für ein heißes und feuchtes Klima. Einst war er, wegen seinen weiten, üppigen Wäldern, als Sylvar bekannt. Das tropische Klima war so dominant, dass es während der Formung nicht zur Bildung von Polkappen kam. Dort entstanden stattdessen gemäßigte Klimazonen. Zuerst wurden nur vereinzelte Holzbearbeitungskolonien errichtet, die durch die besonders schnell wachsenden Pflanzen einen ertragreichen Markt etablieren konnten. Da der dichte Dschungel die meisten Bauflächen blockierte und die Raumgewinnung langwierig war, entstanden nur kleinere Ortschaften.

Das änderte sich mit der Gründung von Emperion. Für die Visionen des Herrn Theutch wurde nahes, ungenutztes Bauland gesucht. Emperion selbst war bereits zu stark geformt, um die neuen Projekte der Kosme tragen zu können. Sehr schnell fiel der Blick des Herrn Theutch deshalb auf das Nachbarsystem. Juristisch gab es jedoch Probleme. Die jungen

Kolonien auf Sylvar besaßen das Erstkolonisierungsrecht und nur mit ihrer Erlaubnis durften andere Kolonisten sich auf Sylvar niederlassen. Es wurden Verhandlungen eingeleitet, aber die Zeit drängte für die Kosme. Denn große Konstruktionsschiffe für die weiterführende Bebauung des Nachbarsystems waren bereits in Auftrag gegeben. Als die Verhandlungen keine Resultate brachten und sich die Fertigstellung näherte, nutzte Herr Theutch sein politisches Gewicht im Hohen Rat, um die Angelegenheit zu beschleunigen. Er legte einen Plan vor, der den Planeten zweiteilte. Für die Kolonien sollte sich nichts ändern, während die unbewohnte Seite der Kosme gehören sollte. Doch die Sylven misstrauten dem Plan und lehnten ab. Weder Geld noch Versprechungen konnten die Menschen auf dem Planeten überzeugen.

Drei Zyklen vor dem Auslaufen der bestellten Kosme-Schiffe kam die Einsicht für die Sylven, in Form von Sklavenhalsbändern und Sägegewehren. Eine größere Piratenstreitkraft griff Sylvar an und plünderte die Holzkolonien. Die Kosme war zu der Zeit noch an den Aufbau Emperion's gebunden und musste ihre Kräfte für eine Intervention erst organisieren. Damit griff sie insgesamt zu spät ein. Zwar war die Plünderung noch im Gange, als die

Flotte des Himmels das Feuer eröffnete, jedoch war ein Großteil der Bevölkerung bereits tot oder versklavt. Die wenigen Überlebenden baten von da an um Rache und Schutz.

Diese glückliche Fügung warf Fragen auf, ob die Kosme mit dem Angriff in irgendeiner Verbindung stand. Laut den letzten Zeugen waren Söldner unter den Piratenschiffen gesichtet wurden und es gab Beweise, dass die Kosme bestimmte Berichte gelöscht hatte. Der Hohe Rat prüfte den Vorfall sehr genau. Es waren zehntausende Menschen gestorben, versklavt oder entzweit und Herr Theutch zog einen eindeutigen Vorteil aus der Situation. Doch die gesamte Kosme stand hinter ihrem Kosmoral. Es wurden keine Beweise für eine aktive Beteiligung an dem Angriff auf Sylvar, einen Kontakt zu den Söldnern oder den Piraten sowie eine geplante Verzögerung gefunden. Herr Theutch hatte seine Feuerprobe bestanden. Daraufhin wurde die Untersuchung offiziell eingestellt und die Sylven schlossen sich der Kosme an.

Der erste Staatsakt war, als Monument für die Toten und Opfer der Verbrechen, den Planeten in Monumentorion umzubenennen. Kaum war die Trauerzeit vorüber, begannen massive Baumaßnahmen und der Planet weitete sich zum größten Prestigeprojekt der Kosme aus. Aufgrund ihres schlechten Rufes, der mit der Zeit im Regen entstand, wollte Herr Theutch nur das Beste seiner Militärorganisation zeigen. Wenn Emperion Macht, Leistung und Ehrfurcht erwecken sollte, dann soll Monumentorion Attraktivität, Lebensgefühl und Menschlichkeit der Kosme präsentieren. Es folgten Gewalttötungen, um Sportanlagen und Wohnkomplexe zu errichten. Metrite Städte erhoben sich aus den Wäldern. Es wurden besonders verdienstvolle Soldaten ausgewählt und als Vorzeigefamilien auf Monumentorion umgesiedelt.

Die Welt übernahm die autoritäre und perfektionistische Gesellschaftsorganisation Emperion's. Um dem umstrittenen Militarisierten eine positive Repräsentation zu geben, wurden große Medienanstalten errichtet und interportale Veranstaltungen ausgerichtet. Die bekanntesten sind die trihekadischen Himmlischen Spiele. Eine Tradition, die die Okima eingeführt hatten, um der Politik eine Alternative zu Kriegen zu bieten. Diese Funktion haben sie zwar schon seit langer Zeit verloren, aber dennoch zählen die Himmlischen Spiele zu den bekanntesten und beliebtesten Sportereignissen im Universum. So werden unter den Augen der Menschheit die besten Sportler

ausgebildet, um in Sinne der friedvollen Konfliktbeilegung für ihr System anzutreten. Monumentorion ist eine Welt der Eliten. Weder Geld noch Titel zählen hier, sondern körperliche Leistung und soziale Präsentation. Der Planet ist damit nicht nur eine wichtige Ausbildungsstätte, sondern gleichsam das wichtigste Reputationsprojekt der Kosme.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Es gibt nur Herr Theutch als Kosmoral und seinem Wort ist unbedingten Gehorsam zu leisten. Er bestimmt die Politik seiner Welten. Wie auf Emperion ist die Gesellschaft hierarchisch und streng strukturiert. Vorgesetzte mögen anders heißen, aber sie entscheiden immer noch über Verteilungen und Zulassungen. Die Gesellschaftsstrukturen wurden von Emperion übernommen und, wegen der medialen Präsenz, lediglich umbenannt. Es ist ein Schleier, durch den jeder hindurch blicken kann, der einmal gedient hat. Demzufolge existieren hier auch dieselben Ideale des Nachbarn. Alle streben nach Perfektion, besonders im körperlichen Bereich. Im Grunde stagniert die gesellschaftliche Entwicklung. Es kommt zu keinen Reformen oder zu einer Oppositionsbildung. Die Menschen besitzen keine andere Meinung als die, die sie besitzen sollen. Diese beschränkt sich meistens in der repetitiven Anstrengung im sozialen und sportlichen Bereich. Es gibt auch keine Gewerkschaften oder Denkfabriken auf Monumentorion. Der Wille des Volkes ist der Gehorsam, der aus dem soldatischen Selbstverständnis folgt. Wenn etwas von oben befohlen wird, dann wird es unten ausgeführt.

Das zivile Leben ist eine Belohnung für alltägliche Leistungen und große Erfolge. Dabei kommt es nicht zu revolutionären Gedanken. Das Denken ist auf den Wettstreit und die Optimierung gleichgeschaltet. Es gibt keinen Platz für Selbstverwirklichung, wenn sich dieser nicht verdient wurde. Stattdessen existiert eine omnipräsente Rivalität. Die Menschen vergleichen sich untereinander ständig. Privilegien erhalten die Erfolgreichen und Attraktivität besitzen die Gewinnenden. Es ist Pflicht seine Siege bescheiden auszuleben, wie seine Niederlagen besonnen zu akzeptieren. Doch hinter dem Vorhang des aufwendig choreographierten Schauspiels können die Emotionen überkochen. Für die Wut wurden Ventile der Gewalt in den Kampf- und Schießanlagen geschaffen. Erst wenn die menschliche Psyche unter dem hohen Druck versagt, bilden sich durch Kameradschaft inoffizielle

Gemeinschaften, die das Individuum auffangen. Offiziell werden solche Institutionen nicht benötigt. Inoffiziell haben sie schon oft Verbrechen oder gar Amokläufe verhindert. Das ist eine Seite der Humanität, die kein Vorgesetzter verhindern wird oder will. Jeder kennt die Strapazen des Lebens auf Monumentorion. Die Menschen sind trotz der hohen Erwartungen stolz auf sich, hier leben zu dürfen. Denn sie zählen damit zu den Besten. Unter den Mitgliedern der Kosme wird ihnen dafür Respekt und Anerkennung entgegengebracht. Außerdem ist Bezahlung für all die Mühen außerordentlich hoch.

Menschen und Gebräuche

Nirgendwo im Universum müssen sich Menschen so sehr in die Form des gesellschaftlich Geforderten pressen, wie auf Monumentorion. Stress und emotionale Abwehrreaktionen müssen unterdrückt und versteckt werden, um den hohen Erwartungen der Kosme gerecht zu werden. Soldaten, die bereits mit Disziplin und Entbehrungen vertraut sind, bewältigen diesen Schritt deutlich besser als ihre auf dieser Welt aufwachsenden Kinder. Wenn ein Säugling in einer öffentlichen Bahn schreit, ist das ein Alptraum für die Mutter. Alle blicken sie an, das Störgeräusch abzustellen. Die ersten Kommentare, wieso sie ein Kleinkind mit in öffentliche Verkehrsmittel nimmt, werden laut und vorwurfsvoll ausgesprochen. Wenn etwas Unerwartetes geschieht, das nicht in die bekannte Ordnung passt, folgen Hilflosigkeit und Scham. Die Menschen entwickeln rasant Vermeidungsängste und Persönlichkeitsstörungen. Bereits das Leben auf Emperion ist schwierig. Da die öffentlichen Medien sich frei in den Städten bewegen dürfen, ist der Druck auf Monumentorion aber noch mal um einiges größer.

Nur die besten Familien werden ausgewählt, auf den Planeten medienwirksam ein ideales Leben vorzuleben. Die Familien wissen um ihren Elite-Status. Sie dürfen sich keine Fehler erlauben, denn ihre Repräsentation allein entscheidet über den sozialen Auf- und Abstieg. Niemand darf sich also so geben, wie er es wünscht, sondern nur wie es Herr Theutch gerne hätte. Nur dann besteht die Möglichkeit eigene Wünsche zu realisieren. Bei all den Erwartungen ist der Sport die einzige Kompensation. Deshalb zählt der Verein als zweite Familie und selbst Freundschaftsspiele werden mit äußerster Verbissenheit geführt. Nur das Siegertreppchen bringt die Menschen weiter. Das beginnt im Kindesalter mit den ersten

Grundsportarten, wie Schwimmen oder Laufen. Die Entwicklung der Kinder ist vollständig vorherbestimmt. Das psychologische Es, die Triebe und natürlichen Bedürfnisse eines Menschen, hat kaum Möglichkeiten Ausdruck zu finden. Seelische Erkrankungen sind, bei fehlender Betreuung, fast schon sicher. Die meisten Jugendlichen hegen später den Wunsch, irgendwann aus der elitären Gesellschaft auszubrechen und frei zu sein. Wenn sie jedoch in den Wettkämpfen den Sieg erringen und Milliarden ihnen zujubeln, ist jeder Fluchtplan vergessen. Dann erkennen sie, welchen Wert ihre harte und unerbittliche Ausbildung hatte und werden Teil des Systems. Der große Respekt aller anderen Kosme-Angehörigen außerhalb Monumentorion's beflügelt sie in diesem Denken. Ein bekannter Ausspruch, der dieses Hochgefühl verdeutlicht, ist: „Unser ist die Ewigkeit.“

Die militärische Karriere ist dabei zweitrangig. Natürlich sind die Sportler gleichzeitig Soldaten. Sie werden innerhalb einer Hekade an allen wichtigen Ausrüstungen, Prozessen und Waffen ausgebildet und diese Ausbildung wird immer wieder aufgefrischt. Aber die Menschen müssen nicht in den Krieg ziehen, solange sie in den Sportarenen angefeuert werden. Popularität ist der Schlüssel zum Glück. Die Zuschauenden wollen ihre Idole oder spannenden Kontrahenten nicht im Kampf gegen Piraten oder für wirtschaftliche Interessen sterben sehen. Noch dazu gilt den Berühmtheiten des Sports ein großes, mediales Interesse. Damit erhalten diese jede materielle Unterstützung, die sie sich nur wünschen können. Sie gelangen in den seltenen Genuss, ihr Leben eigenständig planen zu dürfen. Es ist dieser Punkt, den die meisten Familien erreichen wollen. Weder Studium noch Abstammung entscheidet über das eigene Schicksal, sondern allein Leistung und Repräsentation. Es ist durchaus möglich auf Monumentorion ein glückliches Leben zu führen, sogar in die Geschichte einzugehen. Doch das heißt, stetig Erfolge zu erbringen und sich gegen alle anderen durchzusetzen.

Wirtschaft und Militär

Eine kleine Flotte der Kosme ist im System verteilt und bewacht die Torzugänge. Allgemein wird jede militärische Bewegung von Emperion aus gelenkt. Monumentorion leiht sich in dem Sinne nur die Garnisonsstreitkräfte des Nachbarn. Die Bevölkerung gehört allerdings zu den besten Veteranen der Kosme. Auch wenn sie als Zivilisten leben,

würde sich im Angriffsfall innerhalb einer Wanne eine Armee bilden können, die jeder regulären Streitkraft in Erfahrung, Taktik und Bewaffnung überlegen wäre. Zwar besitzt der Planet viele und große militärische Sicherheitsbereiche, in dem die Menschen geschult und im Ernstfall ausgerüstet werden, doch er produziert keine militärischen Komponenten. Neben den ertragreichen Ernten ist Monumentorion für seine Holzindustrie bekannt. Es gibt viele und stabile Holzarten, die sich häufig im Baustil des Planeten und als Kunstobjekte in den zahlreichen Natur- und Erholungsgebieten wiederfinden.

Die Öffnung zu den anderen Welten ist der Kosme auf Monumentorion sehr wichtig. Im Gegensatz zu Emperion soll das System transparent und frei zugänglich sein. Tourismus wird mit Abenteuerurlaub in den tropischen Wäldern oder als Erholungsurlaub in den sogenannten Holzdörfern beworben. Daneben finden sich noch große Hotelgebiete nahe den Sportanlagen und Stadien. Das letzte, große Produkt ist die mediale Präsentation. Unabhängige und planeteneigene Medienanstalten haben auf Monumentorion ihren Sitz. Sie berichten über die sportlichen Veranstaltungen und die Kosme. Großereignisse, wie die Himmlischen Spiele oder eine militärische Intervention des Hohen Rates, werden exklusiv von Monumentorion gesendet. Die Außendarstellung ist dabei von zentraler Bedeutung für die Kosme.

Besonderheiten und Geheimnisse

Viele Besonderheiten gehen mit dem hohen, gesellschaftlichen Druck einher. Auf Monumentorion existiert eine hohe Selbstmordrate, die verschwiegen wird. Besonders nach kritischen Niederlagen bei Wettkämpfen ist eine psychologische Betreuung unverzichtbar. Ebenso wird die hohe Zahl an Psychiatrien und Psychologen nicht erwähnt. Die Familien können sich anonym und ohne Konsequenzen jederzeit an eine solche Stelle wenden. Ihre Vorgesetzten müssen ihnen dafür sogar Urlaub gewähren. Allen Bewohnern ist der teilweise unerträgliche Druck bekannt und nur die Wenigsten haben noch nie Psychohygiene betrieben. Auch wenn die Rivalität groß ist, so sind die Familien dennoch Kameraden und unterstützen einander.

Es soll einige Touristen geben, die in den tropischen Wäldern Überreste aus der Zeit Sylvar's entdeckt haben. Manche stellen Bilder ins Netz, auf denen Spuren von Aurelia-Waffen, der überlegenen Standardwaffe der

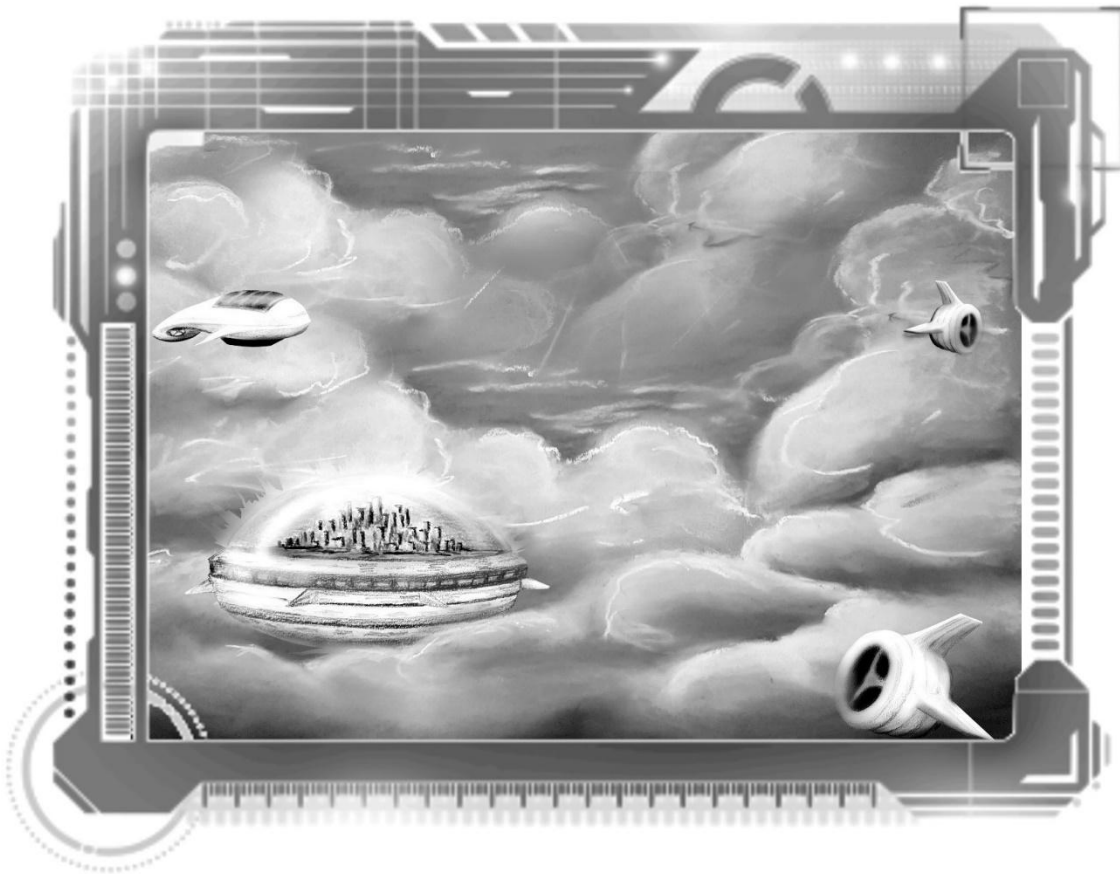
Kosme, zu sehen sein sollen. Andere meinen Bunker oder Fußspuren von verwilderten Überlebenden entdeckt zu haben. Es werden Gerüchte ausgetauscht, dass nicht alle Sylven freiwillig der Kosme beigetreten sind. Das alles befeuert die Suche nach der Wahrheit des Piratenüberfalles. Die Kosme hat bereits Tropenjagdruppen abgestellt, um solche Entdeckungen einzudämmen. Von anderen Welten werden außerdem Spione unter den Touristen vermutet. Auch wenn die Überwachung versteckt abläuft, ist das Gefühl beobachtet zu werden omnipräsent. Der Überwachungsapparat hat jedoch noch nie zu einer ungerechtfertigten oder öffentlichen Festnahme geführt. Augenzeugenberichte besagen zudem, dass in den stilleren Nächten ein Passant das gedämpfte Geschrei der Familien und die tränennasse Hilflosigkeit wiederholter Niederlagen hören kann. Hinter der selbstsicheren Fassade des idealen Lebens liegen die Abgründe menschlicher Überlastung. Dafür wird es aber niemals eine Statistik geben.

Archetypische Prägung

Das Leben auf Monumentorion ist vom ständigen Druck und sozialer Erwartungen geprägt. Die Menschen prüfen und kontrollieren sich ständig. Selbst kleinste Abweichungen von der Norm oder den Erwartungen werden als schwere Peinlichkeit empfunden. Ohne klare Strukturen und Handlungsanweisungen fühlen sich die Menschen schutzlos und ausgeliefert.

Sie sind auf der einen Seite zu Höchstleistungen fähig, aber fürchten soziale Sanktionen mehr als erbitterte Kämpfe. Das gilt im Besonderen für die sportlichen Wettkämpfe, für die die Bewohner ihr Leben lang üben. Leistung ist alles, was zählt. Sie definiert den Selbstwert für die Person. Wenn sie scheitert, ist es für sie gleichzeitig eine private und soziale Niederlage. Auf der anderen Seite besitzen sie für den Erfolg einen eisernen Willen und können sich durch die größten Widrigkeiten kämpfen. Der Traum eines jeden Bewohners ist von der Menge als himmlischer Kämpfe bejubelt zu werden und so in die Geschichte einzugehen.

Die Sportaufnahmen und der Luxus vieler Sportler mögen trügen, doch die Veteranenfamilien auf Monumentorion sind jederzeit zum Kampf bereit. Keiner von ihnen ist dem Soldatenleben entwöhnt oder verweichlicht. Es gelten dieselben Ideale und Werte wie auf Emperion.



Calyx - WR 2

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Das Größte und Erste, was der Reisende in diesem System erblickt, ist ein Gasriese. Es gibt keine Monde, keine Planeten oder sonstige Sternkörper. Die blau irisierende Welt aus Wolken und Sturm ist das System. In der frühen Kolonisierungsphase wurde Calyx auf der Suche nach bewohnbarem Grund ignoriert. Der blaue Riese war dennoch ein einzigartiger Ort. Welle erkannte das jedoch erst viel später. Im Zuge eines allgemeinen, wissenschaftlichen Interesses untersuchte das Intelligenznetzwerk die atmosphärische Zusammensetzung. Es entdeckte dabei verschiedene Edelgase, darunter waren auch gänzlich unbekannte Elemente. Das weckte den Forschungsgeist und im Zuge weiterer Untersuchungen wurde etwas gefunden, das so bedeutend war, dass Calyx besiedelt werden sollte. Niemand außer Welle und dem Hohem Rat wusste von dem Fund. Er wird bis heute dementiert und geheim gehalten. Doch aufgrund der Tatsache, dass kaum eine Dekade später Form die Herausforderung angenommen hatte, weist auf seine Existenz hin.

Die Kolonisation eines Gasriesen war nur in

einem, vom Sternkörper weitestgehend unabhängigen, Habitat möglich. Das Unternehmen besaß bereits viel Erfahrung in der Konstruktion von Raumstationen. Es modifizierte diese Konzepte und arbeitete die Luftströmungen und Gase in die Blaupause ein. Die Versorgung des Projektes war seit dessen Beginn das kritischste Problem. So organisierte der Hohe Rat einen Warenkorridor von Thal Mayar nach Calyx. Dieser wurden jedoch immer wieder überfallen und das Projekt drohte zu scheitern. Die Kosme kam massiv zum Einsatz und mit ihrer Hilfe konnte die Versorgung von Form sichergestellt werden. Dann, nach Chiliaden harter und von Rückschlägen geprägter Arbeit, wurde das erste, menschliche Weltraumwunder des Regens fertiggestellt: die Wolkenstadt Noureka.

Welle übernahm dankend die Verwaltung und Forschungsarbeit auf Calyx. Die ersten Kreuzfahrten und Schaulustigen sammelten sich bereits an den Toren des Systems, als vom Hohen Rat eine vollständige Abriegelung befohlen wurde. Nur die Zeugen wussten, was sie entdeckt und aus den nebulösen Tiefen geborgen hatten. Die Abriegelung dauerte beinahe bis in die Gegenwart an. Ohne eine weitere Begründung wurde sie plötzlich wieder

aufgehoben. Die Schiffe der Kosme verschwanden und das System konnte wieder frei bereist werden. Im direkten Anschluss an das Ende der Abriegelung wurde die UHA gegründet. Es ist unklar, ob zwischen beiden Ereignissen ein Zusammenhang besteht. Der Umstand, dass die neu gegründete UHA in Noureka anstatt der Kosme oder Welle die Verwaltung übernahm, lässt allerdings viel Spielraum für Spekulationen. Die populärste und wahrscheinlichste Theorie ist, dass es der Wille der Okima war.

Die angestauten Erwartungen entluden sich mit der Aufhebung der Abriegelung in einer Besichtigungswelle. Überall aus dem Universum kamen die Menschen, um sich die Wolkenstadt anzusehen. Bald setzte allerdings Ernüchterung ein. Die meisten Gebäude waren Forschungskomplexe und industrielle Anlagen. Die ständigen Unwetter des Planeten boten zwar ein einzigartiges Schauspiel, doch sie fesselten die Besuchenden nicht über längere Zeit, zumal sie auch nicht touristisch zugänglich gemacht wurden. Den Wissenschaftenden waren die niedrigen Besuchszahlen auf Calyx willkommen, doch sie machte das Projekt auch kostspielig.

Aus unbekannten Gründen wurde die Wolkenstadt durch nicht erforschte, ablenkende Kräfte vor dem stürmischen Tod unter ihr geschützt. Die Kräfte konnten dadurch im Gegenzug direkt von der Stadt genutzt werden. Wetterballons, Gas betriebene Einrichtungen und Drohnen sowie tonnenschwere, mit Helium fliegende Windturbinen, die an dünnen Seilen in die Zone tosender Winde hinabgelassen wurden, boten einen faszinierenden Anblick unter den Sauerstoffkuppeln. Ihre Energie speiste Noureka und ihr Wirkungsgrad war zeitgleich Forschungsgegenstand. Für Wissenschaftende und Menschen, die Luxus gegen neue Erfahrungen eintauschen würden, war die Wolkenstadt ideal. Die Angehörigen von Welle lebten in der Lage und entwickelten ihre Ideen und Konzepte gleich am Forschungsobjekt weiter.

Als die UHA die Verwaltung übernahm, war sie stets bemüht, die noch immer recht leeren Wohnquartiere mit weiteren Personen zu befüllen. Dazu versuchte sie zum einen die Gestaltung der Wolkenstadt aufzubessern, ihre Lebensqualität attraktiver zu machen und zum anderen machte sie für den günstigen Wohnraum Werbung. Die Handelsallianz hatte zumindest teilweise Erfolg. So wandelte sich das autonome Habitat langsam von einer Forschungsstation zu einer echten Stadt, die als

Meisterleistung der Konstruktion in die Geschichte eingegangen ist.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Bis zum Ende der Abriegelung wurde Noureka als ein regulärer Forschungsstandort von Welle genutzt und verwaltet. Die Stadt wurde wie ein Institut mit Studenten, Dozenten und Laboren organisiert. Trotz immer wiederkehrender Versorgungsschwierigkeiten blieben die Menschen in der Wolkenstadt. Sie behaupteten, dass ihre Arbeit zu wichtig sei, um zu gehen. Zum Leidwesen aller Beteiligten sind ihre Anstrengungen nie bekannt geworden. Selten huschen Schemen von Ideen und Fragmente der Wahrheit flüchtig über obskure Seiten des Netzes. Doch niemand, außer den damaligen Forschenden, könnte sie als solche identifizieren. Jene, die mehr gewusst und den Hohen Rat informiert hatten, gehörten zu den obersten Rängen von Welle und verschwanden nach der Abriegelung von Calyx. Manche sind in den vorzeitigen Ruhestand gegangen, andere sind untergetaucht. Schon allein daran ist eine starke, politische Verflechtung zu erkennen. Ein weiterer, seltsamer Fakt ist, dass weder die Kosme noch Welle, sondern die UHA die Obergewalt über das System besitzt. Wie das Ende der Abriegelung wurde auch dieser Umstand nicht weiter erklärt. Der Hohe Rat schweigt zu dieser Sache. Da Calyx nahezu keine interportale Relevanz besitzt, wurde das Thema bald in den Pressekonferenzen nicht mehr erwähnt.

Die Leitung der UHA sorgte jedoch für weitreichende Veränderungen in der Wolkenstadt. Die markanteste war die Erhöhung der Einwohnerzahl durch nichtakademische Personen. Über 80% der momentanen Bevölkerung gehören Welle an, während 20% vor allem aus den Reihen der Arbeiterschaft stammen. Die UHA, die ihre wissenschaftliche Expertise ebenfalls über Welle bezieht und die vorhandene Infrastruktur nicht kommerziell nutzen kann, überlässt die Verwaltung der Stadt größtenteils dem US. Allerdings übernimmt die Allianz die Aufgaben von Konstruktion, Versorgung und Handel. Besonders Letzteres war und ist stets ein kritischer Punkt, da Noureka nicht autonom und dadurch auf die Hilfe von außen angewiesen ist.

Ziel der Handelsallianz ist es, genau diesen Umstand zu ändern. Sie baut die ursprüngliche Forschungsstation sukzessive zur Allstadt auf. Das beinhaltet die Konstruktion von hydroponischen Farmen, Lagerhallen und Handelsplätzen. Damit erhöht sich die Zahl der

Personen, die für diese Arbeiten benötigt werden. Diese aber passen nicht in die vorherrschende, akademische Struktur von Welle. Alle Personen waren wegen ihres Idealismus, Forschungsdranges oder ihres Arbeitsvertrages auf Calyx. Die niedrige Lebensqualität konnte durch die Bedeutsamkeit der eigenen Arbeit ertragen werden. Nun zogen Menschen in die Wolkenstadt, die aus sehr viel pragmatischeren Gründen dort arbeiteten.

Ein Regierungssystem musste errichtet werden. Das wissenschaftliche Personal brannte für die Idee einer tatsächlichen Technokratie. Das heißt, Neuzugänge wurden anhand ihres Bildungsstandes und ihres Glaubens an die Wissenschaft ausgewählt. Die Idee war die Konzentration intellektueller Eliten, die sich gegenseitig in ihren Arbeiten befruchteten und als Denkfabrik neue Entdeckungen und Perspektiven erschaffen konnten. Es war der ungebrochene Glaube an den Fortschritt als treibende Kraft und Lösung aller Probleme, der die Menschen dort motivierte und antrieb. Jegliche Mittel von Welle wurden in die Forschung und Bildung investiert. Sie sah keinen Mehrwert in der Investition in reiner, körperlicher Arbeit. Die Gesellschaft behielt damit akademische Strukturen. Jeder Einwohner wurde unentgeltlich versorgt, aber musste 8 Wochen im Zyklus Weiterbildungen und Seminare besuchen, an Forschungsprojekten arbeiten oder Verwaltungsarbeiten übernehmen. Dafür konnten sich die Menschen ihren Forschungsschwerpunkt selbst wählen und ihrer wissenschaftlichen Karriere waren keine Grenzen gesetzt. Das war für die einfache Arbeiterschaft jedoch uninteressant. Sie wurde schnell als eine unnötige Last in der gesellschaftlichen Entwicklung wahrgenommen. Ihre Motivation bestand dabei hauptsächlich aus zwei Punkten: Erstens wurden Familien gut bezahlt und zweitens hatten selbst Kinder aus ärmeren Familien die gleichen Möglichkeiten auf Bildung, wie Kinder aus reicheren Familien. Das war ein einzigartiges Angebot im Regen. In den ersten Generationen traten bereits Ingenieure, Fluitologen oder Ärzte aus den Reihen der einfacheren Familien hervor. Das erhöhte nicht nur die Toleranz gegenüber den migrierten Familien, sondern war zeitgleich ein Leuchtfeuer der Hoffnung auf eine bessere Zukunft durch freien Bildungszugang. Nach wie vor bestehen aber immer noch Vorurteile auf beiden Seiten.

Die technologische Versiertheit führte auf Calyx zur ausschließlichen Verwendung von teu-

rer Hochtechnologie, die ein Leben mit begrenztem Komfort möglich machte. Die UHA wiederum versuchte zu sparen. Sie kannte die ökonomische Notwendigkeit, schwarze Zahlen schreiben zu müssen. Der Handel mit Technologie und Gasen konnte den Haushalt allerdings nicht immer ausgleichen. Es kommt daher häufiger zwischen Welle und der UHA zu Konflikten, wie die Zukunft Nourekas auszusehen hatte.

Menschen und Gebräuche

Bis auf die jüngsten Arbeitskräfte, die die UHA für Transport- und Wartungsarbeiten in die Wolkenstadt geführt hat, sind die Menschen im Calyx-System hoch intelligent und gebildet. Alles wirkt wie eine große Universität. Die Atmosphäre ist kollegial und die verschiedenen Forschungszweige sind in Institute unterteilt. Die Freiheit des Denkens und der unermüdliche, wissenschaftliche Dienst stehen im Zentrum der Aktivitäten. Es hat sich daraus eine Kaffeekultur etabliert. Studenten und Dozenten gehen während und nach der getanen Arbeit gerne in die Kaffeehäuser und in kleine Kulturläden. Hier wird sich über Ergebnisse und neue Projekte hitzig ausgetauscht. Allgemein ist das Verhältnis zwischen Lehrenden und Lernenden sehr eng. Dazu kommen viele Kinderangestellte von Welle, die Wissen lieben. Es ist eine angeregte Kultur des Austausches, die erst in Konfrontation mit weniger gebildeten Menschen ihre Schattenseiten aufzeigt. Die neuen Arbeitenden können in keiner Weise an den Lebensgewohnheiten der akademischen Elite partizipieren. Ihnen bleibt nichts Anderes übrig, als sich zu isolieren. Aus ihrer Sicht fallen alle körperlich anstrengenden Arbeiten ihnen zu, während die sogenannten Runzelstirnen nur Reden und komfortabel leben. Am ungerechtesten wird jedoch die niedrige Bezahlung, im Vergleich mit dem akademischen Einkommen, wahrgenommen, selbst wenn das eigene Einkommen überdurchschnittlich hoch ist. Ethnologen und Humanisten versuchen aktiv diesem Denken entgegen zu treten. Da sie selbst zu den Intellektuellen zählen, fällt ihnen diese Aufgabe jedoch sehr schwer. Es existiert also ein stetiges Spannungsverhältnis zwischen beiden Gesellschaftsgruppen. Allerdings sind die Eliten in der Überzahl. Seele als Sicherheitskraft sorgt währenddessen dafür, dass es zu keinen kriminellen Handlungen kommt.

Wirtschaft und Militär

Der Schutz wird, wie ausschließlich bei der

UHA, über Seele organisiert. Die Söldner erhalten Kost und Loge frei. Sie dienen als Transportsicherheit im Weltraum sowie als Polizeikräfte. Jedoch gibt es wenig Aktivität in beiden Bereichen. Für Kriminalität geht es den meisten Menschen zu gut, für Piraterie produziert das System zu wenig Einkommen. Letzteres bereitet vor allem der UHA Sorgen. Sie vertreibt bereits Wundergase zur Entspannung und Berausung, um aus dem Zauber Calyx's noch irgendwie Geld zu schöpfen. Die Wahrheit ist, dass der Gasabbau nicht sehr viel Umsatz einbringt. Die Hochtechnologie wird in zu geringen Mengen produziert, als dass sich damit nennenswerte Gewinne erwirtschaften ließen. Der Tourismus wird von der Bevölkerung abgelehnt und neue Patente gehen, durch die Firmenzugehörigkeit, direkt in den Besitz von Welle. Steuern lohnen sich bei einer so geringen Population nicht, wenn der Steuersatz wiederum nicht erschreckend hoch wäre.

Die Versorgung und die Umbaumaßnahmen müssen dennoch bezahlt werden. So konnte die UHA zwar regelmäßige Karawanen einrichten, aber es ergab sich kaum Mehrwert für die Handelnden. Tatsächlich handelten sie eher aus Sympathie für die UHA als für persönlichen Gewinn. Doch das konnte keine dauerhafte Lösung darstellen. Denn wenn die Sympathie irgendwann schwinden sollte, würden Noureka wieder ernste Versorgungsschwierigkeiten drohen. Die aktuelle Wirtschaft stagniert zudem und die UHA versucht nun die Stürme und die Wolkenbilder des blauen Riesen als künstlerische Inspirationsquelle zu vermarkten. Grundsätzlich sieht sich die Handelsallianz aber einer sich verschuldenen Wirtschaft gegenüber.

Besonderheiten und Geheimnisse

Calyx besaß einst wichtige Geheimnisse, die seit der Aufhebung der Abriegelung genommen wurden. Doch an vielen Stellen der Wolkenstadt reden die Menschen noch darüber. Mit viel Vertrauen und entsprechenden, geistigen Kapazitäten können die ältesten Semester so die Intrawelt-Theorie nennen. Sie besagt, dass das Calyx einst von einigen Planeten umkreist wurde, bis sich die Sonne ausdehnt und sie verschlungen hat. Sie haben sich jedoch nicht als Teil des blauen Riesen aufgelöst, sondern existieren in seiner tödlichen Umgebung weiter. Den Spekulationen nach ist Noureka einem solchen, verlorenen Planeten sehr nah und seine Gravitation schützt die Wolkenstadt vor Gefahren.

Wenn wagemutige Reisende tiefer in die nebulöse Tiefe hinabsinken, werden sie seltsame Gravitationsanomalien entdecken, die scheinbar willkürlich um sie erscheinen. Sie werden umso stärker werden, desto tiefer sie sich in die Sturmzone wagen. Quellen im Netz sprechen von einem versteckten, legendären Piratenschatz oder Schlimmerem, was in den nebligen Tiefen auf die Unvorsichtigen lauern könnte.

Ein anderes Kuriosum bildet das Projekt Traum. Es ist öffentlich ausgeschrieben, jeder Calyt weiß davon, doch niemand kann darüber etwas erzählen. Manche Studenten behaupten, dass die vollständig realisierte Technik das Ziel des Projektes ist. Andere meinen, es sei ein Projekt zur Erprobung verschiedener Gase am Menschen. Was auch immer es ist, es scheint alle Institute und Lehrkräfte miteinander zu verbinden. Es sollen bereits Dozenten bei geheimen Treffen gesehen worden sein. Doch sie schweigen zu Fragen und berufen sich auf eine Verschwiegenheitsklausel. Nur wenn sich Studenten außergewöhnlich hervorgetan haben, werden sie in das Projekt mitaufgenommen. Danach lösen sie sich von ihren alten Banden und werden Teil von etwas Größerem.

Archetypische Prägung

Calyx ist mehr als ein gewöhnlicher Welle-Standort aus Intellektuellen. Hier findet sich die wissenschaftliche Elite des Regens. Die Menschen pflegen eine ausgeprägte Gesprächskultur. Den Meinungen liegt eine große, rationale Sachlichkeit zugrunde. Alle sozialen Probleme werden versucht über die Sprache zu regeln. Dabei werden vorsichtige Formulierungen genutzt, die dem Gegenüber nicht verletzen und häufig Konjunktive enthalten. Zusätzlich herrscht ein von Fakten dominiertes Denken vor. Die Menschen sind es gewohnt ihre Aussagen mit Quellen zu untermauern. Calyten denken mitunter lange nach, bevor sie antworten. Sie besitzen häufig einen ruhigen und sondierenden Charakter. Der Traum der meisten von ihnen ist interportale Anerkennung ihrer Arbeit und neue, wissenschaftliche Erkenntnisse. Nichts wäre für sie schlimmer, als ihrer Leidenschaft zur Wissenschaft nicht mehr nachgehen zu können.



Ho-Ka-Mi - SR 2

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Ho-Ka-Mi ist ein sterbendes System. Im Zentrum verglimmt eine ermüdete, schwarze Sonne. Nur noch letzte Funken flackern auf ihrer dunklen Hülle. Drei weitere Gesteinsbrocken umkreisen sie in ihrem Todesröcheln. Einer ist lediglich der zerstäubende Rest eines Planeten und der andere bereits vollständig zugefroren. Nur der Mittlere von ihnen besitzt eine Atmosphäre, Wasser und erzeugt genügend eigene Wärme für Leben. Er wird auch stets genügend Wärme erzeugen, denn seine Kruste ist aufgerissen. Dort, wo die Kontinentalplatten entlang schrammen, sind tiefe, Magma gefüllte Gräben, die sich stetig auf die Oberfläche ergießen. Alles auf der Kruste scheint aus Feuer und Bergen zu bestehen. Der Himmel ist durch die Asche und das wenige Sonnenlicht im düsteren Rot verdunkelt. Jedoch ist die Asche extrem fruchtbar und es existieren fern der Gräben Regionen, die durch Faltegebirge und Wassermassen vor der alles zerstörenden Kraft des geschmolzenen Gesteins geschützt sind. Damit war es zumindest möglich, auf Ho-Ka-Mi zu überleben. Die Legende besagt, dass in der Frühphase der Kolonisierung ein metritisches Schiff der Ha-Nh

aufgebrochen sein soll, um eine neue Heimat für sich zu finden. Durch einen Überfall, ein Unglück oder einen Unfall, diese Stelle variiert von Erzählenden zu Erzählenden, mussten sie auf Ho-Ka-Mi notlanden. Damals gab es im Regen noch keine Lebenslinien und die Netzverbindungen waren noch nicht etabliert. Es war nicht sicher, wann und ob überhaupt mit Hilfe zu rechnen war. Deshalb nutzten die Gestrandeten ihre verbliebene Ausrüstung und bauten eine Festung des Wahnsinns in der todbringenden Landschaft. Hier endet die Legende.

Die aufgezeichnete und bestätigte Geschichte begann viele Chiliaden später, als Emperion die Vulkanwelt für ihre erweiterte Rüstungsproduktion auserwählt hatte. Das System war so gefährlich, dass selbst die Wagemutigsten vor einer Besiedlung zurückschreckten. Selbst Welle ignorierte, angesichts der anderen, interessanteren und ergiebigeren Systeme, Ho-Ka-Mi. Der Hohe Rat ging von einem menschenleeren System aus und der Kosme wurde freie Hand gelassen. Sie rechnete daher weder mit Lebewesen noch mit sonstigem Widerstand. Die schweren Frachter der Kosme suchten sich das einzig sichere und bebaubare Gebiet des Planeten aus und landeten. Es wurde nur ein kleiner Sicherungstrupp für die

Baumaßnahmen zusammengestellt. Nachdem im ersten Zyklus alles Material verlegt wurde, sollten im zweiten Zyklus die Konstruktionen beginnen. Doch dazu kam es nie.

Die Bewohner Ho-Ka-Mi's nahmen Kontakt auf und wurden von der Kosme sofort als Piraten identifiziert. Durch diese Feindseligkeit bedroht, erkämpften sich die erfahrenen und angepassten Ho-Rai die Flucht. Die Kosme wiederum hatte große Schwierigkeiten die Verfolgung aufzunehmen und es kostete in den Folgezyklen einige Menschenleben, es zu versuchen. Verstärkungen der Kosme kamen zusammen mit Mordlust auf dem Planeten an. Viele Dienende sahen ihre Feuerprobe endlich als gekommen und wollten sich im Kampf beweisen. Doch sie hatten nicht geahnt, wie nahe der Name ihrer Prüfung der Wirklichkeit kommen sollte. Denn Ho-Ka-Mi selbst wandte sich gegen die Kriegsbringenden und verlangsamte ihr Vorkommen auf das Äußerste. Unvorhergesehene Ausbrüche, ätzender Regen, Aschestürme, plötzlich entstehende Spalten, Erdbeben und Lawinen fordereten ihren Tribut. Die Kosme stellte bald fest, dass das geborstene Land nur die Starken am Leben lässt. Der schnell gewollte Sieg artete zu einer langwierigen Suchaktion aus. Anstrengende und verlustreiche Zyklen verstrichen und das erste Medienkollektiv begann die Präsenz der Kosme im System zu hinterfragen.

Es war ein unabhängiges und bis dahin unbedeutendes Medienkollektiv, welches die massiven Truppenbewegungen auf die scheinbar tote Welt bemerkte. Sie waren zufällig im System gewesen, um ein Bilderpanorama über die sterbende Sonne zu erstellen. Doch als die Kosme das System abriegelte, waren sie die einzige, exklusive Berichterstattung. Sie witterten die Bedeutsamkeit der kommenden Ereignisse und schlichen sich auf die Planetenoberfläche. Ähnlich wie in der Legende gerieten sie in einen Sturm, stürzten ab. Sie konnten nur ihre Aufnahmeausrüstung retten und kämpften sich, auf sich allein gestellt, durch die unbarmherzige Umgebung Ho-Ka-Mi's. Anders als die Kosme waren sie gezwungen dabei Wege und Verstecke zu nutzen, die die Einheimischen einst angelegt hatten. Dabei wurden sie von den zornigen Ho-Rai entdeckt. Das Medienkollektiv überlebte die Begegnung nur durch eine Kollegin, die selbst den Ha-Nh angehörte und die stark veränderte Sprache bruchstückhaft verstand. Ihnen wurde Einlass in die Bergfestung gewährt und sie überzeugte die Ältesten, dass nur die

Wahrheit ein Blutvergießen verhindern könnte.

Als das Kollektiv ihre Sendeausrichtung aktivierte und mit den Aufnahmen begann, peilte sie die Kosme an, die es für einen Piratensender hielt. Innerhalb weniger Vasen wurden die Aschewolken von ihren Bombern durchstoßen. Explosionen erschütterten den Berg und zerstörten Strukturen, die die Kosme für Verteidigungsstellungen hielt. Blitzartig landeten Lufttruppen direkt in der Nähe des Medienkollektivs und eröffneten das Feuer. Doch die Kamera lief. Sie hörte auch nicht auf zu filmen, als sie den Tod des Kollektivs einfing. Sie starben zur besten Sendezeit. Als die Sternensoldaten die journalistische Ausrüstung identifizierten, konnte sie das Signal nicht mehr rechtzeitig blockieren. Es verbreitete sich wie ein Lauffeuer im Netz. Es dauerte genau fünf Vasen und zwei Tropfen, bis der Hohe Rat die Bilder sah und eine sofortige Feuerpause befahl. Noch bevor der letzte Filmende erschossen wurde, wurden die Kampfhandlungen eingestellt.

Dieses Kollektiv wurde in der Folgezeit legendär und gründete das Medienunternehmen Gefallene Sonne, zu Ehren der Toten. Das Suffix: „-Ka-Mi“ wurde daraufhin ein Markenzeichen für jeden größeren Skandal. Im folgenden Untersuchungsausschuss wurde die Kosme gnadenlos zur Rechenschaft gezogen und ihre Maske zerschmettert. Herrn Theutch gelang es, mit außerordentlicher Mühe und vielen Gefallen, nicht vom Hohen Rat abgesetzt zu werden. Aber es folgten viele Disziplinarmaßnahmen, Freiheitsentzug und Entlassungen. Es war die zweitgrößte Niederlage der Kosme nach dem ersten Krieg mit Telsios. Viele Sternensoldaten machten sich aufgrund der Schande der Kosme, Unschuldige im Blutausch wie Tiere abgeschlachtet zu haben, als Söldner selbstständig.

Es dauerte lange Zeit und kostete viele diplomatische Bemühungen, um einen dauerhaften Frieden mit den Ho-Rai zu erreichen. Ihnen wurden die geplanten Produktionsanlagen überlassen und sie erhielten den alleinigen Besitzanspruch auf den Planeten.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Es gibt keine Daten vor der Wiederentdeckung der Siedelnden. Die einzigen Quellen stellen die Erzählungen der Ho-Rai selbst und die Erkenntnisse forschender Ethnologen dar. Alte Maschinen zeigen, dass am Anfang versucht wurde eine funktionierende Siedlung zu errichten. Doch gerade in dieser Zeit wurde,

wohl durch Naturkatastrophen, Ausrüstung beschädigt und es herrschten Mangel und Verzweiflung. Die Stärksten waren jene, die die anderen überfielen und die wenigen Plantagen unter ihre Kontrolle brachten. Sie überlebten. Chiliaden lang waren es mehrere Überlebensgemeinschaften, die um die wenigen Rohstoffe erbittert kämpften. Das zumindest beweisen Mythen über die alten Feinde, die mit übergroßen Köpfen, aber nur schmalen und schwachen Körpern dargestellt wurden. Durch die Tötung von Alten und Schwachen wurde eine natürliche Selektion erheblich beschleunigt. Doch damit ging auch immer weiter das Wissen um die Technologie, die Welt und ihre Herkunft verloren. Die Mythologie der Ho-Rai beschreibt eine verlorene, göttliche Welt, die wohl den Himmel darstellt und wundersame, göttliche Wesen, die nun alle schlafen. Damit könnten die Wunder der vergessenen Technologie gemeint sein.

Eine strenge, rituelle Ordnung hat die Menschen am Leben gehalten. Das verlorene, avante Wissen wurde mit religiösem Glauben ersetzt. Die Population hielt sich in der aufkommenen Theokratie erstaunlich stabil. In der Gesellschaft der Ho-Rai übersetzen Deutende die Ströme von Feuer sowie Wasser und interpretieren daraus die nächsten politischen Ziele. Das war die Aufgabe der Ältesten, die sich diesen Rang durch verschiedene Prüfungen verdient hatten. Sie hießen die Ältesten, weil sie durch ihre Fertigkeiten bereits am längsten überlebt und so ihren Wert für die Gesellschaft bewiesen hatten. Dabei handelte es sich nicht um ergraute Personen, sondern um Erwachsene mittleren Alters. Alterserscheinungen sind ein Zeichen von Schwäche und Schwäche käme auf dem Planeten einem Todesurteil gleich. So waren die Ältesten kahl rasiert, damit keine Strähne grauen Haars sie verraten konnte. Alle anderen Titel werden über konkrete Leistung erworben. Sie wechseln mit einer relativen Häufigkeit, je nachdem, wie die deutenden Ältesten die Zeichen lesen. Ihnen liegt also eine Macht inne, andere Personen sozial und politisch zu erheben oder abzusenken. Die Grundlage hierfür ist jedoch immer eine erbrachte Handlung oder ein Versagen.

Die Aufgabenverteilung zwischen Mann und Frau ist dabei strikt. Frauen kümmern sich um die Ernte, Kinder und das Sozialleben, während Männer konstruieren, schmieden und kämpfen. Mit der Rückführung in die interportale Gemeinschaft haben sich weder An-

sichten noch Glaube verändert. Aber das verloren gegangene Wissen wurde erstaunlich schnell reaktiviert. Aus Mythen wurden Anleitungen für Maschinen extrahiert, mystische Götterwelten wurden greifbar und entzaubert. Die Ho-Rai trauen dem neuen, verheißungsvollen Universum noch nicht, doch sie wollen ihren Vorteil daraus ziehen.

Menschen und Gebräuche

Es kann nur spekuliert werden, wie aus den Überlebenden die Ho-Rai wurden. Dagegen kann jedoch ein aktuelles Bild, ohne geschichtliche Rückgriffe, beschrieben werden. Sie teilen das für die Ethnie der Ha-Nh einzigartige Weltbild der zwei Prinzipien. Das erste Prinzip stellt der Satz: „Feuer formt“ dar. Dabei sind nicht nur die Schmieden gemeint. Feuer gilt als richtendes und entscheidungstragendes Element. Wer das Feuer überlebt, hat es verdient zu leben. Das Feuer dient zur Schuldermittlung, Bestrafung von Kriminellen, der Aussonderung von missgestalteten Neugeborenen und bei der Prüfung in höhere Alters- und Verantwortungskreise. Die Körper der Ho-Rai weisen demzufolge Brandzeichen auf. Desto höher der Rang der Person, desto komplexer ist das eingebrannte Muster. Es formt sowohl den Körper als auch den Geist. Die Asche, die aus dem Feuer hervorgeht, bedeutet wiederum Leben und Neuanfang. Der Berg hingegen ist die Hülle des Feuers und ein bloßer Mantel. Dennoch wird jeder Berg zu einer Gottheit personifiziert. Berge besitzen einen Namen und Charakter. Damit unterscheidet sich die Qualität des Feuers in bestimmte Reinheitskategorien und Launen. Wertvollere Fragmente von Bergen, wie Obsidian, gelten als Geschenke der Götter und werden als Währung genutzt. Der Glaube selbst wurde durch die erbarmungslose Umgebung und große Verzweiflung geformt. Die Ho-Rai glauben nicht an ein Seelenheil oder eine Erlösung. Für sie existiert nur die endgültige Verdammung. Wer stirbt ist für immer verloren und wird brennen. Dieses Schicksal ist unausweichlich jedem Wesen vorherbestimmt. Sie können sich durch ihre Riten nur darauf vorbereiten, aber es gibt keine Hoffnung auf Entkommen. Luxus wird als Verweichlichung, Kunst als Zeitverschwendung angesehen.

Das zweite Prinzip lautet: „Wasser gebärt.“. Mit der Entdeckung unterirdischer Quellen konnte der Boden großflächig und unabhängig von der mitgebrachten Hochtechnologie bewirtschaftet werden. Wasser wurde als

Gabe der Berge sakralisiert und bildete das Genelement zum Feuer. Wasser belebt alle Dinge, bringt die Pflanzen zum Wachsen und erhärtet das gegossene Metall. Das Schwert nimmt dabei eine besondere Rolle ein. Es vereint die Gnade des Wassers und den Richtspruch des Feuers. Frauen gelten stets als Prinzip des Wassers und Männer als Prinzip des Feuers. Frauen sollen daher Gnade zeigen, Gemüter abkühlen und aus ihnen soll neues Leben entspringen. Männer hingegen sollen Verdammung bringen, in Brand stecken und richten. Die Ho-Rai sind eine sehr kleine Population von wenigen tausend Menschen, so dass ihr Anblick auf anderen Welten immer selten ist. Aufgrund ihrer Ansichten und radikalen Verhaltensweisen sind sie berüchtigt. Da sie mit Waffen handeln ohne Fragen zu stellen und diese eine hohe Qualität besitzen, sind sie gleichzeitig, in entsprechenden Kreisen, sehr geschätzt.

Wirtschaft und Militär

Ho-Ka-Mi wird durch keine Flotte oder Armee geschützt. Das ist auch nicht nötig, denn niemand wagt es, den tödlichen Planeten erobern zu wollen. Ein Bombardement würde wiederum nur die Gefahr bergen, das einzig wirtschaftlich Wertvolle, die großen Schmieden, zu beschädigen. Die Produktionsanlagen der Kosme, die durch die frei zugänglichen Mineralien und das großartige Schmiedeverständnis der Ho-Rai Waffen von außergewöhnlicher Qualität produzieren, sind das Herz der Wirtschaft Ho-Ka-Mi's. Es gibt keine Raumhäfen oder Handelsstationen. Wer die begehrten Waren erwerben will, muss auf den Planeten landen und sich im Angesicht des Feuers als würdig erweisen. Ho-Rai haben darüber hinaus kein Interesse an Reichtum. Sie wollen allein Material und Wissen erlangen, um ihre Waffen noch tödlicher zu fertigen sowie eine neue Heimat für sich finden. Dafür ziehen einzelne Ho-Rai aus. Sie vertrauen den Welten und Versprechungen nicht und sollen eigene Informationen sammeln. Das machen sie meistens mit dem Verkauf von Waffen und Werkzeugen. Auf ihren Reisen sind sie als Nahkampfsöldner gefürchtet. An wen sie ihre Waren verkaufen, ist ihnen gleichgültig, solange sie nur den Richtspruch des Feuers in die Welt überbringen können. Es wird angenommen, dass die schreckliche Schwarzlicht-Technologie, die einzig die zerbrochene Maske einsetzt, in Ho-Ka-Mi ihren Ursprung hat. Wo immer schwarzes Licht sich in Panzerung brennt, wo immer die gefallene Sonne

berichtet, wo immer Menschen Ho-Rai anblicken, werden sie an das Mahnmal menschlicher Vorurteile erinnert, zudem Ho-Ka-Mi wurde.

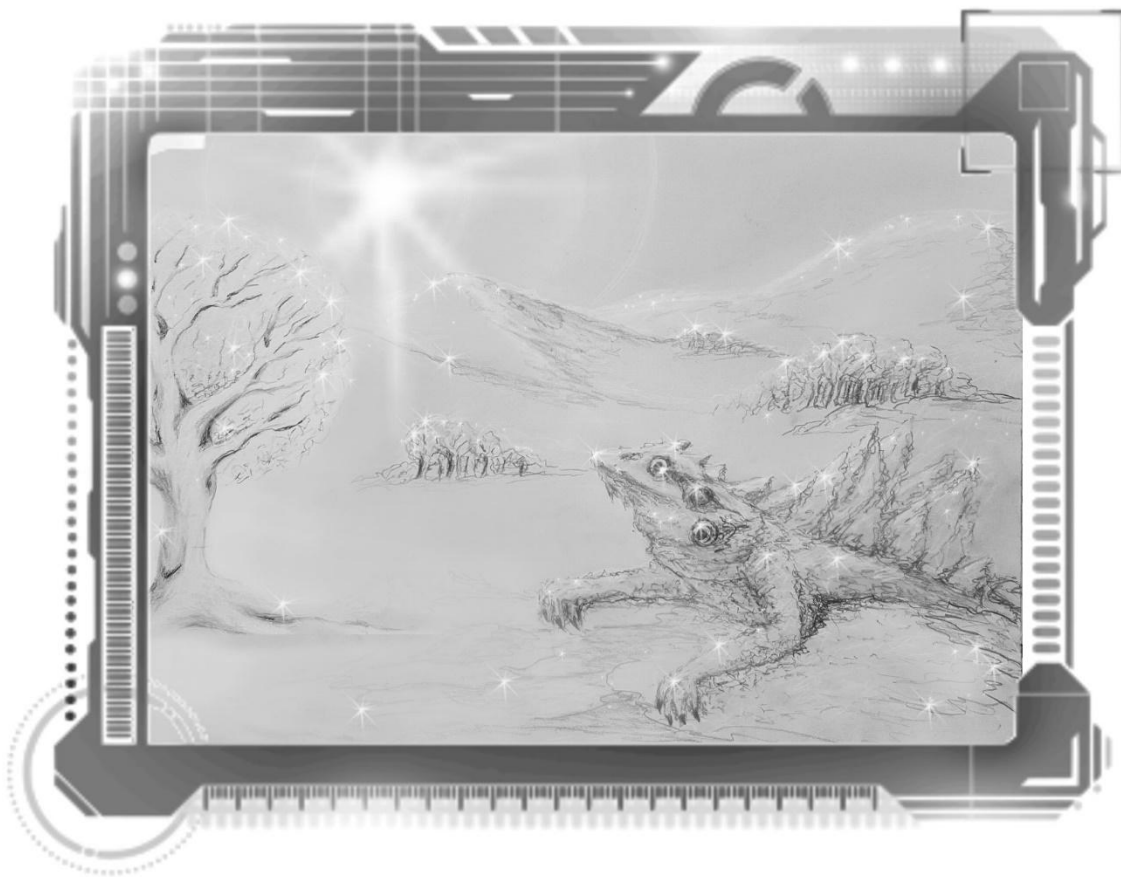
Besonderheiten und Geheimnisse

Die Einzigen, die sich der Gesellschaft der Ho-Rai als würdig erwiesen haben, sind die Überlebenden des Kollektivs, die das Medienunternehmen „Gefallene Sonne“ gegründet hatten. Todesverachtend hatten sie den Angriff der Kosme aufgehalten und die gesamte Gesellschaft vor der Auslöschung bewahrt. Sie unterhalten einen festen Sitz in der Bergfestung und werden als etablierte Familie behandelt. Sie besitzen Einfluss auf politische Abstimmungen und vermutlich Einblick in die Produktion von Schwarzlicht-Waffen. Bereits für diese Vermutung hat das kämpferische Medienunternehmen großzügige Angebote, aber auch Drohungen, erhalten.

Die Riten des Feuers sind barbarisch und grausam. Verbrennungen, Verstümmlungen und Kindstötungen gehören zum Normalen bei den Ho-Rai. Der Hohe Rat sucht seit der Aufdeckung nach Möglichkeiten, diese Gräueltaten für immer zu verhindern. Da die Kosme das System nicht mehr betreten darf, ist sein Einfluss aber gering.

Archetypische Prägung

Ho-Rai gelten als fanatische Primitive, die den Tod nicht fürchten. Tatsächlich ist eine Kampfkultur unter den Überlebenden tief verwurzelt. Aber besonders die junge Generation wendet sich von den älteren Traditionalisten ab und wünscht einen Neuanfang auf einer anderen Welt. Durch die mitunter tödlichen Rituale ist jeder Ho-Rai abgehärtet und hat der Gefahr schon oft genug ins Gesicht geblickt. Jeder, der diese Erfahrung nicht mit ihnen teilen kann, wird Opfer ihrer Verachtung. Sie bleiben unter sich und vermeiden Fremde. Doch der Waffenhandel ist sehr lukrativ, deswegen sind sie mitunter zu öffentlichen Auftritten gezwungen. Allgemein wird es aber als sehr unangenehm empfunden, mit den unnahbaren, schweigenden Ho-Rai zu sprechen. Viele ihrer Handlungen sind zudem religiös motiviert, was sie unberechenbar erscheinen lässt. Ältere Ho-Rai besitzen den Wunsch das Feuer in die anderen Welten zu tragen und den Untergang zu empfangen. Die jüngere Generation versucht diesen Bräuchen zu entkommen.



Paramorpheon - NR 3

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Paramorpheon ist ein mittelgroßer, kontinentaler Kristallplanet auf der entfernten, dritten Bahn des Systems. Die ersten beiden Planeten sind verstrahlte und unfruchtbare Felsbrocken. Der dritte Planet, auf der äußersten Bahn, besitzt hingegen lebensfreundliche Bedingungen. Mondlos umkreist er eine kleine, aber sehr heiße, weiße Sonne. Ein paramorpher Zyklus entspricht 1943 Standardzyklen. Die Jahreszeiten sind daher sehr lang und sowohl Tag als auch Nacht werden durch die langsame Umdrehung des Planeten gedehnt. Paramorpheon ist für einen Planeten noch recht jung. Die Landmasse hat sich erst zu zwei Kontinenten auseinandergeschoben und die Oberfläche konnte sich noch nicht großflächig zu Gebirgen aufbauen. Auch die Meere sind nicht tief. Die gesamte Planetenkruste besteht aus einer größeren Inselgruppe und zwei, eng miteinander verbundenen Kontinenten. Eine der vielen Besonderheiten des Planeten ist, dass das Meerwasser nicht salzig ist und violett schimmert. Die ausgespülten Mineralien werden von kleinen, im Meer treibenden Kristallen umschlossen. Die Kristalle färben, in ihrem sanften Leuchten, dann das Wasser.

Als Mitglieder von Form den Planeten bewohnbar machen wollten, fiel ihnen im Orbit ein rosa-violettes Schimmern auf. Es offenbarte sich schnell die Gefahr, die von dem Schimmer ausging. Ein Landeanflug war nur im Zentrum zwischen beiden Kontinenten möglich. Ansonsten drohten Kristallwinde die Antriebe zu beschädigen. Ungefähr zwei Drittel des Planeten bildeten sonderbare Kristalllandschaften.

Form unterteilte Paramorpheon deshalb in drei Zonen. In der blauen Zone, Abrea, ist das Leben normal möglich, während in der rosa-roten Zone Kristalle in der Luft sich auf Pflanzen und Tiere setzen. Sie wachsen mit ihnen im langen, weißen Licht der Sonne. Die Kristalle bilden scharfkantige und zugleich wunderschöne Strukturen. Sie gehen als Schutzhaut oder Waffe eine symbiotische Beziehung mit ihrem Wirt ein. Die violette Zone, oder auch Ogematus-Ebene genannt, ist eine Kristallwüste. Sie ist eine schwarzsandige Einöde, gespickt mit tödlichen, natürlichen Fallen. Die Luft ist mit unzähligen Splintern durchsetzt und nicht atembar. Sie funkelt vor lauter Kristallen und blendet das unachtsame Auge. Das größte Risiko geht jedoch von den stetigen Splitterstürmen aus, die das Gebiet

zur Todeszone machen. Nur schwere Panzerung kann die Wirbel aus extrem scharfen Geschossen lang genug standhalten, bis der Sturm vorüber ist. Die Ogematus-Ebene besitzt einen Radius von mehreren Tausend Kilometern. An ihrem Ende wird der Boden immer schwärzer und kristalliner. Bald bricht er auf und aus ihm fließen anmutige Strukturen hervor. Es ist der Beginn des Selentolipsum, des Kernkristallgebiets. In der Größe einer unmenschlichen Metropole erheben sich Schluchten, Täler und Berge aus den leuchtenden Kristallen. Alles mündet in einem gewaltigen Krater, aus dem Arehé, der Mutterkristall, thronend in den Himmel ragt.

Satellitenaufnahmen zeigten einen weiteren und letzten Kernkristall, der in der Iysäischen See auf der anderen Seite des Planeten, liegt. Er bildet die Kristallkolonien, die als Inselgruppe wahrgenommen wurden. Sie liegen mitten im Stagyr, welches ein von metallschneidenden Riffen und tödlichen Untiefen durchzogenes Seegebiet bezeichnet. Luft wie Wasser sind mit Kristallklingen angefüllt. Nur Fische, die selbst durch eine violette Haut geschützt sind, können hier überleben. Auf der größten Insel, die von einer ganzen Reihe kleinerer Inseln wie ein Schild umschlossen ist, wird eine innere See vermutet. Mehrere hundert Kilometer soll das kleine Meer lang sein. Das starke Leuchten der Kristalle erhitzt das Wasser und es bildet auf dem See einen beständigen, funkelnden Nebel. Im Zentrum des Nebels, so wird vermutet, erhebt sich der Kernkristall Otekra. Sind die Annahmen korrekt, werden eines Zykluses die Ausläufer beider Kristalle aufeinandertreffen. Wenn das passiert, so sagt der einheimische Aberglaube, ist das Ende der Welt gekommen. Noch war es keiner Expedition gelungen, zu einem der beiden Mutterkristalle vorzudringen. Aber bereits die Untersuchungen in der rosaroten Zone zeigten faszinierende wie beunruhigende Ergebnisse.

Das Ökosystem kann ohne die Kristalle nicht überleben. Die weiße Sonne gibt beachtliche Mengen Energie frei, die durch die Kristalle bei einer symbiotischen Verbindung direkt in Zellkraftstoff umgewandelt wird. Damit ist eine Nahrungsaufnahme nicht mehr nötig. Die Kristalle verhalten sich aufgrund bestimmter Energiereize unterschiedlich. Sie teilen alle eine Spannung miteinander. Fällt diese, werden gezielt Kristalle nachgebildet. Die Produktion verläuft durch atomare Absorption und Neuausrichtung von Elektronen und Pro-

tonen. Es werden also die Atome des Lebewesens selbst umgewandelt. Die Umwandlung in Kristallstrukturen verläuft innerhalb eines Automatismus, indem neue Atome in die Richtung von weiteren Reaktionsstoffen und Energiequellen angezogen werden sowie sich nach ihnen ausrichten. Nach einer gewissen Zeit zentralisieren sich die Kristalle. Sind genügend Kristallzentren vorhanden, funktionieren sie als eine Art Reizungskomplex. Dieser übernimmt die Aufgaben eines Nervensystems und kann gezielt Spannungen verändern. Dieser Komplex wächst und passt sich der Umwelt an. Dabei entwickeln er keinen eigenen Willen, sondern strebt, ähnlich dem pflanzlichen Wachstum, stets auf Energiereizungen zu. Ohne Willensbildung wurde den Kristallen nicht der Status des Lebendigen anerkannt.

Allerdings lassen sich im größeren Maßstab bestimmte Expansionsmuster feststellen, die beinahe wie eine Strategie wirken. Große Kristallstrukturen nehmen ihre Umwelt wahr und variieren, bei Expansionshindernissen wie Gräben oder Wasser, durch verschiedene Wirte und Zusammensetzungen der Kristallformen ihren Expansionsprozess. Sie geben zum Beispiel gezielte Energieimpulse ab, um Wirte anzulocken und natürliche Barrieren zu überwinden. Es ist unbekannt, ob diese Handlungen aufgrund von Intelligenz oder bestimmten Reaktionsmustern ausgelöst werden. Es herrscht sogar eine natürliche Auslese bestimmter Muster vor, die sich zufällig bilden. Denn nicht erfolgreiche Kristallmuster können sich, durch fehlende Expansion, nicht ausbreiten. Damit bleiben nur Kristalle mit erfolgreichem Muster übrig, die sich reproduzieren. Ohne DNS bleibt es aber ein Rätsel, ob besonders erfolgreiche Muster gespeichert werden oder reine Willkür sind, die als mögliche Intelligenz fehlgedeutet werden könnten. Unabhängig vom Eigenleben hat die Schönheit und Einzigartigkeit der Kristalle sowie das von ihnen geschaffenen Ökosystems der Energiewesen Wissenschaft und Kunst angezogen. Als Planet am dritten Tor wurde Paramorpheon schon sehr früh besiedelt. Die Kolonisierung fand in den blauen Zonen statt. Da bereits zur Erstkolonisierung die Gefahr von Splitterstürmen und die Expansionsgeschwindigkeit der Kristalle bekannt war, gab es nie Pläne für ausgeweitete Kolonien. Selbst die bestehenden Siedlungen müssen sich immer intensiver mit der Frage beschäftigen, wie sie die weitere Ausbreitung der rosaroten

Zone begrenzen können. Einige aus der Bevölkerung gingen sogar davon aus, dass der Planet eines Zykluses unbewohnbar sein würde. Die ersten und verbreitetsten Siedelnden waren Hostati, die sich hier für die Meisterschaft der Kunst inspirieren lassen wollten. Die Idee einer Art Pilgerstätte entflammte unter jenen, die dem Aspekt der Kunst zugewandt waren. Da so potentiell ein Drittel aller Hostati Paramorpheon besuchen hätte wollen, waren massive Investitionen in Wohnungsbau und Infrastruktur notwendig. Der Hohe Rat sah seine Gelder allerdings überall im Regen besser verwendet, als in der Errichtung einer Kunstkolonie.

Die Hostati gaben nicht auf. Sie suchten unermüdlich nach Interessenten für ihr Projekt. Dabei malten und filmten sie die filigranen Formen und leuchtenden Ebenen. Auch ohne eine Kolonie des Schönen erhob sich die Kristallkunst als neue Gestaltungs- und Motivmode. Die kristallinen Wunder des fernen Paramorpheon's faszinierte die Menschen in den Kernwelten. Durch die anhaltende Beliebtheit stieß die Idee bald auf genügend, vermögende Ohren. Adlige aus den Wolken sahen ein zweites Nocteria. Sie folgten dem Beispiel der stillen Welt und gingen mit den Kuntschaffenden einen Vertrag ein. Sie würden die Kosten für die Bauprojekte im Gegenzug für den Landbesitz übernehmen. Die Ausgangsbedingungen schienen gleich, jedoch war das Ergebnis, im Vergleich zum Vorbild Nocteria's, ein anderes.

Durch großes Investitionssummen entwickelte sich schnell ein Zentrum des zivilen Lebens auf den Planeten: der Raumhafen Platolis. Doch von Anfang an machten die Adligen die Rangfolge deutlich. Der Raumhafen lag in einem Krater. Alle einfachen Behausungen wurden in seiner direkten Nähe und damit innerhalb des Kraters gebaut. Sie waren optisch sehr offensichtlich den Vermögenden unterstellt, während diese die weiten Ebenen des Planeten für sich beanspruchten. Einige Tausend Glänzende folgten dem Ruf in die Weiten der Kristalllandschaft. Manche kamen aus Verdruss, andere suchten ein Asyl, aber die meisten erhofften sich Prestige durch die Besiedlung. Sie waren damit auch ein Vielfaches mehr als die ausgewählten Adligen auf Nocteria. Zudem gab es kein Abhängigkeitsverhältnis oder Interesse an den einfachen Menschen innerhalb des Kraters. Die meisten Glänzenden nahmen ihre Belegschaft mit oder erwarben sich im Regen Fachkräfte. Die Menschen am Raumhafen wurden zunehmend als Last

wahrgenommen. Die Folgen waren Verarmung, durch fehlende Arbeitsangebote, Unruhen, die durch private Militärunternehmen brutal aufgelöst wurden, und eine menschenverachtende Ignoranz. Den Glänzenden war ihr Schicksal gleichgültig. Die Familien im Krater verdienten so wenig, dass sie sich nicht einmal einen Flug in ein anderes System leisten konnten. Der Traum von der Kunstkolonie starb.

Das Siedlungsbild wurde eine Fläche verstreuter Ballungspunkte, die alle über Hochstraßen mit dem Raumhafen verbunden waren. Paramorpheon wurde zu einer Residenz für Glänzende und einem Experimentierfeld für ihre Ideen und Utopien. Der Planet gilt seitdem in den Medien als ungefährliche und wunderschöne Welt, mit unbezahlbaren Preisen. Viele kennen nur die Aufnahmen der schimmernden Landschaften. Darin bricht mit jedem Blatt der kristallinen Bäume das Licht in sanfte Farbtöne und die rosarote Dämmerung übergießt die gläsern wirkenden Ebenen mit weichem Leuchten. Nur Wenige kennen die Gefahr hinter der Kristallisierung oder das Leid all jener Menschen, die unter den Brücken leben müssen.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Die Schere zwischen arm und reich ist sehr weit geöffnet. Das ärmste Personal haust direkt am Raumhafen, in Wartungsschächten oder selbst gezimmerten Verschlägen. Brücken und Straßenverbindungen wurden über ihnen gebaut, damit die Glänzenden ihren Anblick nicht ertragen müssen. Sie verdienen gerade genug, um irgendwie zu leben, aber zu wenig, um eine Zukunft oder einen Ausweg zu besitzen. Jede Form des Protestes oder der Auflehnung wird durch private Sicherheitsunternehmen der Wolken bestraft. Die Menschen unter den Brücken sind die Unfreien der Welt.

In der Philosophie der Aristokraten könnten sie im Universum kein glücklicheres Schicksal teilen, als den großen Projekten auf der Welt den Weg zu bereiten. Die Lebensumstände beweisen den Glänzenden hinreichend, dass sie ihnen von Natur aus unterlegen sind. Das zeigt sich darin, dass sie das Gute in der Welt nicht sehen können. Streit und Zerrüttung sind die Folge. Es gibt keine Ordnung unter Blinden, nur endlose Kämpfe um Macht und Rohstoffe. Da sich die elitäre Gesellschaft über solche Bedürfnisse erhaben sieht, erkennt sie ihre Pflicht, diese Menschen zu füh-

ren, an. Ihre Unfreiheit folgt lediglich aus ihrer Unfähigkeit des Erkennens, aber dennoch können sie, durch die korrekte Anleitung, ein größeres Gut vollbringen, welches weder die Freien noch die Unfreien alleine erreichen könnten. Das ist eine von viele Erklärungen, die rechtlich wie ethisch die Sklaverei legitimieren soll.

Telsios verdient hier gutes Geld mit dem Menschenhandel. Dafür haben die Kläne einen Nicht-Angriffspakt mit der Planetenregierung. Diese besteht aus einem selbsternannten Philosophenkönig und dem Forum, an dem jeder freie Mensch, damit sind einzig die Glänzenden Paramorpheons gemeint, teilhaben kann. Auf dem Forum werden verschiedenste Ideen und politische Entscheidungen diskutiert. Der Philosophenkönig hat die Aufgabe, anhand seiner Vernunft, den plausibelsten Vorschlag zu wählen und umzusetzen. Dazu stehen ihm alle Mittel des Staates zur Verfügung. Außerdem kann er, durch Beobachtung und Urteilskraft, die Stärken von Menschen erkennen und sie daher bestimmten Aufgabengebieten zuteilen. Die Staatsform wird so zu einer reflektierten Diktatur.

So funktioniert das Staatssystem zumindest in der Theorie. Die Realität sieht jedoch anders aus. Nur wenige Glänzende interessieren sich für die Politik, solange sie weiter ihr pflichtenloses Leben führen können. Die wenigen, verschiedenen Vorschläge, die von den Adligen gemacht werden, kann der Philosophenkönig nach eigenen Gutdünken ignorieren, da er allein ein Urteil fällt. Es scheint selbstverständlich, dass diese Position dem Vermögendsten und damit scheinbar notwendig Erfolgreichsten zusteht. Durch die Sklaverei und den vom Regen unabhängigen Unternehmen der Wolken versorgt sich Paramorpheon selbst. Politik ist damit unwichtig und kann sich nicht an Herausforderungen erproben. Das bisher größte, politische Problem war, die Kosme aus dem System zu halten, um einen konstanten Zustrom von Sklaven zu gewährleisten. Die Kosme sieht in dem System nur wenig Relevanz. Der Schutz wird durch die Wolken gestellt und noch sind keine Aufnahmen der Zustände unter den Brücken bekannt geworden. Es war daher recht leicht, die Kosme abzubestellen.

Menschen und Gebräuche

Es gibt nur zwei Arten von Menschen auf Paramorpheon: Freie und Unfreie. Die freien Menschen sind die Grundbesitzenden. Sie besitzen das Geld, die Anwesen und absolute

Freiheit. Nichts schränkt sie ein, keine Überwachung und kein Gesetz. Selbst Mord, perverse Vorlieben oder andere Abgründe, die aus der Freiheit geboren werden könnten, würden weder verfolgt noch bestraft werden. Das ist einer der großen Anreize der Glänzenden und Gerüchte besagen, dass einige von ihnen diese Freiheit bis zur Unmenschlichkeit auskosten.

Das Land ist so großzügig verteilt, dass zu jedem Anwesen ein Dorf besser bezahlter Haussklaven errichtet ist. Durchschnittlich besitzen die Glänzenden mehrere Quadratkilometer Land. Die Belegschaft muss immer in Bereitschaft sein, um alle Wünsche der Freien zu erfüllen. Außerhalb ihrer stetigen Bereitschaft und alltäglichen Pflichten können sie jedoch ein geregeltes, ziviles Leben führen. Ihr Gehalt reicht sogar aus, um Urlaub zu nehmen und Verwandte auf anderen Welten zu besuchen. Dabei ist es ihnen unter Todesstrafe verboten, über die Zustände unter den Brücken zu berichten. Grundsätzlich sichern sich Glänzende die Loyalität ihrer Haussklaven durch Druckmittel. Nach Chiliaden der erfolgreichen Dienstzeit und des menschlichen Miteinanders kann es auch passieren, dass sie freigelassen oder sogar als Freie in das Haus mitaufgenommen werden. Letzteres trifft jedoch nur sehr selten und nur in den größten Fällen von Zuneigung ein. Dennoch macht es den Unfreien Hoffnung, aufsteigen zu können. Die Haussklaven, oder die erste Belegschaft, sehen sich als normale Arbeitende. Die zweite Belegschaft führt am Raumhafen ein ärmliches Dasein aus schwerer, körperlicher Arbeit und Perspektivlosigkeit. Oft verfallen sie in Alkoholismus und die Kriminalität blüht unter den Brücken. Sie haben nur die Hoffnung sich hervorzutun und zur ersten Belegschaft befördert zu werden. Dazu müssen sie jedoch die besonderen Bedürfnisse der Glänzenden erfüllen oder sie beeindrucken. Die einzige andere Alternative ist, so viel Geld zu stehlen, um damit einen Piloten zu bestechen und flüchten zu könnten. Denn Besuchende, außer neue Glänzende oder Soldaten, werden bereits im Orbit abgefangen.

Wirtschaft und Militär

Die blaue Zone wird von der ersten Belegschaft bewirtschaftet. Die Hauptzweige sind Tierzucht und die Produktion von Agrargütern. Manche Glänzende bauen zusätzliche Gebäude, wie Fabriken für Kampfausrüstung, um sich zu amüsieren. Es existiert kein Export oder eine zentrale Versorgung. Gelder werden

allein in den privaten Import und die Infrastruktur investiert. Das staatliche Defizit ist demzufolge recht gering. Es entsteht hauptsächlich aus gemeinschaftlichen Projekten, Veranstaltungen und Staatsakten. Dabei reichen die Mieten und der Landverkauf an andere Glänzende vollkommen aus, um einen Überschuss zu erzielen. Seit einigen Hekaden führt Wolkenstolz Antikristallisierungen durch, um den Norden und Osten zu erschließen. Geplant sind Versorgungseinrichtungen, wie Kraftwerke, neues Bauland und militärische Außenposten, um die größer werdende Zahl an Siedlungen und Sklaven besser kontrollieren zu können. Welle, die sich gern an den intellektuellen Debatten beteiligt, sich aber ganz aus den sozialen Umständen heraushält, besitzt einige Labore und unterstützt den Kristallabbau für Forschungszwecke.

Militärisch ist das System gut gesichert. Die Kosme bleibt auf Befehl von Herrn Theutch außerhalb des Systems und private Militärunternehmen der Wolken sichern den Orbit und das Land. Sie besitzen ein Netz aus Stützpunkten auf dem Planeten und eine Kampfstation im System. Da es immer mal wieder zu Überfällen unbekannter Banden kommt, verteidigt eine kleine Flotte aus Spezialkräften die Tore. Zusätzlich wurden Antiorbitalbatterien errichtet, um auch den möglichen Angriff eines Klans aufhalten zu können.

Besonderheiten und Geheimnisse

Eine nanometrische Untersuchung hat ergeben, dass die Kristalle eine Art primitives Bewusstsein besitzen. Bestimmte Reizungsketten werden, wie eine Art Ideen, als Struktur gespeichert. Desto mehr dieser Strukturen sich zu einem Gebilde verbunden haben, desto adäquater verhalten sich die Kristalle auf Umwelteinflüsse. Philosophen beschäftigen sich mit der Frage, ob daher jeder zerstörte Kristall den Tod eines Gedankens bedeutet. Denn das würde für eine empfindungsfähige Wesenheit stehen, die vielleicht sogar einen Willen und damit einen Anspruch auf Rechte besitzen würde. Diese Entdeckung wird aufgrund der juristischen Konsequenzen geheim gehalten. Einige Glänzende setzen Menschen den Kristallen aus, in der Hoffnung einzigartige Dienende zu erhalten. In Selbststudien und nach einigen Toten war bekannt, ab wann der Kristallbefall kritisch und damit lebensbedrohlich wird. Der partielle Befall und das Tragen von Splittern, die sich unter großem Energieaufwand rasant reproduzieren, bringt jedoch auch große Vorteile. Die Kristallmenschen, oder

Kristalliden, sind ein offenes Geheimnis auf Paramorpheon. Sie werden von allen gemieden und der Befall wird als Infektion gesehen. Es gibt radikalere Kräfte, besonders am Raumhafen, die den Kristalliden die Schuld für ihre Misere geben und sie jagen. Kristalliden werden der Hexerei angeschuldigt und gejagt. Sie stehen symbolisch für die Unmenschlichkeit der Zustände und die Willkür der Glänzenden.

Die Kombination aus Diskretion, Freiheit sowie armen und damit willigen Menschen ist für das Syndikat ideal, um hier ihre dunklen Anstalten zu betreiben. Schreckliche Gerüchte berichten von den ständigen Schreien und der Folter, bis jede Menschlichkeit sich in puren, ergebenen Hass gewandelt hat.

Archetypische Prägung

Die Menschen unter den Brücken führen ein schweres, isoliertes Leben. Es ist eine Gesellschaft von Wölfen, die sich selbst zerfleischen würde, um einen Weg hinaus zu erhalten. Furcht und Gewalt hindern sie an einer Flucht oder einem Aufstand. Wenn es einem von ihnen gelingt, zu einem Kollektiv zu fliehen, dann werden ihn die Erlebnisse der Sklaverei verfolgen.

Die Person wird weiterhin soziale Konventionen missachten, um für sich einen Vorteil zu erhalten oder Objekte, die sie als wertvoll erachtet, sammeln. Der eigene Besitz wird versteckt und den Mitmenschen wird grundlegend misstraut. Es dauert lange, eine soziale Beziehung mit solch traumatisierten Personen eingehen zu können. Dann aber können sie die Rettung aus dem Abgrund darstellen, in dem sie sich befinden. Sie wünschen sich nicht viel mehr, als wieder in das bekannte, avante Leben zurückkehren zu können, was sie vor langer Zeit einmal gelebt haben. Nichts wäre für sie schlimmer, als wieder in ähnliche Verhältnisse, wie unter den Brücken, zu kommen. Sie verrichten mit mechanischem Eifer die niedersten Aufgaben, ohne Scham oder Ekel zu empfinden. Es ist daher verständlich, dass sie ihre Familie oder Heimat wiedersehen wollen und dass ihnen jeder Weg dazu recht ist. Am Ende sind die Gebrochenen nur arme Geschöpfe, die vor den Erlebnissen unter den Brücken fliehen und sie vergessen wollen.

Die Adligen wiederum sind auf der Welt völlig entfesselt. Für sie gelten keine Regeln und sie können alle ihren exzentrischen Freuden frönen. Sie scheren sich wenig um die Personen, die ärmer als sie sind und unter schlechten Lebensumständen leiden müssen.



iPolo!t - OR 3

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

In der Frühphase der Kolonisierung gab es wenig Interesse für das System. Die Tore liegen sehr weit auseinander und ihre Linie zu einander ist durch eine Asteroidenwolke unterbrochen. Erst innerhalb der ringförmigen Wolke finden sich zwei zwar bewohnbare, aber karge und kleine Planeten, die um eine rote Sonne kreisen. Es vergingen etliche Hekaden, in der das System nicht beachtet wurde. Tor sah keinen Nutzen darin, Lebenslinien zu errichten. Damit war OR 3, bis auf einige Piratenbanden, ein leeres System. Nicht einmal die Kosme führte Angriffsoperationen in die Asteroidenwolke hinein. Die Verlassenheit und das Desinteresse brachten allerdings auch einen entscheidenden Vorteil mit sich. Zum ersten Mal konnte abseits des Besiedlungssturms der Wert eines Systems mit Kalkulation und Distanz betrachtet werden. Das führte dazu, dass zwei Abstammungslinien der Wanda, die Polo und Ubu, mit hunderttausenden von Menschen einen offiziellen Kolonisationsantrag beim Hohen Rat einreichte. Es war der erste Antrag, der überhaupt für ein System des Regens gestellt wurde. Seiner Pflicht nachkommend, arbeitete der Himmel

einen durchdachten Besiedlungsplan aus. Sowohl die schwere Versorgungslage durch die Asteroiden als auch Landaufteilungen, Gesetze und interportale Institutionen wurden berücksichtigt. Bei dem Bau der Schiffe und der Bereitstellung der Materialien gab es einen großen Nachlass von Seiten des Hohen Rates. Einerseits wollte er zu offiziellen Folgeanträgen für andere Systeme motivieren, weil das Kolonisationschaos großen Schaden anrichtete, andererseits versprachen die Wanda ein Notfall- und Krankensystem für den gesamten Regen aufzubauen. Die direkte Nähe zu Ga-Ki-Ri bestärkte die Unterstützung der interportalen Gemeinschaft.

Unter dem Schutz der Kosme begann eine vielversprechende Besiedlung, die nur durch die Asteroidenwolke behindert wurde. Es wurden Räumungsbetriebe eingerichtet, die für die Karawanen einen Korridor durch die Asteroiden trieben. Doch ihre Panzerrammen waren schnell abgenutzt. Es wurde eine neue Strategie benötigt und Welle untersuchte die Asteroiden. Sie enthielten große Erzanteile. Form bekam daraufhin den Auftrag, einen magnetischen Abstoßungstunnel zu errichten, der zusätzlich mit Punktverteidigungen gegen schnellere Felsbrocken bewaffnet war. Das

Projekt konnte, aufgrund der Länge von Millionen von Kilometern nicht als durchgängiger Tunnel, sondern lediglich als Schutzprogramm der Lebenslinien realisiert werden. Tor stimmte unter diesen Sicherheiten zu, die wertvollen Lebenslinien unter dem wachsamem Auge der Kosme zu errichten. Die Räumungsbetriebe spielten bei der Konstruktion eine Schlüsselrolle. Sie kannten die Flugmuster und Gefahrenzeichen. Unter ihrer Führung und mit dem Arsenal der Sternensoldaten konnte der Bau plangemäß durchgeführt werden. Um die Räumungsbetriebe für ihre Hilfe zu ehren und sie nicht der Nutzlosigkeit anheimfallen zu lassen, wurden sie nach der Fertigstellung, mit ihren erfahrenen Panzerschiffen, für die Wartung und kostspielige Versorgung der Tunnelsegmente eingesetzt. Besonders bei den mittleren und damit entferntesten Segmenten zeigte sich diese Entscheidung als weise. Sie sicherten, durch ihren unermüdlichen Einsatz, die Einsatzbereitschaft des HissamBimK-Tunnels. Der Waren- und Personentransport konnte frei fließen und die geplante Kolonisation beider Planeten begann. Der sonnennähere Planet iUbu!t besteht, durch die hohen Temperaturen, vor allem aus Savannen und einem zentralen Wüstenstreifen. Die schwarz pigmentierten Wanda kamen durch ihre Tradition und historischen Techniken jedoch verhältnismäßig gut mit diesen Bedingungen zurecht. Im Grunde wurde eine alte Zeit aus den Geschichtsbüchern neu belebt. Die Kläne der Abstammungslinien errichteten Dörfer, die miteinander handelten und untereinander Jagden veranstalteten. Selbst die Überfälle und Versklavung wurden in einer ritualisierten Form des Kampfes und des historischen Rollenspiels nachempfunden. Da deeskalierende Nahkampfwaffen verwendet wurden, kam es nie zu Toten, auch wenn die Verletzungsrate bei den Ritualkriegen hoch war. Die Besiegten halfen dann für eine Dekade dem Dorf, welches den Kampf für sich entschieden hatte. Dabei entstanden, wie in der damaligen Zeit, erneut Kontakte, Wissen wurde ausgetauscht und soziale, wie politische Konflikte wurden auf diese Weise geregelt. Die Urbanisierung iUbu!t's erfolgte lediglich am Raumhafen, der die Besiedlung zentral leitete. Die meisten Familienverbände gingen in die Wildnis der Savanne und gründeten dort ihr eigenes, kleines Reich. Abseits ihrer Abstammungslinie entdeckten sie neue Identitäten und Masken für sich. Sie lebten ihre

himmlische Kultur nicht nur nach, sondern erschufen eine eigenständige Interpretation der Traditionen.

Auf dem bedeutenderen und Namen gebenden zweiten Planeten iPolo!t kam es zu einer avanteren Entwicklung. Dieser ist deutlich feuchter, besitzt größere Inselketten und einen tropischen Zentralstreifen. Die anfänglich errichteten Dörfer entwickelten sich, besonders an den Küstenregionen, schnell zu Städten. Dabei galt die Autonomie jedes Dorfes und jeder Stadt, die in ein Netzwerk aus Verwandtschaftsbeziehungen und Handel miteinander verflochten waren. Ähnlich wie in der Geschichte behielten die kleineren Siedlungen ihre Eigenständigkeit. Regional erfüllten sie dabei die Funktion von Primärproduzenten. Die Waren und Menschen sammelten sich in größeren Siedlungen, die von ihren kleinen Geschwistern abhängig waren, ihnen im Gegenzug aber Bildung und Heiratspartner boten. Kein Siedlungsgebiet dominierte und verleibte sich andere ein, sondern alle waren voneinander abhängig. Durch die Versorgung mit Primärprodukten konnten sich die größeren Siedlungen auf die Entfaltung ihrer Ideen konzentrieren.

Wie keine andere Ethnie verstehen Wanda die Verschmelzung von Tradition und Fortschritt. Die Städte auf iPolo!t wuchsen dadurch zu einer künstlichen Natur. Anstatt schlicht Gebäude nach möglichst effizienten Stadtplänen hochzuziehen, kam der für die Wanda markante Og!bunbun-Stil zum Einsatz. Darin nehmen Gebäude die Rolle von natürlichen Objekten in einem Ökosystem ein. Ein Turm dient neben seinem eigentlichen Verwendungszweck zeitgleich als ein riesiger Baum. In seinen zahlreichen Glasstockwerken finden sich überall Pflanzen, die das aufgenommene Licht in Energie und Sauerstoff umwandeln. Die Produkte werden an andere Gebäude weitergegeben. Ein nahestehendes Schwimmbad versorgt zum Beispiel, neben seiner Funktion für den Badespaß, alle anderen Pflanzen in seiner Umgebung mit Wasser, während seine Glaskuppel als Treibhaus für einige Stockwerke voller Pflanzen wirkt. Die Gebäude erschaffen in und um sich ein einzigartiges, nachempfundenes Ökosystem und sind gleichzeitig Teil davon. Die Stadt wird zu einem künstlichen Habitat für Mensch und Natur.

Durch die Autonomie der einzelnen Gebiete ist, ähnlich wie bei den Drillingen, eine globale Zentralregierung nur selten erforderlich. Allerdings hatten die Wanda ein Versprechen

gegeben. Als die Städte erblühten, wurden in den tropischen Gebieten von iPolo!t Kräutern und pharmazeutische Anlagen errichtet. In den unerbittlichen Heißgebieten iUbu!t wurden Hilfstiere, wie der hochintelligente Spürfuchs FeNeK, gezüchtet und Spezialkräfte von den Kampfsanitätern der Kosme für Gefechtssituationen ausgebildet. Als die Vorbereitungen ihren Höhepunkt entgegenstrebten, bündelten beide Planeten, der Hohe Rat und Form ihre Anstrengungen, um eine orbitale, medizinische Einrichtung zu erbauen. Für das Ziel einer regenweiten Versorgung nahmen die Bemühungen Ausmaße an, die selbst in den hochentwickelten Wolken einzigartig gewesen wären.

Das Allkrankenhaus Sambe vereinte das Beste beider Welten. In seinen Orbitalgärten wuchsen in Schwerelosigkeit und unter dem Sonnenfeuer einzigartige Heilpflanzen. Das gesammelte, medizinische Wissen der Wanda fand in den vielen Operationssälen, die mit metriter Technologie ausgestattet waren, seine Anwendung. Sowohl traditionelle Heilpraktiken als auch fortschrittliche Mikroheilung wurde hier praktiziert. Um diese Gabe mit dem gesamten Regen zu teilen, hatte die Kosme Spezialkräfte ausgebildet. So entstand die regenweit operierende Xolo!tWa, die ihren Kampfsanitätern nachempfunden waren. Für viele gelten die Notfallkräfte aber, aufgrund ihrer Unabhängigkeit zur Kosme, als vertrauenswürdiger und verfügbarer.

Das gesamte System und die Xolo!tWa sind untrennbar miteinander verknüpft. Durch die metrite Ausrüstung, die Mobilitätsdoktrin und die gute Ausbildung der Kosme etablierte sie sich innerhalb weniger Dekaden zum allgemein anerkannten Rettungsdienst des Regens. Dabei unterstützt die Xolo!tWa örtliche Krankenhäuser mit ihrer Expertise, ist mit den schnellen Lazerettschiffen innerhalb weniger Wannen an jedem Tor und kann in Kriegsgebieten Verwundete heraus kämpfen. Allerdings lehnt der Hohe Rat die Beantwortung von Notrufen von Piraten strikt ab. iPolo!t steht damit sowohl für den jüngsten, erblühenden Ruhm der Ethnie, als auch für die fürsorgende Hand des Himmels im Regen.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Die Wanda nutzten die ihnen gebotene Möglichkeit, um aus historischen Vorbildern eine kulturell eigene Welt zu erschaffen. Da die einzelnen Siedlungen voneinander unabhängig und autonom waren, stand jeder Siedlung

eine älteste Person oder bei Städten ein Ältestenrat vor. Bei hohen Populationen waren die Plätze für den beschließenden Rat begrenzt. Deshalb stellten sich Kandidaten zur Wahl. Die einzelnen Familien sollten entscheiden, welche Kläne am geeignetsten waren, zwischen den anderen zu vermitteln und wertvolle Impulse für die Zukunft zu geben. Selten wurde aus diesen Gremien eine Vertretung gewählt, die sich mit anderen Repräsentanten im Raumhafen traf und ein Planetenparlament bildete. Dieses wird nur in Krisen oder zu besonderen Anlässen, wie der Ausrichtung der Himmlischen Spiele, eingesetzt und löste sich danach wieder auf.

Es gab in der Geschichte einen Versuch, nach dem Vorbild des Himmels, eine Zentralregierung zu wählen. Ihre weitgreifenden Entscheidungen wurden zwar beschlossen, aber von den vielen, einzelnen Gemeinschaften nicht umgesetzt. Eine solche Regierung konnte schlicht nicht im Interesse der zahlreichen Familien und Kläne handeln. So wurde das Ältestenprinzip wiedereingeführt.

Die Organisation der Gesellschaft orientiert sich stark an historischen Aufzeichnungen über die Wanda. Sympathien und Ablehnung der Menschen ergeben sich aus Beziehungsstrukturen und sind daher systematisch. Jeder Verwandte besitzt einen Oberbegriff und ein fest erwartetes Verhalten. Ein Neffe muss frech zu seinem Oheim, dem Onkel mütterlicherseits, sein und wird sich dem Onkel väterlicherseits gegenüber brav verhalten. Es gibt auch für Solidarität strukturelle Regeln. Dadurch, selbst wenn die Personen in struktureller Opposition zueinanderstehen, schließen sie sich gegen eine fremde oder größere, strukturelle Gruppe immer zusammen. Trotz interner Streitigkeiten tritt die Familie geschlossen vor eine andere Familie. Wenn ihr Klan sie braucht, sieht sie sich als Teil des Klans und vergisst die Konflikte mit anderen Familien. Dieses Verhalten erstreckt sich bis auf eine portale Ebene.

Die Rechtsprechung und Rechtstitelvergabe in den Dörfern basiert dahingehend auf Aushandlung und Konfliktverwaltung. Geschieht eine Straftat, wird diese erst mal nicht der Person, sondern der daraus Vorteil ziehenden Gemeinschaft angerechnet. Es gibt lediglich Grundideale, aus denen die Ältesten ein möglichst gerechtes Urteil interpretieren sollen. Eine Straftat zu begehen, kann somit heißen, seine ganze Familie zu bestrafen. Dieser Gedanke von Kollektivität ist der gesamten Gesellschaft der Wanda eigen. Außenstehende

können das System aus Einzelbindungen, Verwandtschaftsstrukturen und Solidaritätsgruppen nur schwer verstehen. Zusätzlich verhalten sich Wanda, unabhängig ihrer Herkunft und Erfahrung, in der Wildnis deutlich traditioneller und instinktiver als im Stadtleben. Die beiden Planeten bilden diese beiden Gesichter der Gesellschaft der Wanda ab. iPolo!t steht für das metrite, vorwärts gerichtete Denken. Sie tragen die Fackel der Vernunft. iUbu!t zeigt hingegen das historische und animalische Gesicht ihrer Gesellschaft.

Menschen und Gebräuche

Auf beiden Planeten leben die Menschen ihre kulturelle Identität als Wanda aus, wobei sich auf iPolo!t deutlich mehr avante Einflüsse nachweisen lassen. Die Verwandtschaftsstrukturen können überall sehr klar benannt werden. Den Menschen ist bekannt, wer zu welcher Familie gehört und wer wie zur eigenen Person verwandt ist. Heiratspartner stehen mitunter schon bei der Geburt fest, wenn sich niemand geeignetes aus einem anderen Klan finden lässt. Es ist geradezu ein Volkssport, die eigenen Töchter und Söhne gewinnbringend zu verheiraten. Allgemein nimmt der Körper und das Körperliche eine wichtige Stellung ein. Jungen müssen sich einem Männlichkeitsritus, wie der schmerzhaften Tätowierung, unterziehen, um als Mann zu gelten. Frauen werden von einer Familie erst dann vollständig akzeptiert, wenn sie einen Sohn zur Welt bringen.

Verwandtschaft, Wirtschaft, Politik und Wissenschaft fließen ineinander über. Wenn die Menschen handeln, dann immer mit dem Hintergrund der Beziehungen zueinander. Der meiste ökonomische Nutzen liegt nicht in der Erwirtschaftung von Gütern, sondern in der Umverteilung dieser Güter innerhalb der Kläne. Das kann dazu führen, dass intelligente Menschen die festen Verwandtschaftsstrukturen ausnutzen und über ein Beziehungsnetzwerk die Strukturen ausbeuten, ohne juristisch dafür belangt zu werden. Solche unliebsamen Personen werden jedoch häufig Opfer von Flüchen. Mit dem Spannungsventil der Hexerei wird sozialer Druck abgebaut. Geister machen Menschen besessen und diese nehmen sich das Recht, die verfluchte Person zu bestrafen. Je nach Schwere des Vergehens reicht das Spektrum dabei von Streichen bis hin zu tödlichen Unfällen.

Hexerei ist kein Glaube an das tatsächlich Übernatürliche, sondern stellt soziale Schutz-

mechanismen dar. Dennoch oder gerade deswegen wird die Geisteridentität zelebriert. Im ganzen Regen ist zum Beispiel der Masken-Karneval bekannt. Hierbei setzt sich jeder Besuchende eine Maske auf und wird von dem Geist, der ihr innewohnt, besessen. Zusammen ziehen alle Geister in einem bunten Umzug zwischen die Straßen zu einem großen Festplatz. Sie feiern den Exodus der Wanda vom Himmel in ihre neue Heimat, die nach ihren eigenen und altherwürdigen Vorstellungen wiedererrichtet wurde.

Allgemein bedeuten Gemeinschaft und Gegenseitigkeit den Menschen sehr viel. So sind dorfübergreifende Aktivitäten, wie das Singen und Tanzen oder der gemeinsame Lichtspielhausbesuch, bei dem das gesamte Publikum lautstark die Filme gemeinsam kommentiert, Normalität. Gerade diese Aktivitäten erzeugen ein gemeinsames Erleben und Wir-Gefühl, das für die Wanda charakteristisch ist.

Wirtschaft und Militär

Die Kosme schützt den Planeten und stellt die einzige Militärmacht im System dar. Sie hat Schwierigkeiten, die gesamte HisaBimK-Wolke zu überwachen. Doch bisher leistet sie den gefährdeten Karawanen gute Dienste. Die größten Einnahmen werden durch den Export erzielt. Die sind darauf spezialisiert große Mengen an natürlichen und pharmazeutischen Medikamenten zu produzieren. Sie werden im Regen dringend benötigt und erzielen daher einen hohen Preis. Das ist auch notwendig, da die stetige Wartung und Energieversorgung der Tunnelsegmente ein kostspieliges Unterfangen ist. Der Schutz der Karawanen besitzt für das System daher eine hohe Priorität.

In den Wolken steht iPolo!t als Qualitätssiegel für Musik, Tanz und Film der einfachen Bevölkerung. Ganz offen wird zugleich mit Abenteuerurlaub und Jagden auf wilde Tiere geworben, was vor allem reiche Adlige anlockt. Intern ist der Handel zwischen den autonomen Siedlungen von großer Bedeutung. Die Dörfer, gerade jene auf eigenen Inseln, betreiben ein ausgeprägtes Handelsnetz, das auch über die Planetengrenze hinausreicht. Um die Autonomie zu wahren, wird mancherorts sogar die Subsistenz hingenommen. Der interne Handel kann also durchaus den Tausch erlegter Tiere, Trinkwasser und andere grundlegende Überlebensprodukte beinhalten. Diese müssen auch nicht gegen Geld getauscht werden. In den entlegenen Dörfern gibt es dafür wenig Verwendung. Allerdings werden, ähnlich wie in den alten Zeiten der

Ha-Nh, scheinbar nutzlose Objekte gehandelt. Das können Schnitzereien oder ein gewebtes Muster sein. Die Objekte können, trotz ihrer scheinbaren Willkür, eindeutig bestimmten Dörfern oder Abstammungen zugeordnet werden. Sie nehmen damit die Rolle von sozialem Kapital ein. Außenstehende können nicht verstehen, warum sich Menschen einen weiten Weg durch die Wüste bahnen, nur um scheinbar wertlose Gegenstände zu tauschen. Aber diese Objekte sind sowohl Prestigegegenstände, die die guten Handelsbeziehungen aufrechterhalten und stabilisieren. Ferner werden sie als Gefallen gehandhabt. Eine handelnde Person, die, aufgrund schlechter Ernten, ein Dorf versorgt, ohne eine materielle Gegenleistung zu nehmen, wird viel von dem sozialen Kapital erhalten. Ihr wird in Orten der gleichen Abstammungslinie Achtung entgegengebracht und sie wird als Freund behandelt. Schulden werden über Menschlichkeiten ausgeglichen. Nicht alles dreht sich stets um Mehrwert und egoistische Gewinnmaximierung. In der Subsistenz, so haben die Wanda durch ihre Geschichte gelernt, ist ein Freund wertvoller als jedes Kleinod.

Besonderheiten und Geheimnisse

Das Reinheitsgesetz ist ein Allgesetz, doch wenn Menschen Macht besitzen, benutzen sie sie auch. Die Wanda sind das Leitlicht der metriten Medizin. Die Jugend spricht fasziniert von Augmentierungen, als neue Form der Tätowierung. Manche sollen ihre Gene so verändert haben, dass sie nun Tierklauen oder Raubkatzenaugen besitzen. Die verbotene Medizin soll sogar an kybernetischen Implantaten arbeiten. Noch hat die Kosme keine Beweise für die Gerüchte gefunden. Falls die Kosme in den weiten Wüsten je geheime Labore oder unreine Menschen entdecken würde, wären die Konsequenzen, ein Allgesetz so bewusst gebrochen zu haben, unvorstellbar. Erste Aufnahmen zeigen bereits Kultangehörige der Pan!Dama, die sich für Übermenschen halten. Noch ist nicht klar, wie echt die Aufnahmen sind und ob sie tatsächlich genetische oder kybernetische Veränderungen besitzen.

Da die Xolo!tWa sehr gute Dienste leistet und die Kosme sie dringend hinter dem 5. Tor benötigt, sollen die Ausbildungen noch zahlreicher werden. Herr Theutch nutzte sein politisches Gewicht beim Hohen Rat, um seine militärischen Visionen auf iPololo!t realisieren zu können. Dazu gehörten die Aufstockung der

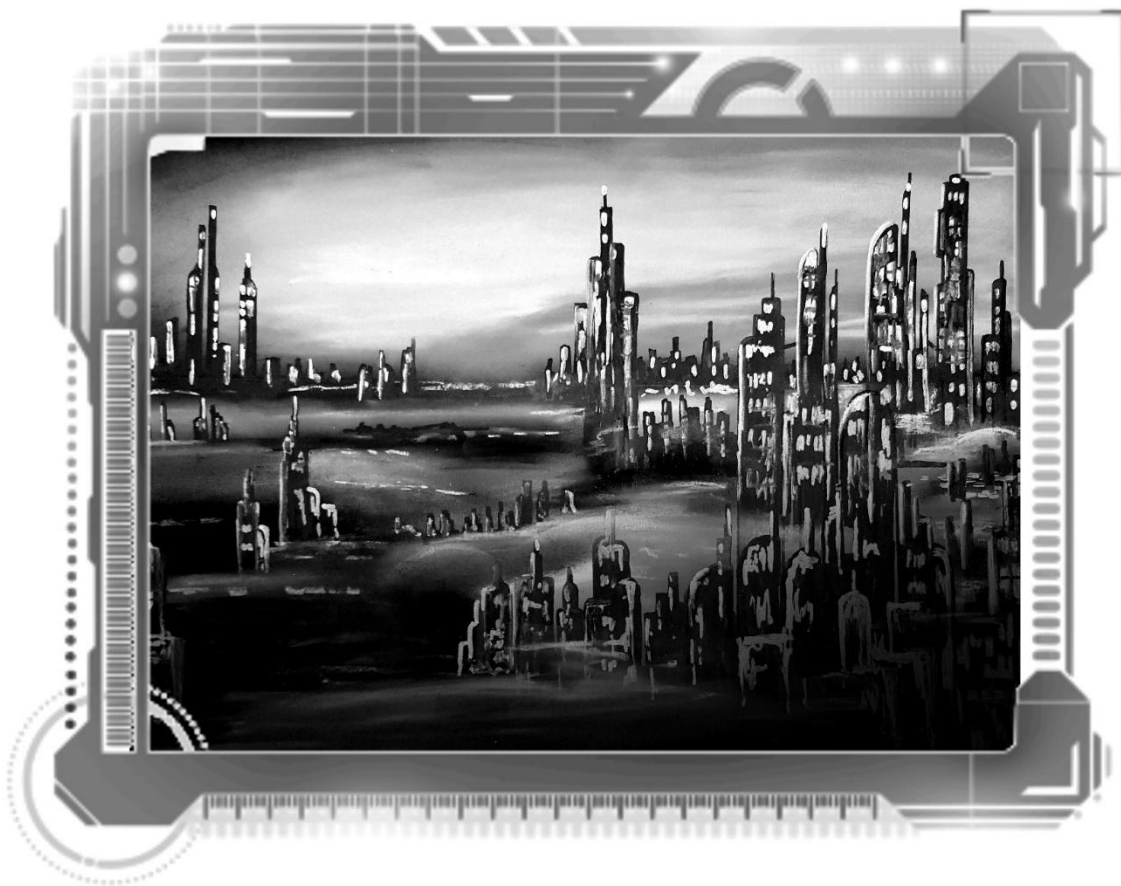
Garnison und der Bau erster Kasernenkomplexe. Das aber führte wiederum zu einer Angst vor der Kosmesierung des Systems. Es gibt genügend schreckliche Gerüchte um Emperion und Monumentorion, als dass die Bevölkerung die Veränderungen unbekümmert hinnimmt.

Die Versorgung und Wartung der Schutzsegmente für die Lebenslinien ist zudem sehr teuer. Das macht die Planeten von externen Hilfen, wie den Energielieferungen des Glasgartens, abhängig. Als Reaktion sollten weitflächige Solaranlagen auf iUbu!t errichtet werden. Die Unternehmen, so besagen Gerüchte, hatten aber kein Interesse, einen so großen Absatzmarkt zu verlieren. Die Solarzellenlieferungen waren manipuliert und ineffizient. Die Medien des Systems sprachen bereits von einem Glasgarten-Ka-Mi.

Archetypische Prägung

Beide Planeten drücken einen Teil der Seele der Wanda aus. Einer steht für das metrite Wissen und den Fortschritt, der andere für die Traditionen und das Althergebrachte. So prägen sie die Menschen auch auf zwei Weisen. In dem urbanen Ökosystem iPololo!t's herrscht eine umweltbewusste Fortschrittsmentalität vor. Technologie wird ebenso sehr wie die Natur geschätzt. Das Leben ist dort avant, doch es zeigt immer wieder Einschlüsse des Traditionellen. Dafür werden sich großzügige Pausen für Spaziergänge, Gartenarbeiten oder sportliche Aktivitäten genommen. Masken und Geister finden sich als beliebte Motive in der Kunst und Gestaltung wieder. Die Traditionen nehmen hier eher eine untergeordnete Rolle ein, auch wenn sie sichtbar bleiben.

Auf iUbu!t sind Menschen sehr durch die Jagdgemeinschaft geprägt. Sie definieren sich über ihr Dorf. Der Kontakt untereinander ist sehr eng. Handwerk und körperliche Talente werden geschätzt, während Technologie in den Hintergrund rückt. Die Menschen finden hier Erfüllung in einem einfachen Leben. Die Bräuche der Wanda, wie der Glaube an Hexerei, Tätowierungen oder Ahnenkulte, spielen im Allzyklus eine viel größere Bedeutung als auf dem Nachbarplaneten. Demzufolge sind auch die Ziele viel stärker mit dem Dorf verbunden und weniger avant als auf iPololo!t. Dennoch sind beide Welten nicht voneinander getrennt. Die Wanda reisen gern zum jeweils anderen Planeten, um Verwandte zu besuchen oder sich ein wenig Abwechslung zu gönnen. Denn die Ethnie vereint beide Gesichter in sich.



Ga-Ki-Ri - WR 3

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Wolkenlied, Neu-Metra oder der Allmarkt sind alles Namen, die das wohl vielversprechendste System des Regens bezeichnen. Ga-Ki-Ri ist ein riesiger und lebensfreundlicher Planet, der in optimalem Abstand zu einer gelben Sonne kreist. Er enthält alle bekannten Klimazonen und, durch seine Größe bedingt, etliche Mischformen. Er wurde zuerst von himmlischen Ha-Nh entdeckt und direkt kolonisiert. Aufgrund der riesigen Flächen verzichteten die Ha-Nh jedoch auf ihr Erstkolonisierungsrecht. Stattdessen luden sie andere Ethnien ein, sich die wundervolle Welt mit ihnen zu teilen. Das große Haus, was Ga-Ki-Ri bedeutet, steht seitdem jedem Wandernden und Reisenden offen. Es ist dieses Urvertrauen und die Gastfreundschaft, die die grundlegende Atmosphäre der Welt prägten. Was als einfache Reiskolonie begann, wurde bald das größte, multikulturelle Friedensprojekt des Regens. Innerhalb kürzester Zeit siedelten alle Großethnien auf den Planeten. Jede hatte in ihrer bevorzugten Klimazone genügend Fläche, um sich auszubreiten, ohne die anderen an ihrem Wachstum zu hindern. Mit

rasanter Geschwindigkeit und einem kontinuierlichen Strom an Neuankömmlingen wurde das Land bebaut und bewirtschaftet. In der Phase des Aufstiegs, in der alle Ethnien wie ein Volk zusammenlebten, wurde eine Kosmokratie als Regierungsform vorgeschlagen und mit großer Mehrheit angenommen. Ga-Ki-Ri sollte ein Wahrzeichen der strahlenden Zukunft und der Eintracht der Kulturen werden. Der Himmel erkannte die Bedeutsamkeit und den Wert des gemeinsamen Strebens an und unterstützte die Ethnien bei allen Herausforderungen und Prozessen.

Mit der Kosmokratie wurde, nach dem Vorbild des Himmels, eine Weltregierung namens „Die Vereinten Kulturen“ eingesetzt. Ihr erstes Projekt sollte alle Anstrengungen der Ethnien bündeln und ein Produkt ihrer kollektiven Errungenschaften sein. Ihre Ambition war keine geringere, als die Konstruktion einer Superstadt wie auf Metra. Der Ehrgeiz brannte hell auf dem Planeten. Jede Großethnie gab beim Bau einen individuellen Teil hinzu. Die Avanter brachten die Gesetze des Himmels, sie vereinheitlichten alle Technologie, Bildung und Normen. Die Ha-Nh bauten kunstvolle und komplexe Wasseranlagen und formten den Stein als Fundament für die Stadt.

Die Hostati errichteten Universitäten, Kasernen und Galerien. Sie sorgten für die Sicherheit und den Schutz. Die Kaliman ließen den Reichtum in die Straßen fließen. Pracht und Wohlstand folgten ihnen bis in die höchsten Ebenen. Die Quotel brachten aus den entferntesten Winkeln des Universums seltenes Material und vergessene Experten der Baukunst nach Ga-Ki-Ri. Die Swörthjorn trugen mit ihren starken Körpern die Last der Paletten und formten das Material, wie Schmiede das Eisen. Die Wanda hauchten mit Grünanlagen den Ebenen natürliches Leben ein und gaben die Geschenke ihrer Heilkunst.

Zusammen wurde etwas erschaffen, das mehr war, als die Summe seiner Teile und mehr als jede Leistung einer einzelnen Großethnie. Der Zyklus der Fertigstellung war ein Leuchtfeuer gemeinsamer Leistungen, das sogar die Okima stolz gemacht hat. Die Menschheit konnte erneut die Grenze ihres eigenen Vorteils überwinden und für das Allgemeinwohl arbeiten. Sie bewies sich, dass der Regen nicht bloß das von Gewalt und Kriminalität beherrschte Kriegsgebiet sein musste. Der Regen konnte eine strahlende Zukunft besitzen. Angelockt von dem schier endlosen Angebot, der kulturellen Vielfalt und der Superstadt kamen, aus dem Himmel, aus den Wolken und den Krisengebieten des Regens, weitere Millionen. Sie fanden alle ein neues Heim im großen Haus. Mit der neuen Arbeitskraft florierte gleichzeitig der Außenhandel in ungeahntem Ausmaß. Für das Superstadt-Projekt waren enorme Rohstoffmengen von Nöten gewesen und ein umfassendes, orbitales Transport- und Lagernetz wurde errichtet. Dieses wurde nach Beendigung des Projektes weiter ausgebaut und betrieben. Es konnten ganze Handelsflotten innerhalb eines Zyklus in Ga-Ki-Ri an- und ablegen. Diese Kapazitäten wurden tatsächlich ausgeschöpft. Zeitgleich wuchsen die vielen, verschiedenen Städte und nahmen die neuen Arbeitskräfte, für die stetig steigende Nachfrage, sofort auf. Viele sahen den Planeten daher als Hauptsystem des Regens und die Vereinten Kulturen als Hohen Rat im Kleinen. Jedoch besitzen die Vereinten Kulturen, ohne die militärische Exekutive der Kosme, nur recht wenig Einfluss auf die autonomen Systeme des Regens. Dennoch sind sie ein Symbol der errungenen Augenhöhe mit den Wolken und des Friedens. Als Zentrum von Politik, Wissenschaft, Wirtschaft und Kultur wirkt sich Ga-Ki-Ri auf den gesamten Regen aus. Es ist der Geburtsort großer Ideen und Orga-

nisationen, wie der unabhängigen Handelsallianz.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Nur die wenigsten Systeme, wie der Himmel, besitzen eine so hohe Zufriedenheit und ein entsprechend hohes, politisches Interesse, um eine Kosmokratie zu ermöglichen. Ga-Ki-Ri strebt nach nichts Minderem, als eine mit Metra und dem Himmel gleichberechtigte Hauptwelt zu sein. Auf Ga-Ki-Ri wählt jede Stadt einen Kandidaten für eine Vorentscheidung. Der Städteverbund, zu der die Stadt zählt, wählt aus den vorgeschlagenen Personen ihren Repräsentanten für die Vereinten Kulturen. Alle globalen Entscheidungen werden, mit Veto-Recht des Himmels als Stimme der Okima, hier beschlossen.

Über was Politik handeln sollte und was ihr dringendster Handlungsbedarf ist, wird in Politikzyklen in den Städten ermittelt. Dazu werden die Menschen zu verschiedenen Informationsveranstaltungen rund um die aktuelle Lage des Planeten und des Regens in den Bereichen der Entwicklungshilfe, Wissenschaft, des Friedens, der Gesundheit, Infrastruktur, der Sicherheit, der Umwelt, Wirtschaft und des Sozialwesens umfassend informiert. Zu jedem dieser Bereiche haben Experten bestimmte Projektvorschläge erarbeitet, die sie in diesen Zyklen vorstellen. Wenn eine Person an der entsprechenden Informationsveranstaltung, mit anschließender Prüfung des Wissens, teilgenommen hat, darf sie ein Projekt pro Bereich wählen und kann ein Projekt aktiv ablehnen. Die Für- und Widerstimmen werden danach miteinander verrechnet. Eine einfache Mehrheit entscheidet, welche Projekte in den Vereinten Kulturen besprochen werden. Das hat zum Ziel, die Bevölkerung zu bilden und den mündigen sowie bewussten Wählenden einen fast uneingeschränkten Zugriff auf die Politik ihrer Welt zu geben.

Es existieren keine Parteien, nur die Stadtvertretungen. Die Experten sind interportal anerkannte und zertifizierte Wissenschaftler oder große Persönlichkeiten. Sie stellen das Zugeständnis an die Komplexität der Politik dar, dass nur durch ausgewählte Expertise vernünftige Lösungen erzeugt werden können. Einfache Menschen besitzen schlicht nicht das Wissen und den Überblick, um eigene, politische Projekte zu fordern. Um nicht vollkommen abhängig von den Experten zu sein, können deshalb Projekte auch abgewählt werden. Dies kann, bei einer vollständigen Abwahl, zur Erstellung neuer Projekte führen.

Außerdem darf pro Ethnie ein ethniespezifisches Projekt beschlossen werden. Das kann die Anwendung des Namensrechts der Swörtbjorn oder die religiöse Anbetung der Kaliman betreffen. Vorgelegte Projekte sind bereits angenommen und die Vereinten Kulturen besprechen lediglich noch ihre Umsetzung sowie Synchronisierung mit anderen Vorhaben. Der Hohe Rat im Kleinen besteht, wie der Name schon andeutet, aus wenigen aber äußerst qualifizierten Experten der Städte. Er kann so mit großer Effizienz die gewählten Projekte bearbeiten.

Die Gesellschaft lebt den kosmopolitischen Traum *avanter* Akzeptanzideale. Da jeder willkommen ist und sein Leben, mit der Grenze der himmlischen Gesetze, nach seinen Vorstellungen leben kann, wird eine sehr hohe Heterogenität erreicht. Sie ist ein Segen, weil niemand diskriminiert wird, und zugleich ein Fluch, weil Kriminalität und Religion Tür und Tor geöffnet werden. Trotz aller *avanten* Universalisierung ist in der extrem diversen Bevölkerung Zufriedenheit, Stolz auf das Erreichte und eine Konjunkturstimmung anzumerken. Die Menschen lieben ihr Leben auf Ga-Ki-Ri und erkennen ihre Rolle in der interportalen Politik als tragend an.

Menschen und Gebräuche

Ähnlich wie auf Metra heißt ein Mensch auf Ga-Ki-Ri zu sein, ein Tropfen im Meer zu sein. Während sich auf Metra jede Dekade neue, geistige und modische Strömungen auf der Suche nach kultureller Einzigartigkeit entwickeln, bringen die Menschen auf Ga-Ki-Ri ihr bewegtes Leben, ihre Geschichten und portalen Besonderheiten selbst mit. Nocteryaden haben eine Diaspora in den untersten und dunkelsten Ebenen der Superstadt errichtet. Ihr Viertel wird nur durch das fahle Licht falscher Monde erleuchtet. Maylandel bewirtschaftet einige Flächen der grünen Ebenen, während sie mit Freilandel und Schönfeldel um die schönsten Gärten konkurrieren. Kaliman verzieren ihre Straßen mit Prunk und führen gern durch ihre edlen Alleen. Es gibt verbotene Orte, an denen Kristalle Paramorpheons oder die Saat Argäa's gedeihen. Die Quotel reisen durch alle Straßen und teilen die Geschichten der anderen Ebenen als Schauspiel oder bei Umtrinken mit jedem Publikum. Jedes System und jede Ethnie hat die Superstadt geprägt und wird sie mit dem stetigen Strom an Neuankömmlingen weiter formen. Ga-Ki-Ri benötigt keine Festlegung auf eine Maske, um sich hervorzuheben. Das große Haus ist

ein Maskenball. Die Einheit der Vielheit, das Ideal der *Avanter*, zeichnet die Hauptwelt des Regens aus. Ihr Motto lautet daher: „Nichts ist fremd, alles ist möglich.“.

Ähnliches gilt für die Stadtverbände, die jeweils einer Ethnie zugeordnet sind. Hier leben die Menschen homogener. Sie zeigen jedoch keine Berührungsängste vor dem kulturell Anderen, sondern heißen es herzlich in ihrer Mitte willkommen. Die Vereinten Kulturen organisieren sogar zu festlichen Anlässen der Stadtverbände große Transportkarawanen. Nichts steht isoliert für sich, sondern will mit den anderen Menschen des Planeten geteilt werden. So werden selbst die unbekanntesten Feste der einzelnen Ethnien erlebbar. Die Kulturen kollidieren nicht miteinander, sondern begrüßen und verändern sich durch die Begegnung. Solange der Aufschwung und die große Zufriedenheit der Bevölkerung anhalten, wird sich daran auch nichts ändern. Viele Menschen mögen Flüchtlinge, sogar Kriminelle oder Ausgestoßene sein, doch sie alle finden auf Ga-Ki-Ri ein Zuhause und, was noch wichtiger ist, einen neuen Anfang.

Wirtschaft und Militär

Der Hohe Rat wacht über das System. Ein Flottenstützpunkt wurde für die Kosme errichtet, um Ga-Ki-Ri den bestmöglichen Schutz zu gewährleisten. Die Superstadt selbst ist, neben vier Militärstützpunkten, mit einem Ägis-Gewaltenschild vor allen bekannten Angriffen geschützt. Einige Strategen bezeichnen Ga-Ki-Ri als zweites Emperion. Die größte Gefahr kommt somit nicht von außen, sondern von Innen. Schon allein durch die schiere Größe haben sich verschiedenste, destruktive Kräfte angesiedelt. An erster Stelle finden sich alle Piratenkläne im großen Haus, die ihre eigenen Territorien besitzen und sie nach ihrem Willen gestalten. Die Familien des schlafenden Schwanen, zum Beispiel, genießen ihre Freizeit auf einer Grünebene mit einem Schwanenteich und verschiedenen Ballett- sowie Violinenschulen. Sie richten immer wieder Turniere der Poesie, der Fechtkunst und des Tanzes aus. Die zerbrochene Maske wiederum betreibt eine Reihe von Akademien und bildet ihre Mitglieder hier weiter. Den letzten Zeugen sollen sogar, laut Gerüchten, eine eigene Medienanstalt gehören. Das Verbrechen auf Ga-Ki-Ri ist nicht nur sehr gut organisiert, es ist sogar Teil des Alltäglichen und Schönen. Es existiert zwar ein brüchiger Waffenstillstand, solange sich alle an ihre Reviere

halten, dennoch versucht jeder Klan zu expandieren. Außerdem kommt es, trotz aller Eintracht, immer wieder zu Konflikten zwischen den Ethnien. Besonders die Swörbjorn und Kalimannen erzeugen zusammen viel Unruhe. Die Kosme wird also ebenfalls im urbanen Bereich aktiv. Sie bildet die Polizeikräfte aus und muss, aufgrund der schieren Größe der Superstadt, dazu direkt aus der Bevölkerung rekrutieren. Die Rekruten bilden eine Art Bürgermiliz, die in ihrer Freizeit durch die Straßen patrouilliert, bis sie reif für die Ausbildung auf Emperion sind.

Die Wirtschaft wächst in immer größeren Schritten. Es ist ein kontinuierlicher Aufschwung, der sich von nichts zu bremsen scheinen lässt. Auf Metra heißt es: „Was sich hier nicht kaufen lässt, gibt es auch nicht“. Ga-Ki-Ri führt die Weisheit fort: „Was es nicht gibt, wird von uns erschaffen.“ Die Hälfte der Erwerbstätigen ist selbstständig. Es existiert ein großer Produktions- und Dienstleistungssektor. Unzählige Läden bieten ihre Spezialitäten an und jeder Einkauf wird zu einem Erlebnis. Aufwendige Werbeschilder, Hologramme oder einfach die Rufe der Marktleute werben für ihre Angebote und Waren. Dazu kommt der gewaltige Warenstrom der Handelsflotten, die jeden Zyklus aus den entlegensten Winkeln des Universums Kostbarkeiten verkaufen und das schier endlose Sortiment von Ga-Ki-Ri's Hausmarken einkaufen. Der Planet besitzt sogar eine eigene Börse, die unabhängig von der auf Metra operiert. Alle Börsengeschäfte des gesamten Regens werden hierüber abgewickelt. Das große Haus ist damit auch das Herz der Wirtschaft des Regens.

Besonderheiten und Geheimnisse

Es gibt zahlreiche Besonderheiten und Geheimnisse, die auf jeder Ebene der Superstadt auf Entdeckende warten. Es sollen hier nur einige Bekanntere genannt werden.

Die erste Besonderheit lässt sich auf Ga-Ki-Ri's Mond Ya-No-Ih finden. Auf dem kraterlosen Felsbrocken wurde der Mondpark Li Li errichtet. Er ist ein Ort der Ruhe und Meditation. Er steht damit im strengen Kontrast zur eigentlichen Hauptwelt. Die weiten, stillen Ebenen unter den Sauerstoffkuppeln versprechen Erholung. Außerdem wurde für ein jüngeres Publikum ein Freizeitparkbereich geschaffen. Besonders beliebt ist der Weg zum Kern, in dessen tiefe, beleuchtete Röhre die Besuchenden sich hineinstoßen lassen und dann immer schneller werden. Der eigentliche

Fall wird zur gleichmäßig beschleunigten Bewegung, deren Richtung selbst gelenkt werden kann. Ab einer bestimmten Tiefe aktiviert sich der Bremsanzug, wodurch sie sanft von der Schwerelosigkeit wiederaufgenommen werden und sich zurückstoßen können. Doch auch das Mondloch, in dessen schwarzer Vollkommenheit Besuchende meditativ das Gefühl für Zeit und Raum verlieren, ist einzigartig.

Über den Allpark existieren viele Gerüchte und Geistergeschichten. Personen sollen plötzlich verschwunden sein oder hinter den Verkaufsständen soll ein körperloses Flüstern Menschen in den Tod locken. Genährt werden diese Geschichten von tatsächlichen Unfällen oder Vermisstenmeldungen, die sich aber häufig aufklären und nicht lebensgefährlich enden. Dennoch ist der Mondpark durch seine Größe und fremdartige Umgebung ein mystischer Ort. Einige Bereiche sind auch ständig gesperrt. Oft werden dort Arbeiten in der Tiefe der Bohrlöcher verschwiegen. Tatsächlich nutzen Welle und die Kosme diese Orte und besonders die dunkle Seite des Mondes für eigene Forschungsprojekte. Der Zweck dieser Projekte ist unbekannt, aber sie regen die Fantasie vieler Verschwörungstheorien an.

Ein anderes, vom Himmel gestiftetes Projekt ist das Asyl: „Die längste Reise“. Hier wird jedem Ankommenden Schutz und die beste, medizinische Versorgung gewährt. Es ist all den Kriegsoptionen gewidmet, die mehr als nur Haus und Heim verloren haben. Die Anlage, in der Größe einer Stadt, fasst Millionen von Menschen, versorgt und betreut sie. Sie werden hier wiederaufgebaut. Nicht nur Familien finden hier zusammen. Die Menschen werden in neue Arbeit vermittelt und Stück für Stück in das Leben zurückgeführt. Doch für die traumatisierten Opfer ist es wohl ihre längste Reise, nach all den Verlusten, wieder zurück in die Normalität zurückzukehren.

Archetypische Prägung

Auf Ga-Ki-Ri ist alles möglich und alles vertreten. Wenn die Hauptwelt des Regens die Menschen zu etwas prägt, dann zu den Errungenschaften der Kooperation und Akzeptanz sowie alle Menschen willkommen zu heißen. Jeder kann im großen Haus so leben, wie er es für richtig hält. Wenn ein Mensch avant und tolerant aufwachsen möchte, dann geht das am besten auf der Hauptwelt des Regens.



Freygard - SR 3

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Der Schneeball, wie er damals genannt wurde, war ein Planet, zu dem das kalte Licht einer blauen Sonne, durch die weiten Eisnebel des Systems, nie wirklich durchdrang. Die ersten Entdeckenden landeten in einer Zeit heftiger Schneestürme und konnten nicht die gefrorenen Wunder dieser Welt erblicken. Er wurde als unrentabel und in weiten Teilen unbewohnbar eingestuft. Das führte dazu, dass er im Verlauf des Besiedlungssturms des Regens ignoriert wurde. Zwar begann Form eine Terrainformung, um Tiere anzusiedeln und Habitate zu erschaffen, doch es würde einiges an Zeit in Anspruch nehmen, bis sich das Leben auf dem Schneeball lohnte. Ohne eine Erstbesiedlung stand der Schneeball zur freien Verfügung. Der Hohe Rat und die Kosme im Besonderen, die beide die jungen und aufstrebenden Ethnien von Repe umsiedeln wollten, kontaktierten den Hochkönig von Frostholm. Die Swörtbjorn hatten im Dienst der Kosme Kriege verhindert, bevor sie ausbrechen konnten. In kritischsten Einsätzen nahmen sie hohe Würdetragende gefangen oder kehrten erfolgreich von Missionen zurück, die als Selbstmordkommando galten. Legendär wurden die

Heldentaten von Rogr, Herz aus Eisen. Sein Kommando stürmte die Brücken von Großkampfschiffen, hielt die Stellung, bis Zivilisten in Sicherheit gebracht wurden und führte den geheimen Krieg gegen Tor. Seine unerbittlichen Bemühungen führten zur Zurückdrängung des US aus der Politik.

Für all ihre treuen Dienste wurde den Swörtbjorn im Gegenzug der Planet zum Geschenk gemacht. Er sollte ihre neue Heimat werden, die um ein Vielfaches größer und nicht von Kometeneinschlägen gepeinigt war. Doch nicht alle Sippen nahmen das großzügige Angebot an. Zu tief war die Verwurzelung und zu groß war die Skepsis. Nach einiger Zeit der Vorbereitung begann die Reise. Ein Teil der Ethnie begab sich auf die Völkerwanderung. Die Sippen riefen auch nach ihren Vettern, die sich auf anderen Welten niedergelassen hatten. Selbst die Kosme unterstützte die weite Reise nach Freygard. Trotz der gefährlichen Witterung war der Planet wie für sie geschaffen. Die Gefahren der rauen Klimazonen waren bekannt und gewohnt. Sie umfassten arktische Region bis hin zur Taiga. Sie stellten die Swörtbjorn vor keine Herausforderung. Die Formung hatte bereits annehmbare Lebensbedingungen geschaffen. Die Meere waren voller Fische, es erhoben sich dichte Wälder und

Leben breitete sich auf dem gesamten Planeten aus. Alle traditionellen Berufe, wie die der Fischerei, Jagd oder der Holzverarbeitung, konnten nahtlos weitergeführt werden. Die Sippen fühlten sich auf Anhieb heimisch.

Selbst auf spiritueller Ebene schien der, in Freygard umbenannte, Planet direkt aus ihrer Mythologie zu entstammen. Denn der eisblaue Nebel, der als Treibfeld aus Kristallen und gefrorenem Wasser das System wie ein Schleier umhüllte, wurde als göttliche Wirkung aus ihrem Schöpfungsmythos gedeutet. Die Geschichte wurde nicht neu geschrieben, nicht weitererzählt, sondern nur an einen anderen Ort verlegt. Alles blieb erhalten, doch dieses Mal fühlten sich die Swörthbjorn auf Augenhöhe mit den anderen Ethnien.

Das brachte allerdings auch Nachteile mit sich. Die Wasserstrukturen waren für größere oder träge Schiffe ein Hindernis. Sie schreckten Handelsfrachter ab und stellten selbst für die Kolonisationsschiffe der Swörthbjorn eine Gefahr dar. Bei der Reise durch das System kam es vermehrt zu Rumpfschäden der Umsiedlungsflotte, die mitunter einen Materialverlust zur Folge hatten. Die Swörthbjorn aber, die in der unerbittlichen Kälte Frostholms aufgewachsen waren, trotzten dieser Verluste.

Im Wissen um die streitende und kriegerische Natur ihrer Ethnie teilte der Hohe Rat den einzelnen Sippen jeweils ein Territorium zu. Die Idee dahinter war, notwendige Handelsbeziehungen und einen Frieden durch Abhängigkeiten zu schaffen. Denn jeder Landeplatz besaß einen Rohstoff im Überfluss und andere, lebenswichtige Güter, die importiert werden mussten. Eine Großsippe erhielt fruchtbares Weideland, eine andere die fischreiche See, die nächsten bekamen tiefe Wälder mit eisernen Bäumen und die letzten die Erze der Berge. Der Hohe Rat hoffte, dass die Swörthbjorn den Wert des friedlichen Handelns erkannten und ein vereintes Reich bilden würden. Die Realität führte die Ethnie aber in eine Katastrophe. Alle Großsippen gründeten Königreiche und riefen sich selbst zu Hochkönigen aus. Sie waren sich einig, dass nur der Kampf den wahren Hochkönig erwählen und den Besitzanspruch auf die Rohstoffe entscheiden konnte. Die Swörthbjorn vereinten sich, wenn überhaupt, nur, um gemeinsam in den Krieg zu ziehen und andere Systeme zu überfallen. Durch die schwere Versorgungslage und die allgemein hastige Expansion auf neue Welten in der Frühphase der Regenkolonisierung war der Hohe Rat zu beschäftigt, um diese Entwicklung verhindern zu können. Die

Swörthbjorn wurden mehr oder weniger sich selbst überlassen. Sie fielen durch das mangelnde Technologieverständnis und der unterbrochenen Versorgung in eine dunkle Zeit zurück.

Krieg wurde Kultur. Die Subsistenzwirtschaft brach erneut hervor und alles bisher Erreichte schien verloren zu gehen. Die Männer wollten sich unbedingt untereinander messen, während die Frauen alles versuchten, um den Rückschritt in die alten Zustände aufzuhalten. Den Erzählungen nach erhob sich eine Frau, die später als Ingrid Schwertzunge benannt wurde, und ließ in allen Regionen zum Krieg gegen den wahren Feind rüsten. Sie beschwor die mythisch verwurzelte Feindschaft gegen die Kaliman. Ihre Strategie war es, so vom Krieg untereinander abzulenken und zumindest einen Frieden für den Krieg zu erreichen. Da Winter herrschte und niemand im Winter Krieg führte, sammelten sich die Oberhäupter der Königreiche zu Beratungen. Da sie die Gefahr und Tüchtigkeit der Kaliman aus ihrer Dienstzeit bei der Kosme kannten, benötigten sie eine neue Organisation. Zersplittert durch Kämpfe konnten sie dem großen Feind nicht viel entgegensetzen. Sie beschlossen daher erneut die Wahl eines einzigen Hochkönigs, der über alle Sippenkönige stand. Er sollte die vereinten Streitkräfte führen.

Jeder Mann auf Freygard träumte davon Hochkönig sein zu können und alle fürchteten einen Machtverlust, wenn ein anderer Sippenkönig ihnen Befehle gab. Die ersten Wahlrunden zeigten, dass niemand bereit war, sich unterzuordnen. Ingrid Schwertzunge flüsterte den Impulsivsten und Machtgierigsten unter ihnen daher eine andere Art von Wahl ein. Die kultivierte Kriegsführung wurde auf die Ebene der Herrschenden erhoben. Ein oberster Kriegsherr konnte auch durch den Wettstreit bestimmt werden. Mit dem Recht seines Namens, seiner Strategie und des Blutes sollte er sich durchsetzen. Die Sippenkönige, die sowieso ständig in Konkurrenz zueinander standen, war diese Idee sehr willkommen. Damit war die grundlegende, politische Struktur Freygards bestimmt. Zwar wurden die Überfälle eine lange Zeit noch rituell weitergeführt, aber durch Blutgrenzen und Kapitulationspflichten beschränkte sich ihr Schaden sehr. Der Gedanke an die Endschlacht mit den Kaliman ließ die kriegerischen Auseinandersetzungen innerhalb Freygards stark zurückgehen. Jeder wollte bereit sein, wenn der letzte Zyklus anbrach.

Eine tatsächliche Erholung der, von internen

Streitigkeiten zermürbten, Gesellschaft fand aber erst nach der Kolonisierungsphase des Regens statt. Ohne die ständigen Kämpfe wurden Kapazitäten frei, die in die Infrastruktur investiert werden konnten. Der eigene Abstand zu avanten Standards war gewaltig. Der Hochkönig verstand, dass weder die Kaliman besiegt, noch das eigene Heim geschützt werden konnte, wenn der Fortschritt fernblieb. Es wurden folgend die alten Kameraden der Kosme um Hilfe gebeten. Aufgrund der Leistungen der Swörthjorn und ihrer drohenden Entwicklung in Richtung der Piraterie stellte die Kosme die Versorgung mit Kleintransportern wieder her. Sie halfen bei der Verfügbarkeit von lebensnotwendigen Gütern, eine Lösung für das Technologieproblem konnten sie aber nicht liefern. Allerdings organisierte Herr Theutch eine große Spendenaktion, damit Form einen Raumhafen für Freygard errichtete.

Das Ergebnis war überwältigend. Fast die gesamte Kosme hatte gespendet und eine so große Summe hervorgebracht, dass ein metritter Raumhafen sich innerhalb von kürzester Zeit erhob. Die Oligarchen waren sich einig, dass diese neue Stadt dem Hochkönig gehören sollte. Zum Dank gab der Hochkönig Herrn Theutch seine besten Krieger, die seitdem in der Tholmnjir-Spezialeinheit dienen. Mit der beflügelnden Energie eines Neuanfanges wurden Schiffe in Auftrag gegeben und der Handel angeregt. Trotz massiven Nachholbedarfs verringerte Freygard langsam die Kluft zu avanten Welten.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Schon immer herrschte Oligarchie in den Dörfern und Sippen der Swörthjorn vor. Es war selbstverständlich, dass die Kinder ihren Eltern gehorchten, die wiederum ihren Eltern gehorchten. Die Herrschaft der Alten spiegelte die Würdigung der Tradition wieder. Mit dem Hochkönig wird der Planet über eine parlamentarische Monarchie als oberste, politische Entscheidungsgewalt regiert. Im Raumhafen und der Planetenhauptstadt Hyggart findet sich zu jeder Sommer- und Winterwende das Alfing zusammen. Die Sippenkönige wählen für einen ganzen Sommer oder für einen ganzen Winter einen Hochkönig und diskutieren über die Zukunftspläne. Am Ende einer Debatte entscheidet der Hochkönig, nach einer kurzen Beratungszeit mit seinen Godi, welche Handlungen durchgeführt werden. Ist er dabei zu tendenziös, droht Krieg. Setzt er immer nur seinen eigenen Willen durch, wird

er nicht wiedergewählt. Er muss also stets auf ein Gleichgewicht achten.

Die Wahl zum Hochkönig wird in erster Instanz über einen wertvollen Namen entschieden. Übertagt keiner der erworbenen Namen, wird über den Einfluss der Sippe und die Führungsqualitäten beraten. Bringt das gleichwertige Anwärter hervor oder wird die Wahl von der Mehrheit der Sippenkönige nicht akzeptiert, kann zuletzt noch ein Königsduell veranstaltet werden. Das sind tödliche Zweikämpfe, deren Ausgang nicht mehr angezweifelt wird. Die Männer sind stark, starrköpfig und besetzen alle wichtigen Positionen der Institutionen. Frauen nehmen dabei eher eine geheime, matriarchalische Rolle in der Gesellschaft ein. Swörthjorn müssen ein großes Defizit an Wissen und Technologie ertragen. Sie besitzen zu wenig Fachkräfte, um Raumschiffe zu unterhalten und gerade einmal genug, um erworbene Technologie zu warten. Daher werden junge Mädchen von Godi, wandernden Mentorinnen, auserwählt und auf eine lange Reise zu fernen Planeten mitgenommen. Dort lernen sie die Welten des Regens kennen und genießen eine gute Ausbildung. Dabei kann es vorkommen, dass sie, als aufstrebende und exotische Persönlichkeiten einer fremden Welt, schwanger werden. Je nachdem, auf welchem Planeten das Kind geboren wird, gelten die Gesetze des Heimatplaneten für das Kind. Solche Verbindungen sind durchaus gewünscht. Sie können Fachkräfte nach Freygard bringen oder wertvolle Kontakte eröffnen. Sobald ihre Ausbildung abgeschlossen ist, kehren sie als aufgeklärte Godi zurück. Entweder gehen sie nun selbst auf Wanderschaft, um junge Mädchen auszubilden, oder sie nehmen ab jetzt eine verwaltende und beratende Position ein. Sie sind meistens die Einzigen, die Hochtechnologie herstellen, warten oder benutzen können. Außerdem können sie mit ihrem Fachwissen gesellschaftliche Entwicklungen vorhersehen oder ganz neue Produkte erschaffen. Für manche Swörthjorn gelten sie daher als magische Schneeköniginnen, die genauso schön sein sollen, wie ihr Herz kalt ist.

Die Oligarchen sahen von Anfang an den Machtzuwachs der Frauen kritisch und erschufen daher einen Kodex für sie. Darin dürfen sie niemals ein exekutives Amt ausführen und müssen immer zuerst ihrer Sippe und Familie dienen. Das sollte aufstrebende Frauen von der Politik fernhalten. Es konnte jedoch nicht die matriachalischen Gesellschaftsstrukturen verhindern. Die meisten Frauen nahmen den Kodex an, um die Oligarchen zu

beruhigen. Sie umgingen ihn jedoch, indem sie die ausführenden Männer berieten und als reisende Gelehrte und Diplomatinen auf fremden Welten für ihre Heimat sprachen. In der kurzen Beratungszeit zum Beispiel, bevor der Hochkönig seine Entscheidung fällt, unterhält er sich mit seinen Godi. Das mag den Oligarchen missfallen, aber um Feygard zu führen, ist schlicht ihr Fachwissen erforderlich.

Es ist dieses Wissen und die Hochtechnologie, die die Swörthjorn unbedingt erhandeln wollen. Ihre größte Herausforderung ist nach wie vor eine eigene Flotte aufzubauen. Sie besitzen nur wenige, von der Kosme konfiszierte oder gekaperte, Frachter. Diese können kaum den Import decken. Außerdem werden sie durch die Eiswolke Torkyndel stetig beschädigt. Einem orbitalen Angriff hätten die Swörthjorn nichts entgegen zu setzen. Zudem sind sie durch den fehlenden Handel isoliert und haben kaum Verbündete an ihrer Seite. So sind es vor allem die Godi, die den Fortschritt in Freygard vorantreiben. Sie sind die zukunftsgerichtete Technokratenbewegung, die die starken und sturen Traditionalisten auf ihren Planeten überzeugen will. Der Wandel findet nur langsam statt. Auch wenn sich die Menschen vom Vorteil der Hochtechnologie und der Last vieler Traditionen überzeugen lassen, ist es für die Gesellschaft Freygards noch ein langer Weg zu einem avanten Leben.

Menschen und Gebräuche

Ein Schwertgeborener ist stark, zäh und kampflustig. So werden die Swörthjorn gern in den Medien präsentiert. Ihre Taten in der Kosme sind legendär und zeugen von Heldentum und Aufopferung. Vieles von ihrer alten Heimat wurde unverändert nach Freygard mitgenommen. Die Geschichten über sie spornen sie selbst zu ähnlichen Taten an. Es gibt eine verbreitete Tradition bei den Swörthjorn. Ein Name ist kein Geburtsrecht, sondern muss sich verdient werden.

Die rauen Jahre und kriegerische Gesellschaft lies sie immer wieder auf anderen Welten plündern. Damals bestand noch eine Notwendigkeit dazu, weil die Handelsbeziehung und Netze nicht ausreichend ausgebaut waren. Der Hohe Rat begegnete dieses Verhalten jedoch mit scharfen Sanktionen. Diese betrafen alle Menschen auf Freygard, außerdem wurde der Name des Planeten beschmutzt. So wurde die Tradition umgeschrieben. Einmal zur Winterwende versammeln sich Jugendliche und Ve-

teranen. Sie leisten einen Schwur der Gesetzlosigkeit und legen ihren gegenwärtigen Namen ab. Die, die noch keinen Namen besitzen, werden namenlos und vogelfrei. Während der Raubzüge werden sie anhand ihrer Taten beurteilt. Desto mehr Zeuge ihrer Taten sind, desto wahrscheinlicher wird der Erhalt eines Namens werden. Sobald der Veteran genügend gesehen hat, wird er den Namen verkünden. Dann ist eine neue Person geboren worden. Diese Maske wird am Ende der Raubzüge mit dem Namen wieder abgelegt, kann aber jederzeit durch einen Namensritus erneut aufgesetzt werden.

Der juristisch wichtige Umstand ist, dass die Gerichtsbarkeit über die Namensgebung verläuft. Jemanden für eine Tat zu beschuldigen, die er unter einen anderen Namen begangen hat, ist nicht möglich. Er kann höchstens dazu aufgefordert werden, seinen anderen Namen wieder anzunehmen. Dies gibt der Person jedoch gleichzeitig ganz andere Rechte. Besonders die Männer versuchen einen möglichst ehrbaren Namen zu verdienen und ihn ihrer Familie zu überlassen. Doch selbst Ausgestoßene können mit der Annahme eines neuen Namens ihr Leben von vorn beginnen. Die Frauen, die im Hintergrund die Gesellschaft organisieren und verwalten, können sich auch Namen verdienen. Aber meistens wird ihr Handeln von den Namensgebenden nicht oder zu wenig anerkannt und so bleiben sie bei ihren Familiennamen. Swörthjorn besitzen insgesamt fünf Arten von Namen: den verdienten, eigenen Namen, den übertragenen Familiennamen, den rahmengebenden Sippennamen, den allgemeinen Planetennamen und den mythologischen Menschnennamen. Alle Namensarten werden eigens, in verschiedenen Gerichten, verhandelt und besitzen eine andere Wichtigkeit sowie lebenswirkliche Bedeutung. Das Konzept ist entfernt mit verschiedenen Rechtsarten vergleichbar. Mit den Namen werden persönliche, kollektive, gesellschaftliche, kulturelle und allgemeine Menschenrechte abgedeckt. Außenstehende verwirrt das Namensrecht. Sie erleben die Swörthjorn als einfach, stark und gastfreundlich.

Wirtschaft und Militär

Durch die Eiswolke und das fehlende Wissen steht Freygard vor einem katastrophalen Außenhandelsproblem. Aus dem Mangel an Raumschiffen können die Swörthjorn ihre Waren nicht exportieren. Dafür wird der gesamte Laderaum genutzt, um Technologie und

Grundnahrungsmittel zu importieren. Es entsteht eine negative Bilanz, die sich nur volkswirtschaftlich ausgleichen lässt. Dafür wiederum fehlt Fachpersonal und Hochtechnologie. In der Konsequenz macht der Planet immer neue Schulden und wird damit ein Spielball der Glaubenden. Die Tradition spielt hierbei auch eine gewisse Rolle. Es herrscht Freihandel in Freygard. Jeder darf mit jedem handeln, ohne Gebühren oder Zoll zahlen zu müssen. Es ist ein Überbleibsel des Gewohnheitsrechtes. Handelnde ferner Systeme besitzen begehrte Waren.

Ein Schlüsselereignis war der Versuch des Fassusthulla-Syndikats, die unbedarfte Bevölkerung mit Rauschmitteln abhängig zu machen. Dieser Missbrauch des großen Gastrechtes führte zur Verbannung der Handelnden aus den Städten. Ihr Handelsplatz wurde auf Hyggart beschränkt. Das löste das Problem nicht, da viele Menschen bereits abhängig waren und die Rauschmittel forderten, aber es machte es zumindest besser kontrollierbar. Dennoch benötigen die Swörthbjorn eine echte Alternative.

Um überhaupt außenpolitisch und wirtschaftlich handlungsfähig zu bleiben, handeln die Godi ihre einzige Exportware: Namenlose. Sie unterschreiben Hekadenverträge bei Seele, Piratenklänen oder Sicherheitsunternehmen, um ihrer Sippe Waren und Geld zukommen zu lassen. Von den kampfstarken Menschen selbst abgesehen, kann sich Freygard ansonsten kein Militär leisten. Durch die Unterstützung und Ausrüstung der Kosme sowie die eigene Kampfabhärtung ist der Planet aber alles andere als wehrlos.

Besonderheiten und Geheimnisse

Seitdem der Rauschmittel-Ka-Mi bekannt wurde, haben die Godi den Freihandel ambivalent weiterentwickelt. Werden illegale Aktivitäten erkannt, setzen sie Namenlose auf die entsprechenden Personen an. Zwar werden ihre Dienste in Namen bezahlt, wodurch sie danach nicht mehr zur Verfügung stehen, doch die abschreckende Wirkung toter Krimineller ist es wert. Gleichzeitig versichern sie aber den Handelnden, sich um die untragbaren Aktivitäten der Namenlosen zu kümmern. Dadurch werden diese gejagt und Stärke bewiesen, ohne dass ihre Leute sterben. Verhaftete Namenlose erhalten, statt dem Tod, einen schandhaften Namen, den sie ablegen wollen und damit stehen sie den Godi wieder zur Verfügung. Allerdings fußt das System auf den starken Traditionen, die dem eigentlichen

Fortschritt entgegenstehen. Es ist daher nur eine Übergangslösung.

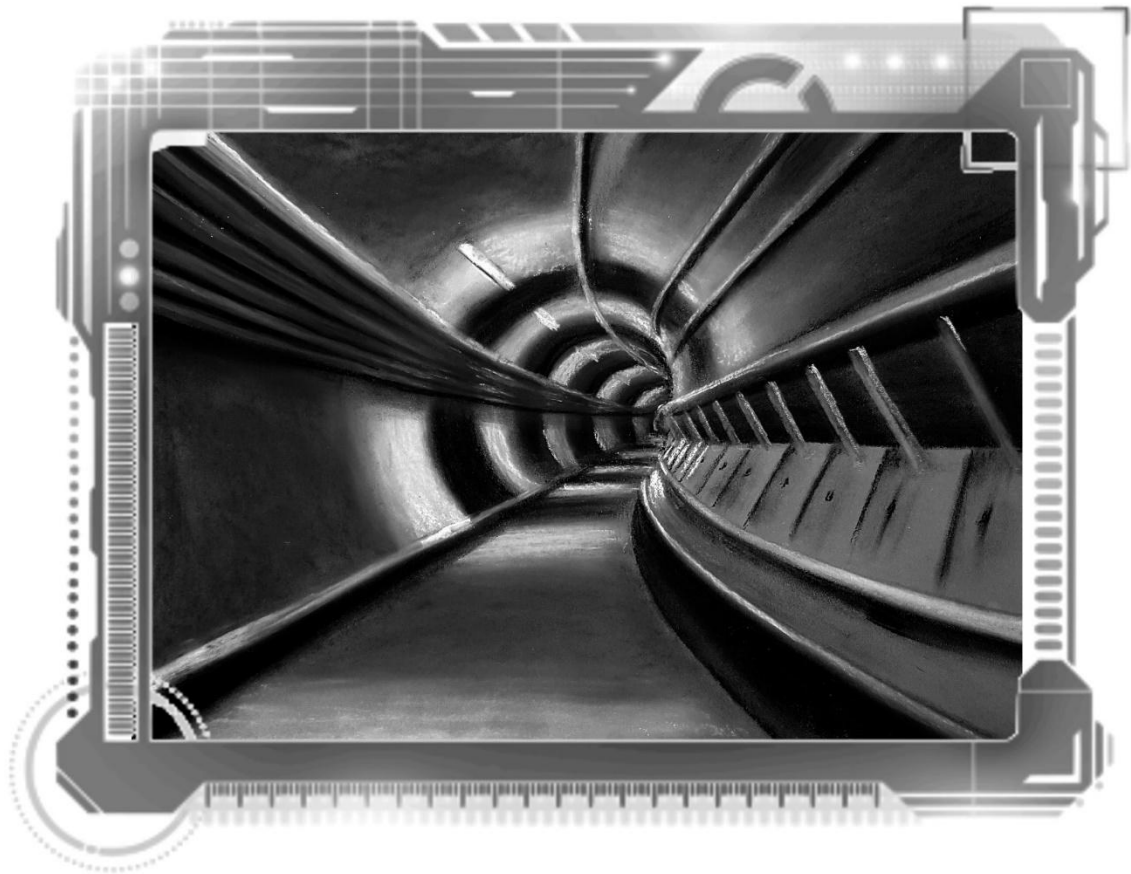
Einst hatte das Syndikat angeboten, dass die Swörthbjorn sich ihnen anschließen können. Sie könnten als einer der größten Piratenkläne, als zweiter Piratenstaat, Reichtum und Macht erringen. Doch die Godi lehnten ab. Zum einen war die Kosme viel zu nahe und viele Männer besaßen noch wertvolle Kontakte zu ihr. Zum anderen gab es unüberwindbare, historische Beziehungen. Denn das Syndikat bestand hauptsächlich aus Kalimannen, welche noch immer als Erzfeind der Swörthbjorn gesehen wurden. Diese Ablehnung kränkte das Syndikat. Wenn die Swörthbjorn keine Verbündeten sein konnten, dann waren sie Feinde.

Archetypische Prägung

Die Heimat der Swörthbjorn ist rau und gefährlich. Es gelten alte Sitten und Bräuche. Die Menschen müssen robust und fähig sein, um auf der Welt überleben zu können. Durch die schwierigen Umweltbedingungen und die vielerorts betriebene Subsistenzwirtschaft ist die Bevölkerung abgehärtet und auf die persönlichen Ziele konzentriert. Bei den Männern ist es Brauch, sich einen ruhmvollen Namen zu verdienen und damit für den besten Sippenzuwachs zu werben. Sie regeln Konfrontationen direkt, ohne Furcht und häufig auch mit Gewalt. Stärke, Dominanz und Verbündete bestimmen die sozialen Verhältnisse.

Die Frauen gehen einen subtileren Weg. Von den Godi auf den langen Reisen zu anderen Welten ausgebildet, sind sie die Wenigen, die Hochtechnologie produzieren, bedienen und warten können. Sie müssen sich vor den vorherrschenden Sozialverhältnissen in Acht nehmen. Denn sie besitzen die eigentliche Macht und politische Weitsicht in der Gesellschaft. Wenn sie diese Verantwortung schultern, müssen sie ihre Einflussnahme verschleiern, um die Oligarchen nicht zu provozieren. Dazu gehört es, sich einen starken Mann zu suchen und Personen durch Intrigen gegeneinander auszuspielen.

Für beide besitzen die Sippe und die Familie einen hohen Stellenwert. Es wird zuerst im eigenen, dann in ihrem und zuletzt im portalen Interesse gehandelt. Ein verbreitetes Ziel ist die Erlangung von wertvollen Namen, auf dass diese in die Chroniken eingehen mögen. Auf der anderen Seite wird die Abwertung des eigenen oder die Schändung des Familiennamens gefürchtet.



Der Laden - NR 4

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Die Geschichte von NR 4 ist tragisch und spiegelt nur zu deutlich die chaotischen Zustände des Regens wieder. Es war einst ein reiches System, gefüllt mit Asteroiden und Edelmetallen. Ein weit entfernter Stern taucht bis heute die staubige, bröckelnde Leere von NR 4 in einen rötlichen Halbschatten. Form und andere Unternehmen errichteten etliche Asteroidenbergbauanlagen und beuteten die Rohstoffe aus. Die Asteroiden wurden über die Chiliaden bis auf das letzte Mineral ausgeschöpft. Es wurde bereits von Ökogon als Systembezeichnung gesprochen. Zum Höhepunkt der Maximalförderung schlug Telsios zu. Mit einem koordinierten Angriff aller Piratenkläne überwältigten sie die Verteidigungskräfte der Kosme und plünderten die vielen und reichen Stationen. Die Kosme mobilisierte darauf ihre Flotten. Es war der Auftakt zum zweiten Krieg gegen den Piratenstaat. Die eintreffenden Verstärkungflotten stellten die vereinten Piratenflotten. Es entbrannte ein langer, blutiger Kampf. Die exzellent ausgebildeten und sehr gut ausgerüsteten Streitkräfte der Kosme konnten nach vielen Manö-

vern eine Bresche in die Piratenarmada schlagen. Sofort stieß die Kommandoflotte der Kosme durch die weit zurückgedrängte Todeszone vor und griff das Flaggschiff der Piraten an. Herr Theutch selbst war der Schlachtschiff-Kapitän des Friedensicherers „Virtus“, der die Speerspitze bei diesem riskanten Angriff bildete. Der Entscheidungsschlag fand inmitten der zersprengten Piratenformation statt. Nach ersten Erfolgen kam es zu einem Duell der Flaggschiffe. Die „Virtus“ stand dem Rostmoloch „Hybris“, Herr Theutch der Vitaki, gegenüber. König und Königin schauten sich in die Augen. Die Entschlossenheit des Vorstoßes und die überlegenen Waffen der Kosme schufen einen ehrfürchtigen Ring um den Zweikampf. In der tobenen Schlacht wurde das Schicksal der Flotten durch dieses Duell bestimmt. Der Rostmoloch besaß, durch die Schwarzlichttechnologie, eine überlegene Feuerkraft. Den Feuerkampf konnte Herr Theutch nicht gewinnen. Als die Schilde bereits nach der ersten Salve zusammenbrachen, war die „Hybris“ sich ihres Sieges schon sicher. Doch Herr Theutch harpte aus und sein Schiff litt schwer unter den folgenden Salven. Als die Vitaki sich zum Todesstoß bereitmachte, gab es eine Reihe von internen Explosionen. Herr

Theutch hatte gezielt mit seinem Verweilen die Aufmerksamkeit von den getarnten Entermannschaften, aus Swörbjorn und Kaliman, auf sein Schiff abgelenkt. Unter dem Kampflärm fiel ein Schiffssystem nach dem anderen aus. Die Kommandosektion wurde abgesprengt, um den wichtigsten Offizieren Telsios die Flucht zu ermöglichen. Rettungskapseln wurden abgefeuert und in größter Eile von den nahen Piratenschiffen aufgenommen. Ohne das Flaggschiff geriet die Formation der Piratenflotte in völlige Unordnung. Panikartig zerstreuten sich die Piratenverbände und flohen scheinbar planlos.

Es war dieser glorreiche Sieg, der die Kosme zu dem Hochmut trieb, mit dem der Name des feindlichen Schlachtschiffes sie verhöhnt hatte. Herr Theutch wollte die Gunst der Wanne nutzen und Telsios für immer befrieden. Durch die notwendige Schnelligkeit des Angriffes gab es keine Zustimmung des Hohen Rates. Der Angriff musste gelingen oder die Konsequenzen würden für die Kosme katastrophal sein. Sie sammelte alle verbliebenen Schiffe und setzte den Piraten nach Telsios hinterher. Als die Kosmeflotte das System betrat, erwartete sie ein Minenfeld. Es bremste sie lange genug aus, damit die restlichen Piratenschiffe im Xionischen Nebel zu verschwinden konnten. Die Kosme zerstörte die Ignigas-Verteidigung und stieß direkt bis zum Planeten vor, jedoch waren die geflohenen Flotten nicht dort. Als die Schlachtschiffe der Kosme davon unberührt ihr Bombardement begannen, erwiderten schwere Orbitalgeschütze auf der Planetenoberfläche das Feuer. Mit erschreckender Koordination sammelten sich zu diesem Zeitpunkt die verschwundenen Piratenflotten im schwach geschützten Heck der Großkampfschiffe der Kosme. Ihnen beizudrehen hätte im Abwehrfeuer den sicheren Tod bedeutet. Es blieb damit nur die Flucht nach vorn zum Pass.

Die Kosmeflotte war für die nächsten Dekaden, durch Reparaturen und die wartende Piratenflotte, vom Rest des Regens abgeschnitten. Damit waren alle Sanitäts- und Bergungskräfte festgesetzt. Die Überlebenden der Schlacht waren dadurch auf sich allein gestellt. Beschädigte Schiffe der Kosme zogen sich nach Emperion zurück, während die beschädigten Schiffe der Piraten so viel Überlebende wie möglich aufnahmen. Sie würden jedoch ohne externe Hilfe ihren Sauerstoff bald verbraucht haben. Das Gebiet galt weiterhin als Schlachtfeld und zivile Kräfte fürchteten sich davor, es zu betreten. Die Piratenschiffe

machten das, was sie am besten konnten. Sie bewegten sich zu Wracks oder schwer beschädigten Raumvehikeln, errichteten Enterbrücken, plünderten überlebenswichtige Vorräte und dichteten mit den anderen Schiffen ihre eigenen ab. Es entstanden nach und nach unförmige Gebilde, die weiterwuchsen, da jedes neue Wrack andere Probleme mit sich brachte und andere Teile benötigte. Das konnten Feuer sein, die plötzlich übergriffen oder beschädigte Reaktoren. In der Eile des Überlebenskampfes blieb für eine geordnete Wartung keine Zeit.

Nur wenige Wannen nach der Schlacht betrat die UHA auf der Seite von Telsios das System, um die Männer und Frauen in den metallenen Särgen zu retten. Einige Antriebskerne erreichten kritische Werte, während bei anderen die Energie und damit die Lebenserhaltung ausfielen. Es musste eine Notlösung gefunden werden. Mit der Unterstützung der Maske und dem Desinteresse anderer Kläne, die sich eher dafür interessierten, das Plündergut in Sicherheit zu bringen, wurden die Antriebe abgesprengt, alle Metallklumpen aneinandergeschweißt und Sauerstoff in die entstandene Masse gepumpt. In einem Eilauftrag höchster Dringlichkeit bat die UHA Seele die Schiffe zu stabilisieren. In wenigen Zyklen halfen dutzende Kollektive Energie, Lebenserhaltung und Versorgungssysteme zu installieren. Sogar geringer Komfort und Lagereinheiten mit Proviant und Werkzeugen wurden geliefert. Nachdem die gefährlichsten Probleme behoben wurden, wuchs die Angst, dass die Kosme zurückkehren und UHA sowie Piraten gleichermaßen vernichten würde. Daher wurde das System geräumt. Dieses Mal besaßen die Überlebenden aber alles, um selbstständig ausharren zu können. Die meisten von ihnen kamen aus Telsios und hatten bereits unter schwersten Bedingungen gelebt. Sie bauten die Schiffe um, nahmen ihre Waren in Besitz und zogen weitere Wracks heran, um diese auch plündern zu können.

Der Hohe Rat tobte durch das unautorisierte Handeln der Kosme und verbot ihr, das System erneut zu betreten. Aufgrund des großen Sieges jedoch blieben weitere Sanktionen aus. Als sich die Angst vor dem Zorn der Kosme endlich legte und Hilfskräfte in das System kamen, wollten die meisten Piraten, die mittlerweile durch die Plünderung vermögend geworden waren, das Konglomerat aus Schiffen nicht mehr verlassen. Es wurde die Grundlage der metallenen Wucherung gelegt, die später als der größte Schwarz- und Söldnermarkt des

Regens, genannt Der Laden, bekannt sein sollte.

Der Laden ist im Grunde ein zusammengeschweißter Weltraumfriedhof in der Größe einer improvisierten Allstadt. Er hat damit gleichzeitig auch eine Tradition im Regen begründet. Immer, wenn ein Kapitän weiß, dass es mit seinem Schiff zu Ende geht, fliegt er hierher und wird Teil des Gebildes. Mit etwas Glück kann er noch profitable Geschäfte abschließen und mit neuem Geld anderswo von vorn beginnen. Mit etwas Pech ist er in den verschachtelten und teils wahnwitzig zusammengefügt Gängen eingesperrt. Handelnde, Piraten und Söldner treffen sich in den verschiedenen Rümpfen um zu feilschen, zu schmuggeln oder auf eine bessere Zukunft zu trinken.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Im Laden herrscht eine geordnete Anarchie. Jeder kann tun und lassen, wonach ihm beliebt, solange es das Geschäft nicht stört. Alle Piratenkläne besitzen eigene Rümpfe im Laden und damit gelten territorial auch ihre eigenen Gesetze. Diese gehen inhaltlich aber nur selten weiter, als Rache bei Provokationen, Verrat und Betrug durchzuführen. Der Großteil des langsam wachsenden Ladens ist frei von Gesetzen und unterliegt freier Gesetzgebung. Jeder kann sein eigenes Revier mit Regeln belegen, die auch nur gelten, wenn sie durchgesetzt werden. Die Abgrenzung zwischen Territorien ist willkürlich und wird meistens an den verschweißten Übergängen zwischen den Rümpfen oder durch bestimmte Zeichen deutlich gemacht. Durch Überfälle, Streitigkeiten oder schiere Lust am Töten, wechseln die Grenzen oder ganze Gebiete stetig. Wer sich schützen kann, bleibt bestehen. Oftmals schließen sich neue Handelnde deshalb einen Klan, Seele oder der UHA an. Durch ein ausgeprägtes Patronagesystem werden die einzelnen Geschäfte, gegen eine Gebühr, wie das eigene Revier behandelt. Häufig feilschen die Kläne um besonders lukrative Geschäfte miteinander. Die Maske hat, was zumindest die großen Piratenhäuser betrifft, einen Waffenstillstand angeordnet. Er bricht bei besonderen Lieferungen manchmal, wird dann aber gegen ein Bußgeld an den jeweiligen Klan wiederaufgenommen.

Die nahe Position an Ga-Ki-Ri, der Schutz vor der Kosme und die Nähe zu allen großen Handelnden des Regens macht den Laden zu einem attraktiven System, dessen Geschäfte

ohne Störungen ablaufen müssen. Eine Sonderstellung im Laden nehmen die UHA, die Maske und Seele ein. Als Rettende in der Not haben sie die ertragreichsten Knotenpunkte als Ehrenplätze erhalten. Wenn es eine Hierarchie im Laden gäbe, dann besteht sie in der Verteilung der zentralsten Orte. Die Maske nutzt ihre überlegene Stellung, wie in Telsios, um die administrativen Aufgaben zu übernehmen, den Handel zu regulieren und den Frieden im Laden aufrecht zu erhalten. Dadurch entsteht der Eindruck, der Laden wäre im Besitz der Vitaki. Die Kläne akzeptieren, durch ihre langen und positiven Erfahrungen mit der Maske im Piratenstaat, ihre Oberkontrolle. Für alle Abtrünnigen werden Jagdkommandos aus Klanmitgliedern oder in besonderen Fällen der Drei Augen gebildet. Diese stellen, wie auf Telsios, eine Art Polizei dar.

Menschen und Gebräuche

Hier treffen sich alle jenseits des dritten Tores. Kinder Argäa's suchen eine Reisemöglichkeit und handeln ihre wertvollen und verbotenen Samen, Kollektive buhlen um Aufträge und selbst die Piraten prägen den Laden mit der Kultur Telsios. Es ist vor allem eine Gesellschaft der Ausgestoßenen und Überlebenden. Jeder ist auf schnelles Geld aus und kennt die Gefahren, die die Geschäfte mit sich bringen. Vertrauen und Kontakte bedeuten hier alles. Nur aus Vertrauen kann Sicherheit entstehen und nur mit Sicherheit können Geschäfte gemacht werden. Die Menschen misstrauen allem Fremden und gehen fast selbstverständlich von bösen Absichten aus, wenn sie einen Menschen nicht kennen oder nicht einschätzen können. Vertrauen ist die zweite Währung im Laden. Sie muss sich hart erarbeitet werden, ist dann jedoch wertvoller als Besitz oder Qualifikation. Wenn die Menschen auf längere Zeit miteinander verkehren, werden sie sich bei einem Umtrunk ein Geheimnis anvertrauen. Das Geheimnis muss wahr und schrecklich zugleich sein. Das ist die Garantie des Vertrauens. So hat die jeweils andere Seite ein Druckmittel für den Fall des Verrats. Besonders misstrauische Personen recherchieren heimlich, ob das Geheimnis mit den genannten Beweisen auch tatsächlich wahr ist.

Wirtschaft und Militär

Um die Sicherheit kümmert sich jeder selbst im Laden. Da sie vor der Kosme nichts zu befürchten haben, sind, außer Ladenhütende, keine weiteren Sicherheitskräfte notwendig. Es kommt oft zu Schlägereien und manchmal

zu Mord. In den Revieren der Kläne, der UHA oder Seele wird den Verbrechen jedoch nachgegangen. Die Maske entsendet seltener Klanmitglieder, um die Wege zwischen den Knotenpunkten zu überprüfen oder zu warten. Die Versorgung ist ein deutlich größeres Problem. Ohne staatliche Regulierung wird Verpflegung, Sauerstoff und Wasser nur für die zur Verfügung gestellt, die bezahlen, bevor der Vorrat erschöpft ist. Es existieren keine Notlager oder freie Essensausgaben. Wer keine Waren bekommen hat, muss sich nach Alternativen umsehen.

Um dem Problem entgegen zu wirken, hat die UHA eine Art Handelszentrum eingerichtet, damit größere Mengen an Versorgungsgütern angeboten werden können. Außerdem haben einige religiöse Gemeinschaften eine Mission gebildet, um den Hungernden zu helfen und neue Glaubende zu gewinnen. Die hauptsächlichen Transportkapazitäten werden aber für ganz andere Lieferungen benötigt. Der Laden ist für Waffen und illegale Waren die erste Anlaufstelle. Hier befinden sich die bekanntesten Märkte und lassen sich von überall aus dem Regen beliefern. Das lockt Menschen und Söldner aller Art an. Selbst Seele hat einen leichten Kreuzer einschweißen lassen, um Mietgewehre unter Vertrag zu nehmen. Der Raumschiffsfriedhof ist so das Zentrum der Schattenwirtschaft im Regen.

Besonderheiten und Geheimnisse

Das Auge ist ein besonderes Symbol im Laden. Es kann die Absichten der fremden Personen durchschauen. Außerdem können mit Licht kommende Gefahren erkannt werden. Soll ein Geschäft eröffnet werden, muss der Weg zu ihm beleuchtet sein. Von Pfaden umgeben zu sein, die das Auge nicht durchdringen kann, heißt, isoliert und abgeschnitten zu sein. Niemand will durch die langen, dunklen Korridore gehen. Manche sagen, sie seien verflucht und die Geister des Schlachtfeldes lauern in den Wänden, um unaufmerksame Wandernde zu einem Teil ihrer schrecklichen Vergangenheit zu machen. Tatsächlich sind schon einige in die dunklen Korridore gegangen und kamen nie wieder zurück. Keiner kann sagen, was die unwirkliche Umgebung an der Psyche von Menschen anrichten kann und welcher groteske Wahnsinn in der langen Dunkelheit lauert. Aber ein Beispiel dafür sind die kalten Türen. Einst soll ein Psychopath, der zu lange in den dunklen Korridoren gelebt hatte, an den Übergängen weitere Türen eingebaut haben.

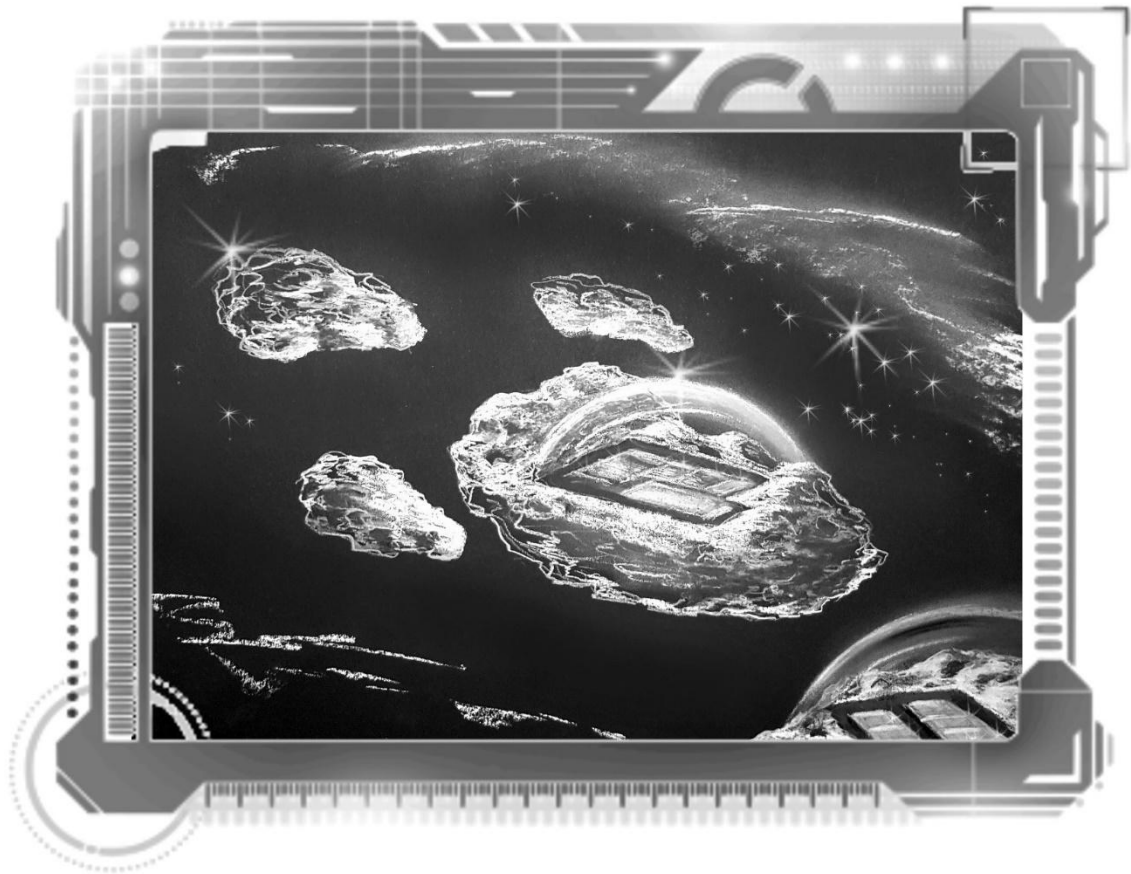
Sie zu öffnen, bedeutete sich dem Sog des Vakuums auszusetzen. Sie führten direkt in die kalte Leere des Weltalls. Noch immer soll es an wenig erkundeten Orten einige dieser Todesfallen geben.

Ein anderes Gerücht berichtet über den Rost. Eine Krankheit, die nur Metall betrifft und es zerfrisst und spröde werden lässt. Es soll sich ein unbekanntes, infiziertes Schiff von Welle im Laden befinden, von dem der Rost ausgeht und sich durch alle Wände und Gänge ausbreitet. Quietschende, brechende Geräusche sollen zu hören sein, bevor der scheinbar sichere Gang in sich zusammenbricht. In den meisten Geschichten soll der Rost, wie eine Pflanze, eine eigene Wahrnehmung besitzen und nur in nachtschwarzen Gebieten wachsen können.

Selten sind auch unmenschliches Heulen und Fauchen in den dunklen Korridoren zu hören. Manche sagen, dass einige Tiere ausgebrochen oder ausgesetzt worden seien. Sie degenerierten zu gefährlichen Fleischfressern, die ein unstillbarer Hunger antreibt. Sie machen am liebsten Jagd auf unvorsichtige Kinder.

Archetypische Prägung

Menschen fürchten hier die Dunkelheit und alles, was darin lauern kann. Der Laden lehrt das Auge zu schätzen. Alles was es durchdringen kann, erschafft Sicherheit. Das Auge ist zeitgleich das Zeichen der Maske im Laden. Es drückt damit die Ambivalenz aus, dass es ohne Kontrolle kein Sicherheitsempfinden geben kann. Wenn die Menschen hier miteinander handeln, müssen sie sich zwangsläufig kontrollieren. Jedes bedeutendere Geschäft ist auch ein Handel von Geheimnissen, um ein Druckmittel für die Vertragserfüllung zu besitzen. Es existiert allgemein ein großes Misstrauen im Laden. Die Personen besitzen kaum einen Sinn für Gesetze oder Verbrechen. Wenn es einem nutzt, ist es gut und richtig. Man darf sich dabei nur nicht erwischen lassen. Würde die Maske ihre Regeln nicht hart durchsetzen, wären Diebstahl und Mord wohl verbreitet. Die Angst verraten oder benachteiligt zu werden, ist überall spürbar. Besonders die Menschen, die im Laden leben und ihn nicht nur für ihre Geschäfte nutzen, müssen sich ihren Lebensunterhalt mit schwerer Arbeit mühsam verdienen. Ihre Träume drehen sich oft darum, einmal selbst einen Laden zu eröffnen oder ein eigenes Raumschiff zu konstruieren. Denn der Laden ist keine Heimat, sondern nur ein dunkler Metallmoloch.



La Hosada OR 4

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

In der Frühphase der Kolonisation des Regens sind viele Siedelnde in die unerforschten Gebiete des neuen Kreises geströmt. Sie besaßen weder die Genehmigung des Hohen Rates noch genügend Geld, um die Tore auf dem Rückweg benutzen zu können. Trotz des hohen Risikos bildeten diese Menschen die ersten Pioniere, die unter Einsatz ihres Lebens und das ihrer Familien eine neue Heimat errichten wollten. Die große Gefahr bestand darin, in einem System zu stranden, das keine oder nur eine schwere Lebensgrundlage bot. Es wurden zahlreiche Fälle dokumentiert, in denen solche Flüge voller blinder Entdeckungslust tragisch endeten. So wäre es in La Hosada auch fast der Fall gewesen. Das System besaß kaum mehr als Asteroiden und Nebel, als die Familien der Hostati kein Geld zum Weiterfliegen besaßen. Sie waren nicht gewillt zu verweilen, doch sie benötigten AWE. Es war der Zwang, der sie in OR4 hielt. Aus dem Wenigen, was ihnen blieb, errichteten sie ein provisorisches Zuhause. Ihr Transportschiff, die Isabella, suchte sich den ertragreichsten Asteroiden, auf dem es sicher landen

konnte. Dann begann die Generationen überspannende Arbeit an der Asteroidenbasis, die bald die größte des Systems sein sollte.

Die Familien lebten nur innerhalb der Biosphäre des Schiffes und aßen Früchte ihrer hydroponischen Farmen. Die Arbeit in das Asteroidengestein und dessen Nutzbarmachung dauerte lange. Die Hostati hausten daher viele Hekaden weiter unter dem begrenzten Komfort des Kolonieschiffes. Doch sie gaben niemals auf. Ob es aus flammendem Pioniergeist oder verzweifelterm Trotz geschah, aber die Familien entwickelten sich und ihre Umwelt. Mit jeder erfolgreichen Bohrung wurde die Isabella erweitert. Unglücke und Krankheiten rafften ganze Familien dahin und trotzdem ging der Aufbau weiter, bis eine funktionierende Station entstand. Es mochte an dem allgemeinen, lebensfrohen Gemüt ihrer Unterethnie der Hosada gelegen haben, aber die Familien haben sich nicht von den schweren Lebensbedingungen verbittern lassen. Das Gegenteil war der Fall. Dort, wo Kummer herrschte, musste er mit Lachen hinfert gespült werden. Deshalb begann sehr früh in der Isabella die Herstellung eigenen Alkohols. Er war exotisch und gebraut mit den Mineralien des Asteroiden.

Die Beharrlichkeit zahlte sich aus. Nach einer

ganzen Generation wurde die Isabella von einem Kollektiv wiederentdeckt, das die Asteroidenbasis nach Beute durchsuchte. Sie nahmen die letzten Familien gefangen und bedienten sich an dem Alkohollager. Der Legende nach kosteten sie und verliebten sich in den besonderen Tropfen. Freude wallte in ihnen auf und sie trafen eine Vereinbarung mit den Hostati. Das Kollektiv kehrte nach einem Auftrag stets zur Isabella zurück und brachte Baumaterial im Austausch für den Alkohol mit. Bald machten die ersten Gerüchte über den Zauberschnaps die Runde und andere Kollektive folgten ihnen. Der Andrang wurde so groß, dass die Familien die erste, exoplanetare Kneipe, das „La Fiesto“, eröffnen konnten. Der Wunsch OR4 mit dem neuen Geld zu verlassen, wandelte sich in die Vision einer systemweiten Gastronomie. Die übrigen Familien vereinten sich unter dem Namen ihrer Heimat, der Isabella.

Für das System begann eine Zeit der Blüte. Aus erhandelten Waren und den eigenen Rezepten wurden hochprozentige Mischgetränke, Schnaps und Biere gegen Technologie sowie Baumaterialien feilgeboten. Infolge dessen wuchs die Isabella. Die freie, improvisierte Lebensweise, die auf Solidarität, Mut und Eigeninitiative fußte, war symbolisch für den Regen und inspirierte andere, sich auch auf einem Asteroiden niederzulassen. Sie errichteten eigene Gasthäuser. Der leuchtende Nebel wurde genutzt, um Lampen zu füllen. Diese hingen in Lichterketten und Reiseröhren, den Girlandenwegen, zwischen den einzelnen Stationen oder führten zu besonderen Orten. Es entstand ein helles und buntes Netz auf den steinigen Oberflächen, das mit seinen großen Werbetafeln und Feierstunden immer mehr Personen anlockte. Der Trinkausruf: „La Hosada“ wurde der neue Name von OR4.

Damit lohnte es sich auch für Tor Lebenslinien zu konstruieren. Spätestens als La Hosada so dem großen Publikum geöffnet wurde, erreichte sein Aufstieg den Höhepunkt. Gäste kamen selbst aus den Wolken, um das Kneipenwunder des Regens zu schauen. Geld und Bekanntheit flossen gleichermaßen in die Läden.

Da jeder, unabhängig von seiner Herkunft, bedient wurde und die Familie Isabella sich Respekt für ihre Pionierleistung erworben hatte, verschonten lange Zeit Piraten das System. Sie integrierten sich stattdessen als Teil der FeiERGemeinschaft. Zu Angriffen kam es erst, als sich Reiseunternehmen Anlegeasteroiden gekauft und Kreuzfahrtschiffe nach La

Hosada entsandt hatten. Diese brachten außerdem die Unheimlichkeit der Wolken, Konkurrenz und Fremdheit in das frohe Asteroidenfeld. Die Kosme war zu dieser Zeit noch im Aufbau ihrer Stützpunkte im Regen. Um den Piratenangriffen zu entgehen und den Einfluss der Wolken zurück zu drängen, wurde eine Petition an den Hohen Rat zum Erhalt kultureller Eigenheit geschickt. In Anerkennung der aufkommenden Angriffe hatte sie Erfolg. Kreuzfahrtschiffe durften aufgrund der Reisefreiheit noch einreisen, jedoch wurde der Bau weiterer Anlagen durch größere Unternehmen verboten. Außerdem wurde eine Eskortpflicht für alle Transport- und Versorgungsschiffe eingeführt. Die bereits erworbene Fläche konnte aufgrund der Erstbesiedlungsrechte nicht wieder freigegeben werden. Auch wenn es den Unternehmen verboten wurde, eigene Hotelketten in La Hosada zu eröffnen, so behielten sie ihren bereits gekauften Asteroiden. Ein besonderes Beispiel bildet hierbei das, zum BadeParadies umgebaute, „Laguna“. Die überkuppelten Schwimmanlagen an der Oberfläche wurden durch den leuchtenden Nebel des Systems erhellt, während im Asteroiden ein künstliches, warmes und lichtreiches Klima geschaffen wurde. Es stellt den Vorposten der Wolken und die Besetzung einer anderen, reicheren Welt dar. Dennoch blieben weitere Piratenangriffe aus. La Hosada war ein Ort der Freude, nicht des Leides. Gerüchte besagen lediglich, dass die Maske sich der Sache angenommen hätte. Ohne Konflikte, die über Schlägereien hinausgingen, wurde La Hosada unter dem Schutz der Königin in Rot die größte und beliebteste Feiermeile des Regens.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Die verschiedenen Gastronomien halten sich nicht für politische Gebilde. Politik spielt, wenn überhaupt, in einem deutlich kleineren Kreis eine Rolle. Das ist die Ebene des einzelnen Geschäftes und seiner Kundschaft. Alles darüber hinaus wird durch Marktgesetze und Profitmaximierung vorgegeben. Die Isabella nimmt dabei das gesellschaftliche Zentrum ein. Mindestens einmal jede Dekade treffen sich alle Gastronomen zur „Serena Hora“ im „La Fiesto“ der Isabella. Hier werden Preisabsprachen getroffen, wichtige Termine gesetzt, zusammen auf die gute Zusammenarbeit getrunken oder sich einfach amüsiert. Hinter den Theken verhandeln die Ladenbesitzenden mit Agenten der Zeugen die Patronage. Auch das Fassusthulla-Syndikat besitzt ein ernsthaftes Interesse an den profitablen Umtrunksorten.

Noch aber hat die Maske für das System Neutralität ausgerufen. Es mischen sich zu viele, eigene Kräfte aus verschiedenen Klänen unter die zahlreichen Besuchenden, um einen eindeutigen Besitzanspruch auszusprechen. Andernfalls würden die anderen Kläne sich provoziert fühlen und blutige Konflikte wären unvermeidlich.

Im näheren Sinne politisch sind nur die Botschaften einzelner Singenden oder Musizierenden. Sie schreiben ihre Texte selbst und können so in ihrer Musik Botschaften jeder Art verkünden. Allein ihre Beliebtheit wirkt sich darauf aus, ob die Aussagen gehört und aufgenommen oder einfach vergessen werden. Das hat einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Menschen. Es kann gezielt gegen einzelne Läden gehetzt oder für bestimmte Güter geworben werden. Das gleiche gilt für die Bewertung von Handlungen und Personen. Deshalb sprechen manche auf La Hosada von einer Verbokratie, der Herrschaft des Wortes. Diejenigen, die am meisten gehört werden, besitzen durch ihre Liedlyriken auch den größten Einfluss. Das ist ein Umstand, der von klugen Investoren gern genutzt wird.

Die Kosme weiß, dass sowohl eigene Kräfte als auch Piraten die Feiern besuchen. Eigene Interventionen wären wie ein Griff in ein Hornissennest. Außerdem gehören die Besitzenden nicht zur organisierten Kriminalität und damit hat die Kosme kein Recht aktiv zu werden. Herr Theutch muss darauf warten, dass die verschiedenen Kläne sich gegenseitig attackieren, um eingreifen zu dürfen. Bis dahin führt die Kosme lediglich Eskort- und Polizeimissionen durch. Dadurch herrscht eine fragile Toleranz zwischen den Piraten und der Kosme. Hier stationierte Sternensoldaten sind meistens glücklich. Es herrscht eine relative Sicherheit vor und sie können nach Dienst ein wenig das Leben genießen.

Menschen und Gebräuche

Die Gastronomen sind lebenslustige und fröhliche Unterhaltende. Sie lieben den Puls des Lebens und dieser ist in den Feiern der Lokale am stärksten zu spüren. Sie sind die Spitze der Freudengesellschaft auf La Hosada. Ihr Wort ist in ihrem Laden Gesetz. Es sind fast ausschließlich Familienbetriebe, die stets an die nächste Generation vererbt werden. Auch Heiraten zwischen den Familien und die folgenden Fusionen ihrer Läden sind nicht ungewöhnlich. Das Netzwerk von Gastronomien ist mit einem Dorf vergleichbar. Jeder kennt jeden und die Älteren besitzen mehr Macht als

die Jüngeren. Allerdings existiert keine zentrale, juristische Instanz. Falls doch einmal Probleme untereinander auftreten sollten, werden diese bei einem Treffen und kühlem Getränk schnell beigelegt.

Alle Lokale besitzen eigene Trinksprüche und Besonderheiten. In einigen ist es zu einer Tradition geworden, dass der Feierzyklus unter einem bestimmten Thema begonnen und beendet wird. Die Ladenbesitzenden sind meistens in den Feiern selbst involviert. Mit den vielen Trinkspielen und der ungezwungenen Atmosphäre werden vor allem Kontakte aufgebaut. Wer eine bestimmte Person im Regen sucht, fragt zuerst in La Hosada. Hier vereinen sich Menschen aus allen Systemen des Regens zu einer fröhlichen Menge. Die Feiernden bestehen aus einer bunten Mischung aus Söldnern, Piraten, Kosme-Angehörigen, Reisenden, Zivilisten und Flüchtlingen aller Ethnien. Sie genießen die Freiheit einfach ein Mensch unter anderen sein zu dürfen.

Hinter dem Spaß werden Schutzvereinbarungen mit den Klänen eingegangen und in Geheimen nach Rezepten spioniert. Es kommt häufig zu Taschendiebstählen und Schlägereien, um die sich dann oftmals die Angehörigen der Kosme kümmern. Durch den Schutz der Maske und den unsichtbaren Blick der Drei Augen sind Mord oder Totschlag innerhalb der Kriminellen jedoch selten. Verbrechen im Allgemeinen werden von den Klänen scharf sanktioniert. Die Menschen sind hier, weil sie Entspannung und Freude suchen. Den Frieden zu wahren ist das wichtigste Gebot im System.

Wirtschaft und Militär

Der Alkohol nimmt eine besondere Stellung in der Geschichte von La Hosada ein. Zuerst war er ein Mutmacher, dann wurde er zur Währung und später zum Exportschlager. Es ist eine einzigartige Geschichte, wie ein Produkt durch seine Exotenstellung ein ganzes System beleben und einen Markt eröffnen konnte. Er wurde so beliebt, dass sich sogar die Konstruktion von Brauschiffen gelohnt hatte., die ihr originales Gebräu bis in die Wolken verkauft haben. Um die Echtheit zu bestätigen, tragen viele Brauschiffe ein Asteroidenfragment mit sich, aus dessen Mineralien sie die geheimen Zutaten nehmen. Alkohol ist in La Hosada allgegenwärtig und das wichtigste Erzeugnis. Damit ergeben sich für nachfolgende Generationen von Gastronomien allerdings auch Probleme. Gerade junge Lokale

müssen mit den älteren Stammlokalen mithalten und benötigen ein einzigartiges Angebot. Dadurch passiert es auch, dass Schaulagen, wie der Auftritt von Illusionisten und Zirkusartisten, das Publikum verzaubern sollen.

Die Ladenbesitzenden sehen sich untereinander als Kollegen. Sie haben alle die gleichen Probleme und Ziele. Es gibt keine Feindschaft zwischen ihnen. Aber es liegt im natürlichen Streben des Menschen sich verbessern zu wollen und den Profit zu maximieren. Selbst Welle wurde beauftragt, bestimmte Flüssigkeiten auf ihre Bestandteile und Machart zu analysieren, um die beliebtesten Rezepte zu entschlüsseln. Das Intelligenznetzwerk nimmt jedoch fast ausschließlich Aufträge von staatlichen Akteuren an und lehnte deshalb ab. Doch es zeigt, dass die Bedeutsamkeit von Alkohol immens ist. Er lockt jeden Zyklus Tausende von Besuchenden nach La Hosada und gilt als eigene Sehens- und Kostwürdigkeit in den Wolken. Durch so viele Menschen wiederum erlangen beliebte Personen durch das reine Gehört-Werden ihrer Musik und ihre Botschaften Macht. Nur wer diese Verflechtungen versteht, kann in La Hosada erfolgreich sein. Denn ein Militär oder eine allgemeine Gesetzgebung, um bestimmte Punkte zu erzwingen, existieren nicht.

Besonderheiten und Geheimnisse

Jede Gastronomie schützt ihre Rezepte, wie Familienschätze. Manche sind dabei paranoid und nutzen metrische Sicherheitsvorkehrungen sowie lebensgefährliche Abwehrmaßnahmen. Andere haben sich darauf spezialisiert, genau diese zu umgehen und doch an die Zutatenliste und Mischverhältnisse heranzukommen. Es werden auch immer wieder Piraten und Söldner beauftragt, heimlich in die Tresore der Lokale einzudringen und die Informationen zu beschaffen.

Auf der dunklen Seite eines Asteroiden soll es zudem eine versteckte Lichterkette geben. Sie leuchtet schwarz und führt den Gerüchten nach zu einer geheimen Lokalität, dem „Momenti Diaboli“. Hier wird der Tod verkorkt. Die Rede ist von autonom entfaltenden Mehrstufengiften, die nach der Injektion erst viel später, wie bei der Essensaufnahme, wirken. Damit wäre der erste Schritt gemacht, die Kräfte La Hosada's in kriminelle Macht zu kanalisieren.

Auch religiöse Gemeinschaften sammeln sich in La Hosada, um die Schwachen und Interessierten zu bekehren. Es soll einen Klub, „Das Metaleben“, geben, in dem sie einen privaten

Raum für ihre irrationalen Praktiken besitzen. Sie nutzen eigene Getränkemischungen, um ihre Religiosität auszuleben.

Die Wolken wollen wiederum mit allen Mitteln in das Alkoholgeschäft eindringen. Sie versuchen die Vorräte zu vergiften, Streitigkeiten zwischen den Klänen auszulösen und die Lokale zu sabotieren. Es geht ihnen nicht darum, selbst eine starke Position aufzubauen, sondern die Konkurrenz zu schwächen.

Außerdem wird in jeder Hekade das Braufest ausgetragen. Jede Lokalität stellt zwei seiner Spezialitäten zum Kosten zur Verfügung. Ein freies Komitee aus ausgewiesenen Alkoholexperten bewertet dann die Getränke. Im Anschluss wird der übrige Rest an alle Zuschauenden kostenlos verteilt. Bisher gewann am häufigsten die Familie Isabella. Alle sind sich sicher, dass das mit der geheimen Zutat ihres besonderen Asteroiden zu tun haben muss. Doch was sich in den tiefsten und ältesten Tunneln versteckt, ist das wohl am besten gehütete Geheimnis von La Hosada.

Archetypische Prägung

Die exoplanetaren Etablissements gehören den verschiedenen Familienbetrieben. Nur sie können La Hosada ihre Heimat nennen. Sie leben im Puls der Aktivität und Bewegung. Jeden Zyklus kommen bekannte und neue Gesichter zu ihnen, tauschen Geschichten aus und wollen bewirtet werden. Es ist kein ruhiges Leben, dafür aber ein Leben, das nie langweilig wird. Mit Fremden sich Freundschaften anzutrinken gehört ebenso zur Lebenskultur wie spontane, amouröse Abenteuer. Die Menschen hier lieben das Schnelle, Vergängliche und Hedonistische. Sie mischen sich unter die Gäste und tanzen mit ihnen. Es gibt in dem Sinne keine Fremdheit unter ihnen. Die Angst vor anderen Menschen oder Menschenmassen verlieren sie. An diese Stelle tritt eine Bereitschaft zum Zuhören, Rat geben und der Wunsch nach Spaß. Das Bunte, Laute und Gemeinsame wirkt reizvoll. Stille, bewegungsarme Beschäftigungen gelten dagegen als langweilig. Selbst die Konkurrenten werden als Kollegen gesehen, die eingeladen und mit denen zusammen getrunken wird. Nur die eigenen Rezepte werden als wertvolle Geheimnisse streng gehütet. Ansonsten sind die Lebensziele der Familien einfach gestrickt. Das eigene Geschäft soll aufgebaut werden und über La Hosada expandieren. Vor allem soll das Leben aber in vollen Zügen genossen werden.



Yuba - WR 4

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Von Anfang an sah das Kalisar in der Kosme die wertvollste Möglichkeit zum Aufstieg. Der Sultarch wusste, im Vergleich zu den anderen Ethnien, um seine schwache, fast schon ohnmächtige Stellung. Er entsandte seine besten Männer, um in den Dienst der Kosme zu treten. Sie brachten ihm großen Ruhm und sollten später alle reich belohnt werden. Wie bei den Swörbjorn wurde auch den Kaliman, für ihre großen und aufopfernden Taten, von der Kosme ein unbesiedelter Planet angeboten. Für die meisten anderen Kolonisten war der heiße und wasserarme Planet zu gefährlich. Das Kalisar war an eine solche Umgebung jedoch optimal angepasst. Der damalige Sultarch Fassur al Shadiß benannte den Planeten nach dem, was er am meisten auf der Welt liebte: seine einzige, wunderschöne Tochter Yuba. Anders als bei den Swörbjorn, die, aus Alter, Krankheit oder Misstrauen, Familienangehörige in Frostholm zurückließen, wurde Kalischa nahezu vollständig umgesiedelt. Ob Tiere, Schätze oder Mobiliar, die Kaliman nahmen alles mit, was in den Frachtraum der Transporter gepasst hatte.

Der Weg der Archen war innerhalb von drei

Zyklen zurücklegbar. Doch der Regen ist ein unberechenbares Gebiet. Ein Piratenangriff legte eine Arche lahm und beschädigte eine andere schwer. Als die ahnungslosen Piraten die Archen enterten, standen ihnen die besten Soldaten der Kosme entgegen. Sie wurden nicht nur zurückgekämpft, sondern ihre Schiffe wurden sogar von den Kaliman kontergeentert. Nur die Zeugen wissen, was der Sultarch befahl. Die gekaperten Piratenschiffe flogen weiter, ohne Hilfe zu holen. Sie sollten auch nicht mehr zurückkehren. Andere Streitkräfte der Kosme kamen nur wenige Wannen später zur Hilfe und die Reise der Kaliman fand auf Yuba endlich ihr Ende. Die Archen entluden ihre Personen und Güter zentral. Der Wiederaufbau dauerte einige Zeit, wurde aber von der Kosme und Form beschleunigt. Sobald der Palast und die Oberstadt errichtet waren, war die erste Amtshandlung von Sultarch Fassur die Aufteilung des Landes unter seinen Hochadeligen und Dienenden. Die fruchtbaren und heißen Orte, in der Nähe von Flüssen und außerhalb der Stadt, sollten die Niederssten erhalten. Handwerksgilden und Kasernen durften innerhalb der Stadt entstehen. Doch nur Wohlhabenden war es erlaubt, an wichtigen Straßen und Plätzen zu hausen. Die Gärten, Oasen und die Oberstadt blieb dem Adel

vorbehalten.

Die erste Stadt auf Yuba war der Maßstab für alle anderen Städte. Dabei wurden technologische Neuerungen von der Gestaltung angepasst und behutsam in das Stadtbild eingefügt. Allein der Raumhafen war zu groß und fremdartig, um ihn in der Nähe der Stadt zu bauen. Er ist in der Wüste von Karawansereien und Basaren umgeben. Die starke, zentrale Führung des Sultarchen beschleunigte einen geplanten und schnellen Aufbau weiterer Städte. Es dauerte nur einige Chiliaden, bis Yuba das alte Reich von Kalischa vollständig in den Schatten stellte. Damit waren die Ambitionen des Fassur al Shadiff längst nicht an ihrem Ende angelangt.

Es ist unbekannt, wie er es erreicht hatte, doch er beriet sich mit dem Syndikat. Durch ein gerissenes Intrigenspiel, mit Verführung, Bestechung und Mord, gegen den schlafenden Schwan erlangte der Sultarch wichtige Schürfrechte in Mär und Superion sowie Abbauschiffe. Diese brachten ihm unermesslichen Reichtum ein. Doch auch dieser Erfolg war nur eine Grundlage seiner nächsten Schachzüge. Er wusste, dass er seinen Nachteil in Wissen und Technologie so schnell als möglich ausgleichen musste, wenn er der avanten Welt nicht ausgeliefert sein wollte.

Den Zugang zu Hochtechnologie konnte er sich erkaufen, aber Qualifikation für ihren Einsatz und ihre Wartung musste er sich erarbeiten. Deshalb machte er durch Pracht und Vergünstigungen den Planeten für Besuche besonders interessant. Unter den Fremden wurden gezielt Experten für bestimmte Fachgebiete herausgesucht. Diese wurden von den schönsten Frauen verführt und ihr Gewicht mit Gold aufgewogen. Die Verheiratsstrategie führte bald zur Eröffnung der ersten Universität, die auf avantem Standard lehrte. Nach diesem Prinzip wurden Schulen er- und Lehrbetriebe eingerichtet. Währenddessen pflegte der Sultarch Kontakte in alle Himmelsrichtungen. Mit Piratenklänen, die die Kampfkraft seiner Soldaten kannten und sie nur zu gern für ihre Mannschaften anheuerteten, vereinbarte er Nicht-Angriffspakte. Mit Herrn Theutch verhandelte er auf der anderen Seite des Tisches für Eskortens seiner Abbauschiffe und Frachter.

Bis zu seinem Tod und der Machtübernahme durch seine Tochter hatte er ein weites Netzwerk aus Kontakten und diplomatischen Beziehungen geflochten, ein Viertel des Planeten besiedelt, eine kleine Handelsflotte aufgebaut und Reichtum angehäuft. Da der Hochadel

nur dem Sultarchen die Treue geschworen hatte und dieser ein Mann sein musste, widerfuhr seiner Tochter eine Phase der Anspannung und Unsicherheit. Der Hochadel hielt um die Hand der Regentin an, versuchte sie mit Geschenken zu beeindrucken und bekämpfte sich intern um ihre Gunst. Fassur's Tochter hatte sich bei den vielen Anlässen noch auf keinen Mann einigen können. Schon allein das war als einzigartiges Privileg zu verstehen, da normalerweise keine Frau ein Recht besaß, sich ihren Mann auszusuchen. Yuba nutzte die Ablenkung und internen Streitigkeiten, um das Reich ihres Vaters zu führen und nach eigenen, fortschrittlichen Vorstellungen umzugestalten. Sie wusste, dass sie nicht viel Zeit hatte, bis sie sich einen Mann nehmen musste. Bisher verzögerte sie die Suche durch das Stellen scheinbar unmöglicher Aufgaben, die einem Märchen hätten entspringen können. Yuba war entschlossen alle notwendigen Vorbereitungen zu treffen, um selbst nach einer Heirat ihre Träume realisieren zu können. Dieses Versprechen gab sie ihrem Vater auf dem Sterbebett.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Es gibt einen starken Mann in der Monarchie, das ist der Sultarch. Nach klaren Erbgewohnheiten wird seine Dynastie weiterhin an der Macht bleiben. So soll gewährleistet sein, dass die Erfahrung und Fertigkeiten, die sich in der Staatsführung als kostbar erwiesen haben, weiterhin für das Volk in der Linie bestehen bleiben. Ein Mensch kann aber unmöglich alles Wissen für die Staatskunst und genügend Zeit für alle Sorgen seiner Bevölkerung besitzen. Deshalb werden als Ratgebende des Monarchen ähnlich kompetente und gebildete Menschen gewählt. Diese schwören einen Treueeid und werden, um ihre Loyalität zu sichern, oft mit Privilegien, Wohlstand und eigenem Land belohnt. Es ist der Adel, der eine eigene Familienlinie pflegt und der, unter Umständen, sogar einen Anspruch auf die Herrschaft besitzen kann. Der Sultarch muss also auf seinen Adel achten, um ihn nicht gegen sich aufzubringen. Auf der anderen Seite ist er frei, Gesetze zu erlassen und besitzt den Oberbefehl über alle Institutionen.

Fassur al Sadiff war ein geborener Anführer und besaß absoluten Gehorsam. Mit viel diplomatischem Geschick konnte er die Rückstände seiner Ethnie zu weiten Teilen aufholen. Seine Tochter Yuba förderte die Emanzipation und Bildung der Frauen auf dem Plane-

ten, während sie offiziell die Politik ihres Vaters fortsetzte und sich von den reichen und einflussreichen Männern umwerben ließ. Die Gesellschaft wusste von den Werten der Freiheit und Gleichheit der avanten Welten. Sie sah ihre Traditionen gleichzeitig aber auch als funktionierendes Gegenmodell, das sich in der Universalisierung behauptete. Die Privilegierten lehnten avante Annäherungen ab, während die Ärmsten von genau diesen Reformen träumten. Potenzial für revolutionäre Gedanken war gegeben, doch es fehlte an politischen Fehlentscheidungen, ausreichender Bildung und Unmut, um aus Gedanken Taten folgen zu lassen. Der Hohe Rat erkannte dringenden Handlungsbedarf bei Themen wie der Unterdrückung der Frauen, der weit geöffneten Schere zwischen arm und reich, der gelebten Religion sowie der fehlenden Wohlfahrt. Das tief verwurzelte, konservative Denken und der starke Traditionalismus machten solche Kritik jedoch wirkungslos. Außerdem zwängte das Kalisar niemanden in Kasten oder Klassenschränken. Jeder konnte eine hohe, soziale Stellung erreichen, wenn er nur genügend Geld erwirtschaftete. Auf welchen Wegen das geschah, war egal solange er nicht erwischt wurde. Reichtum bedeutete in der Gesellschaft alles. Er war bei den Kaliman der bestmögliche Ausdruck von Erfolg und Kompetenz. Viele sahen das Geld als das höchste Gut. Die Gesellschaft passte damit perfekt in das kapitalistische Einheitsdenken.

Menschen und Gebräuche

„Vertraue nie einem Kaliman, außer du gehörst zu seinen Investitionen oder seiner Familie.“

Das bekannte Sprichwort drückt die ambivalente Transformation einer antiken Gesellschaft in einen avanten Standard gut aus. Kaliman behalten ihre Traditionen und Werte, erkennen gleichzeitig aber auch die Bedeutsamkeit des allgegenwärtigen Gewinnstrebens. Sie lösen sich nicht in einer avanten Einheitskultur auf. Sie wollen nicht einmal Teil davon sein, sondern bemühen sich mit den anderen Jagenden auf den Kapitalmärkten gleichzuziehen. Das praktische, nutzbringende Denken steht bei den Kaliman im Vordergrund. Väter lehren ihre Söhne keine Gier, aber die Vernunft, den größtmöglichen Vorteil aus einer Situation zu gewinnen. Jeder versteht es als Ziel über Verheiratung, Handel, Handwerk oder jede andere Aktivität Mehrwert zu erlangen. Dabei ist Ruf und Repräsentation sehr wichtig. Jeder kann Geld verdienen, aber für

ein Kaliman ist es ein Lebensgebot.

Es brennt ein stolzes Feuer in ihrer Brust. Sie wissen um ihre Taten und kennen Überlebens-techniken und Abhärtung, die in einer metriten Welt schon lange verloren gegangen sind. Ihre kulturelle Identität muss sich nicht verstecken, sondern kann sich ganz ungeniert neben allen anderen zeigen. Darstellung ist oftmals wichtiger als die Wirklichkeit. Eine Person muss nicht reich sein, wenn sie sich reich kleiden und damit jedem ihren Sozialstatus vermitteln kann. Der soziale Aufstieg ist überhaupt nur durch die Präsentation des Reichtums möglich. Die Menschen achten sehr genau darauf, wie eine Person gekleidet ist. Es ist mit dem Lesen von Heraldik vergleichbar. Wörter können täuschen und Absichten verbergen, tatsächlicher Besitz ist eine feste Größe. Das gilt auch für Namen. Kaliman geben sich mitunter viele und lange Namen. Doch erst, wenn sie sich den Namen eines Edelsteins verdient und erkaufte haben, der in die Archive eingetragen wird, zählt er etwas. Alle Dinge bei den Kaliman besitzen erst dann einen Wert, wenn sie gekauft wurden. An der obersten Stelle stehen dabei Edelmetalle und, durch ihre Mythologie, Edelsteine. Treffen sich zwei Fremde des gleichen Schlages, werden sie früher oder später beginnen ihren Besitz miteinander zu vergleichen: die Frauen in ihrem Harem, ihre Kinder, ihr Heim und die Anzahl ihrer Edelsteine. Einladungen zum Essen dienen daher weniger der Gastfreundlichkeit, als eher der Präsentation des eigenen Reichtums. Das Sammeln kostbarer Gegenstände und Trophäen ist dabei eine Selbstverständlichkeit.

Das Leben auf Yuba ist geprägt von dem Wunsch aufzusteigen, die eigene Dynastie hochleben zu lassen und seine religiösen und sozialen Pflichten zu erfüllen. Letzteres lässt sich mit einem Satz zusammenfassen: „Ehre deine Familie, verdiene dich bei denen, denen du Treue geschworen hast und lebe nach den Gesetzen Farsah's.“ In der Lebenswirklichkeit versucht ein Kaliman für seine Familie zu sorgen, die Pflichten seiner Herren und ihm selbst gegenüber zu erfüllen sowie fromm die religiösen Gesetze einzuhalten. Diese haben mit den Allgesetzen viel gemein, unterscheiden sich aber in einigen entscheidenden, religiösen Ansichten.

Wirtschaft und Militär

Yuba ist für ihren Reichtum in Edelmetallen und Edelsteinen bekannt. Der Planet ist im

Bergbau und Asteroidenabbau tätig. Außerdem nimmt der Handel eine bedeutende Rolle ein. Auf Yuba gibt es Basare. Auf ihnen werden keine festen Preise ausgeschrieben. Preise werden über die Einschätzung und Einigung zwischen Verkaufenden und Kaufenden ausgehandelt. Über Wortgewandtheit und Geschick werden möglichst ideale Gewinnspannen herausgehandelt. Zum Unmut vieler Handelsstationen nehmen Kaliman diese Angewohnheit in andere Systeme mit. Besonders einfache, handwerklich hergestellte Produkte, Kleidung und Gewürze sind im Außenhandel beliebt. Dazu zählen auch Dienstleistungen des Fleisches, auf dem Schlachtfeld oder im Bett. Die Kaliman haben sich bereits eine kleine Handelsflotte aufgebaut, auch wenn sie noch keine Kriegsschiffe besitzen. Sie sind vor orbitalen Angriffen damit ebenso wenig geschützt wie die Swörbjoern. Doch eine vielschichtige Bündnispolitik hat sie bisher vor Angriffen bewahrt. Dabei nennen Kaliman ein starkes Heer ihr Eigen und versäumen es auch nicht, dieses zu modernisieren.

Besonderheiten und Geheimnisse

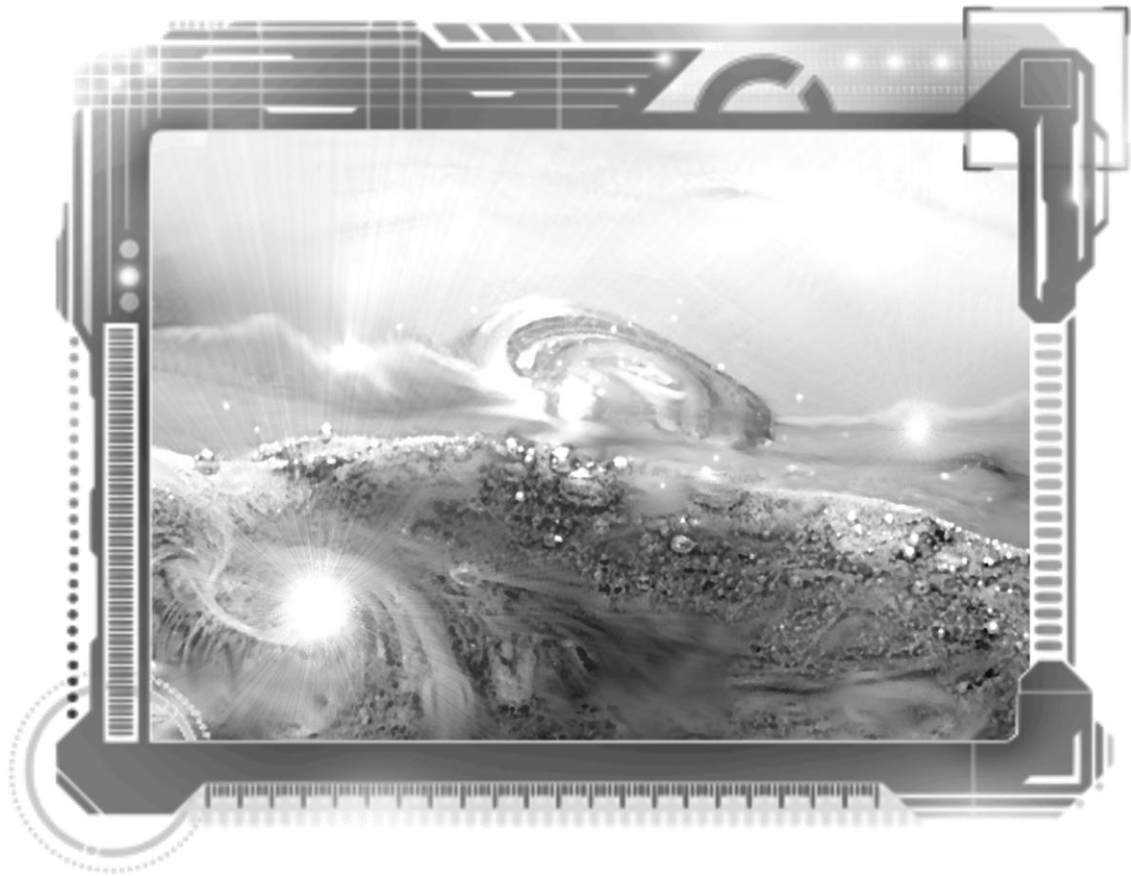
Es gibt Berichte, dass immer wieder Aktionen des Fassusthulla-Syndikats dem Sultarchen und Amera Yuba einen Vorteil geschaffen haben. Als der Sultarch Schürfrechte erhandelte, begann das Syndikat im selben Zyklus mit dem Abbau. Der Angriff einer Piratenfamilie auf Yuba führte in einer massiven Racheaktion des Syndikats zu deren vollständiger Vernichtung. Es ist unklar, ob es sich bloß um starke Bündnispolitik handelte oder ob eine viel tiefer gehende Verbindung zwischen Sultarch und Syndikat existiert. Allein die Vermutung hatte jedoch ausgereicht, dass der Schwan aktiv geworden ist. Laut den Zeugen, wollte der Schwan der Wüstenschlange den Kopf abschlagen. Erstaunlicherweise hatten sowohl die Obersten der Kaliman als auch das Syndikat fast schon gelassen auf den Tod des Sultarchen reagiert. Es gab zwar Vergeltung, aber nicht in dem verheerenden Ausmaß, wie es sie hätte geben müssen.

Nach Ende der Trauerzeit für ihren Vater, wurde Amera Yuba sehr aktiv. Eines ihrer wichtigsten Projekte sollte bald große, stille Bekanntheit erfahren. Es wurde Yigöl Sar, der purpurne Schleier, genannt. Einer Geschichte nach kannte sie seit ihrer frühen Kindheit einen großen Mann. Er war ein Löwe unter den Menschen, weise und stark. Er hatte sechs Töchter aus allen Teilen der Welten adoptiert.

Es heißt, sie waren Schönheiten von ganz besonderem Glanz. Die Mädchen wurden, in Obhut und als Spielgefährtnissen der kleinen Yuba, erwachsen und halfen, durch den Verkauf ihrer Körper an die Reichsten, ein kleines Vermögen zu verdienen. Eines Zykluses verschwand ihr Vater und die Töchter zogen aus, um ihn zu suchen. Doch Amera Yuba vermisste sie und wollte zumindest ihr Andenken behalten. Sie eröffnete den Schleier als Luxusbordell im Offiziellen und als Schule und Universität im Verborgenen. So wie der Vater seine Töchter geschützt, aufgezogen und gelehrt hatte, so half Yuba allen Frauen, die sie aus den anderen Bordellen freikaufen oder von der Straße retten konnte. Schon nach sechs Hekaden wuchs der Schleier zum größten und bedeutsamsten Rotlichtviertel Wakuf's. Einige der Frauen, die ihr Leben ihrer Herrin Yuba verdankten, arbeiten nun als persönliche Mätressen von wichtigen Diplomaten anderer Welten oder als ihre Zofen. Die Zeugen warnen davor, dass sich bald, außerhalb von Telsios, ein geheimer Klan erhebt.

Archetypische Prägung

Yuba ist eine heiße und unverzeihliche Welt. Ihre Bevölkerung ist die harte Arbeit und den fehlenden Luxus ohne Hochtechnologie gewöhnt. Doch jeder hier strebt danach, aufzusteigen und reich zu werden. Tatsächlich ist jedem die Möglichkeit dazu geben. Drakonische Strafen schrecken zwar vor Verbrechen ab, aber es werden dennoch alle Talente geschätzt und genutzt, um den eigenen Traum von Ruhm und Wohlstand zu erfüllen. Die Menschen sind also vor allem Unternehmende, die sich selbst um ihr Einkommen und ihren Haushalt bemühen. Trotz der großen Verteilungsungleichheit gibt es nur wenig Neid. Denn jeder weiß, dass er selbst verantwortlich dafür ist, um sein eigenes Glück zu schmieden. Den Menschen ist ihre Ehre und die ihrer Familie sehr wichtig. Alles darüber hinaus jedoch wird kalkuliert und kühlem Pragmatismus unterworfen. Es ist eher wichtig, viele und oberflächliche Freundschaften zu besitzen, als wenige und dafür starke. Die Personen überlegen genau, mit wem sie sich abgeben und wen sie besser vermeiden. Gerade auf der sozialen Ebene gehen die Bewohner der Welt sehr bewusst und reflektiert vor. Es bedeutet also viel, wenn man zu einem von ihnen eine echte Freundschaft aufgebaut hat. Das schlimmste für sie wäre überdies, ihre Familie zu entehren.



Suna - SR 4

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Die ersten Entdeckenden wurden von dem Anblick geblendet, der sich ihnen in SR 4 bot. Das System beinhaltete lediglich ein einziges Objekt. Es war ein planetenähnliches Gebilde, dass vollkommen aus Glas und vielfarbigem Licht bestand. Gebannt von der Schönheit hielten sie inne. Ihre Aufnahmen gingen durch die Welten. Mit einer Welle des Erstaunens wurde ein neues Weltraumwunder mit dem Namen Suna ausgerufen. Jene, die die Mythologie Avar's kannten, wussten, dass der Name Kind des Lichtes bedeutete. Welle unternahm umgehend eine Expedition nach Suna. Ihre Schiffe wurden dabei von Hostati umschwärmt, die auf dem Pfad der Kunst nach Inspiration suchten. Die frühen Dekaden verliefen sehr ruhig und erste Erkenntnisse traten hervor. Suna bestand im Grunde nur aus Sediment und einem rotierenden, leuchtenden Kern. Dieser Kern strahlte jedoch so stark, dass die Sedimente sich zu Glas geschmolzen hatten. Die Oberfläche des Planeten hatte sich im Laufe der Zeit fast vollständig zu einem natürlichen, kunstfertigen Schmelzmuster fließenden Glases verhärtet. An manchen Stellen war es so klar und rein, dass hunderte

Meter in die Tiefe geblickt werden konnte. Vom All aus ist der sphärisch strahlende Kern und sein warmes, weißes Licht zu sehen. Es bricht sich tausendfach in den zahllosen Gläsern des Planeten, wodurch ein wahres Schauspiel des bunten Farbspektrums sich über die reflektierenden Ebenen ergießt. Das Meer aus Farben fließt durch Täler wie Wasser, spiegelt sich in Bergen und fächert sich in Dünen aus Glas auf.

Die nächsten Entdeckungen wurden gemacht, als die Hostati sich auf die warme Oberfläche Suna's wagten. Sie tauchten in das Farbenspiel ein. Einige von ihnen entspannten sich trotz des Raumanzuges und der Hitze. Andere schwelgten regelrecht im Licht und sahen Dinge, die unmöglich dort sein konnten. Sie mussten mit Zwang von der Oberfläche evakuiert werden. Welle stellte darauf die Hypothese auf, dass Menschen durch den Himmel natürlich auf Farben geprägt waren. Sie empfanden die Wirkung des Farbenspiels in etwa so anziehend und entspannend wie andere das Rauschen des Meeres. Aus dem Meer kam jedes Lebewesen. Es ist die Urheimat des Lebens sowie die Lichter des Himmels das Urphänomen des Menschen waren. Das Wohlbefinden könnte daher im genetischen Kode der

Menschheit niedergeschrieben sein. Neurologische Untersuchungen unterstützten die Hypothese. Beim Anblick des Weltraumwunders wurde ein bestimmter Teil des Hirns stimuliert. In diesem waren vor allem angenehme Erlebnisse, wie eine Familienzusammenkunft zu einem Feierzyklus oder die Geborgenheit des eigenen Heims, gespeichert. Es wurden damit nicht nur Endorphine ausgeschüttet, unterbewusst projizierte das Hirn die Erinnerungen, aber auch Träume, in die gesehenen Lichter und Reflexionen.

Wie die Hostati zeigten, konnte das Schwelgen im Licht allerdings zu völliger Passivität führen. Es war bei einigen Probanden so akut, dass sie sich weder für Essen, Schlaf oder andere Reize bis auf den Farbkonsum interessiert hatten. Als sie, zum Wohle ihrer eigenen Gesundheit, fortgeschickt wurden, berichteten sie später von Entzugserscheinungen. Der Hohe Rat gab sofort eine Studie in Auftrag. Es stellte sich heraus, dass nicht das Licht abhängig machte. Die Menschen wurden süchtig danach zu vergessen und sich selbst nur noch mit glücklichen Erinnerungen zu füllen. Wissenschaftlich gesehen bestand also keine Gefahr vom Planeten selbst, jedoch sollten depressive oder traumatisierte Personen bei ihm besondere Vorsicht walten lassen. Doch gerade die Möglichkeit seine Träume und schönen Lebensmomente erneut zu erleben, hat zu einer großen Verlockung Suna's geführt. Die Einzigartigkeit und Schönheit erhöhten seine Anziehungskraft nur noch weiter.

Sehr früh schon wurde das Weltraumwunder eines der beliebtesten Ausflugsziele. Leider besaß der Planet zu wenig Masse für eine Atmosphäre und Lebewesen würden nach kurzer Zeit auf ihm verbrennen. Durch die Nähe zu Telsios trauten sich Reiseunternehmen nicht, feste Stationen zu errichten und selbst Welle besaß am System nicht genügend Interesse, um dessen Schutz zu organisieren. Damit gab es auch für Tor keinen Grund Lebenslinien zu konstruieren und die anfängliche Aufregung legte sich sehr bald.

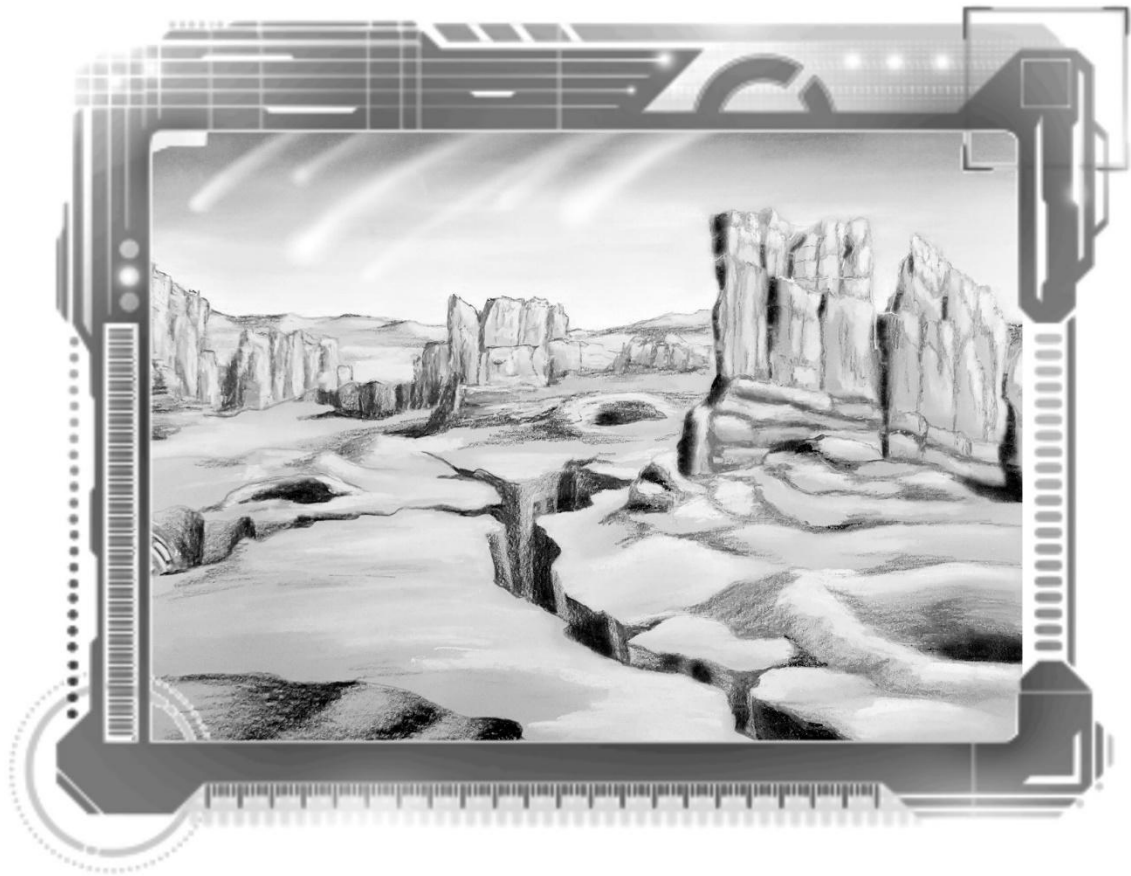
Das hielt verschiedene Unternehmen jedoch nicht davon ab, das Weltraumwunder für Kreuzfahrten oder sogenannte Glasfeiern auszuschlachten. Doch durch die Nähe zu Telsios wagen auch sie sich nie ohne Eskorte in das System. Nur jene, die ihren Erinnerungen erlegen sind oder sich im Glanz der Welt verlieben wollen, fliegen seitdem regelmäßig nach Suna. So blieb das Kind des Lichtes, was Suna bedeutet, wie es vorgefunden wurde: unberührt und menschenleer.

Besonderheiten und Geheimnisse

Neben den gewöhnlichen Reisenden soll es eine Gruppierung geben, die vom Licht süchtig geworden ist. Wie in einer religiösen Gemeinschaft fliegen sie zusammen nach Suna und genießen die Schönheit der Welt. Einigen von ihnen reicht das jedoch nicht. Sie haben sich für viele AWE einen speziellen Raumanzug fertigen lassen. Einsam versinken sie in der Flut der Farben auf der Oberfläche des Planeten. Nach einiger Zeit sind immer wahnwitzigere Beschreibungen und Emotionen im Funkverkehr zu hören. Es wird vermutet, dass nach zu langem Aufenthalt Synapsenschäden im Gehirn auftreten können. Denn, wenn die isolierten Personen überhaupt noch beschreiben, dann schildern sie intensive Träume, die sie im Glas sehen oder sprechen mit bereits verstorbenen Personen, die ihnen in Spiegeln erscheinen. Irgendwann treten sie in eine Zeit ein, die nie wirklich war. Ihre Sprache wird zusammenhangslos und unverständlich. Ist die Sucht so weit fortgeschritten, kehren die Menschen nicht mehr zurück. Sie schlafen friedlich ein und verglimmen irgendwann in der Hitze des Kerns.

Das führte zu einem morbiden Ruhm. Denn bald galt die Farbwerdung des Menschen auf Suna als die schönste Art des Selbstmords. Nicht wenige Hostati, die sich der Kunst verschrieben hatten, gravierten im Glas des Kindes des Lichtes ihr Totenbuch. In ihren letzten Zyklen wollten sie noch einmal die Schönheit ihres eigenen Lebens erfahren. Diese Idee verbreitete sich rasch unter den Sterbenden. So wurde das Weltraumwunder bald der größte, interportale Lichthof des Regens. Necrologen versuchen von Zeit zu Zeit, die ins Glas verwiegten Totenbücher zu kopieren und sie den Verwandten zugänglich zu machen. Selbst Telsios überfällt aus Respekt keine Transporter mit Sterbenden, die im bunten, gleißenden Licht der Glaswelt einschlafen wollen.

Das gilt jedoch nicht für die anderen Schaulustigen und Touristen, die sich so tief in den Regen vorwagen. Auch Unternehmen der Wolken, die den Sterbestil von Suna als Geschäftsmodell für sich entdeckt haben, dürfen keine Schonung erwarten. Es heißt, dass ihre prismatischen Schiffe, die die Farben des Planeten einfangen und widerspiegeln sollen, sogar bevorzugte Ziele für die zerbrochene Maske sind. In einer verdrehten Weise steht die Totenruhe des Glasplaneten damit unter dem Schutz der Königin in Rot.



Der Fels - NR 5

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Der Stern des Systems strahlt im heißen, weißen Schein und überzieht den einzigen Planeten sowie eine weitläufige Asteroidensphäre mit silbernem Licht. Die Tore liegen mitten im Asteroidenfeld, das NR5 wie ein Panzer isoliert, und schützen sich durch eine ablenkende Gravitationstechnologie. Alles, was aus ihnen hervor tritt, wird jedoch nicht geschützt. Als NR 5 entdeckt wurde, galt es als unbewohnbare Welt, die aber fruchtbaren Boden und das Potenzial zur Besiedlung besaß. Form wagte den Versuch und begann die Welt zu formen. Durch Asteroiden erlitten sie aber hohe Verluste und mussten ihr Vorhaben während der Domestizierungsphase abbrechen. Der Planet war zwar bewohnbar, aber er besaß harte Lebensbedingungen und es fehlten größere Wasserquellen sowie ein Großteil der Flora und Fauna. Zum Zeitpunkt des Abbruchs war eine Halbwüsten-Landschaft mit zu Felsspitzen geschliffenen Gebirgen, kontinentalen Spalten und tiefen Höhlen geschaffen worden. Es war eine unwirkliche, unvollendete Landschaft. Deswegen wurde der Planet als Der Fels bezeichnet.

Doch nicht alle gingen. Die Familien, denen

eine neue Heimat versprochen wurde und die aktiv im Formungsprozess beteiligt waren, wollten sich ihre Zukunft nicht nehmen lassen. Sie nutzten die übrig gebliebene Ausrüstung und machten in einem deutlich kleineren Bereich da weiter, wo Form aufgehört hatte. Es lebten einige wenige Vogelarten in dem zerklüfteten Land und kleine Nagetiere konnten sich anpassen. Die Familien richteten die Jagdvögel ab und schlugen damit Beute. Gleichzeitig bauten sie Nutzpflanzen in feuchten Höhlen an. Es bildete sich eine Subsistenzwirtschaft heraus, die immer wieder von Hungerperioden erschüttert wurde. Die Siedelnden mussten alle Kraft für das Überleben aufwenden und besaßen keine Reserven mehr, um die Formung fortzusetzen.

Das lag hauptsächlich daran, dass die Versorgung zum Fels immer schon eine gefährliche Herausforderung darstellte. Am Anfang unterbrach die Verbindung oft, weil die Versorgungsschiffe durch Asteroiden beschädigt oder gar zerstört wurden. Es gab keine Technologie, die gegen diese desolate Situation half. Lediglich das pilotische Geschick und die eigene Intuition konnte die Menschen im Asteroidenfeld am Leben erhalten. Da das Risiko zu hoch und der Nutzen zu gering war,

wurde bald eine direkte Versorgung aufgegeben. Die Familien lehnten eine Evakuierung ab, denn es war ihr Land und sie waren stolz. Um sie trotz ihrer Ablehnung nicht einfach dem Tod zu überlassen, befestigten bekannte Handelnde, die diese Einstellung respektierten, die Versorgungsbehälter zur Selbstabholung an Asteroiden nahe der Tore. So begrenzte sich die Gefahr auf ein ertragbares Niveau und die Güter waren außer Reichweite der Piraten, sofern diese nicht zu verzweifeln und wagemutig wären. Einmal befestigt, lief die Zeit gegen die Bewohner des Felsen, da jederzeit ein anderer Asteroid mit dem Behälter kollidieren und die wertvollen Lebensmittel zerstören konnte.

Hochtechnologie zur Kommunikation und Koordination besaßen die Siedelnden nicht. Sie waren gezwungen die wenigen, verfügbaren Mittel zu nutzen. Anstatt moderner Kommunikationstechnologie bildeten die Familien weiter ihre Vogelarten aus. Die Falken stachen bei den Zuchten am stärksten hervor. Sie passten sich schnell an die Landschaft an, spürten effizient Beute auf und konnten zuverlässig Nachrichten zwischen den scharfkantigen Felsformationen übermitteln. In Folge dessen konzentrierten sich die Familien auf die Ausbildung der Falken. Sie wurden für das Überleben so essentiell, dass sie einen festen Platz in den Familien einnahmen. Ihrem Abbild treu, mussten die Siedelnden über sehr viel Pilotengeschick verfügen, um die Güter zu bergen oder überhaupt eine Verbindung zur Außenwelt herzustellen. Das schwierige Gelände des Felsen eignete sich ideal, um die Durchquerung des Asteroidenfeldes zu üben. Über zwei Generationen entwickelte sich so eine Siedlung, die ihren Neugeborenen schon im Kindbett das Fliegen beibringen musste. Das und das Wiedererstarken von Instinkten und Überlebensfähigkeiten führte zu einer ganzen Reihe wahrer Piloten-Asse. Um die Versorgung ihrer Heimat sicherzustellen, flogen sie hinaus zu anderen Welten und wurden schnell als exzellent bezahlte Söldner bekannt.

Eine Legende wurden sie aber erst, als sie das Leben der Vitaki bei einem Flottenkampf mit der Kosme retteten. Sie flogen ein Manöver, dass zuvor noch nie ein Pilot durchgeführt hatte. Durch ihr unglaubliches Fluggeschick stießen sie mitten durch die Todeszone in das Herz der Kosmeflotte und beschädigten ihre Großkampfschiffe durch den Überraschungsangriff so sehr, dass die Piraten fliehen konnten. Die Königin in Rot adelte die jungen Silberfalken persönlich zu einem großen Klan.

Mit dem Ruhm kamen die Aufträge und sehr bald kannte jede Macht im Regen die Silberfalken. Der Name stammte von dem Licht ihrer Sonne und ihren tierischen Familienangehörigen. Als Piraten sind sie weder expansionistisch noch grausam, doch sie werden das Überleben ihrer Familien mit aller Entschlossenheit sichern. Von anderen Klänen werden sie für ihre großartigen Pilotendienste hochgeschätzt und damit als eine Art Söldnerklan akzeptiert. Silberfalken gelten als eindeutige Opfer, die zur Piraterie gezwungen sind. Selbst die Kosme versucht sie eher zu rekrutieren und ihnen eine Möglichkeit auf Rehabilitation zu geben, als sie aktiv zu jagen.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Seitdem der Fels von Form aufgegeben wurde, galt mehr als jemals zuvor, dass die Übrigen zusammenhalten mussten, um zu überleben. Die Familien konnten gar nicht anders, als einander zu helfen und eine Gesellschaft aufzubauen, die sich blind aufeinander verlassen konnte. Diese ist oligarchisch strukturiert. Da Form noch kein ausreichendes Asteroidenabwehrgitter installieren konnte, mussten sich die Familien in Höhlen zurückziehen und begannen Bunker und unterirdische Anlagen zu bauen. Die Nahrungssuche und Tierzucht war allerdings nur auf der Oberfläche des Felsen möglich. Deswegen wurden die Aufgaben auf verschiedene Familien aufgeteilt.

Die Nestfamilien kümmerten sich um die Tierzucht, bildeten die Falken und die jüngsten Piloten aus. Sie waren außerdem für die Kommunikation zwischen den Familien zuständig. Die Blechfamilien warteten und konstruierten die Ausrüstung. Sie sammelten alles und wagten sich an die Einschlagskrater für die Materialbergung heran. Die Erdfamilien waren den ganzen Zyklus mit dem Ausbau des Bunkernetzes beschäftigt. Außerdem bewirtschafteten sie die Höhlen mit Nutzpflanzen. Ihre Langzeitaufgabe war die weitere Formung des Felsens. Die silbernen Familien hatten sich erst später herausgebildet. Sie waren fast jeden Zyklus im All. Sie bildeten die Jugend aus, holten die Versorgungsbehälter ab, warnten vor kommenden Einschlägen und führten den gefährlichen Asteroidenbergbau durch.

Jede Dekade treffen sich die Familienoberhäupter, um die aktuelle Lage zu besprechen, Bedarfslisten an Gütern aufzustellen und weitere Pläne für die Zukunft zu schmieden. Die

Treffen wechseln von Bunkerdorf zu Bunkerdorf. Es gibt auch Ereignisse, an denen alle Familien gleichzeitig beteiligt sind. Das bekannteste Ereignis ist der Silberregen. Er entsteht, wenn die Asteroiden in der Atmosphäre des Planeten verglimmen. Oftmals beinhalten diese wertvollen Mineralien. Die silbernen Familien geben die Koordinaten des nächsten Einschlags an die Nestfamilien weiter, die daraufhin die Erd- und Blechfamilien informieren. Über das Bunkernetzwerk wird eine schnelle Sammelgemeinschaft gebildet, die dann zur Aufschlagstelle fährt, bevor weitere Einschläge das Material unbrauchbar machen. Vor den großen Asteroiden und ihren verheerenden Aufschlägen müssen die Kolonisten sich jedoch unter der Erde verstecken. Ihre unterirdische Architektur mit ausfahrbaren Landeplattformen hat bisher aber jeden Einschlag überstanden.

Menschen und Gebräuche

Wenn der stereotype Charakter eines Silberfalken beschrieben werden würde, hätte er ein ruhiges, manchmal still beobachtendes Gemüt. Darin liegt Vorsicht aber auch unermesslicher Stolz verborgen. Vielleicht ist es das Wissen, dass so wenige Familien bereits so viel erreicht haben und als Piratenklan anerkannt sind, vielleicht ist es auch das unerschütterliche Selbstbewusstsein der Silberfalken, die Besten auf ihrem Gebiet zu sein, welches der Quell ihres Stolzes ist. Zumindest lassen sie sich manchmal von ihrer Arroganz verleiten, Herausforderungen auszusprechen oder anzunehmen, die größer als sie selbst und ihr Können sind. Ironischerweise sind es aber genau solche Situationen, in denen die Silberfalken über sich hinauswachsen und zu ihrer Legende beitragen.

Zu Freunden und Verwandten sind sie stets herzlich. Ihnen allen ist ein großer Mut gemein. Denn wer auf den Felsen überlebt hat, hat bereits mehrfach sein Leben riskiert. Fern der Heimat suchen sie nach gut bezahlten Aufträgen oder jagen wertvolle Fracht. Den Gewinn lassen sie, in Form von Waren, ihrer Familie auf dem Felsen zukommen. Ihre Ideale sind Familie, Falke, Fels und das in der Reihenfolge. Nichts ist wichtiger als die eigene Familie. Der Falke gehört zur Familie und nimmt daher einen hohen Stellenwert ein. Sie sind das markanteste Zeichen eines Silberfalken und begleiten ihn treu auf jeden Planeten. Die Tiere werden genetisch in der Kindheit auf einen menschlichen Partner geprägt. Danach verlässt ein Falke ihn nur noch, um auf

Jagd zu gehen oder einen Auftrag für ihn auszuführen. Silberfalken sehen ihre Begleiter als vollwertige Partner an. Ein Falke warnt seinen Partner mit Kreischen vor Gefahren, sucht für ihn Wasser und Nahrung oder ist ausgebildet angepasste Technologie, wie eine Flugkamera, Rüstungen oder Messerklauen, zu benutzen. Demzufolge besitzt er auch eigene Rechte und ein Angriff auf den Falken ist ein Angriff auf die Familie. Sie können durch die Erfahrung und emotionale Bindung nicht einfach ersetzt werden. Verlorene Falken werden wie echte Menschen betrauert und erhalten ein Grab auf dem Felsen. Andersrum vereinsamt und verkümmert ein Falke ohne seinen Partner. Nur in seltenen Fällen kann er wieder genügend Vertrauen zu einem anderen Menschen aufbauen.

Das Leben ist im Allgemeinen ein sehr wertvolles Gut bei den Silberfalken. Sie halten stets zusammen, selbst wenn sie von unterschiedlichen Auftraggebern gegeneinander kämpfen müssen. Nur die Überlebensinstinkte würden einen Silberfalken dazu bringen, einen anderen zu töten. Unabhängig von der Situation hat dies immer auch juristische Konsequenzen unter den Familien. Ein totes Familienmitglied bedeutet sehr viel für die wenigen Menschen auf dem Felsen. Alle betrauern die gestorbene Person, nicht nur die Verwandten und Bekannten. Ist der Tod auch noch durch die eigenen Reihen verursacht worden, droht eine soziale Katastrophe. Es kam bereits dazu, dass eine ganze Familie verbannt wurde, weil aufgrund eines Todesfalles Rache und Mord geschworen wurden. Ähnlich hart werden Angriffe auf Falken selbst geahndet. Das sollte jeder Fremde wissen, bevor er versehentlich den Falken als Jagdtrophäe schießen will. Allerdings ist es keine leichte Aufgabe einen Falken des Felsens zu töten. Denn sie werden zusätzlich mit eigener Ausrüstung angepasst. Manche Tiere besitzen genügend Muskeln, um winzige Schildgeneratoren oder Kleinstwaffensysteme zu tragen. Andere lassen Miniatursprengsatzketten, sogenannte Bonbonbomben, fallen oder heften Peilsender an Vehikel. Durch ein Signalfeld, das um den Schnabel befestigt wird und holografische Figuren erzeugt, können dem Falken auch genaue Richtungen und Ziele gezeigt werden. Das Einsatzspektrum eines Falken des Felsens ist sehr groß. Demzufolge sind das Tragen von Falkenfedern, Knochen oder die Darstellung von gebrochenen Flügeln eine schwere Provokation.

Wirtschaft und Militär

Es gibt keinen Handel im System. Selbst den wagemutigen Handelnden der UHA ist es zu riskant eine permanente Versorgungsstrecke zum Felsen zu errichten. Zwar besitzt der Felsen viele, wertvolle Metalle, jedoch ist ein Abbau oder Transport gefährlich und lohnt sich für kein Unternehmen. Demzufolge gibt es weder Außen- noch Innenhandel. Die Produktion der Subsistenzwirtschaft reicht nicht aus, um den Grundbedarf der Familien zu decken. Es ist eine Defizitwirtschaft, in der jede Gelegenheit an Rohstoffe zu gelangen, genutzt werden muss. Der Fels ist damit abhängig von externen Aufträgen und gesandten Gütern. Diese Lage wird sich auch nicht verbessern, wenn die Formung nicht fortgesetzt wird.

Durch die geringe Anzahl von Arbeitskräften wird die Flucht aus der Subsistenz aber noch Generationen dauern. Aus diesen Gründen bleibt den Familien nichts Anderes übrig, als ihre Verwandten in die Gefahr des Alls zu schicken, um die Versorgung des Felsens zu gewährleisten. Aus Kulanz für diese Probleme wird von Tor keine Gebühr bei der Tornutzung zum Felsen erhoben. Das einzig Positive an der Situation ist, dass sich keine Macht, ob Kosme oder Piraten, für das System interessiert und die Familien des Felsens in Ruhe leben können.

Besonderheiten und Geheimnisse

Ein abgelegener Bunker in der Felswüste ist stets verschlossen. Er ist das Archiv der Totenbücher. Für jeden Gestorbenen wird er ein einziges Mal geöffnet und sein Buch darin konserviert. Für Forschende stellt das Grabmal eine necrologische Schatzkammer dar. Für die Silberfalken ist es nur ein Ort der Trauer und des Abschiedes.

Das Syndikat will dem Klan so viel Geld bieten, um ihn sich ganz einzuverleiben. Bisher ist das Geschäft gescheitert, weil der Schwan, durch Hinweise der Zeugen, die Boten abgefangen hat. Doch der Schwan schwor, falls jemals die Silberfalken irgendeinem Klan gehören sollten, werden sie mit einer kleinen Armee den Felsen erobern und alle Familien als Geiseln nehmen. Die Silberfalken gelten bei anderen Klänen eher als ein kostbares Gut, über das gestritten wird, anstatt als Klan ernst genommen zu werden. Sobald die Silberfalken ihre Neutralität verlieren würden, gäbe es keinen Grund mehr, ihnen etwas vorzumachen. Unerwartete Konkurrenz haben sie dabei von Tor. Das Unternehmen bot eine geschützte Lebenslinie, ähnlich wie in iPololt,

an, unter der Bedingung, dass die Silberfalken vertraglich für Tor arbeiteten. Gegen die Einflussnahme des Unternehmens wehrten sich jedoch alle Piratenkläne und hatten Tor gedroht, den Fels zu bombardieren, wenn sich das Unternehmen ihm nähert. All diese Verhandlungen und Drohungen liefen ohne die Kenntnisnahme der Silberfalken ab.

Was die Piraten betrifft, existiert nur eine Familie, die dauerhaft für sie arbeitet. Sie wurde verbannt, denn sie hatte aus Unwissenheit einen Frachter innerhalb eines Auftrages zerstört, in dem sich ein junges Familienmitglied des Felsens nach Telsios schleusen wollte. Als die betreffende Familie davon erfuhr, verlangten sie das Blut der Mordenden und drohte mit Selbstjustiz. Die Verurteilung und Bestrafung reichten ihnen nicht aus. Um die Eskalationsspirale zu unterbrechen, wurden sie vom Felsen verbannt. Bald darauf fanden sie sich an der Seite der Königin in Rot wieder, der sie ab da an als persönliche Leibwache dienten.

Archetypische Prägung

Auf dem Felsen zu leben, heißt ständiger Gefahr ausgesetzt zu sein. Die unwirkliche, unvollendete Umgebung, die Meteoriteneinschläge und die permanente Mangelversorgung führen zu einem Leben ohne Luxus und Sicherheiten. Es wird das Beste aus dem gemacht, was zur Verfügung steht. Jeder Zyklus ist eine neue Herausforderung, der sich gestellt werden muss. Das funktioniert nur, wenn die Familien bedingungslos zusammenarbeiten und sich blind vertrauen können. Ein einziger Egoist kann durch seine persönlichen Interessen das Leben aller gefährden. Die Familie gilt daher als heilig. Um ihre Kinder unter diesen extremen Bedingungen aufzuziehen, müssen die Eltern große Risiken eingehen. Schon im Kindesalter erhalten sie Flug-, Jagd- oder Überlebensstunden. Bewohner des Felsens fürchten sich nicht vor Wagnissen, sondern begrüßen sie. Andere Welten halten sie deshalb für unverantwortlich und meinen, sie würden mit dem Leben ihrer Kinder spielen. Aber sie wissen nicht, dass diese Tollkühnheit Anpassung und überlebensnotwendig ist.

Von Anfang an ist ihr Falke an ihrer Seite. Das Verhältnis wächst schnell zu einer festen Bande. Er ist der treue Gefährte, der den Silberfalken überall hinbegleitet und ihn als gleichberechtigten Partner ansieht. Der Traum der Bewohner des Felsens ist es, ihre Heimat aufzubauen und zu einem bewohnbaren Planeten zu formen. Doch bis dahin müssen sie zuerst überleben.



Argäa - OR 5

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Eine grüne Sonne steht im Zentrum dieses lebensreichen Systems mit sechs Planeten. Der größte und zentralste von ihnen ist Argäa, ein tropisches Paradies großer und zahlloser Pflanzen. Die sensationelle Besonderheit war, dass sie vor jeder menschlichen Terrainformung bestanden. Die gesamte Landmasse ist von ihnen bewachsen. Es handelt sich also um echtes, außerhimmlisches Leben, wenn auch auf Pflanzenbasis. Welle war von dem Fund begeistert und sandte seine genialsten Biologen, um Daten zu sammeln und nach kulturschaffenden Leben zu suchen. Desto mehr Welle die Welt erforschte, desto mehr fiel ihnen die genaue, natürliche Ordnung auf. Es gab keine Wucherungen oder wildes Wachstum. Es wurden keine Insekten oder anderes, tierisches Leben entdeckt. Dafür schien jede Pflanze eine Symbiose mit einer anderen einzugehen.

Die erste Vermutung war, dass eine geplante Pflanzenzusammenstellung von den Okima vorgenommen wurde. Das meiste grüne Leben konnte in bekannte Familien eingeordnet werden und war mit himmlischen Pflanzen verwandt. Dieses Erkenntnis löste Ernüchterung bei Welle aus. Doch die Okima hatten

aus vertrauten Gattungen zusammenhängende Systeme geschaffen. Jede Pflanze war mit den anderen verbunden. Große Holzstämme, schützten zarte Gewächse, deren Blütenblätter Windkanäle bildeten, um die fliegenden Samen der Bäume weiter zu tragen. Untersuchungen des Bodens hatten ergeben, dass es monokulturelle Produktionsfelder für bestimmte Nährstoffe gab. Diese wurden über ein gigantisches, panplanetares Wurzelsystem mit anderen Kulturen ausgetauscht, sodass die Fruchtbarkeit des Bodens erhalten wurde. Die Größe und Komplexität der verbundenen Pflanzensysteme glich menschlichen Städten. Fast architektonisch setzen sich immer wieder besonders geeignete Pflanzenkombinationen zusammen, je nach dem gegenwärtigen Bedarf aller Pflanzenarten. Sie bildeten bei Umweltveränderungen sogar neue Transport- und Produktionsknoten. Selbst die Besamungsprozesse schienen kontrolliert zu bestimmten Zyklen stattzufinden. Dabei wurden auch immer wieder verschiedene Arten neu kombiniert. Es etablierten sich einige Arten, die sich von selbst nicht mehr fortpflanzen konnten und dazu andere Pflanzen benötigten. Dafür pflegten, bewässerten und formten sie das Land. Katastrophen, wie Brände, konnten schnell mit richtigen Arten eingedämmt und beendet werden.

Mit der Effizienz, mit der diese Phänomene geschahen, glaubte keiner der Forschenden an Zufall. Die Okima mussten die Pflanzenkomplexe steuern oder sie waren mit einer autonomen, grünen Intelligenz konfrontiert. Sie kommunizierte unter einander durch Pollen, die bestimmte Botenstoffe wie Befehle übersandten. Das Beurteilungskonzept der Pflanze musste überdacht werden. Als Komplexe waren sie höher entwickelt, als das meiste Leben auf Basis von Tierzellen. Tiere oder Insekten wurden zudem entweder vor langer Zeit ausgerottet oder existierten nie auf Argäa. Das gezielte Aussetzen von Insekten führte nach einiger Zeit zu deren Isolation. Gefressene Pflanzengattungen entwickelten Gifte und Dornen oder ließen andere Familien mit diesen Eigenschaften bei sich ansiedeln, um die Schädlinge abzuwehren. Es dauerte nicht einmal eine Hekade, bis die Schädlinge verschwunden waren.

Auf den menschlichen Einfluss von Welle reagierten die grünen Komplexe diffus, als würden sie sie weder als Bedrohung noch als Vorteil einschätzen können. Die Frage stand im Raum, wie die Komplexe ihre Umwelt wahrnehmen und beurteilen konnten. Zwei weitere Planeten waren im System noch fruchtbar und unterschiedlich stark durch die Okima mit argäischen Arten besiedelt. Diese wuchsen allerdings wild und verhielten sich scheinbar wie gewöhnliche Pflanzen. Es schien, als gäbe es noch eine anleitende Pflanzengattung, die auf den anderen Planeten fehlte. Weitere Investitionen und Forschungsinstitute hatten eine Reihe von Experimenten durchgeführt, um die lenkende Art zu finden. Die Resultate bewiesen, dass jede Pflanze auf Argäa über ihre Wurzeln oder über Botensporen mit einem lebenden Netzwerk von Reizen verbunden waren. Es wurden sogar ganze, flugfähige Pflanzen entdeckt, die eine komplexe Reizanordnung weitergaben, um auf neue Bedrohung schnell zu reagieren. Allein durch Bewegungen, Lichtfrequenzen und Duftstoffe wurden Reize oder Befehle weitergeleitet. Die Reize, die von Zentralknoten ausgegeben wurden, wandelten sich in Bewegungen und Anpassungen der Pflanzenwelt des Planeten um.

Dieses Netzwerk schien die Kontrolle über alle Pflanzenkomplexe zu besitzen. Es führte immer tiefer in den Planeten und das Wurzelgeflecht wuchs dabei an. Selbst nach hundert Metern unter dem Boden hörte es nicht auf. Es war unklar, wie die Wurzeln sich im Untergrund angepasst hatten oder wie tief das Netzwerk ging. Käme es vom Planetenkern,

so die Theorie, würde Argäa wahrhaftig leben. Diese Annahme ist in den Medien sehr populär geworden. Zügig hatten sich Menschen gefunden, die Argäa besiedeln wollten. Der Hohe Rat konnte feindselige Reaktionen auf die Siedelnden nicht ausschließen und befahl der Kosme den Siedlungsraum zu beschließen. Des Weiteren sollten das System unter Kontrolle und Beobachtung der Kosme gestellt werden, um für einen Notfall einsatzbereit zu sein.

Nach der Säuberung und Planierung des beschossenen Gebietes wurde die erste Kolonie gegründet, die die verbrannte Erde wieder aufzuforsten versuchte. Die eingeführten Nutzpflanzen wurden sehr schnell von Argäa reproduziert. Es schien, als wären sie der Grund, warum die niedergebrannte Region wieder ergrünte. Das Netzwerk verstand nicht, welche Fremdkörper ankamen oder wie der Schaden entstand, aber es verstand, dass sie den Schaden beseitigten. Es war von Vorteil, sie zu erhalten und zu verbreiten. So entstand ein friedliches Verhältnis zwischen den Kolonisten und dem Netzwerk. Nach einiger Zeit folgten allerdings Berichte von seltsamen, parasitären Infektionen, von denen die Kolonisten auf Assimilierungsversuche des Netzwerkes schlossen. Pollen und Wurzeln versuchten erfolglos Verbindung zu den Menschen aufzunehmen, aber sie waren mit Fleisch nicht kompatibel. Es bestand keine ernste Gefahr für die Gesundheit, aber das weckte den Willen auf Seiten der Kolonisten zu antworten.

Es begannen die ersten Überlegungen, wie mit dem Netzwerk in Kontakt getreten werden konnte. Dieses wiederum bemerkte die Reaktion der Menschen auf Düfte, Geräusche sowie Farben und versuchte sie auf verschiedene Weise einzusetzen, um die Kolonisten in zerstörte Regionen zu locken. Es bildeten sich Blumenpfade heraus, die die Menschen zu anstehenden Forstarbeiten lenkten. Die Siedelnden folgten ihnen. Sie wollten ihrer Umwelt helfen und durch Taten dem Netzwerk ihre gute Absicht offenbaren.

Der wirkliche Durchbruch gelang jedoch Welle. Sie hatten die Netzwerkeize entschlüsselt und konnten dementsprechend eigene Informationen zum Netzwerk senden. Das, was unter großem Medienaufwand folgte, war das bis dahin Bizarreste, was im Netz zu sehen war. Es war eine Konversation mit einem Planeten. Bestimmte Reizmuster wurden immer wieder in Zusammenhang mit bestimmten Befehlen und Situationen, wie

Wachstum, Feuer, oder einzelne Pflanzenarten, verwendet. Diese Grundsignale wurden nun zurück zum Netzwerk gesandt. Wie bei einer Identifikation kamen zuerst Signale, um die sendende Pflanzenart zu verifizieren. Welle sandte Reize zurück, die stets für Menschen gesandt wurden. Es folgten Befehle von Ausbreitung, bestimmten Regionen und Wachstum. Doch die Menschen gehorchten nicht. Es war dieser Moment, als das Netzwerk erkannte, nicht mit einem Teil von sich zu kommunizieren. Danach wurde immer wieder ein einziges Signalmuster wiederholt. Es bestand aus den gedeuteten Begriffen für Licht, Feuer und Aufblühen. Der erste Begriff, das Licht, wurde mit einer hohen Botenstoffkonzentration übersandt, als wäre er der wichtigste der drei.

Damit wurde für den Hohen Rat das Bewusstsein Argäas bewiesen. Diese Souveränität achtend, wurde die Kolonie formal aufgeben. Andere Menschen, darunter Glaubende, sahen in der Konversation eine wichtige Botschaft. Die Kolonisten blieben und ihnen schlossen sich Tausende von inspirierten Menschen an. Sie wirkten als Vermittelnde zwischen Menschheit und Argäa. Die Kosme riegelte, nach dem Befall mit Religion, der Aufdeckung eines potenziell feindlichen Bewusstseins und der Assimilationsversuche, das System unter Zustimmung des Hohen Rates ab. Es durften keine Güter exportiert und nur lebensnotwendige Güter importiert werden. Alle, die das System besuchten oder verlassen wollten, mussten strenge Kontrollen über sich ergehen lassen und ihre genaue Strecke angeben. Wer davon abwich oder sonst irgendwie Probleme verursachte, wurde eingesperrt. Solaris, eine frühere Stimme der Okima, sprach: „An Argäa wird der Umgang mit außerhimmlichem Kontakt geprüft werden. Wenn die Menschheit zuhört, wird ihr ein Teil der großen Metapher offenbart werden.“ Seitdem ist der lebende Planet ein ständiges Thema im Hohen Rat.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Die Gesellschaft Argäa's lässt sich nur mit ihren eigenen Begriffen, der Symbiokratie, beschreiben. Sie ist ein Teil des Ökosystems geworden. Das Netzwerk weist ihnen mit Blumen und Duft den Weg und die Kinder Argäa's, wie sich die Bewohner mittlerweile nennen, folgen ihm und pflegen die Pflanzenkomplexe. Argäa hat die Bedürfnisse der Menschen kennengelernt und weiß sie zu decken. Es gibt auf der tropischen, feuchten Welt

keine Nachtkälte und am Tag schützen weite Blätter vor zu viel Sonneneinstrahlung. Menschliche Siedlungsgebiete sind mit Früchten bewachsen und es haben sich Bäume, gefüllt mit Wasser, gebildet, um auch den Durst zu stillen. Jedes benötigte Material wird aus Züchtungen gewonnen und es entstanden vollständig grüne Siedlungen.

Argäa bildet keine Regierung. Es ist ein Zufluchtsort, in dem jede helfende Hand gebraucht wird. Organisiert werden die Menschen über das Netzwerk. Die Reizungsmuster geben klare Befehle. Dabei hierarchisieren die Kinder Argäa's nach Reinheit. Sprösslinge sind Neuzugänge, die erst die Phase der Entwöhnung von Technologie und die Annahmen der Gaben Argäa's absolvieren müssen. Sie beobachten und helfen bei den einfachsten Aufgaben. Wachsende achten auf sie und bilden den großen Kern der Gesellschaft. Sie haben sich an das Leben ohne Technologie angepasst und führen die Hauptaufgaben durch. Angeführt werden sie von Erblühten, die direkt mit dem Netzwerk, welches sie Mutter nennen, kommunizieren. Sie kooperieren dabei mit Welle. Der US erhält alle Kommunikationsprotokolle mit dem Netzwerk für Technologienutzung und interportale Reisen. Das Ziel der Kinder Argäa's ist es nicht, Technologie kategorisch abzulehnen, sondern mit dem Planeten zu erblühen und seine Saat in die Welten zu tragen. Erblühte außerhalb Argäa's zu treffen, ist wie einem Kult irrationaler Menschen zu sehen. Zumal sie meistens nur mit dem Nötigsten bekleidet sind.

Menschen und Gebräuche

Das gesamte System wurde den Kindern Argäa's überlassen. Zu ihnen zählen Flüchtlinge, Asylsuchende, Kriminelle, Neugierige und Naturliebende. Aus allen Schichten und Ethnien kommen Menschen nach Argäa, um ihr altes Leben hinter sich zu lassen und Teil von etwas Größerem zu werden. Sie gehen von der Annahme aus, dass die Natur, mit der sie Argäa gleichsetzen, alle Bedürfnisse für ein glückliches Leben befriedigt. Technologie macht Dinge vor allem bequemer, schneller und vielfältiger. Doch die grundlegenden Bedürfnisse für die Glückseligkeit können auch durch körperliche Arbeit und Einfachheit befriedigt werden. Technologienutzung wird nicht reduziert, aber sie wird auch nicht als notwendig angesehen. Ohne Technologie nicht mehr überlebensfähig zu sein, ist für die Kinder Argäa's bemitleidenswert.

Ein Sprössling lässt los von Avanten, Vertrauten und auch Bekannten. Sie müssen keine Kleidung mehr tragen und werden von der Mutter versorgt sowie mit ihren süßen Säften in den Schlaf gewogen. Es ist sogar unangenehm für Wachsende sich Kleidung anzuziehen. Aber um nicht sofort wegen Störung der Öffentlichkeit verhaftet zu werden, passen sie sich avanten Gesellschaftskonventionen an. Allerdings bedecken sie ihre Nacktheit in den Systemen nur mit einem Hauch von Kleidung und legen ihn bei etwas Privatsphäre auch wieder ab. Diese offene Präsentation stigmatisiert die Kinder Argäa's, besonders im Hinblick auf die teilweise Assimilation. Unbehandelte Assimilationsversuche führen zum Tod, dann kann der Körper nur noch in die Erde eingehen. Deswegen assimiliert das Netzwerk von Generation zu Generation nur kleine Teile des menschlichen Körpers, die aber genetisch vererbt werden. Mittlerweile sind die Spuren schon deutlich erkennbar. Die Erblühten können aufgrund ihres, durch die Mutter, veränderten Körpers mit ihr und anderen Pflanzen in Kontakt treten. Sie besitzen sogar Chloroplasten unter der Haut. Damit können sie Sonnenenergie und Wasser für die eigene Regeneration sowie Energiespeicherung verwenden. Falls die Kosme jemals eine solche Person außerhalb von Argäa finden sollte, würde sie ohne zu zögern das Feuer eröffnen. Sie ist der Inbegriff der menschlichen Verunreinigung, auf die die Kapitalstrafe steht. Außerdem wäre es ein Beweis, dass das Netzwerk menschliche Gene zu seinem Nutzen verändert und damit würde seine Vernichtung drohen.

Wirtschaft und Militär

Die Kinder Argäa's haben alles, um ein glückliches Leben zu führen. Sie handeln nur ihre Samen, um die Pflanzen Argäa's in die Welten zu tragen. Besonders begehrt sind die Muttersamen. Sie gelten unter Glänzenden sogar als Trophäe. Allerdings kennen nur die Erblühten den Weg zur Mutter, die die einzige Quelle für sie darstellt. Die Samen werden gegen Technologie, Geld oder Gefallen gehandelt, sofern das Geschäft durch die Kosme nicht unterbunden wird. Diese führt, im Auftrag des Hohen Rates, immer wieder Stichproben auf genetische Verunreinigung innerhalb der Bevölkerung durch und bewacht die Tore streng. Sie ist gleichzeitig die einzige Militärmacht im System und schützt die Menschen vor Überfällen. Die meisten Piraten hingegen wollen,

durch den Mangel an Technologie und Wertmaterialien, Argäa nicht überfallen. Sie beteiligen sich höchstens am blühenden Schmuggel der Samen.

Besonderheiten und Geheimnisse

Gerüchten zufolge hat Welle für Nicht-Erblühte extra ein Botenprotein entwickelt, das in die Hand implantiert wird. Es kann mit Wurzeln verbunden werden und die Reize für das menschliche Gehirn in Tast-, Temperatur- und Schmerzgefühle konvertieren. So können die Kinder Argäa's sehr direkt mit Pflanzen kommunizieren. Damit wurde eindeutig gegen das Allgesetz der Reinheit verstoßen. Doch weder Welle noch die Erblühten haben Interesse, dass die Information an die Kosme oder den Hohen Rat dringt.

Das Netzwerk besteht aus einer einzigartigen Pflanzenart, die Samen bildet. Ausgesetzt würde durch den Samen in zahllosen Zyklen ebenfalls eine Mutter heranwachsen. Deshalb sind die Muttersamen verboten und begehrt zugleich.

Archetypische Prägung

Die Kinder Argäas blühen in einem utopischen Leben auf. Die Pflanzenwelt sorgt sich um alle ihre Bedürfnisse und sie gehen dafür mit ihr eine Symbiose ein. Die Bevölkerung besteht vollständig aus Konvertierten, die vorher ein anderes Leben gelebt haben. Sie kennen alle die Vorzüge der Technologie und sie lehnen sie bewusst ab. Es wird nicht einmal Kleidung benötigt. Tatsächlich ist das auch immer wieder ein Punkt, der bei Besuchen auf anderen Welten anstößig ist. Sie verachten dabei jedoch Technologienutzende nicht. Sie bemitleiden sie eher, weil sie selbst wissen, wie gut das Leben ohne den Gebrauch von Technologie sein kann. Diese einfache Wahrheit wird aber von vielen, ihrer Meinung nach, nicht gesehen.

Das sehr enge, harmonische Leben mit der Pflanzenwelt führt zu einer großen Wertschätzung für alles Grüne. Die Bewohner sehen sich selbst als ein kleines Rad im gesamten Ökosystem und bewundern mit Demut die Größe des lebenden Planeten. Es ist ihnen deshalb ein wichtiges Anliegen, den Samen der Mutter auch auf anderen Welten zu verbreiten. Sie träumen davon, dass in einem fernen Zyklus alle Systeme miteinander verbunden sind und jeder sich an der Schönheit der Natur erfreuen kann. Eine Umgehung ohne Pflanzen ist für sie ein Alptraum.



Krieverse - WR 5

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Das Erste, was jedem Piloten auffällt, wenn er das System betritt, ist die hohe Gravitation. Sie lenkt selbst den Kurs von Raumschiffen ab und verlangsamt ihr Vorankommen. Dann zeigen die Sensoren nur einen kargen, öden Planeten, der um eine extrem massereiche, blaue Sonne kreist. In großer Nähe kreisen außerdem weitere Sterne. Durch das schwierige Vorankommen und den wertlosen Weltraumkörper wurde das System zuerst ignoriert. Lange Zeit später erkundeten Piraten, die auf der Suche nach neuen Versteckmöglichkeiten waren, die Weiten von WR 5. Sie entdeckten die Quelle der hohen Gravitation. Es war nicht bloß ein System, es war eine Bündelung von Sternen und Planeten in ein System.

Um die blaue Riesen Sonne kreisten weitere Sonnen, die ihrerseits wiederum von Planeten umkreist wurden. Diese Planeten besaßen sowohl lebensfreundliche Bedingungen, als auch Reichtümer. Als die Piratenbande immer reicher wurde und stetig nach WR 5 zurückkehrte, folgten ihnen andere Banden und beanspruchten Teile des Megasystems für sich. Es kam zu Revierkämpfen und die Kläne wur-

den auf das System aufmerksam. Sie beendeten mit ihren Streitkräften die Scharmützel und führten zu einer Befriedung. Dann begannen sie die Beute untereinander aufzuteilen. Noch bevor der Hohe Rat, die Kosme oder ein Unternehmen der Geschwister davon Notiz nahm, befanden sich überall auf den Planeten kleine Piratenverstecke und geheime Lagerstätten. Die Legenden der Schatzwelten entstanden.

Die Gerüchte und Kämpfe zogen Söldner und Kleinunternehmen an, die eine fragile Versorgung und erste Stützpunkte errichteten. Es hatte sich ein isoliertes Reich gebildet. Jeder Klan besaß einen Planeten, mit eigenen Kolonien und Gesetzen. Nicht-Piraten bildeten einen seidenen Versorgungsfaden und achteten penibel darauf, dass ihr lukratives Geschäft so lange wie möglich unentdeckt blieb. Eine so wichtige Einnahmequelle ließ sich jedoch nicht geheim halten. Der Hohe Rat ging den Hinweisen nach und verabschiedete eine Aufklärungsmission. Die Kosme besaß kein Mandat für den direkten Angriff auf die Piratenkolonien, unter denen zudem zahlreiche Zivilisten weilten. Die Kosme führte ihren Auftrag getarnt durch. Doch als die Aufnahmen den Hohen Rat erreichten, zog das reiche, neue Land den gierigen Blick der US auf sich. Eine

undichte Stelle veröffentlichte den Bericht im Netz und brachte die großen Unternehmen von Wolken und Regen in Aufregung. Während Söldner angeworben und Schiffe mobilisiert wurden, erkannte der Hohe Rat frühzeitig den aufziehenden Sturm. Der Aufklärungseinsatz der Kosme wurde zu einem Rettungseinsatz für die Zivilbevölkerung ausgeweitet. Als die erste Flotte in WR5 eintraf, zogen mit ihr Seite an Seite die Schiffe der Unternehmen in das System. Sie unterstanden nicht dem Befehl der Kosme und der Hohe Rat ahnte, was ihre Führung geplant hatte. Die Welten waren nur von Piraten besetzt und damit reif für die Ernte.

Die Kosme durfte keine Seite provozieren, wenn sie die Unschuldigen retten wollte. In einem Eilauftrag höchster Priorität konstruierte Form Notunterkünfte, Lande- und Versorgungsplattformen. Zusätzlich wurde der Bau mehrerer, kleiner Raumhäfen in Auftrag gegeben. Derweil erreichten immer mehr Unternehmensschiffe das System und formierten sich in einen Tross, der einer mehrköpfigen Bestie mit offenem Rachen sehr ähnlich sah. Ihr Ziel war mit Sicherheit die Umzinglung und gleichzeitige Attacke aller Piratenstützpunkte. Die Kosme hielt sich in Bereitschaft, um jedes Kriegsverbrechen und jeden Angriff auf Zivilisten zu bestrafen.

Als das Unvermeidliche eintrat, hielten sich die gekauften Kriegsschiffe der Unternehmen nicht zurück. Die Kosme kämpfte nach Regeln und mit einem Ehrenkodex, der von den Vermögenden nie verstanden werden konnte. Die Unternehmen besaßen nichts dergleichen. Sie entfesselten einen erbarmungslosen Vernichtungsturm, einen Traum des Weltenbrandes. Das System versank im Blutvergießen und Chaos. Nach der ersten Wanne nannten die Medien es nur noch die Krieverse, zusammengesetzt aus Krieg und Traverse.

Die Basen der Kläne wurden in einem Erstschlag fast vollständig zerstört. Durch den Einsatz von Massenvernichtungswaffen seitens der Unternehmen nahm die Kosme wichtige Vorstände ohne zu zögern fest. Noch bevor der letzte, trotzigste Piratenstützpunkt in geschmolzenem Stein versank und die letzte Familie in den Flammen des Krieges verbrannte, wurde das Bombardement beendet. Die Vorstände begriffen sehr schnell, dass sie nach bestimmten Regeln ihren Krieg führen mussten, wenn sie nicht verurteilt werden wollten. Aber solange sie das taten, durfte die Kosme nicht einschreiten. So entzog die Krieverse sich der

Kontrolle des Hohen Rates. Piraten und Unternehmen sandten stetig weitere Streitkräfte. Trümmerfelder für Aasfressende und Plündernde entstanden. Flotten zerstreuten sich in dem großen System und führten die Kämpfe vereinzelt fort. Als selbst die Nacharmada der Königin in Rot unterlag, gaben die Piraten auf und tauchten in den gefährlichen und umgeformten Welten unter.

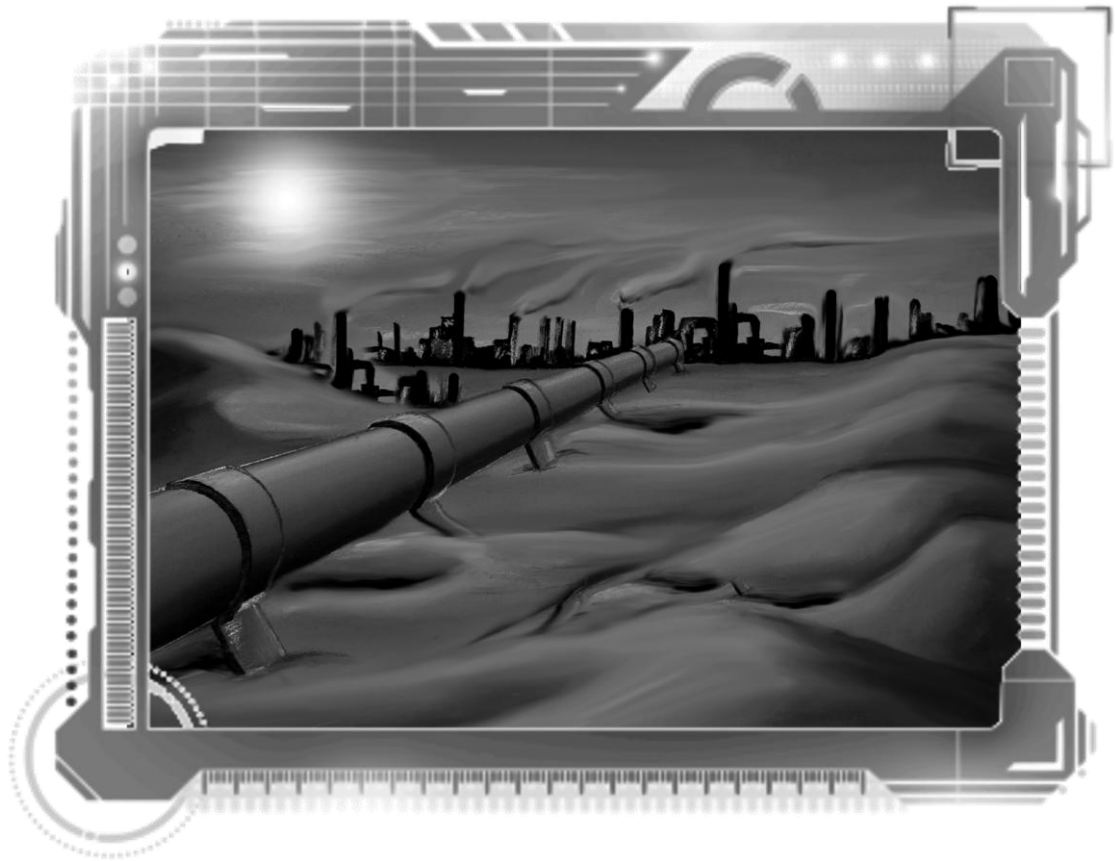
Doch der Krieg endete damit nicht. Noch während der letzten Kampfhandlungen gegen die Piraten beanspruchten die siegreichen Unternehmen wertvolle Abbaustellen für sich. Sie stritten um die beste Beute. Es wurde keine Einigung erzielt. Schlimmer noch: Telios führte mit gezielten Anschlägen und Attentaten dazu, dass die Unternehmen ihre Waffen aufeinander richteten. Es war der Beginn der aktuell noch andauernden Konkurrenzkriege. Sie wurden so benannt, weil es weder darum ging eine Heimat zu schützen, noch für Ideale zu kämpfen, sondern nur darum, der Konkurrenz zuvor zu kommen und den größeren Profit zu erzielen.

Besonderheiten und Geheimnisse

Es gibt immer wieder Augenzeugen, die von einem Geisterplaneten sprechen, der keine feste Umlaufbahn besitzt. Er wurde immer wieder gesehen, doch nie untersucht. Der Migrant, wie er genannt wird, soll weder besiedelt noch lebensfreundlich sein. Trotzdem ist er laut Legenden eine der sagenumwobenen Schatzwelten. Die Piraten sollten, vor den ersten Kriegshandlungen, ihr unermessliches Vermögen auf verschiedenste, geheimen Plätzen versteckt haben. Selbst die Unternehmen suchten nach den Schatzwelten.

Archetypische Prägung

Wer das große Pech hatte, in der jetzigen Zeit in der Krieverse geboren zu sein oder sie bereits vor dem Ausbruch der Konkurrenzkriege als Heimat bezeichnete, muss das größte Übel der Menschheit erleiden. Jeder Zyklus ist ein Kampf ums nackte Überleben. Niemanden wird vertraut und jede Entscheidung könnte die Letzte sein. Es ist ein Leben als getriebenes Tier. Die wenigen Zivilisten versuchen daher das System so schnell wie möglich zu verlassen oder, wenn sie dazu nicht die Möglichkeit haben, sich zu verstecken. Jene, die von hier kommen, sind traumatisiert. Sie haben schreckliche Verluste erlitten, ein großes Misstrauen entwickelt und wünschen nur, in Frieden weiterleben zu können.



Mär - SR 5

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Mär ist ein großer Planet mit roten Wüsten, Lavaadern und tiefen Schluchten. Er dreht sich um eine kleine, rote Sonne, die von losen Ringen aus Asteroiden begleitet wird. Menschen können nicht lange in der trüben, sandigen Atmosphäre von Mär überleben, da sie mit Schwermetallionen angereichert ist. Der Planet besitzt jedoch einen hohen Reichtum an Bodenschätzen sowie einen braunen Mond. Das System enthält außerdem noch fünf weitere Planetoiden, die jeweils zusätzlich eigene, winzige Monde besitzen. Mit diesen Grundlagen war Mär ein begehrtes Ziel für Abbauunternehmen.

Laut alten Berichten soll das Land der Steine anfangs jeden Eintreffenden mit dem glänzenden Schimmer seiner Schätze begrüßt haben. Der Glanz wich und es erhoben sich die industriellen Komplexe. Die Unternehmen hatten aus Ökogon gelernt. Es wurde eine Abmachung mit der Zerbrochenen Maske geschlossen. Telsios erhielt 33% der Produkte und verhinderte dafür jeglichen Überfall. Falls es zu einem Vertragsbruch kam, würde die Kosme mit 66% unterstützt werden. Der Piratenstaat

willigte ein. Es begannen viele, kleine Bauprojekte, die mit der Zeit zu einem immer größeren Produktionspark zusammenwuchsen. Ein Horizont aus Schornsteinen entstand und wies auf das metallene Aderwerk aus Fabriken und Minen unter sich.

Durch die unfruchtbaren Planetoiden und die große Entfernung zu Agrarwelten war die Versorgung ein großes Problem. Außerdem bestand zwar Schutz für die Anlagen auf Mär, nicht jedoch für Frachter außerhalb des Systems, die Güter in die Fabriken brachten. Die Unternehmen hatten keine andere Wahl, als die Piraten noch weiter einzubinden. Sie boten Banden und Klänen ehrliche Arbeit an. Aufgrund des enormen Umsatzes durch die Bodenschätze konnten die zivilen Aufträge gut bezahlt werden. Unter einigen Banden gab es sogar regelrechte Wettrennen, wer zuerst die gewünschte Ware ablieferte. Piraten und Unternehmen arrangierten sich miteinander. Für beide Seiten war es ein vorteilhaftes Geschäft. Die dritte Seite, die Belegschaft, wurde dabei allerdings sträflich vernachlässigt. Die Menschen hatten es ohnehin in der tristen und gefährlichen Umgebung nicht leicht. Mit Piraten und dem Abschaum der Menschheit kooperieren zu müssen, machte die Lage nicht besser. Besonders die unheimlichen und schmutzigen

Wucherungen von Rohren und Metall bis tief in die dunkle, rote Erde hinein löste Vermeidungsängste aus. Erste Gewerkschaften bildeten sich und forderten mehr Schichtausgleich. Die menschliche Psyche war dem Dauerstress aus schwerer, körperlicher Arbeit und fehlender Erholung nicht gewachsen. Auch wenn die Unternehmen verschiedenen Forderungen nachkamen, löste sich damit nicht das Belastungsproblem. Als dann noch die ersten Sklavenschiffe anfangen an die Unternehmen willige Arbeitskräfte zu verkaufen, wurde eine Grenze überschritten. Wut und Erschöpfung entluden sich in einen Aufstand. Die Arbeit wurde auf ganz Mär eingestellt und die schwersten Maschinen zerstört. Piraten wurden niedergeschlagen und vom Planeten vertrieben. Auf einmal stand das Abkommen mit Telsios, die Gewinne einer Hekade und die Zukunftsprojekte von Mär auf dem Spiel. Es wurden viele Personen in den Aufsichtsräten ersetzt und die Gewerkschaften konnten alle ihre Forderungen durchsetzen.

Der wichtigste Punkt war ein Arbeitsausgleich. Die Heimatplaneten waren zu weit entfernt, um nach Mär pendeln zu können und die Wohnungen waren nichts weiter als Arbeitsquartiere. Ein konstanter Personentransport war den Unternehmen jedoch zu teuer, deshalb entschieden sie sich für die Errichtung von Vergnügungshabitaten. Verlassene Stollen wurden zu Achterbahnen umgebaut, beim Aufstand zerstörte Hallen wurden für Lichtek-Turniere freigeräumt und die ersten Pflanzen erblickten unter einer Sauerstoffkuppel das rostrote Licht der staubigen Welt. Selbst Prominente aus Kunst und Kultur wurden für viele AWE beauftragt, die Hallen, Quartiere und Habitate zu gestalten. Das führte zu einer Kette von überkuppelten, in den Stein gehauenen Jahrmärkten und Amüsierfabriken, die mit ihrem rostigen und improvisierten Charme regenweit bekannt wurden. Für Kreuzfahrtschiffe war der Weg zu weit und zu gefährlich. Die Arbeiterschaft blieb unter sich und genoss, was ihnen geboten wurde.

Nach dem Aufstand gingen die Geschäfte mit den Piraten weiter, nur eben verdeckter. Seele musste von nun an zum Schein das System bewachen. Der Hohe Rat verbot der Kosme, aufgrund der vielen Zivilisten, einzugreifen. Deswegen kehrte Mär bald zur gewohnten Produktion zurück und Telsios konnte weiter seine rostfarbenen Schiffe auf Beutefahrt schicken.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Es herrscht eine klassische Merkantokratie auf Mär. Jedes Unternehmen besitzt sein eigenes Gelände und darf seine eigenen Gesetze schaffen, die nicht in Konflikt mit himmlischem Recht stehen dürfen. Die Gesellschaft ist demzufolge wie ein Unternehmen strukturiert. Es gibt Betriebsräte statt Rathäuser, Gewerkschaften statt Gerichte, der Vorstand bildet die Glänzenden ab und die Arbeitenden die einfachen Bürgerlichen. Doch die Hierarchien und Zwänge sind deutlich größer als im zivilen Leben. Es gibt Produktionsquoten, die erfüllt und Arbeitshierarchien, die eingehalten werden müssen. Die Unternehmen sind für ihre Handlungen selbst verantwortlich. Meistens sind ihre Interessen nur auf die Profitmaximierung ausgerichtet. Solange es keine Überschneidungen gibt, handeln die einzelnen Komplexe der Unternehmen autonom und unabhängig. Ansonsten werden von den Vorständen Gespräche geführt und Kooperationspläne erstellt.

Menschen und Gebräuche

Die Aufnahme in die Gesellschaft findet über einen Arbeitsvertrag statt. Dabei unterscheiden sich die Aufnahmebedingungen von Unternehmen zu Unternehmen. Grundsätzlich gilt aber, dass jeder, der eine hohe körperliche und psychische Belastbarkeit besitzt, eingestellt wird. Die Herkunft ist dabei unwichtig. Menschen von Telsios können in Mär genauso arbeiten wie Arbeitskräfte des Himmels. Das führte zu einer Proletarisierung der Bevölkerung. Die Menschen dort haben keine hohen Ziele oder Ideale. Sie wollen ihr tägliches Brot verdienen und einmal in der Hekade in den Urlaub fliegen. Die schweren Arbeitsbedingungen und der anfangs wenige Ausgleich schuf eine rohe, aggressive Atmosphäre. Es kam und kommt immer wieder zu emotionalen Ausbrüchen, bei denen die angestaute Wut und Belastungen herausgebrüllt oder geweint werden. Viele fixieren sich auch auf den Gedanken einfach nur zu arbeiten. Sie schotten sich ab, wollen, dass alles andere ihnen egal ist. Die Einführung von Psychologen und Schlichtenden konnte den Umgang mit dem hohen Druck verbessern.

Einen wirklichen Abbau gab es jedoch erst nach dem Aufstand. Die Menschen sehnten sich nach der Abwechslung und dem Ausgleich. Sie blieben mit einfachen Fäkalhumor, Vorurteilen und einer rauen Art unverwechselbar, doch ihre Bitterkeit ließ langsam nach. Es gab nicht mehr jeden Zyklus Gewaltakte. Die

Menschen erhielten nicht mehr Bildung, als sie für die Bedienung der Maschinen benötigen. Dennoch haben sie sich mittlerweile ein annehmbares, wenn auch noch immer hartes, Leben erkämpft und darauf sind sie stolz.

Wirtschaft und Militär

Der Haupteinkommenszweig ist der Metallabbau und die weiterführende Verarbeitung. Die Minenunternehmen schürfen den Stein nach allen wertvollen Vorkommen ab, die Transportunternehmen befördern ihn in die Fabriken und die Produktionsunternehmen schmelzen daraus ihre Endprodukte. Durch den roten Sand färbt sich alles Metall rostig. Es besitzt immer noch dieselben Eigenschaften und Stabilität, aber die Farbe verrät seine Herkunft. Durch den intensiven Handel mit Telsios wurde die Rostfarbe, die die Hüllen der Piratenschiffe überzieht, markant für das organisierte Verbrechen und prägte ihr Bild in den Medien.

Auf Mär befinden sich ganze Städte aus industriellen Komplexen. Die hohen Fertigungsquoten und das umfassende Warenangebot von Metallwaren sind beeindruckend. Trotz der Kosten und Risiken ist es die signifikante Rostware, die sich in den Wolken ausgezeichnet verkauft. Mär kann sich dabei nicht selbst versorgen. Kein Unternehmen besitzt Interesse an Farmen oder Verteidigungsanlagen. Diese Dinge werden über Verträge mit den Piraten ausgehandelt. Sie organisieren die Versorgung und gewährleisten vor allem Schutz vor sich selbst. Telsios weiß, wenn es diese Aufgaben nicht mehr erfüllen kann, wird die Kosme ihren Platz einnehmen.

Mär gilt als einer der größten Metallwarenproduzenten des Regens, doch ihre Waren sind vor allem für die Wolken gedacht. Um die Frachter sicher dorthin zu geleiten, werden private Militärunternehmen und Seele beauftragt. Sie stellen außerdem einen zusätzlichen Schutz vor eventuellen Überfällen dar.

Besonderheiten und Geheimnisse

Es gibt eine Gruppe von Menschen, die nur selten erwähnt wird, aber in den Dienstplänen vorkommt und zwar bei allen Unternehmen. Es ist die Schicht D. Die Kollegen haben keinen Kontakt zu dieser Schicht. Deswegen wird gemunkelt, dass es sich dabei eigentlich

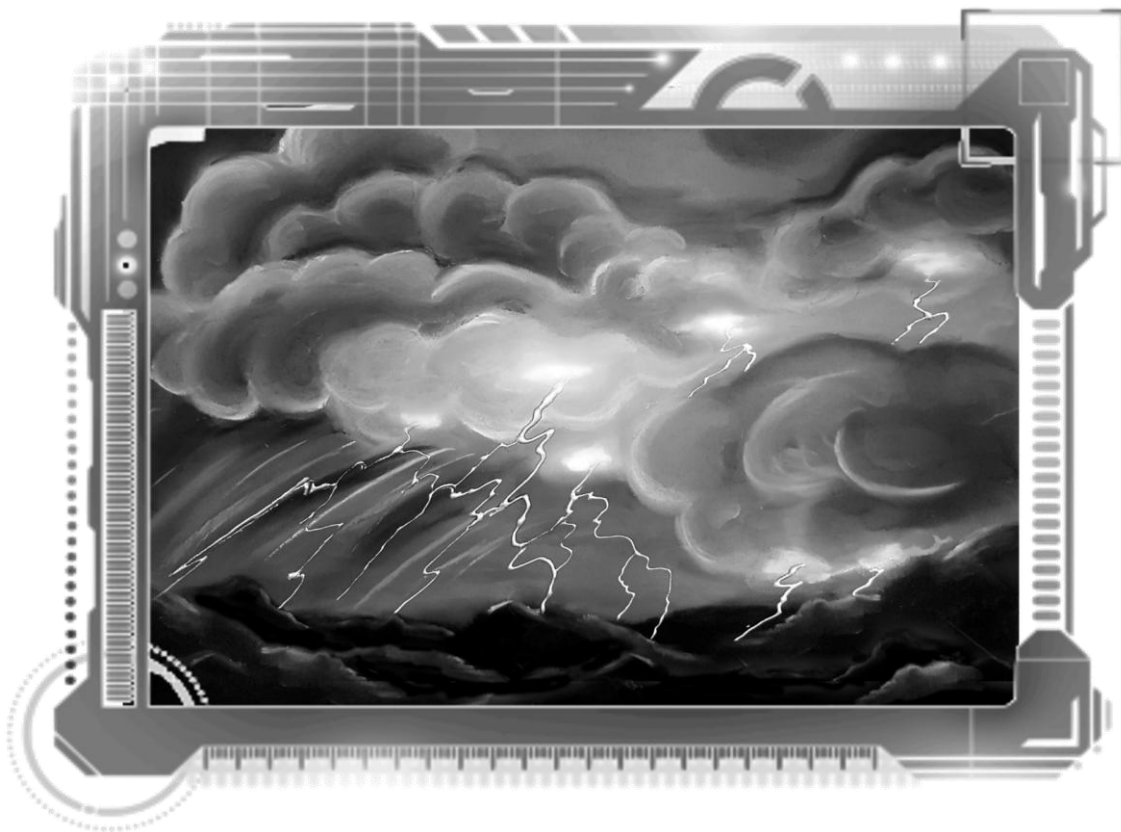
nur um Piraten handeln kann, die ihre kriminellen Geschäfte nun unter einem Deckmantel durchführen. Tatsächlich finden auf Mär zahlreiche, informelle Aktivitäten statt, die wegen der Nähe zum Piratenstaat auch niemanden überraschen. Wem es allerdings einmal gelingt, einen Blick auf die Namensliste dieser ominösen Schicht zu erhaschen, der wird feststellen, dass sich darunter manchmal auch himmlische Namen befinden. Was sollte also der Himmel auf Mär wollen? Niemand weiß wirklich, welche Funktion Schicht D besitzt oder wann sie überhaupt anzutreffen ist.

Vielleicht hat die Schicht D aber auch etwas mit der Konstruktion der Freizeitparks zu schaffen. Es gibt ein Geheimnis in ihnen, dass niemanden auffällt, der in ihnen einfache Zerstreuung sucht. Doch wer einmal die sonderbare Aneinanderreihung der Fahrgeschäfte bemerkt hat, wie alles mit allem verbunden ist, der kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass es sich dabei um eine einzige, große Maschine handelt. Angeblich sollen Menschen, die diese Vermutung geäußert haben, bald verschwunden sein. Ihre letzten Nachrichten beschrieben ein mysteriöses Flüstern bei den Essenautomaten, eine unnatürliche Leere bei den Kinderkarusellen und dann das Geräusch einer Kettensäge beim Zirkus.

Archetypische Prägung

Fast alles in Mär dreht sich um Arbeit. Es ist eine rationalisierte Welt, in der Produktionsquoten erfüllt werden müssen. Die Belegschaft, die über 90% der Bevölkerung ausmacht, ist deshalb ständig mit großen Industrieanlagen und dem roten Stein konfrontiert. Es sind einfache Menschen, die die Strapazen der Arbeit oft auch mit Handgreiflichkeiten aus sich herauslassen.

Wird von dem großen Freizeitparadies abgesehen, ist ihr Leben ansonsten ernüchternd leer und trist. Diskriminierung und Konflikte sind an der Tagesordnung. Die Menschen müssen sich sozial durchsetzen können oder werden benachteiligt. Handwerkliches Geschick, ein belastbarer Körper sowie Fleiß bringen ihnen auf dieser Welt Anerkennung und sie selbst respektieren vorrangig diese drei Dinge. Der Traum der Menschen ist, genug zu verdienen, um sich anderswo ein schöneres Leben aufzubauen. Es wäre ein Gräuelfest in Mär bis zur Rente arbeiten zu müssen.



Telsios - NR6

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Das weit entfernte System ist von einem orangen Nebel durchzogen, dessen Partikel sich wie Schleier im Wind bewegen. Sie führen in ein Labyrinth aus Energieanomalien und Felsbrocken. Die Schleier vibrieren und reflektieren Signale. Dadurch sind Sensoren unzuverlässig im Nebel. Das endete in der Frühphase der Kolonisierung zu oft tödlich, als dass es viele Reisende hierher verschlagen hätte. Wird der Nebel durchflogen, kann er urplötzlich einem Felsmantel weichen, dessen Oberfläche zu groß für einen Asteroiden aber zu kleinen für einen Planetoiden ist. Die unregelmäßigen Felsgebilde besitzen eine eigene Gravitation, jedoch keine feste Umlaufbahn. Sie treiben langsam genug durch das All, dass sie und ihre Anziehungskraft als Wegmarken durch den tückischen Nebel dienen können. Leuchtfeuer wurden an ihnen befestigt. Sie heißen darum Ignigas, die Flammenriesen. Sie sind die leblosen Wachenden und Wegweisenden Telsios.

Wird der dritte von ihnen passiert, lichtet sich der Nebel und gibt den Blick auf den Planeten mit seinen blitzenden Staubringen frei. Telsios umkreist kein Zentralgestirn. Seine orange Atmosphäre ist atembar und wird von wilden

Energien durchzuckt. Der Immersturm beleuchtet seine Oberfläche und sorgt für ein kühles, elektrisiertes Klima, in dem Leben möglich ist. Die Oberfläche ist durch zahllose statische Entladungen geschmolzen und hat Asarant freigegeben. Das Mineral, welches nur auf Telsios vorkommt, kann erstaunliche Energiemengen aufnehmen und für eine kurze Zeit speichern, ohne dabei stark zu erhitzen. Außerdem funktioniert es gleichzeitig als Blitzableiter.

Im Lauf der Äonen schmolz das Gestein unter dem Asarant, sodass natürliche Kuppeln und Turmformationen in der Felsenwüste des Planeten entstanden, die vor dem Immersturm Schutz boten. Da jeder Ort von Blitzen heimgesucht wurde und Wasser nur unterirdisch floss, war die Oberfläche eine trostlose Einöde aus Stein und Sturm. Aufgrund des fehlenden Zentralgestirns existierten auch keine Klimazonen oder kalendarischen Klimaveränderungen. Telsios war gnadenlos und unfruchtbar.

Für eine Kolonisation war das System außerdem zu gefährlich. Dennoch baten Welle und einige Energieunternehmen den US Form darum, den Planeten bewohnbar zu machen. Das Asarant und sein Potenzial zur Energieaufnahme war bedeutend. Nach anfänglichen Er-

folgen bei der Schaffung von Bauflächen unter Asarantkuppeln und im Untergrund gingen immer wieder Schiffe im xionischen Nebel verloren. Es dauerte aber bis zum Verschwinden eines ganzen Kolonieschiffes, bis die Verluste die Vorteile überwogen. Form gab darauf, ähnlich wie beim Felsen, das Scheitern des Projektes bekannt. Im Gegensatz zum Felsen war der Formungsprozess zu dieser Zeit aber schon deutlich fortgeschrittener. Flora und Fauna waren etabliert genug, um sich eigenständig ihren Weg zu bahnen. Mit diesen Grundlagen und der von Form zurückgelassenen Ausrüstung fanden sich schnell freie Kolonisten und Wagemutige, die die Bauflächen nutzten. Der Planet bot bereits alles für eine autonome Versorgung. Später wurde sogar mit dem Import von Striegar und Schwarzblühern ein stabiles und ertragarmes Ökosystem errichtet.

Aufgrund der vielen Versteckmöglichkeiten und der Abwesenheit von Autoritäten wurde Telsios schnell ein beliebter Schwarzmarkt und Umschlagplatz für illegale Geschäfte. Damals war Piraterie noch ein neues Phänomen, entstanden aus Zwang und Notleiden. Allerdings entwickelte sie sich mit jedem Erfolg weiter. Sie wurde präziser, koordinierter und gieriger. Die damalige Reaktion der Kosme war, ohne die gegenwärtigen Begrenzungen des Hohen Rates, allerdings auch deutlich brutaler. Es war die einstige Strategie, Akte der Piraterie, in der Hoffnung sie im Keim ersticken zu können, exemplarisch und mit allen Mitteln zurückzuschlagen. Der Erfolg blieb der Kosme verwehrt. Es hatte den gegenteiligen Effekt, dass eine Gewaltspirale nach oben gedreht wurde.

Als die Zahlen von Überfällen und Opfern stetig anstiegen, musste der Hohe Rat etwas unternehmen. Er ließ der Kosme bei der Lösung freie Hand, solange eine gewisse Angemessenheit der Handlungen eingehalten wurde. Die Kosme agierte, damals noch nicht unter Herrn Theutch, im Regen größtenteils unabhängig vom Hohen Rat, solange sie ihren Auftrag der Friedenswahrung ausführte. Da das höchste, politische Gremium nun ihre exekutive entfesselt hatte, gab es auf die Übergriffe nur eine Antwort. Der Wurm musste mit aller Waffengewalt entfernt werden.

Die Kosme kam in überwältigender Stärke nach Telsios. Die sich entwickelnden Piratenbanden waren schlecht organisiert und konnten der Übermacht nichts entgegensetzen. Der Abschreckungsdoktrin folgend und ihre große

Freiheit nutzend wurde niemandem Gnade gewährt. Es war gleichzeitig ein Feldtest für neuartige, zerstörerische Kriegswaffen. Die Bevölkerung wurde während des Erstschlages regelrecht abgeschlachtet. Ob Kolonist oder Kriminelle ihnen blieb keine Wahl, als sich in die Tunnelnetzwerke des Planeten zurückzuziehen. Dann begann die unterirdische Belagerung, die den ersten Krieg mit Telsios prägte.

Es wurde ein Überlebenskampf in der Dunkelheit der Tunnel geführt. Die Kosme musste unter den Asarantdächern Schutz suchen und sandte immer wieder kleine Trupps in das verzweigte Höhlennetzwerk. Die Bewohner Telsios kannten das Terrain sehr gut und griffen aus dem Hinterhalt an. Sie verschwanden, bevor der Gegenschlag erfolgen konnte. Das brachte ihnen nicht den Sieg, aber es verzögerte ihre Auslöschung. Die Kosme wiederum versuchte alles mit ihrer überlegenen Militärmacht zu zermalmen. Sie sprengten Tunnel oder füllten sie mit Flammen. Der Abscheulichkeit des Krieges waren keine Grenzen gesetzt. Der Hohe Rat erfuhr nur durch seinen Geheimdienst von den barbarischen Taten. Er wusste, was seine Entscheidung bedeutet hatte, doch er konnte sie nicht länger tragen. Die ungezügelte Gewaltspirale musste unterbrochen werden. Die gesetzliche Grundlage forderte jedoch eine langwierige Untersuchungskommission und verschiedene Abstimmungen, weil die Kosme noch unabhängig war. So viel Zeit hatten die Bewohner von Telsios aber nicht mehr.

Ein kleiner Kreis aus himmlischen Ratsmitgliedern entschied sich deshalb für eine subtilere Lösung. Ein Kollektiv aus den besten Diplomaten und Geheimdienstagenten sollte auf Telsios landen und die Piratenführung zu einer Kapitulation überreden. Dieses Vorhaben wurde, wegen der Eile, ohne Zustimmung der anderen Ratsmitglieder durchgeführt. Das Schiff war als humanitärer Transporter verkleidet und passierte das Tor. Aufgrund des Nebels brach der Kontakt mit ihm ab. Es ist unklar, was mit ihm passiert war. Der kleine Rat musste nach einiger Zeit jedoch vom Scheitern und Tod seiner Auserwählten ausgehen.

Er offenbarte die Geheimoperation und übernahm die volle Verantwortung. Was folgte, war der bis dahin größte und gleichzeitig schnellste Gerichtsprozess für den Hohen Rat und die Kosme. Viele verloren ihre Stellung, wurden eingesperrt oder mussten zurücktreten. Doch nach Dekaden wurde der Einsatz

der Kosme beendet. Der Planet war eine Ruine. Schwer zerbombt und voller Kriegsalts lasten stand er als Mahnung für die Grausamkeit von Himmel und Wolken. Schuldige wie Unschuldige verloren auf ihm ihr Leben. Die Kosme wurde entehrt und ihre Unabhängigkeit annulliert. Aufgrund der brutalen Bodenangriffe wurde ihr des Weiteren untersagt, Landstreitkräfte zu unterhalten. Herr Theutch wurde als neue Führung eingesetzt und sollte die Kosme von Grund auf neu strukturieren. Der Planet blieb zertrümmert. Die humanitäre Hilfe blieb durch die Gefährdungslage aus. Es waren die schlimmsten Bedingungen, unter denen sich die Menschen unter einer Führung versammelten, um überleben zu können. Aus den Ruinen erhoben sich zwei Organisationen, die Telsios wiederaufbauten. Die erste hieß die zerbrochene Maske. Sie führte die Menschen an, erteilte ihnen Aufträge und suchte Verbündete aus anderen Systemen. Die andere wurde später durch ihre Taten als die letzten Zeugen bekannt. Sie suchte nach Überlebenden und vereinte die Familien in dem letzten Asyl, das ihnen blieb. Denn so zerstört ihre Heimat auch war, sie war der einzig sichere Ort für die Verfolgten. Auch Kriminelle waren Menschen und brauchten ein Zuhause und Gesellschaft. Es gab kein stärkeres Symbol für den Widerstand gegen die Kosme und den Zusammenhalt der Verzweifelten als Telsios. Eine Botschaft, die die katastrophalen Umstände aufzeigte, wurde an den Hohen Rat gesandt. Krieg löste keine Probleme, sondern schuf nur neue. In Anerkennung der eigenen Fehler wurde der Welt Souveränität und Hilfe zugesagt. So entstand der Staat aus Außenseitern, Kriminellen und Überlebenden. Es war eine Entscheidung, die der Himmel noch fortlaufend bedauern würde. Die Medien machten aus Telsios einen Mythos der erfolgreichen Auflehnung und der Freiheit. Mit den Hilfslieferungen, die bald versiegten, und dem Material, welches die Kosme zurückgelassen hatte, begann der Wiederaufbau. Es dauerte seine Zeit, doch mit der staatlichen Organisation wurden Lebensgrundlagen neu geschaffen.

Weder die Bereitschaft zur Piraterie, noch der Zorn auf die Kosme ließen nach. Kaum waren die ersten Schiffe wieder flugbereit, begannen die Überfälle von vorn. Dieses Mal jedoch organisierter und gnadenloser. Der Himmel gab darauf das Projekt Telsios auf. Es war nicht mehr möglich Telsios die zugesprochene Souveränität abzuerkennen, aber er wurde geäch-

tet. Die Kosme erstellte Kriegspläne und internalisierte das Feindbild. Seitdem herrscht eine geladene Spannung, die jederzeit zu einem weiteren Krieg eskalieren könnte. Telsios wuchs, trotz weiterer Konflikte, als Heim des Abschaums der Menschheit. Große Piratenfamilien nahmen sich ein Vorbild an der Maske und schufen ihre eigenen Kläne oder wurden durch dramatische Ereignisse in diese Strukturen hineingezwungen. Mit jeder Chiliade, die verging, wurde Telsios Einfluss stärker und die Städte aus Rost erhoben sich auf seiner umstürzten Oberfläche. Aktuell gilt der Piratenstaat als der große Gegenspieler zur Kosme und den Geschwistern.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Vor dem ersten Krieg gab es keine Gesellschaft, nur einzelne Kolonien, geheime Umschlagplätze und Banden, die unter sich blieben. Nach der Verheerung und der staatlichen Führung entstand eine Überlebensgemeinschaft, die bis heute Bestand hat. Alles wurde verwertet, jede Gelegenheit genutzt und niemandem, außer der eigenen Familie, vertraut. Die zerbrochene Maske galt seit der Gründung Telsios als Regierung und leitete den Wiederaufbau. Als die Piratenbanden immer zahlreicher wurden und selbst einflussreiche Organisationen gründeten, war es ihr jedoch unmöglich sie alle zu kontrollieren. Ihre Gesetze galten nur noch, wenn sie mit Gewalt durchgesetzt wurden. Deswegen regierte die Maske mit eiserner Faust. Nur so konnte die Ordnung auf dem anarchistischen Planeten aufrechterhalten werden. Folter, psychische Zermürbung und der Tod der Liebsten schrecken die meisten ab. Doch die Drei Augen, das Elite-Schattenkommando der Maske, war der wahre Grund, warum jeder einen Gesetzesbruch fürchtete.

Die Furcht ist die stärkste Polizeikraft auf Telsios. Die Zeugen überwachen den Planeten und sie leiten still Verbrechen gegen Telsios an die Drei Augen weiter. Es heißt, sie verfehlen nie ihr Ziel. Aus dieser Angst wurde die Sicherheit des Schreckens geboren, die seitdem die Gesellschaft davon abhält, sich gegenseitig zu zerfleischen. Diese Gesellschaft besteht nur aus Wölfen. Nur selten, für das Geschäft oder Überleben, jagt sie im Rudel. Kleinere, territoriale Probleme werden innerhalb von Klan-Versammlungen gelöst. Das Gebiet von Telsios ist in unterschiedliche Reviere eingeteilt. Jeder Klan und jede Bande besitzt eines und verwaltet es. Außerhalb davon befindet sich nur die Wildnis, in der nicht

einmal die Gesetze der Maske gelten. Es gibt zivile Arbeitsstellen innerhalb der Weltenbühne, eines Hauses der Maske. Sie handeln die Regierungsgeschäfte ab und jeder neue Klan muss ihnen vorstellig werden. Sie bildet damit die einzige Hierarchie Telsios.

Menschen und Gebräuche

Die Verlorenen, Verdammten und Verzweifelten finden auf Telsios Zuflucht. Wohl kaum jemand würde die Stadt aus Rost oder die Blitz umtobten Ebenen der zerbombten Welt als Heimat sehen. Es existiert kein Nationalbewusstsein oder ein portales Zugehörigkeitsgefühl. Doch es gibt das Geschäft und die Gesetze der Maske, die alle miteinander verbinden. Die Menschen sind vor allem auf ihren eigenen Vorteil bedacht. Sie müssen, dank der Maske, nicht hinter jeder Ecke mit einem Diebstahl rechnen, dennoch ist die Gefahr, Opfer eines Verbrechens zu werden, sehr hoch. Es gibt auch Zivilisten, diese organisieren sich jedoch in Banden oder Klänen. Telsios kann immer nur eine Zwischenstation sein. Es gibt niemanden, der hier dauerhaft leben würde. Doch alle schätzen die Sicherheit vor der Kosme und die Freiheit, ihren illegalen Taten nachgehen zu können. Für die Kleinsten hat die Maske sogar Schulen errichtet. In manchen Teilen der Roststadt soll ein avantes Leben möglich sein. Der erste Klan vermittelte, neben Überlebentechniken, auch Ethik und Ideale. Jene, die die Ausbildungen abschlossen, konnten sich der Weltenbühne anschließen und einer ehrlichen Arbeit nachgehen. Trotz der zivilen Errungenschaften ist die Armut und Bitterkeit des Lebens den Menschen abzulesen.

Wirtschaft und Militär

Trotz der schweren Lebensbedingungen besitzen die Kläne, durch etliche Kaperfahrten und eigene Konstruktionen, eine beachtliche Flotte. Durch die entscheidenden Schwarzlichtwaffen können die Piraten sogar die Kosme abwehren. Doch ein gemeinsamer Ruf zu den Waffen ist bisher nur in den seltensten Fällen vorgekommen. Meistens bleiben die verschiedenen Banden und Kläne unter sich. Die stärkste Verteidigung ist das System und der xionische Nebel.

Telsios besitzt an sich keine eigene Wirtschaft. Jeder Klan führt eigene Geschäfte durch. Ein Einkommen wird allein über Verbrechen erzielt. Die einzige, nennenswerte Versorgung stellen die Handelsbeziehungen zur UHA und die Lieferungen aus Mär dar,

wodurch alles Metall der Piraten rostig wirkt. Frachter der Handelsallianz besitzen sogar eine diplomatische Immunität. Ansonsten wird alles ausgeschlachtet und verwertet, was die Bewohner erlangen. Es gibt im Grunde keinen Abfall. Selbst ein Stück rostigen Eisens kann noch ein Loch verschließen.

Besonderheiten und Geheimnisse

Es gibt viele Geheimnisse auf Telsios. Jeder Klan besitzt seine eigenen. Eines, was sie jedoch alle betrifft, hat mit den Toren zu tun. Irgendwie muss es den Zeugen gelungen sein, die spezielle Programmierung des Felsens auf die Tore Telsios anzuwenden. Denn sie heben kein Geld von den Konten der Schiffe ab. Bis auf Tor gibt es niemanden, der sich mit Okima-Technologie und den Toren im Besonderen auskennt. Wenn Tore so leicht zu manipulieren wären, stünde einem gebührenfreien Regen nichts mehr im Wege. Um diesen Alptraum des Unternehmens Tor nicht wahr werden zu lassen, hat der US massiv in Telsios investiert. Gerüchten zufolge soll Tor einen eigenen Klan gegründet haben.

Archetypische Prägung

Im Piratenstaat geboren zu werden oder ihn als Heimat zu sehen, bedeutet für alle, die nicht zu einem Klan gehören, ein schweres Los. Das einzige Verbrechen ist es, gegen die Gesetze der Maske zu verstoßen. Ansonsten ist das gesamte System ein rechtsfreier Raum. Illegalität wird gar nicht als Solche wahrgenommen. Wenn Diebchen etwas stehlen, dann ist das für sie ihre gewöhnliche Lebensunterhaltssicherung. Abschreckung spielt eine große Rolle in sozialen Beziehungen. Nur wenn der Gegenüber weiß, dass es gefährlich ist, sich mit der Person anzulegen, wird sie von Gewalt oder List absehen. Es ist also für die Bevölkerung wichtig, eine gewisse Tödlichkeit zu präsentieren oder sich einen Namen zu verdienen. Auch sind Einzelgehende gefährdet. Es ist sicherer, andere Menschen über Wohlwollen oder Abhängigkeit in die eigene Bande zu bringen, als alleine durch die umstürmte Welt zu gehen. Der zentrale Gedanke ist, dass alle Mittel erlaubt sind. Es gibt auf Telsios kein gut oder böse. Es gibt nur Entscheidungen und Konsequenzen. Die Menschen sind sich meistens selbst die Nächsten und es herrscht ein starker Egoismus vor. Viele Bewohner Telsios träumen davon in einen Klan aufzusteigen und dort Reichtümer zu erlangen. Doch bis dahin ist es ein langer und gefährlicher Weg.

Efrelion, Die Sonnensee - OR 6

Als Tor die Systeme des Regens erkundete, ohne die Lösung des Regenrätsels bekannt zu geben, stießen sie auf eines von zwei Todestoren. Der erste Mensch, der das Tor nach OR 6 durchflog, starb beinahe augenblicklich. In dem Moment, in dem sich das Tor öffnete, strömte eine Flammenbrunst hindurch, die die Außenhülle schmolz und alles Fleisch verdampfen ließ. Zum ersten Mal musste die Menschheit schmerzlich erfahren, dass hinter den Toren auch die Vernichtung lauern konnte. Das Unternehmen sperrte darauf das Tor und für alle weiteren, unbekannten Systeme wurde ein Drohnenerkundungsprotokoll eingerichtet. Es deaktivierte Tore, bevor nicht eine Drohne die Sicherheit der anderen Seite geprüft hatte. Da der Regen bald jedoch schon vollständig erkundet war, waren die Auswirkungen des Protokolls nicht mehr spürbar, auch wenn es weiterhin aktiv war.

Die spätere Krieverse blieb lange Zeit ein unbeachtetes Gebiet. Das Geheimnis des Flammentors ruhte viele Chiliaden. OR6 ließ sich nur von hier betreten. Die Verbindungen von den 6. oder 7. Toren waren immer noch blockiert. Neugier besiegte bald die Vernunft und der US unterrichtete Welle von dem Vorfall. Alle Welten waren Geschenke der Okima. Es hatte etwas zu bedeuten, wenn ein System unbetretbar war. Die Vorfriede der wissenschaftlichen Entdeckung und Herausforderung ließ Welle daraufhin immense Kapazitäten in die Entwicklung einer äußerst hitzebeständigen Legierung investieren. In einer ganzen Reihe von Versuchen am Flammentor schmolz eine nach der anderen. Das Intelligenznetzwerk experimentierte hartnäckig und scheiterte. Die Legierungsformel wurde nie vollendet und Welle gab die Arbeiten offiziell auf. Niemand nahm an, dass die Menschheit bereits eine Technologie besaß, die die sonnenähnlichen Temperaturen überstehen konnte. Zwar forschten einige Mitglieder noch privat weiter, aber keinem gelang der Durchbruch. Es schien, als wäre das Rätsel des Flammentors noch nicht bereit, gelöst zu werden. Die meisten spekulierten lieber, was hinter dem Tor verborgen sein könnte, als die Legierungsformel zu vervollständigen.

Einen Zyklus vor Ausbruch der Konkurrenzkriege tauchte plötzlich ein Bild im Netz auf. Auf ihm war ein einziges Flammenmeer zu sehen. Der untere Rand des Bildes bestand aus der Oberfläche eines roten Riesen, während

viele kleinere Sonnen im Hintergrund sichtbar waren. Es war ein reines Inferno. Wie Schwungmassen kreiselten Feuerschweife zwischen den Sonnen und dem roten Riesen umher. Die Kamera ritt auf den flammenden Winden eines Solarsturms. Die Echtheit des Bildes wurde zuerst angezweifelt. Welle hielt es für eine Fotomontage aus dem Glasgarten. Es war unwahrscheinlich, dass eine Privatperson oder eine Denkfabrik die Formel perfektioniert hatte. Doch die Neugier und der Forschungsgeist nagten an Welle. Noch im selben Zyklus wurden Preisgelder für die Formel bereitgestellt, um die Person zu finden, die für diese Aufnahmen verantwortlich war. Durch die Wirren des ausbrechenden Krieges erhielt das Intelligenznetzwerk keine Antwort. Nach einigen Dekaden der Kämpfe entdeckte Seele am Flammentor eine kleine Drohne, deren Daten durch eine Extremverschlüsselung gesichert waren.

Seele wollte die Drohne an den Meistbietenden verkaufen und machte Werbung mit der Legende von der Sonnensee, welche mittlerweile als Efrelion bekannt war. Durch die hohe Konfliktbereitschaft unter den Unternehmen, die mögliche wissenschaftliche Sensation der Daten und die Gerüchte über OR6 begann eine Versteigerung, die als Blutauktion in die Geschichte eingehen sollte. Unter den Gästen befanden sich Repräsentanten des Himmels, der Wolken, der US und sogar der Piraten. Tor gab mit hunderttausend AWE das höchste Angebot ab. Das hieß weder, dass sie die Drohne erhielten, noch hieß es, dass die Versteigerung zu Ende war. Ein kleineres Unternehmen bezahlte einen Piraten, die Repräsentanten von Tor heimlich zu töten. Doch anstatt die Drohne zurückzubringen, hatte eine dritte Macht eben jene Piraten bezahlt, um ihren vorherigen Auftragsgebenden auszuschalten. Der Kreis drehte sich weiter und die Drohne wechselte einige Mal den Besitzenden, bis die Kosme die Morde bemerkte und alles absperren wollte. Dann brachen offene Feuergefechte aus. Nun war die wahre Versteigerung eröffnet. Wer bereit war, genug Blut zu bieten, konnte die Drohne für sich beanspruchen. Am Ende erbeutete die zerbrochene Maske das Objekt der Kämpfe und entkam damit in die Weiten der Krieverse. Für eine Dekade jagte ein Großteil der anderen Fraktionen das Schiff der Maske. Doch noch bevor der erste Söldner seinen Fuß in die rostigen Schiffswände setzen konnte, sprengte sich die

Korvette mitsamt der Drohne in die Luft. Nach einem weiteren Zyklus des Kampfes um die Explosionsstelle stand fest, dass die Daten verloren schienen. Die Blutauktion verdeutlichte die entwertete Sicherheit der Kosme, die gefährliche Banalität des Geldes und den unnachgiebigen Tötungswillen der Konkurrenz. Sie bewies, mit welcher an Absurdität grenzender Brutalität um etwas gekämpft wurde, was schlussendlich durch eben jenen Kampf zerstört wurde.

Während die Kosme die juristischen Konsequenzen noch vorbereitete, erschienen plötzlich Entwürfe verschiedener Sonnensegler im Netz. Sie stammten von OR7. Der Kult des Uru-Känos hatte die Daten der Drohne vorher erhalten und entschlüsselt. Keiner der US konnte jedoch eine Religion unterstützen. Es war unklar, warum die Maske die Daten dem Kult gegeben hatte und wieso er sie kostenfrei hochgeladen hatte. Doch sie sorgte dafür, dass Efreliion weiterhin ein Mysterium blieb. Aus natürlichem Misstrauen und einer harten Linie gegenüber Telsios und Religionen wurden die Segler nie offiziell gebaut. Allerdings berichteten Gerüchte über private Investoren, die darauf einzigartige Konstruktionen in Auftrag gaben. Bis in die Gegenwart wurde aber noch keiner der Segler gesehen, noch die Legierungsformel vervollständig. Es schien, als hätte sich nichts verändert, außer dass Menschen gestorben waren. Es war eine Konklusion, die sich jeden Zyklus aufs Neue in den Kriegsgebieten abspielte.

Bald rückte das Flammentor in den Hintergrund. Neue Nachrichten kamen auf und der Wunsch einer Expedition nach OR6 geriet langsam in die Vergessenheit. Es blieben nur Spekulationen und Träume, die von der gefährlichen Schönheit Efreliions und schrecklichen, mächtigen Geheimnissen erzählten. So entstand der Mythos der Sonnensee.

Thanos - WR 6

Es gibt kaum einen befremdlicheren und unheimlicheren Ort als Thanos. Die blitzende Dunkelheit des toten Systems warnt jeden bei seiner Ankunft umzukehren. Ein uraltes Böse lauert in der tiefen Finsternis. Es präsentiert seine Macht in einem Aufblitzen zerrissener Planeten in seinem schwarzen Rachen. Bizarre und bedrohliche Formationen erscheinen vor den Sensoren und verschwinden genauso schnell wieder. Überall schweben elektrifizierte Gesteinsbrocken, die willkürlich ihre Ladung auf nahe Gebilde überspringen lassen. Zwischen ihnen schwebt ein Eiskristallnebel wie ein Netz aus Zähnen. Er wird erst bemerkt, wenn er sich in das Schiff beißt und es aufreißt. Es gab Unerschrockene, die Thanos seine Geheimnisse entreißen wollten. Doch die sternenlose Dunkelheit trieb jeden in den Wahnsinn, der sich hier zu lange aufhielt. Es ist ein verfluchter Ort, der selbst von den hartnäckigsten Verfolgenden gemieden wird. Es heißt, dass allein jene das System überleben, die das zweite Tor zu finden vermögen. Niemand weiß, wie viele es geschafft haben, Thanos zu überleben oder dabei umgekommen sind.

Die, die es behaupten, prahlen entweder leer damit oder sind zu traumatisiert, um einen sicheren Weg zu beschreiben. Sie erzählen mit zitternder Stimme von Phantomen und Stimmen aus der Vergangenheit. Wer dem Leuchten folgt, wird in den Tod geführt. Die Sensoren beginnen zu rauschen und ihr Rausch wird ein Lachen. Aus Knöpfen und Konsolen läuft Blut und irgendetwas da draußen will in das Schiff eindringen. Wehe denen, wenn es das schafft.

So oder so ähnlich klingen die Berichte der Thanonauten, jener die, Thanos passiert haben. Welle war von den Berichten fasziniert und unternahm weitreichende Untersuchungen mit Drohnen. Sie konnten jedoch nichts Ungewöhnliches feststellen und taten die Erzählungen als Spukgeschichten ab. Die Thanonauten wissen jedoch unabhängig von allen Untersuchungen, dass in diesem Land kein Gast willkommen ist.

Der Pass - SR 6

Bei der ersten Entdeckung dieses Tores, waren Raumfahrende wie Wissenschaftende gleichermaßen verwundert. Denn das Tor führte in einen leeren Raum, in dem es nicht mal Sternenstaub gab. Es wurde vermutet, dass die Maximalreichweite der Tore ausgeschöpft war und deshalb diese Zwischenstation notwendig wurde. Aufgrund der geringen Anzahl sichtbarer Sterne wurde weiterhin angenommen, dass es sich um ein Gebiet des galaktischen Randes handelte. Die Ironie war, dass das leere System ohne Reichtum und Leben, seit dem Erstarken von Telsios, eine der strategisch bedeutsamsten Stellungen der Kosme wurde. Denn es ist der einzige Durchgang zu den 7. Toren ohne ein gefährliches Gebiet passieren zu müssen.

Die Kosme hatte diese Bedeutsamkeit schnell erkannt und sich massiv im System positioniert. Mithilfe von Form schufen sie ein neues und teures Rüstungsprojekt. Um den vereinten Kräften der Kläne standzuhalten, wurde eine Flottenbasis benötigt, die durch einen mehrstufigen Verteidigungswall geschützt sein würde.

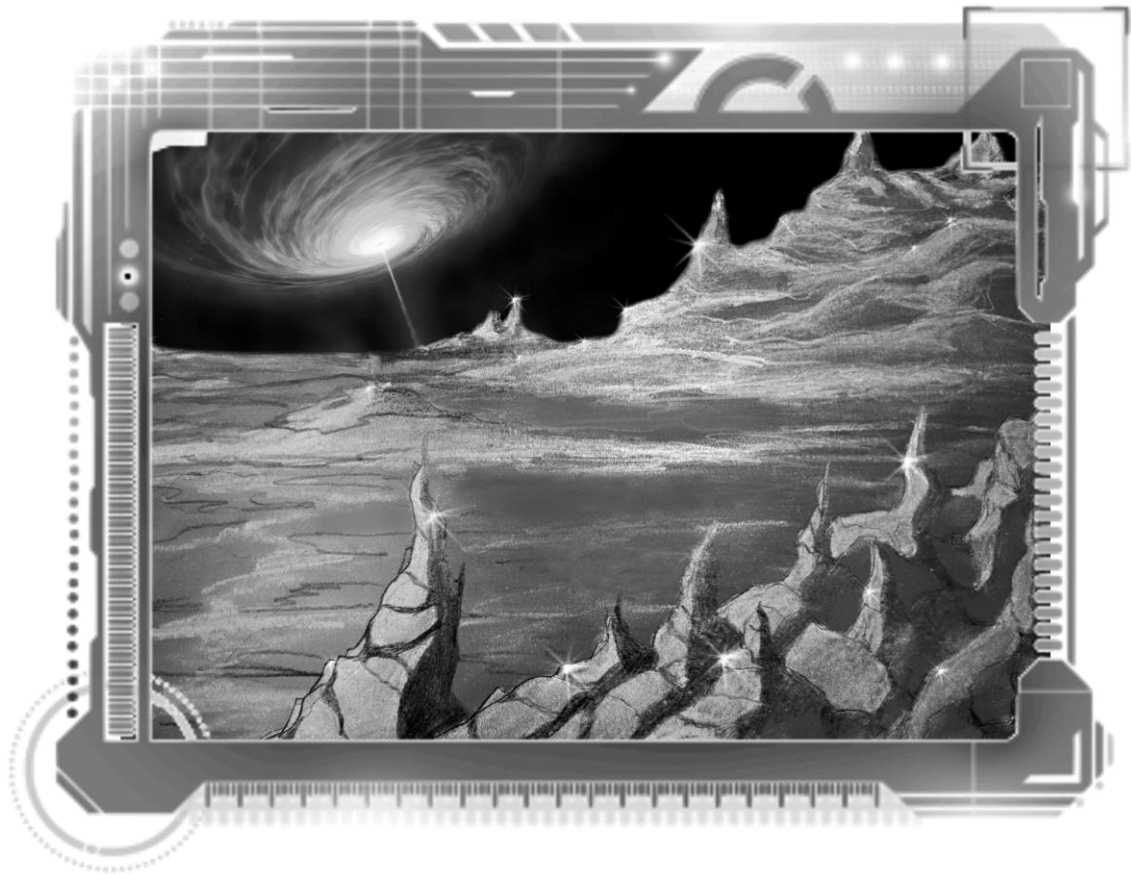
Bereits während der Konstruktion flogen die Kläne immer wieder Angriffe auf die Frachter und Eskortschiffe. Sie verstanden die Gefahr, wenn die Kosme dieses System besetzen würde. Mit einem Großaufgebot von Schiffen suchten sie sogar einmal die direkte Konfrontation. Nach den ersten Schlagabtauschen wurde deutlich, dass die überlegenen Schiffe der Kosme die Schlacht gewinnen würden. Telsios blieb keine andere Wahl, als sich unter Verlusten zurückzuziehen. Sie wurden nicht weiterverfolgt.

Das führte zu einem Strategiewechsel. Seit diesem Zyklus griffen die Piraten nur noch asymmetrisch an. Sie zielten darauf, das ohnehin schon teure Projekt weiter zu verzögern. In der Guerillakriegsführung war der Piratenstaat sehr erfahren und die Sabotage- und Überfallkampagne feierte immer wieder Erfolge. Der aufkommende Unmut im Hohen Rat wurde aber mit dem Verständnis für die Notwendigkeit des Projektes nicht artikuliert. Stattdessen wurde ein Beschleunigungsfond gegründet, um die Arbeiten schneller als bisher zu einem Abschluss zu bringen. Gegen diese politischen Instrumente konnte Telsios nicht viel ausrichten. Als zusätzlich Söldner und große Unternehmen bei der Eskorte und

dem Bau mithalfen, reichten schlicht die Mittel der Kläne nicht mehr aus, um den Bauabschluss zu verhindern. Es war ein Zyklus des Sieges für die Kosme, als die Weltraumplattformen mit Schwerlafetten, Instandsetzungswerften und einer Verteidigungsflotte ihren Betrieb aufnahm.

Telsios gab jedoch nicht auf. Sie wollten das Projekt für den Hohen Rat so teuer wie möglich werden lassen und versuchen bis in die Gegenwart das System abzuschneiden. Versorgt wird der Pass von zyklischen Karawanen. Das sind teilweise Frachter der Kosme, aber auch zivile Unternehmen, die an der schweren Versorgungslage gut verdienen. Da es zusätzlich nur selten zu Kampfhandlungen innerhalb des Systems kommt, wird im Hohen Rat sich immer häufiger gefragt, wofür die ganzen Gelder eigentlich ausgegeben werden. Dann ist es an der Zeit, dass die Kosme den Wert des Passes unter Beweis stellt. Es werden Treibjagden organisiert, die Piratenschiffe keine Wahl lassen, als in das System auszuweichen. Aber auch alle Arten von Operationen gegen Telsios nutzen den Pass als Basis. Er ist der Trumpf der Kosme im Kampf gegen die Piraten. Der Hohe Rat muss nur immer mal von Zeit zu Zeit daran erinnert werden.

Das provoziert mitunter schwere Reaktionen bei den Klänen. Ihre Wut zielt dabei nicht immer auf den Pass selbst. Denn bisher hat die Kosme mühelos jeden Angriff zurückschlagen können, auch wenn die Kreativität der Angreifenden sich nie zu erschöpfen scheint. Viel eher greifen die Kläne dann weniger gut geschützte Ziele an, die in einem Zusammenhang mit dem System oder der Kosme stehen. Für einige Hekaden waren Torbomben als Rachemittel beliebt. Anstatt Schiffe durch das Tor zu schicken, wurde schlicht das Feuer auf die Mitte des Tors eröffnet und so auf der anderen Seite willkürlich Schaden angerichtet. Für Telsios ist der Pass eine ernsthafte Bedrohung. Flotten der Kosme können sich dort ungehindert sammeln oder zurückziehen. Es ist der ideale Punkt, um einen Schlag auf den Piratenstaat zu führen. So stark wie der Pass verteidigt ist, so sicher sind auch dessen Kontrollen. Bisher wurde noch jedes Schmuggelgut gefunden und jeder blinde Passagier verhaftet. Die Preise für die Passierscheine sind außerdem sehr teuer, ohne Profit zu bringen. Damit werden die 7. Tore offen vom Rest des Regens isoliert. Der Hohe Rat nimmt diesen Umstand jedoch schweigend hin.



Quadrax - NR 7

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Quadrax ist eines der ungewöhnlichsten Systeme überhaupt. Es befindet sich in der relativen Nähe zu einem Quasar, wodurch das Weltall mit blauen Tönen hell erleuchtet und sehr energiereich ist. Nie war die Akkretionsscheibe genauer zu beobachten. Außerdem enthält das System zusätzlich noch einen Planeten. Dieser bewegt sich extrem langsam an magnetischen Feldlinien entlang. Dieser Planet besteht fast ausschließlich aus Metallen. Er besitzt keinen Kern, wohl aber ein starkes Gravitationsfeld. Seine Oberfläche wird durch die Energien des Quasars erhitzt und ist warm. An manchen Stellen sind die Erze sogar zu kilometerweiten Legierungslandschaften verschmolzen. Quadrax hat genug Masse für eine Atmosphäre, jedoch zu wenig freie Teilchen, um tatsächlich eine Atmosphäre zu bilden. Topografisch ist er einzigartig. Die Oberfläche bildet ganz eigene, fremde Formen. Es gibt Ebenen voller winziger, rasiermesserscharfer Klingen. Flüsse aus geschmolzenem Metall bahnen sich zähflüssig ihren Weg und erhärten sich in einer gegossenen Dünenlandschaft langsam wieder. Aus der Oberfläche erheben

sich stumpfkantige Berge aus Silber und Eisen, in deren Klüften Gold- und Kobaltpuster funkeln.

Welle hat sich den Planeten, direkt nach Entdeckung, mitsamt dem System gekauft. Wissenschaftende aus allen Toren kamen hierher, um den Planeten und den Quasar zu untersuchen. Gleichzeitig war es für Form eine Herausforderung, autonome Habitate zu erschaffen. Es gab schon Pläne völlig unfruchtbare und lebensfeindliche Regionen bewohnbar zu machen. Mit Calyx hatte Form bewiesen, dazu imstande zu sein. Doch die Langzeitversorgung stellte ein großes Problem dar. Ähnlich wie bei der Wolkenstadt wurden auch auf Quadrax die natürlichen Besonderheiten ausgeschöpft. Energiesegel spannten sich und schöpften die Energiemengen des Quasars ab. Metall, als Baumaterial, war ausreichend vorhanden und die ersten hydroponischen Farmen versorgten die Menschen grundlegend. Aufgrund der Wärme und hohen Energiemenge entwickelte sich die, aus Paramorpheon importierte, violett schimmernde Flora prächtig. Allein Wasser musste stetig importiert werden. Dennoch konnten sich die ersten Forschungseinrichtungen bald recht unabhängig versorgen. Sie entließen überzähligen

Sauerstoff aus ihren Kuppeln, um in einer fernen Zukunft eine Atmosphäre zu erschaffen. Da weder Tektonik noch Naturkatastrophen existierten und Veränderungen nur durch die Energie des Quasars möglich waren, konnte ein großes Gebiet dicht bebaut werden. Alle Dächer der Gebäude bestanden aus einer Kristallschicht, die die freie Energie aufnahmen. Dazu deckten große Akkumulationsschirme den Untergrund vor Überhitzung und speisten die aufgefangenen Energien direkt in einen Strahlungsschild. Der Forschung wurde, soweit abseits der Kosme, keine Grenzen gesetzt. Trotz der erhöhten Gravitation entwickelte sich eine ganze Akademiestadt auf Quadrax. Sie gilt als das leuchtende, technokratische Leuchtfeuer der Vernunft in den entfernten Bereichen des Regens.

Dutzende Durchbrüche der Wissenschaft wurden hier bereits errungen. Sei dies in der Energietransmission, der Metallurgie oder dem ausgedehnten Drohnenprojekt. Quadrax ist der wohl bekannteste Fortschrittsort und das größte Experimentierfeld des Regens. Diese Leistungen und die Faszination des Planeten motivierten die Menschen trotz des sterilen Lebensstandards zu bleiben. Durch große Investitionssummen von Drohnenherstellenden wurden Werke und Prüfungsstrecken für die neusten Generationen der schwebenden Hilfskräfte geschaffen. Alle notwendigen Rohstoffe konnten direkt an der Oberfläche abgebaut werden. Es entstand ein von Drohnen betriebener Hochtechnologie-Industriepark. Welle nutzte die Einrichtungen gleichzeitig als Forschungsorte. Die Unternehmen durften zwar bei geringen Steuern produzieren, doch Welle wirkte aktiv in der Gestaltung der Einrichtungen mit und verlieh die Plätze nur den Bewerbenden, die am besten zu den wissenschaftlichen Zielen des Intelligenznetzwerkes passten.

Calyx hatte die Schwierigkeiten der Kooperation mit einfachen, arbeitenden Menschen gezeigt. Deshalb musste selbst das Personal für die alltäglichen Aufgaben eine gewisse Bildung und ein Interesse am Fortschritt besitzen. Das war eine nicht verhandelbare Bedingung mit den Unternehmen. Mit diesem Zusatz konnten die akademische Ordnung und die wissenschaftlichen Ideale erhalten bleiben. Bald schon gründeten sich weitere Universitätsstädte, die direkt für die Unternehmen Fachkräfte ausbildeten. Quadrax wurde so, in Metall und Energie, zum wissenschaftlichen Zentrum der drei Kreise.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Anders als Calyx gehört das System vollständig Welle. Es gibt keine, ästhetisierende Fraktion, wie die UHA, die sich in die Regierung mit einmischt. Es ist daher eine reine Technokratie. Der Fortschritt ist das oberste Ziel und alle Anstrengungen und Regierungsgeschäfte führen dorthin. Das Leben ist wie ein großes Studienprogramm organisiert. Es gibt verschiedene Fakultäten, die jede Hekade bestimmte Forschungsvorhaben verfolgen. Sie organisieren, ähnlich einer Bezirks- oder Kreisregierung, die einzelnen Institute. Diese sind die wahren Ideenfabriken. Jedes Institut besitzt Studenten, Dozenten und Forschende. Sowohl die eigene Weiterbildung als auch die Erforschung und Experimente werden hier organisiert. Studenten kümmern sich um die einfachen Aufgaben, bereiten Studien vor und vertiefen ihr Wissen, bis sie selbst eigene Studentengruppen leiten dürfen oder aber direkt mit Dozenten zusammenarbeiten. Die Dozenten sind die Führungskräfte in der Technokratie. Sie setzen die Vorgaben der Fakultäten um, planen eigene Forschungsprojekte und lehren sowie begeistern ihre Studenten. Forschende sind losgelöst vom Lernbetrieb und führen die praktischen Arbeiten aus. Sie sind fast ausschließlich auf den Prüfstrecken oder bei Experimenten eingesetzt. Das Leben ist der Wissenschaft gewidmet. Es gibt sogar eine Kinderakademie, in der ausgezeichnete Pädagogen den potenten und formbaren Geist der jungen Generation auf ihre späteren Tätigkeiten prägt. Der sogenannte Kreativturm ist Kindergarten, Schule und Arbeitsplatz für die Kleinsten zugleich.

Alle Fakultäten vereinen sich im Universitätsrat. Das Rektorat stellt dabei die Exekutive dar, während die Dekane der Fakultäten in einem Parlament die Legislative bilden. Davon unabhängige Juristen von Welle vervollständigen die Gewaltenteilung als Judikative. Aufgrund der gefährlichen Lage und der Nähe zu Telsios ist das System für alle unautorisierten Schiffe und Personen gesperrt. Urlaub und der Besuch von Angehörigen muss beantragt und geprüft werden. Welle ist in interportalen Beziehungen sowie der Sicherheitspolitik im engen Kontakt mit dem Himmel und der Kosme. Quadrax ist dabei nicht politisch. Es geht den Menschen hier um deutlich mehr als nur um die nächste Wiederwahl. Die Gesellschaft ist deswegen so eifrig und motiviert, weil sie alle an das Fortschreiten der menschlichen Spezies durch ihre Arbeit glauben.

Menschen und Gebräuche

Die durchschnittliche Intelligenz auf Quadrax ist sehr hoch. Durch Einladungs- und Migration und besondere Auswahlprozesse arbeiten hier ausschließlich renommierte Forschende, aufstrebende Studenten und andere Angehörige intellektueller Eliten. Sie bilden jedoch keinen Elitismus, weil der Elite-Status der Standard auf Quadrax ist. Selbst die Kinder entstammen alle hochintelligenten Familien. Es ist sehr wahrscheinlich, dass sie einen scharfen Verstand vererbt bekommen. In Sportvereinen oder durch die Zugehörigkeit zu einem Institut, einer Geistesrichtung oder einem bestimmten Dozenten segmentieren sich die Menschen. In der ausgeprägten Diskussionskultur wird selbst eine Parkbank zur Geburtsstätte neuer Ideen. Ob Restaurant, Studentenklub oder das gemeinsame Stehen vor einer Ampel, überall sprechen die Menschen über ihre Ideen, Projekte und Pläne. Selbst romantische Treffen beinhalten Schwärmereien über künftige Forschungen, bestimmte Lehren und neue Ansätze. Die Gesprächskultur ist hochgeschätzt. Es ist nicht ungewöhnlich, wenn sich Dritte in ein Gespräch von Fremden einbringen, solange alles wissenschaftlichen Charakter besitzt.

Die Normen der Falsifizierung, korrekten Quellenverwendung und des wissenschaftlichen Sprachgebrauchs prägen die sozialen Handlungen. Alltägliche Behauptungen werden geprüft und einfache Aussagesätze lang und präzise formuliert. Dadurch entstand eine neue Ästhetik des Geistes. Der Körper tritt in den Hintergrund. Schönheit definiert sich über Methodik, Kreativität und Kommunikation. Gemeinsame Ideen und Forschungsvorhaben bringen die Menschen zusammen. Die Erkenntnis zu bestimmten Themen wird das Lebensziel von ganzen Familien. Das Vermächtnis besteht aus Daten und Hypothesen. Das ist einer der Gründe, warum Necrologie auf Quadrax sehr wichtig ist. Die genaue Pflege und Einsichtsmöglichkeit in die Totenbücher kann versteckte Erkenntnisse und noch nie zuvor gedachte Gedanken beinhalten. Durch den bekannten Erfolg der Kinderförderung ist es manchmal sogar der Fall, dass die Kleinsten in Studentenkreisen mitdiskutieren dürfen. Ihre unverfälschte, offene und frische Sicht auf die Dinge kann entscheidende Details offenbaren. Kinder werden durchschnittlich intelligenter als ihre Eltern. Sie sind die Zukunft von Welle und gelten insgeheim als wertvollste Kapazitäten. Es gibt dabei verschiedenste Arten ihr Potenzial nutzbar zu

machen. Von kreativen Kreationsspielen bis zu den Märchen von „Atomi und Mama Molekül“ wird jede Art der Bildungsförderung genutzt, um die Kinder in wissenschaftliche Bahnen zu lenken. Sie erlernen dabei ganz natürlich die fachliche Terminologie und die ruhige, vernünftige Argumentation, wie eine Muttersprache. Dafür kommen sie nie in Kontakt mit der Rauheit eines einfachen Lebens. Sie sind meistens später überfordert, wenn sie auf anderen Welten sozial anpassungsfähig sein müssen oder verbal attackiert werden.

Wirtschaft und Militär

Die Sicherheitsfrage steht stets im Zentrum der Universitätsratstreffen. Der Pass entbehrt freie Kräfte zum Schutz von Quadrax. Doch die Kosme muss aufgrund der eigenen Bedrohungslage ihre Schiffe im Pass gebündelt lassen. Die Unternehmen greifen gern auf Seele zurück, um ihre und allein ihre Frachter und Einrichtungen zu schützen. Einen massiven Angriff durch Telsios hätte Welle nichts entgegen zu setzen. Es gibt daher ganz offen Waffenprogramme, die eine orbitale Verteidigung bilden und immer weiterentwickelt werden. Es werden Kampf- und Polizeidrohnen eingesetzt, um eine Bodeninvasion aufhalten zu können. Hier entstanden auch die ersten, funktionsfähigen Prototypen für die schwer bewaffneten Kampfanzüge, die ein Mensch von Innern steuern konnte.

Für den Bedarf an Selbstverteidigungsausrüstung wurde ein ganzes Institut gegründet. Es erforschte allein Rüstungsgüter. Die Bewohner von Quadrax waren jedoch keine Soldaten und sie wollten auch nie Soldaten sein. Stattdessen lieferten sie die Waffentechnologien an die Kosme, mit der Bedingung, dass eine Spezialeinheit, die sogenannte Flut, immer einsatzbereit war. Flut war eine Elite-Einheit der Kosme, die, mit den Kampfanzügen ausgestattet, auf Quadrax in Position gebracht wurde. Als nur drei Zyklen später Telsios einen Überfall begann, brachten die metriten Kampfanzüge Furcht und Zerstörung unter die Piraten. Die konzentrierte, mobile Feuerkraft überwältigte die Kläne. Viele ihrer Enterschiffe wurden bereits abgeschossen, noch bevor sie landen konnten. Plündernde Banden konnten schnell eingekreist und vernichtet werden, bevor sie sich zu einer größeren Streitmacht vereinen konnten. Die Piraten, die das Landungsmassaker überlebten, standen der Drohnenarmee gegenüber. Sie versuchten zurück ins All zu fliehen. Doch sie fanden nur

treibende Wracks vor. Während sie mit der Invasion beschäftigt waren, wurde ein Großteil ihrer Flotte von dem komplexen Verteidigungsgitter zerstört. Nur wenige entkamen dem überraschenden Gegenschlag.

Der Einsatz der neuen Verteidigungstechnologie lieferte ein so beeindruckendes Resultat, dass sich Telsios seitdem nicht noch einmal getraut hatte, Quadrax zu überfallen. Daraufhin strömten Anfragen von Investoren nach den neuen Kampfanzügen im Rektorat ein. Doch der Himmel verbot die Verbreitung von noch grausamerer Kriegsführung. Er beschränkte die Nutzung allein auf die Kosme und durch die vielen Verfehlungen der Kosme auch nur auf Flut. Dennoch sind die Konzepte sehr begehrt und andere Technologieunternehmen versuchten oft genug ihre Geheimnisse zu erlangen.

Wirtschaftlich gesehen, ist Quadrax eine Börse. Es wird in Ideen und Projekte investiert und bei kommerziellem Erfolg werden Anteile ausgezahlt. Für die lebensnotwendigen Güter werden außerdem Hochtechnologien und Metallprodukte verkauft. Durch die Ideenfabrik, die zahlreichen Durchbrüche sowie wegweisenden Technologien gilt Quadrax als eine der punktestärksten und sichersten Börsen des Regens. Ansonsten werden zu Ausstellungen, Messen und Gastvorträgen unter einem enormen Eskort- und Sicherheitsaufwand Technologien und Forschende bewegt. Die allzyklische Versorgung hingegen stellt die UHA. Diese kann in den meisten Fällen Telsios unbeschadet passieren, um nach Quadrax zu gelangen. Sie darf im Gegenzug für die Versorgungsleistung neue, nicht-militärische Technologien erhandeln. In einer Gesamtbetrachtung hat sich das wirtschaftliche und wissenschaftliche Kapital von Welle durch Quadrax fast verdoppelt. Es ist einer der wertvollsten Standorte des US.

Besonderheiten und Geheimnisse

Um die raue Wissenschaft zu üben, wurde ein Debattierklub gegründet. Die Studenten sollten sich für andere Universitäten abhärten können, außerdem lag ihm ein gewisser Unterhaltungswert zu Grunde. Er heißt „Widerspruch“ und hier fliegen in Podediskussionen, Fernsehduellen oder der neumodischen Kulturerscheinung namens Mars, was lang für die melodische Argumentationsreimsprache steht, begrifflich die Fetzen. Es geht nicht darum, tatsächlich eine konsistente Theorie zu erschaffen, sondern mit den Mitteln der Rhetorik und Sprache den eigenen Standpunkt zu

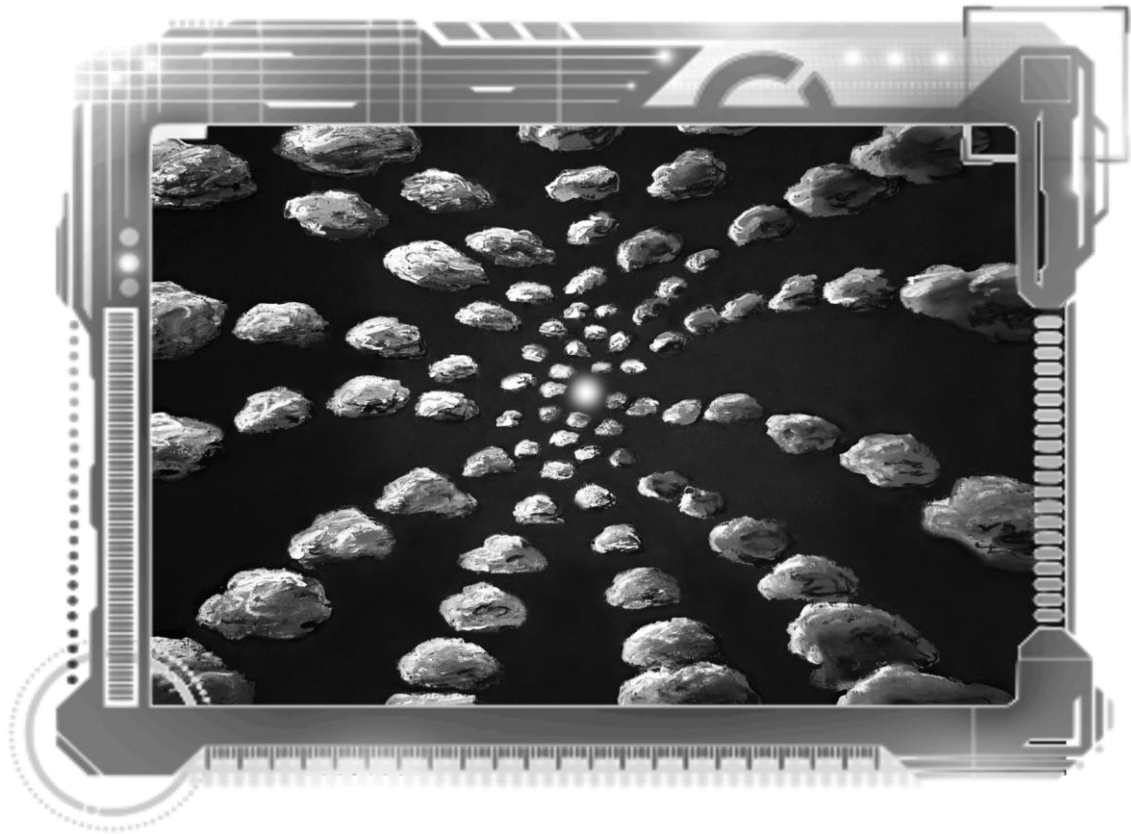
verteidigen sowie den des Kontrahenten zu schwächen. Das Publikum entscheidet mit Beifall über den jeweiligen Gewinnenden.

Es soll in keinem anderen System, nicht einmal auf Telsios, so viele Spione und Agenten geben wie auf Quadrax. Die neuartigen Technologien, die Kampfanzüge und die zahlreichen Geheimprojekte von Welle machen das System zu einem Prioritätsziel für Informationsdienste. Es wird geflüstert, dass sie einen geheimen Krieg untereinander führen.

Eine Drohne entdeckte, während ihres Jungfernfluges, nicht registrierte Kristallansammlungen. Sie entstammten dem Import der Kristalle Paramorpheon's und sie gediehen in der grenzenlosen Energie prächtig. Doch sie waren dunkler und umschlossen einen metallenen Glanz. Die Ausbreitung war schon zu fortgeschritten und konnte nicht mehr aufgehalten werden. Seitdem geht die Befürchtung um, dass absichtlich Kristalliden auf Quadrax ausgesetzt wurden oder es geheime Studien zu ihnen gab. Die Angst vor der Kristallinfektion wächst in den Universitäten.

Archetypische Prägung

Ähnlich wie auf Calyx sind Wissensstreben und Fortschrittsdenken die zentralen Ideale. Jedoch im Gegensatz zur Wolkenstadt ist die Bevölkerung homogen wissenschaftlich und trägt die erste, echte Technokratie. Technologie ist die Lösung für alles. Wenn neue Probleme entstehen, wird etwas erfunden, um diese wieder zu lösen. Die Menschen sehen sich als die Spitze der intellektuellen Elite der Menschheit. Auf Quadrax wird Geschichte geschrieben. Die Motivation zu bleiben und weiter zu forschen ist deshalb sehr hoch. Es gibt einen Drang, neue Erkenntnisse zu gewinnen, zu experimentieren und Expeditionen zu erstellen. Die Bewohner eignen sich die wissenschaftliche Sprach- und Denkweise an. Doch zur allgemeinen Sachlichkeit gesellt sich auch ein Überlegenheitsdenken. Die Wissenschaffenden werden von den Möglichkeiten ihrer Entdeckungen verzaubert. Gleichzeitig vernachlässigen sie aber auch andere, natürliche Bereiche des Lebens. Die Familie leidet häufig unter den Karrierezwängen. Kinder werden mit in das Forschungsprogramm aufgenommen und so wird das enge Sozialverhältnis innerhalb der Kernfamilie aufgeweicht. Es ist vor allem ein Leben, in dem die Menschen sich auf ihre Arbeit konzentrieren und nur wenig Zeit für Soziales besitzen. Die größte Angst ist deshalb auch die, in dieser Gesellschaft zu vereinsamen.



Uru-Känos - OR 7

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Etwas Ungreifbares liegt in diesem mysteriösen System. Es besitzt weder Sterne noch Planeten, dafür fallen die sonderbaren Felsformationen und irritierenden Messwerte auf. Asteroiden sind zu Spiralen verdreht und bilden Tunnel zu Orten, an dem nur die Leere des Weltalls wartet. Es ist unklar, was ihnen ihre Form gibt oder warum sie sich immer wieder zu solchen Mustern zusammenfinden. Sensoren melden Bewegungen und unbekannte Energieansammlungen in diesem System, ohne dass diese zu existieren schienen. Der Spur zu folgen, hieß an ihrem Ende eine neue Spur zu finden. Die Quelle der Signale kam bei jedem erneuten Besuch des Systems aus einer anderen Richtung. Neben diesen verwirrenden Erscheinungen schwebten kleine Wolken aus winzigen Metallteilen durch das System. Eine Analyse zeigte, dass das Material zu keinem bekannten Stoff gehörte. Die Vorkommen waren zu klein und zu sporadisch zu finden, als dass weiterführende Untersuchungen möglich gewesen wären. Die Neugier von Welle wurde geweckt, jedoch war das System im Allgemeinen zu weit entfernt und uninteressant, um eine Expedition zu wagen. Zudem

hielten Geschichten über plötzlich erscheinende Labyrinth aus Asteroiden oder vernichtende Kettenzusammenstöße, die gezielt auf fremde Schiffe zurasten, Reisende auf Abstand. Die kargen Felsen boten selbst für Piraten zu unsichere und zu wenig Versteckmöglichkeiten, um bebaut zu werden. Uru-Känos versank bald als eines der unwichtigsten aller Systeme in die Vergessenheit.

Doch selbst eine lebensfeindliche Ansammlung von Asteroiden fand, im Zuge des Kolonisierungsturms, Menschen, die ihren Freiheitstraum hier verwirklichen wollten. Sie sollten vom Asteroidenbergbau und dem Handel mit einzelnen Frachtern der UHA leben. Der Kontakt blieb spärlich, da selbst die Kapitäne der Frachter eher aus Pflicht als aus Willen den weiten Weg auf sich nahmen. Sie waren verwundert von den Personen, die bereit waren, diese Lebensbedingungen für ihr eigenes Heim hinzunehmen. Avanten Luxus für die Möglichkeit der eigenen Entfaltung aufzugeben, war eine Entscheidung, die in Anbetracht des großen Pioniergeistes des Regens respektiert wurde. Es sollte sich bald herausstellen, dass sich dahinter eine ganz andere Intention verbarg.

Laut eines bestätigten Berichtes der Zeugen, wurde an einem unbekannten Zyklus ein Agent des Hohen Rates vom schlafenden

Schwan verfolgt. Ihm blieb keine andere Möglichkeit, als sich in den Wirren Asteroidenmustern zu verstecken. Dabei traf er auf die Siedelnden von OR7. Er bot Geld und Güter, um bei ihnen landen zu dürfen, aber sie lehnten ab. Um den Tod zu entgehen, drang er unbefugt in die kleine Asteroidenbasis ein. Damit lockte er direkt die Piraten zu ihnen. Der Klan kannte, aufgrund der Brisanz der gestohlenen Daten, keine Gnade. Noch während der Agent mit den Menschen diskutierte, schossen die ersten Piratenschiffe die Biosphäre der Basis in Stücke. Ein Sauerstoffbehälter explodierte und zerstörte die Lebenserhaltung. Es war nur noch eine Frage der Zeit, bis die Menschen vom Asteroiden fliehen mussten oder langsam dort sterben würden. Ihnen blieb keine Wahl mehr und sie öffneten versteckte Klappen, in denen fortschrittliche Waffen lagerten, um die Piraten innerhalb von Tropfen zu töten. Ihre Schiffe verglühten plötzlich zu Staub. Der plötzlichen Gefahr bewusst, rannte der Agent um sein Leben. Er erreichte sein Schiff und floh.

Niemand folgte ihm, als würden die Totgeweihten ihr Schicksal auf dem Asteroiden hinnehmen. Auch wenn ihm Furcht vor den Waffen der Siedelnden abgeschreckt hatte, trieben den Agenten seine Gewissensbisse wieder zurück. Er konnte das System nicht verlassen, wenn er noch zu hoffen wagte, Rettungskapseln oder Ähnliches zu bergen. Was er nun aber vorfinden sollte, hätte er sich nicht vorstellen können. Nachdem er vorsichtig durch die Hüllennisse in den Asteroiden geschlichen war, erkannte er, dass der Felsbrocken ausgehöhlt war. Er war mit seltsam technoiden Strukturen durchzogen. Eine zweite Siedlung mit hunderten von Menschen offenbarte sich ihm. Er meinte fremdartige, kybernetischen Implantate gesehen zu haben. Komplexe Schmiedeeinrichtungen und andere Hochtechnologie wurde hier genutzt. Der Agent konnte, aufgrund der strengen Sicherheitsvorkehrungen und extremen Verschlüsselung, auf keine Daten zugreifen, ohne bemerkt zu werden. Doch er hatte sich das Waffenversteck gemerkt und stahl eine von ihnen. Dem Hohen Rat berichtete er mit höchster Dringlichkeit davon. Als Beweis wurden die Waffen übersandt. Sie bestanden aus keiner bekannten Legierung und weitere Untersuchungen ergaben regenerative Eigenschaften.

Niemand hatte sich je wirklich für das System interessiert. Deshalb war der Hohe Rat von dem Bericht überwältigt. Zuerst wurde eine verdeckte Operation von Welle vermutet.

Welle war jedoch genauso von der Entdeckung fasziniert, wie der Hohe Rat davon schockiert war. Die Okima wichteten das Ereignis als bisher größte Herausforderung an die Menschheit. Daher wurde keine geringere Botschafterin als die Stimme der Okima, die damals noch junge Sanktis, entsandt. Sie sollte die Angelegenheit friedlich klären. Wie die Verhandlungen abliefen, ist unbekannt. Sie dauerten aber drei Zyklen an, in denen Sanktis wie verschwunden war. An ihrem Ende offenbarte sich eine neue Macht. Es war der technokratische Kult des Tek Thanis.

Der Adeptus, wie er kurz genannt wurde, war eine religiöse Sekte und damit grundsätzlich geächtet. Er glaubte scheinbar an die Allmacht der Maschine. Er vergötterte das Künstliche als neue und selbst geschaffene Autonomie des Menschen. Er sah darin die ultimative Bezwingung der Natur. Der Hohe Rat hingegen sah im Bericht seines Agenten nur den Bruch von zwei Allgesetzen. Das eine war das Reinheitsgesetz, das mit kybernetischen Verbesserungen verletzt wurde, und das andere war das Gesetz, dass kein technologischer Fortschritt der Menschheit vorenthalten werden durfte. Es wäre ein Leichtes gewesen, den Kult durch die Kosme einfach aufzulösen. Alle rechtlichen Grundlagen waren dafür gegeben. Doch der Blick der Okima lastete auf den Schultern des Hohen Rates. Außerdem sprach die fortschrittliche und unbekannte Technologie von einer anderen, noch geheimen Macht im Hintergrund. Dazu wurden weitere, ausgehöhlte Asteroiden enthüllt, die die Einwohnerzahl des Systems auf mehrere Tausend erhöhte. So viele Menschen besaßen ein politisches Gewicht. Daher bedurfte es einer politischen Lösung.

Es entstand ein Kompromiss. Dem Adeptus wurde eine Vertretung im Hohen Rat und eine Tolerierung ihrer Lebensweise zugesprochen, sofern sie sich nicht über OR 7 missionierten und ihre Geheimnisse mit der Menschheit teilten. Den Bedingungen wurde größtenteils zugestimmt. Der Kult teilte nicht alles Wissen, gab aber Welle einige Waffenexemplare. Außerdem durften Forschende, im Austausch für Materialien und Nahrung, die Sekte kennenlernen. Die Verwendung kybernetischer Implantate konnte, trotz der Versicherung des Agenten, nicht nachgewiesen werden. Damit waren die Kapitalverbrechen beigelegt und die Souveränität wurde, wie vereinbart, anerkannt. Nach den Untersuchungen blieb aber die bahnbrechende Entdeckung aus. Es schien normale Waffen zu sein, die in Gestalt und

Material zwar modifiziert waren, jedoch die beschriebenen Eigenschaften nicht mehr besaßen. Es war, als wäre alles Fortschrittliche oder Übernatürliche von den Waffen abgefallen, als sie in die Hände von Welle gelegt wurden. Die Fragen nach der dritten Macht und der Quelle der beschriebenen Hochtechnologie verhallten damit weiter in der Dunkelheit der ausgehöhlten Asteroiden.

Politik und Gesellschaftsentwicklung

Der Adeptus ist unpolitisch, solange seine Souveränität anerkannt wird und seine Grenzen nicht verletzt werden. Der Botschafter, mit der metallenen Stimme und dem seltsamen Namen Uru Kānos, tritt stets verhüllt vor den Hohen Rat. Er predigt von Wahrheiten, die alles Bekannte verblassen lassen würden. Er preist Existenzen, die alle Errungenschaften der Menschheit als nichtige Bedeutungslosigkeit niederschmettern würden. Er spricht von entdeckter Perfektion, mit der die Menschen noch nicht kompatibel waren. Sein Ziel ist es, eines Zykluses in stockenden Reden die binäre Realität zu überwinden. Die meisten Ratsmitglieder hielten die Sprechzeit für den Botschafter für verschwendet. Doch sie konnten die Worte Sanktis nicht ignorieren, die den Thek Thane als bisher größte Bedrohung, seit der religiösen Selbstvernichtung, benannte. Die besten Analysten und Spione wurden auf den Kult angesetzt. Er ist demzufolge stetig bemüht seine Sicherheitsmaßnahmen zu verbessern und führt eine abgrenzende Außenpolitik durch. Der Kontakt ist, außerhalb des Hohen Rates, schwer herzustellen. Auch wenn sich die Adepten friedlich verhalten, so schweigen sie gegenüber Außenstehenden. Alle Infiltrationsversuche sind bisher an dem Phänomen gescheitert, dass die Sekte scheinbar Gedanken lesen konnte. Gleichzeitig wurde für jeden enttarnten Agenten, der einen eindeutigen Bruch des Vertrages darstellte, Reparationen verlangt.

Deutlich mehr Erfolg in der Gesellschaftsanalyse hatten Ethnologen. Sie stellten eine große Diversität von Herkunft und Zugehörigkeit, Sprache und Weltvorstellungen bei Initianten fest. All das wird im Adeptus jedoch nichtig. Ganz gleich, wie unterschiedlich die Menschen waren, die die Weisheiten der Maschine suchten, es wurden Gleiche unter Gleichen. Diese liminale Phase des Übergangsrituals bestand über einen langen Zeitraum. Erst wenn die Gefäße geleert wurden, konnten sie mit neuem Wissen wieder befüllt werden. War

dieser Prozess abgeschlossen, verlief die Arbeitsteilung und Sozialität über ein einziges Netzwerk. Menschen verbanden sich miteinander, erhielten Aufgaben oder konnten sogar Erinnerungen miteinander teilen. Es schien eine zweite, virtuelle Welt zu existieren, die als wahrer und reiner als die reale Welt angesehen wurde. Die Menschen wurden von dem Netzwerk geradezu süchtig. Allerdings gelang es noch keiner außenstehenden Person in das Netzwerk einzudringen. Denn der Adeptus arbeitet mit gänzlich unbekannten Programmen und extremer Verschlüsselung. Es ist einfach nicht möglich, auf seine Daten zuzugreifen.

Ethnologen war bisher der Zugang zum Inneren der Asteroiden untersagt. Dorthin durften sich nur die Reinsten begeben. Die Gesellschaft hierarchisiert sich, wie üblich bei Religionen, anhand vom Machtkonzept der Reinheit. Die Reinheit zeigt sich in der Ausübung der Lehren in der Arbeit. Daran entscheidet eine Maschine über die Zuteilung von neuem Wissen. Weiß ein Adept genug, steigt er im Kult auf und darf tiefer in den Asteroiden vordringen. Die tiefe des Abstieges gibt einen Grad für den Aufstieg innerhalb der Sekte an. Es ist unklar, was sich im Kern der Asteroiden befindet, jedoch wird der Adeptus es mit allen Mitteln verhindern, dass sein inneres Heiligtum, Quelle seines Wissens und seiner Technologie, von Uneingeweihten betreten wird.

Menschen und Gebräuche

Die Menschen verändern sich in ihrem Leben als Adepten. Initianten sind neugierig, erkunden das Netzwerk, tauschen sich eifrig aus und kümmern sich um die einfachen Arbeiten. Danach werden die Menschen immer rationaler, kalkulierender und schweigsamer. Irgendwann nutzen sie die reale Welt nur noch um ihre grundlegenden Bedürfnisse zu befriedigen und sind nahezu permanent mit dem Netzwerk verbunden. Der Adeptus rekrutiert nicht. Er nimmt Menschen auf, die zu ihm kommen. Dabei werden häufig nur gebildete oder intellektuelle Menschen, die sich nach einer höheren Wahrheit oder einen neuem Leben sehnen, akzeptiert. Wissen ist Prestige und Währung in der Sekte. Das tägliche Brot wird mit geschriebenen Programmen verdient. In höheren Kreisen ändert sich das Ziel und es wird nur noch vom „Hindurch-Schreiten“ gesprochen. Es scheint das Heiland oder den Übergang zum Paradies darzustellen. Alles in den Glaubenssätzen dreht sich um Verbindungen, Datenströme und Hochtechnologie. Perfektion

ist zum Greifen nahe, doch der imperfekte Mensch ist ihr noch nicht angemessen genug. Die Adepten tragen technoide Schmuckstücke und Kleidung. Eine Kette aus Datenblöcken, bildschirmintegrierte Anzüge oder Stirndisken sind keine Seltenheit. Die Sprache ist sehr fachspezifisch und die Menschen bewerten einander aufgrund ihres Wissens. Reinere Gläubende kümmern sich, wenn ihnen die Arbeit zugeteilt wurde, um die Wissenserweiterung der weniger Reinen. Diese Reinheit wird über das Ablegen der eigenen Weltvorstellung und die Hingabe zum Netzwerk erreicht. Die Sucht nach dem Netzwerk verhindert den Ausstieg in ein avantes Leben.

Wirtschaft und Militär

Der Bericht des Agenten beschrieb Waffen von verheerender Feuerkraft, die noch dazu regenerative Eigenschaften aufwiesen. Die von Welle untersuchten Exemplare besaßen keine solche Besonderheiten. Es wurde Okima-Technologie vermutet, die, wie bisher immer, erst aktiviert werden musste. Es wurden auch noch keine Schiffe des Adeptus gesichtet. Der Botschafter fliegt stets mit einer himmlischen Eskorte. Das militärische Potenzial bleibt daher unbekannt.

Wirtschaftlich gesehen, ist es ein Wunder, wie so viele Menschen gewillt sind, unter solchen Umständen zu leben. Allein die Nahrungsmittelproduktion würde auf den bekannten Asteroiden nicht ausreichen, um alle Personen zu versorgen. Nach der Aufdeckung des Kultes wurde auch der Handel nach Außen eingestellt. Es geht den Adeptus nicht um Geld oder Rohstoffe. Weiterhin ist vollkommen unklar, woher sie Hochtechnologie importiert haben oder wie sie sie herstellen können. Es gibt keine Transaktionen oder geheimen Handelstreffen. Es ist fast so, als wäre die Ausrüstung schon immer da gewesen. Für Ökonomen stellt Uru-Känos ein Rätsel dar.

Besonderheiten und Geheimnisse

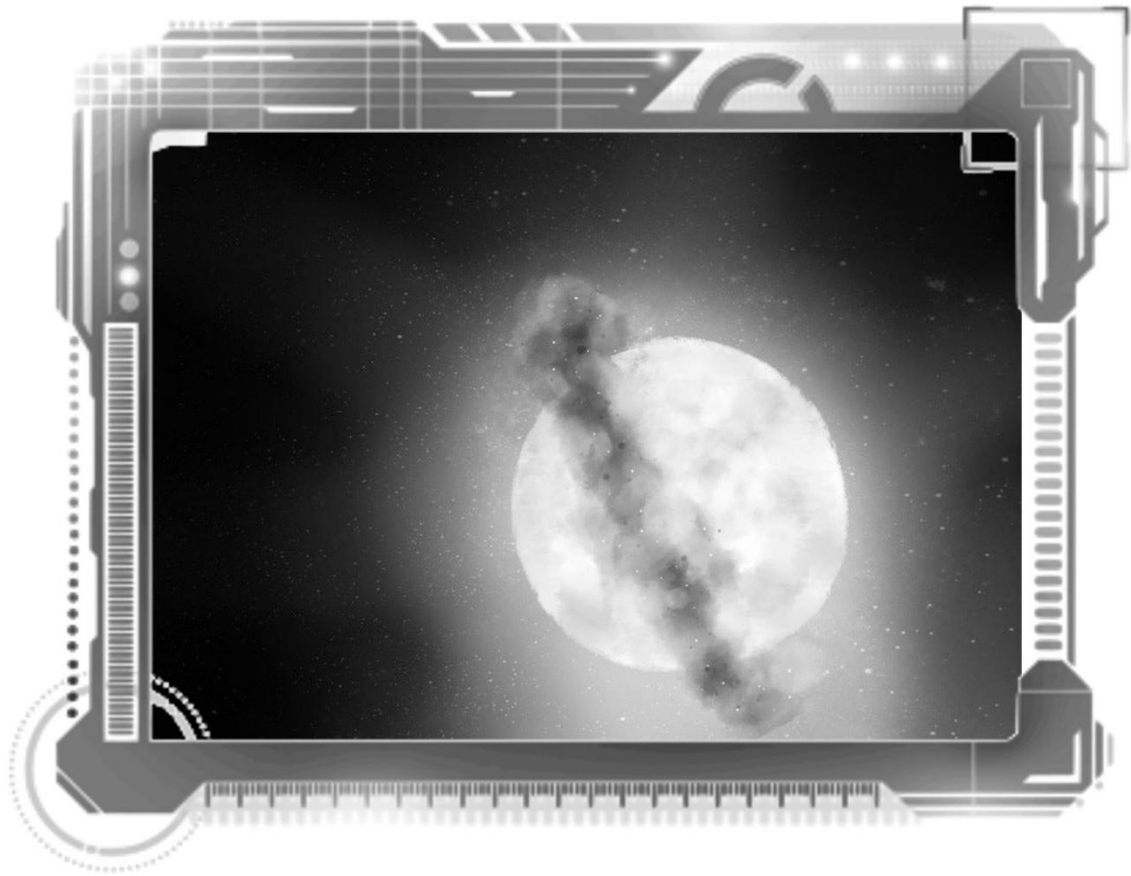
Selbst einige Ethnologen konnten der Versuchung nicht widerstehen und haben sich durch erlangte Reinheit innerhalb ihrer Forschung einen Zugang zum Netzwerk verdient. Sie beschreiben das Netzwerk als eine Welt aus reiner Information. Der Himmel besteht aus den großen, tragenden Prinzipien, der Wind flüstert von der Anwesenheit anderer, die Grashalme stellen einzelne Fakten dar. Es wird eine blühende Landschaft simuliert, in der Symbole und Wissen zu einer friedlichen Natur verschmelzen. Jedes Ding hat eine zweite,

höhere Bedeutung. Es ist die Ontologie der Metaphern. Darin leben Menschen und darin bauen sie. Eigene Erinnerungen und Träume können wiedergegeben, entdeckt und abgespielt werden. Die Emotionen sind deutlich informativer, als in der realen Welt, da sie genau aufgeschlüsselt sind. Genauso ist es möglich die Träume und Erinnerungen der anderen zu erleben.

Manche leben in ihrer Vergangenheit. Sie gieren danach, ihre Fehler vergessen zu können. Sie haben sich ein zweites, für sie perfektes Leben erschaffen. Doch den meisten fehlt die Kreativität es fortzuschreiben. Sie erleben repetitiv immer wieder ihre schönsten Momente, stoßen die Außenwelt ab und lassen sich in ihren Träumen von einer tödlichen Form der schwermütigen Glückseligkeit umhüllen. Es ist ihr Paradies, bis ihr biologischer Körper stirbt. Darüber werden jedoch keine Totenbücher geführt.

Archetypische Prägung

In den Medien wird den sogenannten Kultisten ihre Rationalität und Menschlichkeit von Zeit zu Zeit abgesprochen. Das große Misstrauen und die damit verbundenen Ängste liegen aber darin, dass kaum jemand Einblick in die Struktur des Kults hat. Die Menschen, die hier leben, wollen nichts anderes mehr. Sie kommen als Verstoßene, Wissenssuchende sowie Hoffnungslose und erlangen ein neues Leben. Alles an ihnen, ihre Gedanken und Erinnerungen, wird digitalisiert, um dann Schritt für Schritt mit passenderem Wissen ausgetauscht zu werden. Sie erhalten also tatsächlich ein neues Leben, nämlich jenes, das sie selbst programmieren. Im Kode sind sie Götter, die herabsteigen, um den Unbedarften die trinäre Wahrheit zu übermitteln. Ihr ganzes Leben kann sich im Netz abspielen, bis ihre Körper ihre biologischen Funktionen verlieren. Denn die menschlichen Körper sind im Kult nur Plattformen für den Geist des Menschen, der in der Maschine Unsterblichkeit erfährt. In den seltenen Fällen, in denen Mitglieder des Kultes auf Reisen gehen, können sie sich mit jeder Persönlichkeit programmieren, die sie wünschen zu sein. Dahinter verbirgt sich dann der reine Geist, also der Kern der Persönlichkeit, des Menschen, der er einmal war. Die Ziele der Reisen sind meistens der Wissenserwerb, die Infiltration von wichtigen Gemeinschaften oder die Rekrutierung von bedeutenden Personen. Die einzige, panische Angst, die ein Kultist kennt, ist die, vom Netz getrennt und allein zu sein.



Eo - WR 7

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Eo ist ein vergessenes System. Es besteht aus nichts als einer Sonne und einer ringförmigen Staubwolke. Selbst der formlose Horizont wirkt sternenleer. Die rote Sonne ist ein Symbol der Vereinsamung geworden. Poeten beschreiben ihren Anblick als melancholisch und von einer ergreifenden Trauer. In diesem System wartet auf den Reisenden nur der Schwermut.

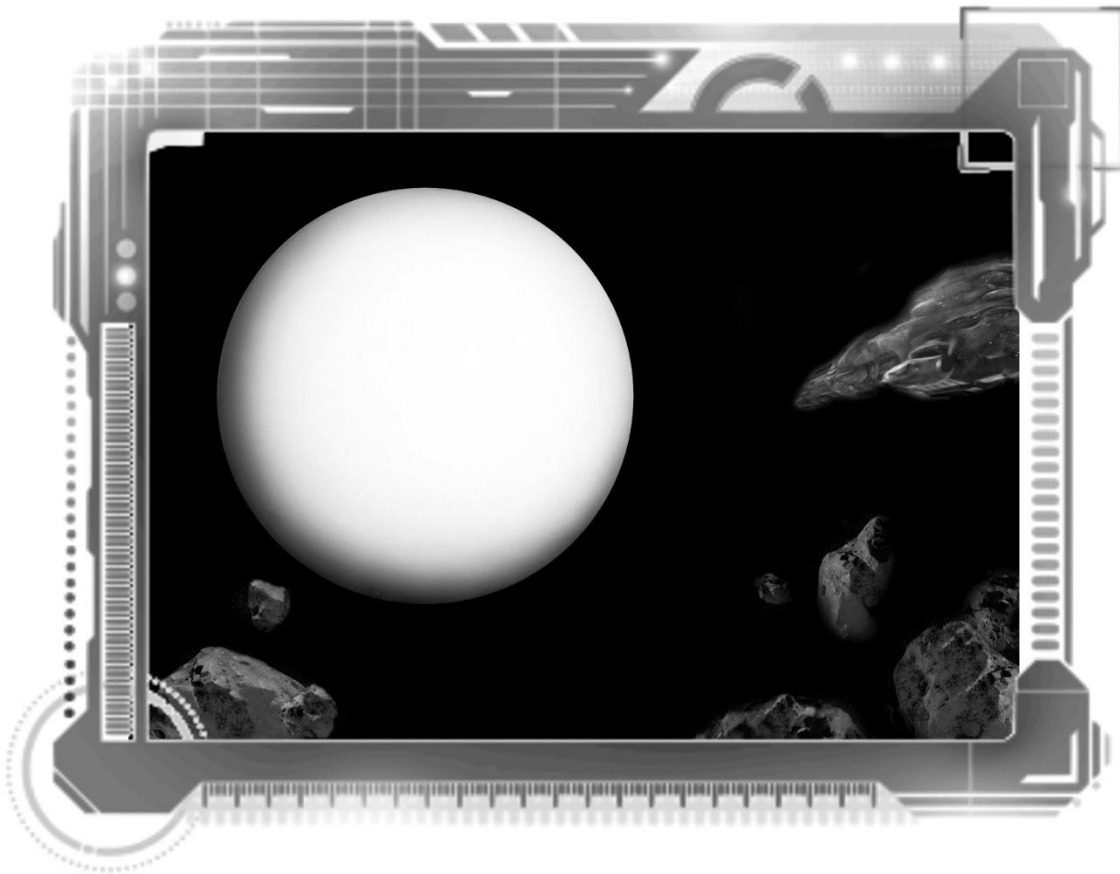
Die ersten Entdeckenden waren sehr überrascht, ein quasi leeres System vorzufinden. Aus der trotztigen Überzeugung, dass jedes Geschenk der Okima einen Wert für die Menschheit besitzen musste, untersuchten sie es dennoch eingehender. Selbst als sie nichts fanden, wurde Eo zu einem Rätsel erhoben, dass gelöst werden musste. Welle nahm sich des Mysteriums gerne an und führte eine Reihe von Abtastungen durch, doch das System weigerte sich, ihnen sein Geheimnis zu offenbaren. Trotz der peniblen Erforschung der Sonne und ihrer Staubwolke blieben die Ergebnisse erschreckend ernüchternd. Nach Dekaden der Kartographie, Analyse und der vergeblichen Suche, vermutete Welle, dass die Okima mit diesem System der Menschheit

Demut lehren wollten. Doch ein kleiner Restzweifel blieb. Efreliion hatte gezeigt, dass einige Gaben der Okima erst mit einem entsprechenden, technologischen Fortschritt beansprucht werden konnten. Doch noch war die Zeit der Erkenntnis für Eo nicht gekommen. So verließ Welle das System und bald verschwand es in die Vergessenheit. Nicht einmal das Netz hielt seinen Mythos am Leben. Es blieb einsam und verlassen.

Besonderheiten und Geheimnisse

Der Name Eo entstammt einer kuriosen Geschichte von Forschenden, während ihrer Freizeit. Im alkoholisierten Zustand haben sie mit ihrem Echo um die Wette gesungen. Dabei sang einer stets die Worte: „Ey Ho! Ey Ho!“, während die andere Person über die Längeweile ihrer Arbeit singend reflektierte. Das Lied wurde aufgenommen und im Netz sehr bekannt. Der Titel lautete Eo und es war das Einzige, was die Menschen in Verbindung mit dem System brachten. So wurde der Name für das System geschaffen.

Eine letzte Erkenntnis kam den Zeugen, als sie Reiseprotokolle auswerteten. Es schien, dass immer wieder Schiffe Eo betreten haben mussten. Doch sie kehrten nie wieder zurück.



Superion - SR 7

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

In der Frühphase der Kolonisierung wurde SR7 immer übersprungen. Eine gewisse Zeit wurde angenommen, dass das System nicht existierte. Der Hohe Rat allerdings kannte den US Tor und vermutete, dass er SR7 absichtlich sperrte. Da aufgrund von fehlender Expertise mit den Toren der Okima kein Beweis gegen das reichste Unternehmen des Universums erbracht werden konnte, blieb SR7 lang verborgen. Der US stritt die Existenz des Systems stets ab. Was niemand, außer dem Hohen Rat wusste, war, dass eine Liste mit verschwundenen Schiffen geführt wurde. Dazu zählten alle Schiffe, die ein Tor betraten und nicht an einem benachbarten Tor wiedererschienen. Der Kosme wurde der Spezialauftrag erteilt, Quadrax und den Pass, die beiden wichtigsten Wendepunkte um nach SR7 zu gelangen, zu überwachen. In Uru-Kānos, Eo und Weges End wurden Zählbojen installiert. Bis zu den Vorkämpfen der Konkurrenzkriege wurden immer nur vereinzelte Schiffe festgehalten, die einfach verschwanden. Das hätte ebenso gut an Messfehlern oder Unachtsamkeit liegen können. Mit dem Überfall auf WR5 re-

gistrierte der Hohe Rat aber ganze Flottenbewegungen, die einfach auftauchten, ohne von einer Boje vorher registriert worden zu sein. Diese Bewegungen konnten damit zweifelsfrei nur von SR7 ausgehen. Die Schiffe konnten aus keinem anderen System kommen. Die Gier von Tor hatte dem Hohen Rat den Beweis erbracht, den er benötigt hatte.

Um einem öffentlichen Prozess zu entgehen, stimmte Tor zu, SR7 ohne Kosten zu öffnen und auf alle Besitzansprüche auf das System zu verzichten. Außerdem wurden inoffiziell sehr hohe Summen an namentlich nicht näher bekannte Personen und Einrichtungen gezahlt. Ein kostenfreies Tor, das noch dazu lange von Tor geheim gehalten wurde, lockte jede Art von Entdeckenden, Investoren und Wissenschaftenden an. Die erste Reise machte sofort klar, warum der US das System unter Verschluss gehalten hatte. Darin lagen Okima-Konstrukte, welches den Lebenslinien Modell standen. Sie waren kreisförmig um eine nicht sichtbare Supermasse, wahrscheinlich ein schwarzes Loch, angelegt. Daher stammt auch der Name Superion. Ähnlich wie Lebenslinien beschleunigten die Konstrukte Reisen nur, anstatt sie sofort enden zu lassen. Es wurde angenommen, dass mit dieser ineffizienteren Reisemethode es Tor überhaupt

möglich war, Lebenslinien zu entwickeln. Denn die Okima-Tore verwendeten ansonsten Technologien, die nachzubauen die Menschheit noch nicht imstande war. Das ringförmig angelegte Torsystem verband nicht weniger als neun Systeme mit eigenen Zentralgestirnen miteinander, die alle im Gravitationsgebiet der Supermasse lagen und diese umkreisten. Dabei waren nicht alle Welten hintereinander erreichbar. Auf halbem Weg teilte sich das Beschleunigungssystem in zwei Richtungen und fand danach wieder zusammen.

Alle bekannten Fraktionen stürzten sich auf die bewohnbaren Welten und riefen jeweils das Erstbesiedlungsrecht aus. Der Vorstoß war noch chaotischer als der Besiedlungsturm des Regens. Jeder forderte den anderen, unter der Androhung von schweren Konsequenzen, zum Gehen auf. Doch niemand wollte gehen, dazu waren die Planeten, die bereits von Tor geformt und kolonisiert wurden, zu reich an Bodenschätzen, Besonderheiten und Leben. Niemand akzeptierte das alleinige Besiedlungsrecht des anderen. Konflikte waren so sicher wie der Sonnenaufgang. Blitztransaktionen an Seele wurden durchgeführt und noch bevor die Kosme in den Systemen Stellung beziehen konnte, fielen die ersten Schüsse. Dabei war es ganz gleich, wer gegen wen kämpfte. Ob freie Siedelnde, Telsios, die Unternehmen oder die Kosme, sie alle standen einander gegenüber. Es war die Ausweitung der bereits bestehenden Konkurrenzkriege, die bis in die Gegenwart andauern.

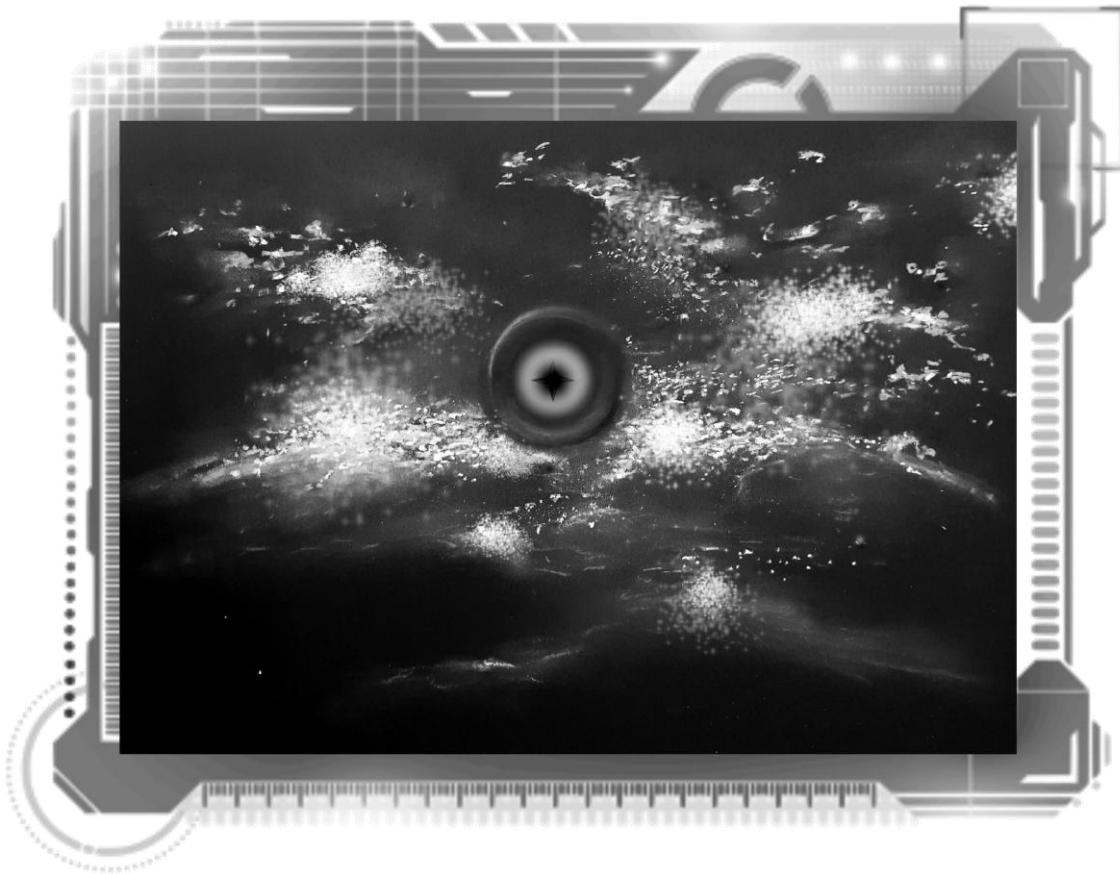
Der Hohe Rat sah ein, dass weder Gesetze noch Appelle die Menschen vom Krieg abhalten würden. Sanktionen wurden durch viele Ratsmitglieder, die alle das Interesse ihrer Welt vertraten, blockiert. Außerdem wäre für eine effektive Kriegsbehinderung eine Fülle von Sanktionen notwendig geworden, die so nicht durchsetzbar war. Der Hohe Rat hatte hier seinen Schrecken verloren und ohne eine Macht, die die anderen im Gleichgewicht hielt, war der entfesselten Zerstörungsgewalt Tür und Tor geöffnet. Die Situation konnte nur über eine militärische Intervention unter Kontrolle gebracht werden. Der Hohe Rat besaß zu wenig eigene Truppen, die Kosme war im gesamten Regen im Einsatz. Deshalb verabschiedete er zumindest Gesetze für den Krieg, den er nicht mehr verhindern konnte. Jede Fraktion, die einen Planeten ganz für sich erobern konnte, sollte alle Rechte an ihm haben. Selbst bei weiteren Angriffen konnte an der

rechtlichen Lage nichts verändert werden. Mit dieser Strategie wurde sich zumindest ein begrenzter Friede erhofft, der nach der Eroberung eintrat. Doch das unkontrollierte Ausmaß an Gewalt war unvorhersehbar. Ohne die Kosme, die noch den Einsatz von Massenvernichtungswaffen in der Krieverse effektiv bekämpft hatte, gab es keine Grenzen mehr. Noch dazu besaßen die neun Ringe, die jeweils eine Welt um die Supermasse bildeten, einen unermesslichen Wert. Alle Fraktionen würden erbittert und mit allen Mitteln um sie kämpfen.

Superion bildete mit WR5 den Auftakt, der bis in die Gegenwart andauernden Konkurrenzkriege. Es ist das Hauptziel der UHA, das blutrünstige Ausmaß des Krieges zu begrenzen. Denn der blanken Gier, die zu Brutalität und Barbarei anstachelte und eine schier endlose Gewaltspirale des Geldes wegen lostrat, musste über neue Wirtschaftsansätze Einhalt geboten werden. Gewinnstreben musste sich wieder einer Ethik unterordnen, die zu Deeskalation führte. Superion war das erschreckende Beispiel, was passierte, wenn der Menschheit zu viel auf einmal gegeben wurde. Da der Hohe Rat versagte und sich die Menschen wegen kurzzeitiger Profite zerfleischten, schien die Menschheit erneut vor den Augen der Okima zu scheitern. Im Nachhinein wurde spekuliert, ob die Okima Tor nicht die Anweisung gaben, das System zu sperren oder für ein Kriegsende die Handelsallianz unterstützten. Aktuell konnte noch keine der Parteien einen Planeten für sich gewinnen. Dafür schlugen alle Unternehmen, Waffenhandelnde und Piraten einen beträchtlichen Gewinn aus dem Krieg. Es war nie lukrativer Söldner zu sein. Ein neues Zeitalter gemieteter Kriegsführung begann.

Archetypische Prägung

Superion wurde lange Zeit von Tor geheim gehalten. Als die Verdunklung aufflog, musste Tor sein Personal evakuieren. Kurz darauf griffen die Konkurrenzkriege auf das System über. Es gibt damit kaum eine einheimische Bevölkerung, die lange genug auf der Welt gelebt hat, um sie als Heimat zu bezeichnen. Die Freisiedelnden, die hier leben, sind, ähnlich wie in der Krieverse, durch die Schrecken des Krieges geprägt. Unterversorgung, tragische Verluste und eine ständige Bedrohung fordern ihren Tribut.



Weges End - R 8

Allgemeine Beschreibung und Geschichte

Alle Tore hinter den siebten führen schließlich zum 8. und letzten Tor des Regens. Das System selbst ist sehr dunkel. Sterne scheinen, wenn überhaupt, nur sehr schwach aus schier endlosen Entfernungen. Von selbst leuchtende, kreisende Teilchen, das sogenannte Lux-Gewebe, die vom Aussehen mit einem Glühwürmchen vergleichbar sind, bilden ein Spalier bis hin zum Tor. Anders als bei Himmel und Wolken gab es kein weiteres Rätsel. Die ersten Menschen, die R8 erreichten, konnten ungehindert passieren. Doch sie kamen nicht mehr zurück. Nur die Kosme und Tor hatten dahinter geblickt. Was auch immer sie dort fanden, schreckte sie so sehr auf, dass der Hohe Rat die Errichtung von mächtigen Verteidigungsstellungen befahl. Niemand durfte mehr das letzte Tor durchfliegen. Einmal in jeder Dekade erreicht die wohl am schwersten eskortierte Frachterflottile der Kosme das System. Nach einem ganzen Zyklus kehrt sie schweigsam nach Emperion zurück. Telsios gelang es zweimal diese Flottile erfolgreich anzugreifen. Die Ladung war geradezu ernüchternd. Sie bestand aus Lebensmitteln, Formungsdrohnen und Waffen. Sie steht in

keinem Verhältnis zur Stärke der Eskorte. Die wiederkehrenden Frachter transportieren nichts als Personal und Verwundete. Die, die gefangen wurden, schienen Wahnsinn anheimgefallen zu sein. Kosten und Aufwand für weitere Angriffe waren zu hoch und so ließ der Piratenstaat die Frachter von da an passieren.

Was auch immer sich hinter Weges End befindet, ist das am besten gehütete Geheimnis des Hohen Rates. Selbst die Zeugen kannten keine Antworten. Im Gegenteil, sie stellten eine weitere Frage. Warum waren die Verteidigungsanlagen der Kosme nicht in das System, sondern gegen das Tor gerichtet?

Es gab nur einen einzigen Vorfall, der ein Fragment von Licht in die Angelegenheit brachte. Ein entlassenes Mitglied des Hohen Rates wollte, vielleicht aus Idealismus oder vielleicht aus Gier, das Wissen von R8 teilen. Vor laufenden Kameras begann das ehemalige Ratsmitglied entgegen aller Warnungen und Drohungen zu sprechen. Direkt nach seinem ersten Satz erlitt es einen Herzinfarkt. Augenblicklich flammten Verschwörungstheorien auf und der Tod wurde mystifiziert. Das Einzige, was in diesem einen Satz klar zu hören war, war der Name dessen, was hinter dem Tor lag. Er lautete: Gatha, die Verfluchte.





30 Tropfen... Ihr Puls wurde schneller, das Pochen ihres Herzes hallte in ihrem Körper wieder.
 20 Tropfen... Das Adrenalin machte ihren Atem heiß, ließ ihre Hände zittern.
 10 Tropfen... Ein letzter Blick zum Diskus. Alles war an seinem Platz. Sie holte tief Luft, zwang sich zur Konzentration. Dann kam das grüne Licht.
 Mit ihrem schönsten Lächeln nahm sie das Tablett und ging in das Foyer. Es war alles vorbereitet gewesen. Sie hatte sich unter den Bewerberinnen für die Dienststelle auf dem Kreuzfahrtschiff durchgesetzt. Sie hatte sich das teure Hormonparfüm gekauft und ihr Aussehen für diesen Moment perfektioniert. Dekaden der Observation ließen ihr Ziel exakt da stehen, wo es stehen musste. Sie passierte ihn. Er schaute auf, hielt sie an. Sie unterdrückte ein erleichtertes Aufatmen. Ihre Investitionen hatten sich ausgezahlt. Mit dem Vorwand ein Glas Wasser zu erbitten, verwickelte er sie in ein Gespräch. Sie hatte ihn gut studiert, kannte seine Fragen, bevor er sie aussprach. Er versuchte es immer auf eine ähnliche Art und Weise. Sie umwebte ihn mit Humor, tiefen Blicken und Andeutungen. Er kam unmerklich näher.
 Jetzt war ihre Gelegenheit gekommen! Sie entgegnete seine Bewegung, spielte ein Stolpern gegen ihn und hielt sich an seinem muskulösen Körper fest. Ihm gefiel es, dass ihre Hände gegen seine Hose drückten. Mit einem anzüglichen Lächeln trennte sie sich von ihm und machte eine unausgesprochene Versprechung auf mehr. Anstatt sein Inventar zu prüfen, kreisten seine Gedanken nur noch um sie. Katara vertraute darauf, dass der Sicherheitschef seine wertvolle Zeit damit verschwenden würde, ihren Namen und ihre Quartiernummer zu erfahren.
 Scheinbar zufällig ging die schöne Avanterin an einem Passagier vorbei. Der Universalschlüssel wechselte den Besitzenden. Der Swörthbjorn konnte sich weder den anerkennenden Blick noch die Einsicht in ihr Dekolleté verkneifen. Nun war er an der Reihe. Vorfreude und Gier flammten in seinen Augen auf. Entschlossen schritt er durch die Sicherheitstür und lief, wie selbstverständlich, an den Wachen vorbei. Eine fragende Kopfdrehung zu ihm hin, beantwortete er mit dem hochgehaltenen Universalschlüssel. Sie ließen ihn vorbei. Er bedauerte es beinahe, dass sie ihn nicht aufhielten.
 Die Pläne des Schiffes hatte er auswendig gelernt und war sie dutzende Male in holografischen Simulationen entlanggelaufen. Er erreichte sein Ziel zu früh. Der Sicherheitschef benötigte laut Plan noch mindestens eine Vase. Ungeduldig knurrte er auf. Die Zeit dehnte sich. Jeder Tropfen verstrich langsamer als der vorherige. Als die Uhr die Null erreichte, sprang er geradezu auf. Mit einem weiten Schritt betrat er den Computerkern. Keinen Augenblick später flutete rotes Licht die Abteilung und ein durchdringender Alarm lärmte durch die Gänge. Noch bevor der Swörthbjorn einen Fluch brüllen konnte, fuhr ein automatisches Geschütz aus und zwang ihn sich, mit ausgestreckten Handflächen, auf den Boden zu legen. Dann kamen die Wachen.
 „Auf den Boden! Keine Bewegung!“ - Er kommentierte nicht, dass er dort schon lag.
 „Wer sind sie und was haben sie hier zu suchen?“
 Für den Hauch eines Moments flackerte das Licht. Der Swörthbjorn grinste grimmig.
 „Wer ich bin, willst du wissen? Ich habe keinen Namen. Ich suche ihn in den Eingeweiden dieses Schiffes! Wenn ihr leben wollt, dann werft eure Waffen weg oder ihr werdet Teil meines Namens werden!“
 Die Wachen waren von diesen Worten verwirrt, lag er doch scheinbar ausgeliefert vor ihnen. Doch die Drohung hatte ihren Zweck erfüllt. Sie hatten das Klicken der Neuausrichtung des Geschützes überhört. Der Namenlose ergänzte: „Friss dich satt, Hai.“
 Schüsse, Schreie, doch kein Blut. Die Deeskalationswaffe ließ die Wachen zusammenbrechen. Der Swörthbjorn versicherte sich mit seiner Faust, dass sie tatsächlich bewusstlos waren.
 Er hatte Glück. Kurz zuvor hat der Sicherheitschef den Fehler begangen, den er begehen musste. Er griff auf die Angestelltendatenbank zu. Was er nicht wusste war, dass Katara eine Knopfkamera platziert hatte, die jede Bewegung seiner Finger auf der holografischen Tastatur aufnahm. Buchstabe für Buchstabe eröffnete er so dem dritten und letzten Mitglied des Kollektives den Zugang zu den Schiffssystemen.
 Nun ergriff der Swörthbjorn die physischen Speicher, für die ihre Auftraggebenden fürstlich bezahlten. Der Ha-Nh Orka übernahm derweil die Türsteuerungen. Es war ein Wettlauf gegen die Zeit, den das Sicherheitspersonal nur verlieren konnte. Jeder Fluchtweg war einstudiert und versiegelte sich direkt hinter den Flüchtenden. Noch während die Wachen orientierungslos und eingesperrt auf den Gängen herumrannten, hatte sich das Kollektiv bei seinem Schiff gesammelt. Als Orka endlich aus dem System geworfen wurde, hatte das Triumvirat bereits siegreich die rettende Lebenslinie erreicht.

Das Rollenspiel

Rollenspiele sind, auch wenn sie auf den ersten Blick exotisch scheinen, nichts Ungewöhnliches. Das Ausprobieren verschiedener Rollen begegnet uns schon in der Kindheit zum Fasching oder später in der Pubertät. Im sogenannten „Pen-and-Paper“-Rollenspiel, welches dem Buch als konzeptionelle Spielgrundlage dient, werden diese Rollen in einer erzählten Geschichte gespielt.

Ein Spieler übernimmt die komplexen Aufgaben der Spielleitung. Er erzählt die Geschichte, beschreibt die Umstände einer Situation und gibt den anderen Spielern, die alle einen Charakter innerhalb der Geschichte spielen, die Möglichkeit innerhalb der Szene zu interagieren. Rollenspiel mit einem gesprochenen Film zu vergleichen, in dem die Spielleitung der Regisseur und die Spieler die Darsteller sind, ist nicht falsch. Allerdings ist der Film nur über die eigene Phantasie sichtbar und die Geschichte wird maßgeblich über die Entscheidungen und Handlungen der Spieler beeinflusst. Die Spielleitung gibt lediglich den Rahmen vor, indem gespielt wird. Die Spieler erschaffen allein durch das Ausspielen ihrer Rolle Szeneninhalte. Rollenspiel ist damit auch eine interaktive Geschichte, die die gesamte Spielgruppe gemeinsam entdeckt und erlebt. Was das Ganze vom Improvisationstheater unterscheidet, sind die strikten Regeln der Welt, die über das Gelingen oder Scheitern von Handlungen entscheiden.

Ein Spieler repräsentiert einen Charakter mit all seinen Stärken und Schwächen, Hintergründen und Erfahrungen. Handlungen, die nicht selbstverständlich sind, müssen anhand der verschiedenen Attribute und Fertigkeiten eines Charakters auf ihr Gelingen geprüft werden. Dazu werden Würfel geworfen. Je nach dem Ergebnis können gänzlich neue Umstände entstehen, die die Szene verändern. Es wird im Folgenden eine typische Rollenspielsituation als Beispiel konstruiert, um einmal die Abläufe innerhalb einer Spielrunde darzustellen:

Spielleitung: „Ihr wisst, dass euer Auftragsziel nicht mehr weit ist. Der blühende, wilde Wald, durch den ihr euch gerade bewegt, schützt euch mit seinem grünen Blätterdach vor der Mitzyklushitze. Vogelgezwitscher hallt von den Baumkronen und ihr meint darin noch etwas Anderes zu hören.“

Marvin: „Ich will in den Wald hineinhorchen,

um diesen anderen Ton deutlicher zu verstehen“

Nun wird ein Wurf mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) auf den Attributswert Wahrnehmung von Marvins Charakter durchgeführt, der, ohne Erschwernisse oder Erleichterungen, einfach erwürfelt oder unterwürfelt werden muss. Der Wurf gelingt.

Spielleitung: „Noch bevor ihr euch nähert und sich das Geräusch jedem von euch als vertraut offenbart, erkennst du es bereits als Klang von fließendem Wasser.“

Marvin: „Kameraden, wir nähern uns einem Fluss. Eine Brücke war auf der Karte nicht eingezeichnet, wir müssen wohl improvisieren.“

Gorden: „Aber vorher heiß ich die Gelegenheit zur Erfrischung willkommen.“

Janina: „Du willst aus einem Fluss trinken? Wehe, wir müssen danach Geld für Medikamente ausgeben.“

Spielleitung: „Eure Sinne haben euch nicht geträgt. Die Luft wird angenehm feuchter und ihr seht, wie sich ein circa zehn Meter breiter Fluss entspannt durch den Wald schlängelt. Sein Wasser ist klar und sein Grund ist in schätzungsweise drei Meter Tiefe erkennbar. Kleinere, rötliche Fische schwimmen geschäftig in der Strömung.“

Die Spieler beginnen nun sich außerhalb ihrer Charaktere zu beraten, was sie tun werden, um den Fluss zu überwinden. Ideen, wie das Bauen eines Floßes, die Suche nach einer seichten Stelle oder das einfache Durchschwimmen, werden ausgetauscht. Am Ende wird sich für den Einsatz der Seilpistole entschieden. Marvin schießt, indem er auf seinen Präzisionswert würfelt, und trifft einen Ast, in dem sich der Enterhaken verkeilt.

Gorden: „Guter Schuss. Daran erkennt man das geübte Söldnerhandwerk.“

Marvin: „Ruhig, Akademiker. Der Schuss war der leichteste Teil. Ich hoffe, ihr besitzt genügend Kraft, um hinüber zu hangeln.“

Janina: „Während die anderen noch reden und nicht fertig werden, hangle ich schon mal rüber.“

Die Spielleitung verlangt eine Fertigkeitenprobe, entweder auf Klettern oder Sport. Da Janina im Sport eine höhere Fertigungsstufe besitzt, würfelt sie nun auf Attribute, die die Spielleitung für die Probe für angemessen hält, wie Kraft und Konstitution. Sie überwürfelt dabei aber so stark ihre Werte, dass sie das Ergebnis nicht ausgleichen kann und drei Misserfolge erleidet.

Spielleitung: „Eigentlich hast du es im Sport oft genug geübt. Andererseits hast du solche Klettereinlagen nie mit Ausrüstung probiert. Genau diese ist zu schwer, drückt dich nach unten und führt zu einem Fehlgriff, der dich plötzlich und mit lautem Platschen in den Fluss befördert.“

Janina: „Hilfe!“

Gorden: „Nach dem ersten Schock greif ich den ersten besten, langen Stock und halt ihn ihr hin.“

Marvin: „Ich werfe meine Ausrüstung vom Leib und mach mich bereit zu ihr zu schwimmen.“

Janina macht inzwischen eine erschwerte Schwimmen-Probe, da sie einen Kälteschock erleidet und ihre Ausrüstung sie nach unten zieht. Dieses Mal besteht sie die Probe aber gut und schafft es von allein, an das andere Ufer zu schwimmen. Die anderen bestehen ihre Kletter-Proben und folgen ihr.

Janina: „Kein Wort!“ blafft die Pilotin und bedeckt die beiden anderen mit einem vernichtenden Blick. Diese wiederum können ihr Feixen kaum unterdrücken und grinsen sich gegenseitig an. Dann geht das Kollektiv erfrischt und fröhlich weiter.

So oder so ähnlich kann sich eine Szene der Rollenspielsitzung abspielen. Es hätte auch anders ablaufen können. Mit einem Floß wäre es vielleicht nie zu dem Sturz ins Wasser gekommen. Hätte Janina ihre Schwimmen-Probe verpatzt, wäre sie von der Strömung fortgespült worden oder gar untergegangen. Niemand kann, durch den Zufall und die Kreativität aller, vorhersagen, was geschehen wird. Aber alle wirken an der Erschaffung eines einzigartigen Erlebnisses mit. Das macht Rollenspiel aus.

Ablauf einer Spielsitzung

Nachdem jeder Spieler, auch die Spielleitung, einen Charakter erstellt hat, entscheidet sich die Gruppe, ob sie im freien Modus spielen möchten oder ganz regulär ein selbst erdachtes Abenteuer bestreiten will.

Im freien Modus wird eine Reise-Spielleitung bestimmt, die die Reise und Ereignisse ausspielt sowie auf den Einhaltung der Regeln achtet. Sobald ein Auftrag angenommen wird, übernimmt der Spieler die Spielleitung, der diesen Auftrag erschaffen hat oder ihn gern leiten möchte.

Ohne den freien Modus beginnt eine feste Spielleitung mit ihren Beschreibungen der Eingangsszene und die Spieler stellen darin ihre Rollen, nach ihrem eigenen Ermessen, dar. Bei Herausforderungen würfeln sie auf bestimmte Attribute, die die Spielleitung vorher ansagt. Daraus ergeben sich wiederum neue Situationen, mit denen interagiert werden kann, wie es im Beispiel dargestellt wurde.

Es folgen solange Szenen aufeinander, bis das Ziel des Abenteuers erreicht wurde oder die Spielsitzung aufgrund von mangelnder Zeit oder Lust abgebrochen wird. Am Ende einer jeden Spielsitzung werden dann Erfahrungspunkte für Leistungen innerhalb und außerhalb des Rollenspiels vergeben. Diese können für die Aufwertung des Charakters ausgegeben werden.

Benötigte Spielmaterialien

Alle Personen am Tisch benötigen Würfel. Das ist mindestens ein sechsseitiger (1W6), ein zehnsseitiger (1W10) und ein zwanzigseitiger Würfel (1W20). Die Spielleitung sollte das Grundregelwerk mit sich führen, indem Regeln, Karten und Ausrüstungslisten abgedruckt sind. Die Spieler müssen ihren Charakterbogen, ein Notizblatt sowie Bleistift und Radiergummi dabei haben. Zusätzlich können noch Musik, eigene Karten oder Knabbereien für alle mitgebracht werden.



Erstkontakt Rollenspiel

Diese Seiten sind an all jene gerichtet, für die das Rollenspiel noch Neuland ist oder die das Universum in der kurzen Form eines sogenannten „One-Shot“-Abenteuers erleben möchten. Die Regeln und die Welt werden in ihrer minimalen Größe beschrieben, Alles ist darauf ausgelegt, so schnell wie möglich mit dem Spiel anfangen zu können. Wer tiefer in die Regeln eintauchen will, kann sich stattdessen auch die narrativen Regeln auf den Seiten 178 und 248 ansehen.

Die Welt

Für die Beschreibungen der einzelnen Sternsysteme können die Kurzbeschreibungen ab Seite 592 im 5. Kapitel genutzt werden. Ansonsten ist die Spielleitung frei, die Sci-Fi-Umstände und Umgebung eigens auszuschnüffeln. Von der Grundidee her ist die Welt ein funktionierendes Gesellschaftssystem, in den Wohlstand erwirtschaftet und eine glückliche Zukunft aufgebaut werden kann. Es hat allerdings die Einschränkungen, dass es keine Außerirdischen, kein Englisch, keine historischen Ereignisse oder Persönlichkeiten sowie keinen Planeten namens Erde gibt. Der Himmel ist der Heimatplanet der Menschheit und alle weiteren Sternensysteme sind über Torverbindungen vernetzt. Es existiert keine Überlichtgeschwindigkeit. Die Systeme sind autonome Gebilde.

Die Ethnien

Der Charakter kann beruflich sein, was immer den Wünschen der Spieler entspricht. Sein Herausstellungsmerkmal leitet sich aus seiner Herkunft und Ethnie ab. Eine ausführlichere Beschreibung mit Bild findet sich dafür im 1. Kapitel ab Seite 23.

Technologie

Den technologischen Standard kann die Spielleitung nach eigenem Wunsch frei anpassen. Eine Zusammenfassung findet sich auf Seite 49. Zu beachten ist lediglich, dass sehr viel auf Holographie beruht. Das Handy der Zukunft ist ein kleiner, holografischer Diskus, der über ein Armband projiziert wird und sich aufziehen lässt. Dann öffnen sich verschiedene Anwendungen, das Netz oder jede Art von Bezahlmöglichkeit. Außerdem werden sehr viele Drohnen im Allzyklus eingesetzt. Selbst Mobiliar kann roboterisiert sein. Viele Welten des Regens kommen jedoch auch ohne Hochtechnologie aus.

Die Spielergruppe

Die Charaktere sind Söldner und ihr erstes Ziel ist der Erwerb eines Schiffes oder das Abbezahlen desselben. Dazu kann das Schema auf Seite 435 verwendet werden. Der Begriff des Söldners umfasst in diesem Universum alle möglichen Arten von Dienstleistungen. Es geht immer darum, Mehrwert zu erzielen und bekannter zu werden, um noch lukrativere Aufträge anzunehmen.

Regeln

Es werden nur zwei Arten von Regeln angewandt: Fertigkeiten- und Kampfregele. Damit sind am Charakterbogen (Seite 444) nur die erste und zweite Seite relevant.

Das Regelsystem basiert darauf, einen Wert zu er oder unterwürfeln. Wenn ein Charakter ein Attribut von 14 besitzt, gilt es als Erfolg, wenn er mit 1W20 eine 14 oder etwas darunter würfelt. Je niedriger, desto besser.

Fertigkeiten

Für alle Proben außerhalb des Kampfes wird auf eine Fertigkeit gewürfelt. Dazu bestimmt die Spielleitung eine gewisse Anzahl an Attributen, die unterwürfelt werden müssen. Die Fertikeitsstufe gibt die Anzahl an Punkten an, um die ein Würfelergebnis, nämlich pro Punkt eine Zahl, verändert werden darf. Diese Punkte frischen sich nach jeder vollständig abgeschlossenen Probe wieder auf. Misserfolge können so nur negiert, aber nicht zu Erfolgen verbessert werden.

Genauer dazu findet sich auf Seite 176.

Kampf

Es geht nur darum zu treffen oder zu verfehlen. Dazu wird im Nahkampf auf den Wert Ang oder im Fernkampf auf Prä, addiert mit der jeweiligen Waffenfertikeitsstufe, gewürfelt. Spieler handeln immer zuerst. Ohne Rüstung ertragen alle Charaktere 2 Treffer. Mit Rüstung kann sich das bis zu 5 Treffern stapeln. Nur Spielercharaktere oder besondere Gegner dürfen mit Ausw ausweichen oder mit Abw abwehren. Näheres dazu auf Seite 248.

Sofort losspielen

Um sofort einen Charakter zu erstellen, werden alle Attribute auf 10 gesetzt, wobei zwei Werte auf 14 und zwei Werte auf 12 sind. Es können 10 Fertigkeiten auf Stufe 5 und 20 Fertigkeiten auf Stufe 3 gewählt werden. Es dürfen sich bis zu 2 Vorteile (Seite 287) und dafür je 1 Nachteil (Seite 296) gewählt werden. Ein Anfangsabenteuer ist auf Seite 870.

Fertigkeiten

Fertigkeiten stellen spezielles Wissen oder eine erlernte Befähigung des Charakters abseits des Kampfes dar. Über ein Loch zu springen, erfordert nur einen Wurf auf das Attribut Beweglichkeit. Vorher jedoch einzuschätzen, ob der Charakter über dieses Loch springen kann, erfordert eine Probe auf die Fertigkeit Schätzen. In beiden Fällen wird zwar auf die Attribute gewürfelt, die gleich oder unterwürfelt werden müssen, aber bei Fertigkeiten kommen je nach Stufe und Synergie noch weitere Boni (siehe Tabelle unten) zum Tragen. Ohne mindestens Stufe 1 kann eine Fertigkeit nicht verwendet werden, außer in einer Notlage mit einem -3 Malus. Die Spielleitung entscheidet bei Proben, je nach Situation, auf welche Attribute gewürfelt wird und wie hoch die Erschwernis für die Probe ist. Dann wird die Probe mit allen Boni der Fertigkeitsstufe durchgeführt und das Ergebnis anhand der Erfolg-/Misserfolgstabelle abgelesen.

Fertigkeitsstufe

Jede Fertigkeit besitzt eine bestimmte Stufe, die den Stand des Könnens und den dazu gehörigen Bonus angibt. Der Bonus einer Stufe ist kumulativ. Für die ersten 4 Stufen zum Beispiel erhält der Charakter 1 Potenzialpunkt. Das heißt, auf Stufe vier kann er insgesamt 4 Potenzialpunkte einsetzen. Bis auf das Potenzial sind alle anderen Boni auf den Charakterblättern erklärt.

Das **Potenzial** dient als eine Reserve und kann **1:1** dazu ausgegeben werden, die **erwürfelte Zahl** bei einer Probe zu reduzieren. Damit werden mehr Erfolge oder weniger Misserfolge erzielt. Patzer können, vor Stufe 7, jedoch nicht beeinflusst werden. Potenzialpunkte müssen direkt nach dem Wurf für ein Attribut ausgegeben werden. Sie können Würfe nicht nachträglich beeinflussen. Sie füllen sich nach der Probe wieder auf.

Stufen lassen sich mit Erfahrungspunkten in Höhe der neuen Stufe steigern und müssen getrennt von der gesamten Anzahl von Potenzialpunkten gesehen werden, die noch durch die Synergie verändert werden kann.

Stufe	Effekte
1	Malus von -3 von Fertigkeitsstufe 0 entfällt. +1 Potenzialpunkt
2	+1 Potenzialpunkt (insgesamt 2)
3	+1 Potenzialpunkt (insgesamt 3)
4	+1 Potenzialpunkt (insgesamt 4)
5	Erste Spezialisierung wählen. Im Spezialgebiet darf für ein Attribut der Wurf wiederholt werden.
6	+2 Potenzialpunkte (insgesamt 6)
7	Patzer können von der Potenzialreserve beeinflusst und Ergebnisse können durch die Reserve bis auf 1 reduziert werden
8	+2 Potenzialpunkte (insgesamt 8)
9	+2 Potenzialpunkte (insgesamt 10)
10	Zweite Spezialisierung wählen oder die erste Spezialisierung zur Meisterschaft ernennen. Meisterschaft: für das Spezialgebiet dürfen für bis zu zwei Attribute ein zusätzlicher Würfel benutzt und das bessere Ergebnis von beiden gewertet werden.
11	+3 Potenzialpunkte (insgesamt 13)
12	+3 Potenzialpunkte (insgesamt 16)
13	+4 Potenzialpunkte (insgesamt 20)
14	Einmal im Zyklus kann eine beliebige Probe als mit 1 Erfolg bestanden gelten
15	Es kann eine weitere Spezialisierung oder Meisterschaft gewählt werden. Es darf eine weitere Schicksalszahl gewählt werden.

Fertigkeitenwurf

Für jede Herausforderung außerhalb eines Kampfes, kann die Spielleitung auf die Fertigkeiten der Spieler würfeln lassen:

1. Attribute bestimmen

Je nach Herausforderung legt die Spielleitung **Attribute** für die Fertigkeitprobe fest. Dabei gilt: je komplexer eine Probe ist, desto mehr Attribute werden verwendet.

Leichte Handlungen, wie das Fangen eines Gegenstandes, erfordern lediglich **ein Attribut**. Hierbei wird nicht auf die Boni von Fertigkeiten zurückgegriffen. Entweder das Attribut wird er- oder unwürfelt oder der Wurf scheitert.

Alltägliche Handlungen, wie die Benutzung eines vertrauten Gegenstandes, erfordern den Einsatz von **zwei Attributen**. Hierbei wird eine Fertigkeit gewählt, die zu der Handlung des Charakters passt. Alle Boni der Fertigkeiten gelten.

Herausfordernde Handlungen, wie die ungewohnte Nutzung oder Nutzung unter Stress des Gegenstandes, sind die Fertigkeitproben, die am häufigsten vorkommen. Sie benötigen **drei Attribute**.

Komplexe Handlungen, die mehrere Handlungen, Prozesse oder schwierige Handlungen beinhalten, benötigen **vier oder mehr Attribute**, je nachdem, was die Spielleitung für logisch richtig empfindet. Attribute, die besonders relevant sind, wie etwa Bildung bei wissenschaftlichen-Fertigkeiten, können mehrfach bei einer Probe als zu erwüchelndes Attribut ausgewählt werden.

Jeder Attributswurf dauert etwa eine halbe Aktion pro Kampfrunde. Außerdem kann die Spielleitung die Probe, durch besondere Umstände, mit **Boni oder Mali** auf ein oder mehrere Attribute modifizieren.

2. Modifikationen festlegen

Vergibt die Spielleitung Modifikationen, etwa +1 auf die Probe, erhöhen sich alle Attribute des Charakters für die Probe um 1. Ein -1 auf die Probe würde alle geforderten Attribute des würfelnden Charakters um -1 reduzieren.

Es folgen Beispiele, um eine Orientierung für Modifikationen zu geben. Dies sind keine kumulativen Bedingungen. Die Spielleitung allein entscheidet am Ende über den endgültigen Modifikator:

+1: der Charakter lässt sich Zeit mit der Probe, er besitzt starke, in der Situation vorteilhafte Emotionen, er nutzt improvisierte Werkzeuge oder erhält Rat von einem anderen

Charakter, die eine höhere Fertigkeitsstufe in der Fertigkeit besitzt

+2-3: der Charakter nutzt dafür gefertigte Werkzeuge (dieser Bonus ist bei den meisten Werkzeugen bereits abgebildet), der Charakter nutzt eine professionelle Anleitung, Rat von mehreren Charakteren, die eine höhere Fertigkeitsstufe in der Fertigkeit besitzen, der Charakter nutzt eine Schwachstelle aus

+4-5: der Feind wird unvorbereitet überrascht, eine gut geplante und lang vorbereitete Handlung wird ausgeführt, eine bekannte Person des Regens unterstützt den Charakter

+6-7: der Charakter ist ein Zahnrad in einem großen Werk und hat seine Rolle darin intensiv geübt, Feinde sind kognitiv oder körperlich so weit eingeschränkt, dass sie kaum auf die Handlung reagieren können

+8 und leichter: Der Charakter wird vom Schicksal geleitet, die Okima stehen ihm bei

-1: der Charakter steht unter Zeitdruck, er ist nachteilhaft emotionalisiert; seine Aufmerksamkeit ist durch Geräusche, Gerüche, oder Ähnliches beeinträchtigt, er benutzt abgenutzte Ausrüstung

-2 bis -3: der Charakter steht unter starken Stress, ist erschöpft oder stark nachteilhaft emotionalisiert, er benutzt beschädigte Ausrüstung, er ist erkrankt, er hat Angst, er tritt gegen gut vorbereitete Feinde an, es müssen mehrere Dinge gleichzeitig getan werden

-4 bis -5: der Charakter ist desorientiert und verwirrt, die Aufgabe wird gewöhnlich mit einfachen Werkzeugen erledigt, die er nicht besitzt; er ist stark abgelenkt, er wird von Feinden überrascht, es ist eine große Koordinationsleistung nötig

-6 bis -7: der Charakter ist in Panik, er kann nicht mehr klar denken oder sich konzentrieren, er sieht sich einer Situation vollkommen unvorbereitet gegenüber, es ist eine sehr unübersichtliche Situation und der Charakter muss innerhalb kürzester Zeit eine große Koordinationsleistung erbringen

-8 oder schwieriger: der Charakter blickt dem Tod oder einer schier unmöglichen Aufgabe entgegen und muss seine eigenen Grenzen überwinden, um zu bestehen; es werden spezielle Werkzeuge benötigt, die er improvisieren muss, er ist schwer krank oder vollkommen erschöpft, er ist kaum aufnahme- oder handlungsfähig, die Aufgabe erfordert Zyklen und er muss sie in Wannen schaffen.

3. Würfe durchführen

Die einzelnen Attributswürfe innerhalb einer

Probe werden **nacheinander** durchgeführt. Es gilt immer den erfordernten Attributswert zu **er- oder unterwürfeln**.

Sobald eine Zahl gefallen ist, wird das jeweilige Attribut des Charakters um die, von der Spielleitung vorher angesagten, Erleichterungen oder Erschwernisse verändert. Jetzt hat der Spieler die Möglichkeit die Würfelzahl mit seiner **Reserve an Potenzialpunkten (Potenzialpunkte der Fertigungsstufe + Hälfte der Potentialpunkte der Fertigungsstufe aller Synergiefertigkeiten)** zu beeinflussen, außer es ist ein Patzer und die entsprechende Fertigkeit ist unter Stufe 7. Pro Punkt Potenzial kann der Spieler die gewürfelte Zahl **um 1 senken**. Eine **20** zählt immer als Patzer und damit als Misserfolg sowie eine **1** immer als Triumph zählt. Jeder Patzer ist ein zusätzlicher Misserfolg und löst bei Waffenfertigkeiten einen Wurf auf die **Patzertabelle** aus. Jeder Triumph ist ein zusätzlicher Erfolg und löst einen Wurf auf der **Kritischer-Treffer-Tabelle** aus.

Ist die gewürfelte Zahl endgültig modifiziert, wird die **Differenz vom Wurf zum Attribut** abgelesen. Dabei gilt, dass bereits das Erwürfeln eines Attributs einen Erfolg und das bloße Überwürfeln eines Attributs einen Misserfolg darstellt.

Alle 3 Zahlen Differenz gilt als zusätzlicher Erfolg oder Misserfolg. Erfolge und Misserfolge heben einander auf. Am Ende kommt so eine Zahl heraus, die auf der **Erfolgs/Misserfolgstabelle** abgelesen werden kann.

Beispiel: Andor soll mithilfe seines Diskus eine Berechnung höherer Mathematik durchführen. Dazu ist nur ein Mathematik-Wurf auf IZ notwendig, da er lediglich seinen Diskus bedienen braucht, der für ihn die Arbeit übernimmt. Wenn er stattdessen bloß ein Tafelwerk, Stift sowie Papier zur Hand hätte und unter Zeitdruck stünde, so würde er eine Mathematik-Probe (BI, BI, IZ) durchführen, die durch den Berechnungsakt im Kopf und besonders den Zeitdruck um jeweils -1 und damit insgesamt um -2 erschwert wäre.

Andors Charakter hat beide Attribute auf 12 und die Fertigungsstufe von Mathematik ist bei ihm auf 1, was ihm 1 Potenzialpunkt für seine Reserve verleiht.

zuerst würfelt er eine 5. Durch die Erschwerung von -2 wird seine Bildung auf 10 gesenkt. Andor prüft jetzt die Differenz, um seine Erfolge zu zählen. Mit der 5 hat er sein Attribut unterwürfelt und erhält 1 Erfolg. 5+3 sind 8, was einen zusätzlichen Erfolg darstellt. Bis

zur 10 sind nur noch 2 Zahlen Differenz. Der weitere Zahlenunterschied hat daher keine Bedeutung.

Damit hat Andor 2 Erfolge erzielt, weil er den Wurf überhaupt geschafft hat und 1 Erfolg, weil das Ergebnis zusätzlich noch 3 Zahlen unter seinem Attribut lag.

Der zweite Wurf ist eine 10, was genau 1 Erfolg ist. Er hat damit 3 Erfolge.

Der dritte Wurf ist eine 19, seine Intelligenz wird abermals auf 10 reduziert. 19-3-3 sind genau 10. Damit hätte Andor 4 Misserfolge erzielt, 3 Misserfolge durch die Zahlendifferenz und 1 Misserfolg für das Überwürfeln an sich. Summiert mit den 3 Erfolgen bleibt so 1 Misserfolg.

Die Probe würde knapp scheitern. Deshalb entscheidet Andor sich jetzt seinen Potenzialpunkt auszugeben und verbessert die 19 zur 18. Damit hat er nur noch 3 Misserfolge, die sich mit den 3 Erfolgen aufheben. Die Probe ist somit knapp bestanden, allerdings folgt ihr eine negative Konsequenz.

Automatische Erfolge

Erreicht der Charakter eine bestimmte Professionalität in einer Fertigkeit, muss er auf für ihn belanglose Proben nicht mehr würfeln, sondern besteht sie automatisch mit einem Fünftel seiner Potenzialpunkte als Erfolge. Dazu muss seine derzeitige Fertigkeitenstufe den Schwellenwert übersteigen. Dieser ergibt sich aus:

+3: für jedes benötigte Attribut der Probe

+2: für jede -1 Erschwerung der Probe

+X: für jedes benötigte Attribut der Probe, welches unter 12 ist, X ist die Differenz (KO: 11 erzeugt +1, KR: 10 erzeugt +2, GE: 9 erzeugt +3 usw.).

Erreicht die Fertigkeitenstufe den Schwellenwert, ist die Probe automatisch mit einem Drittel der Potenzialpunkte als Erfolge bestanden.

Konkurrierende Fertigkeitenproben

Ist eine Probe konkurrierend, heißt das, dass sie gegen die gleiche Probe des Gegenspielers gewürfelt wird. Stehen die Erfolge beider Seiten fest, neutralisieren sie sich gegenseitig. Die Seite mit mehr Erfolgen gewinnt die konkurrierende Probe.

Beispiel: Christian führt eine Rhetorik-Probe durch, um eine Debatte zu gewinnen. Er und der NSC würfeln. Sie vergleichen dann ihre Erfolge. Christian hat 3 und der NSC 2 Erfolge. Christian gewinnt mit 1 Erfolg.

Narrativer Fertigkeitenwurf

Um den Erzählfluss nicht durch langwieriges Würfeln zu unterbrechen oder auch um neue Spieler langsam an das Fertigkeitssystem heranzuführen, kann ein vereinfachter Fertigkeitenwurf durchgeführt werden. Dabei ist nur wichtig, ob der Attributswert er- oder unterwürfelt wurde. Unabhängig von der Differenz zählt das als ein Erfolg, genauso wie unabhängig der Differenz jede Würfelzahl höher als der Attributswert als Misserfolg zählt. Die

Fertigkeitsstufe ist direkt die Anzahl an Potenzialpunkten und besitzt ansonsten keinen anderen Effekt. Wird ein Misserfolg durch Potenzial auf den Attributswert reduziert, wird daraus kein Erfolg. Er zählt nur nicht mehr als Misserfolg. Es wird auf alle Attribute der Probe gleichzeitig gewürfelt, um das Ergebnis möglichst schnell aufzuzeigen. Die narrative Variante verkürzt Fertigkeitstests nicht nur, sondern senkt auch deutlich ihren Schwierigkeitsgrad. Sie ist daher nur für ein schnelles und sanftes Spiel empfohlen.

Erfolgs-/Misserfolgstabelle	
Erfolge	Effekt
7 und mehr	Eine Meisterleistung wird erbracht. Alle Anwesenden sind gleichermaßen erstaunt wie beeindruckt. Der eigentliche Erfolg der Aktion gerät in den Hintergrund. Die Handlung wird mit so viel Eleganz und Können ausgeführt, dass nicht nur ein Vorteil entsteht, sondern die nachfolgende, daran anknüpfende Handlung automatisch erfolgreich ist.
4-6	Mit überlegener Fertigkeit wird die Handlung professionell und eindrucksvoll vollzogen. Sie war nicht nur erfolgreich, auch ein weiterer Vorteil für die folgende Situation entspringt aus ihr.
1-3	Die Handlung wird vollzogen, wie sie gedacht war.
0	Mit mehr Glück als Talent wurde die Intention der Handlung in ihrer minimalsten Auswirkung durchgeführt. Aber ein negativer Effekt tritt mit ihr auf.
-1 bis -3	Die Handlung schlägt mit allen Konsequenzen fehl.
-4 bis -6	Ein Unglück geschieht. Durch Zufall oder Unvermögen schlägt die Handlung nicht nur völlig fehl, sondern schafft auch einen schweren Nachteil für die folgende Handlung.
-7 und kleiner	Eine Katastrophe tritt ein. Die schreckliche Verkettung von Ereignissen führt zu einer Niederlage, die nicht nur einen großen Nachteil schafft, sondern auch die folgende Handlung automatisch scheitern lässt.

Ein Beispiel für die Auswirkung von Erfolgen und Misserfolgen: Alicia erklimmt einen Berg.

Mit 7 Erfolgen oder mehr läuft sie geradezu den Berg senkrecht nach oben und eine zweite Kletter- oder eine Ausweichprobe vor fallendem Gestein wäre automatisch erfolgreich.

Mit 4 bis 6 Erfolgen schnellst Alicia den Berg wie eine Ziege nach oben. Sie besitzt genug Schwung, um einen Bonus von +2 auf alle Kletter- und Ausweichproben zu erhalten.

Mit 1-3 Erfolgen kommt sie ununterbrochen voran.

Mit 0 Erfolgen schafft sie es, sich nur mühsam vorzuarbeiten, kommt aber kaum weiter. Sie muss noch einen zweiten und dritten Kletterwurf durchführen, um anzukommen.

Mit 1 bis 3 Misserfolgen rutscht sie ab und droht zu stürzen. Sie muss würfeln, ob sie sich noch halten kann.

Mit 4 bis 6 Misserfolgen bricht der Stein unter ihr weg. Ihr Herz bleibt fast stehen, als sie in einem atemlosen Moment nach unten fällt. Harte Felsen schlagen ihr ihre Gelenke auf, wodurch sie 1W6 Widerstand verliert und alle Würfe werden um -2 erschwert. Sie hat sich im letzten Augenblick an etwas klammern können, um ihren endgültigen Absturz zu verhindern.

Mit 7 Misserfolgen oder mehr bricht die Halterung heraus und sie sieht sich nur noch fallen. Sie hat keine Möglichkeit mehr den Fall aufzuhalten. Hilflos stürzt Alicia in den Tod.

Waffenfertigkeiten

Die Waffenfertigkeiten Faustkampf, Fernkampf, Nahkampf, Geschütz und Kampfsport nutzen keine Erfolge. Sie sind Oberkategorien der einzelnen Waffenarten. Sie beziehen sich im Allgemeinen direkt auf Kampfsituationen, in denen nur Treffer zählen. Demzufolge nutzen sie auch ein anderes Wertigkeitssystem.

Die Waffenfertigkeitstabelle findet sich weiter unten. Bei Fernkampfwaffen ist nur der Angriff möglich. Der Nahkampf hingegen kennt, neben dem Angriff, auch die Abwehr oder das Ausweichen. Für jede Stufe in der jeweiligen Waffenkategorie wird daher entweder der Angriff oder die Abwehr verbessert. Bei jeder Steigerung entscheidet der Spieler, welcher der Werte gesteigert werden soll. Hinter der Waffenfertigungsstufe steht das derzeitige Maximum in Klammern. Auf Stufe zwei darf also Abwehr, Angriff oder Präzision maximal um 2 Punkte gesteigert sein.

Ein Beispiel für die Steigerung der Waffenfertigkeit Faustkampf:

Benedict steigert am Ende des Abenteuers den Faustkampf zweimal. Er hat, weil es eine Grundfertigkeit ist, 1 Punkt in Faustkampf und diesen in Abwehr investiert. Mit den beiden Steigerungen zu Faustkampf 3 kann er den Angriff oder die Abwehr um bis zu zwei oder beides um 1 verbessern. Er entscheidet sich beide Male für den Angriff. Aus seinen Attributen ergeben sich ein Angriffs- und Abwehrwert von 9, zu denen nun die Punkte der Steigerung addiert werden. Im Kampfbogen wird nun Faustkampf 3 (12/10) notiert. Denn: Stufe 1: +1 Abwehr; Stufe 2: +1 Angriff und Stufe 3: +1 Angriff.

Das heißt, bei einem unmodifizierten Angriff, also einen Angriff ohne Erleichterungen oder Erschwernisse, trifft Benedict bei 12 und darunter und wehrt bei 10 oder darunter ab.

Waffenfertigkeitentabelle	
Stufe	Effekt
1	Malus von -3 von Fertigungsstufe 0 entfällt. +1 auf Abwehr/Angriff/Präzision
2	+1 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 2)
3	+1 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 3)
4	+1 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 4)
5	Erste Spezialisierung wählen. Pro Kampf dürfen bis zu 3 Würfe (nicht mehr als 1 pro Aktion oder Reaktion) auf eine Waffenaktion oder Waffenreaktion der spezialisierten Waffenart wiederholt werden.
6	+2 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 6)
7	Patzer sind nicht mehr möglich. Sie gelten nur als nicht getroffen
8	+2 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 8)
9	+2 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 10)
10	Zweite Spezialisierung wählen oder erste Spezialisierung zur Meisterschaft ernennen. Durch die Meisterschaft darf einmal pro Kampfrunde für einen beliebigen Wurf der spezialisierten Waffenart ein zusätzlicher Würfel genutzt und das bessere Ergebnis gewählt werden.
11	Spezialisierte Manöverwürfe sind um +3 erleichtert
12	Ein spezialisierter Wurf auf Angriff/Präzision ist bei 1-3 ein kritischer Treffer
13	Spezialisierte Manöverwürfe kosten -1 Ausd (bis zu 0)
14	Einmal im Zyklus gelingt ein spezialisierter Wurf auf Abwehr/Angriff/Präzision automatisch
15	Legende: Einmal im Zyklus verursacht ein Angriff doppelten Schaden (wenn er bereits verdoppelten Schaden verursachen würde, dann vervierfacht er sich).

Waffenkategorien

Alle Waffen lassen sich in die untenstehenden Oberkategorien einordnen. Eine Waffenausbildung ist nicht nur eine Verbesserung mit einer bestimmten Waffe, sondern die Fortschritte lassen sich auf die gesamte Waffengattung übertragen. Erst in den Spezialisierungen wird der Charakter mit einer bestimmten Waffenart sehr geübt. Die einzelnen Waffenarten finden sich unter den Besonderheiten der einzelnen Waffen in der Ausrüstungsliste auf Seite 463.

Faustkampf - Er ist die einfachste und natürlichste Form des Kampfes. Er kennt wenig Techniken, besitzt aber besonders in Form des Straßenkampfes eine eigene Finesse. Zu ihm werden alle Angriffe und Verteidigungen mit dem Körper, aber ohne Griffe, Würfe und Hebel, gezählt. Außerdem umfasst er alle Arten von Faust- und Kleinwaffen, wie Schlagringe und Messer.

Bloße Fäuste oder andere reine Körperangriffe verursachen Ausdauerschaden. Dazu wird bei einem erfolgreichen Treffer **1W2 Ausdauerschaden mit der Besonderheit Einfach, Stil: Kraft/ Finesse (erhöht den Ausdauerschaden)** verursacht (S. 388). **Aller 2 Ausdauerschaden wird 1P verursacht.** Widerstands- und Ausdauerverlust werden von der Panzerung des Ziels 2:1 abgefangen. Dabei wird zuerst der Verlust von Widerstand absorbiert (verursacht ein Angriff 2 Ausdauer und 1 Widerstandsschaden, würde 1 Panzerung 1 Widerstands- und 1 Ausdauerverlust verhindern).

Spezialisierungen: Faustwaffen, Messer, Straßenkampf

Fernkampfwaffe - Alle Fernkampfwaffen, unabhängig ihrer Schadensart, finden sich unter dieser Kategorie. Sie gibt vor allem die Handhabung und Vertrautheit mit Fernkampfwaffen wieder.

Spezialisierungen: Exotische Waffen, Kleine Waffen, Gewehre, Scharfschützengewehre, Schrotflinten, Schwer

Geschütz Waffen - Alle Fahrzeugwaffen oder stationären Geschütze gelten als Geschütz Waffen. Die Waffe kann nicht selbst angehoben werden. Die Fertigkeit beschreibt, wie der Charakter die Waffe mit den Steuerprogrammen oder Mechaniken ausrichten und diese bedienen kann.

Spezialisierungen: Infanteriegeschütze, Bodenfahrzeuge, Raumschiffe

Kampfsport - Zum Kampfsport gehören alle Techniken für den waffenlosen Kampf, wie Würfe oder Griffe. Um Kampfsportangriffe durchzuführen, werden die entsprechenden Manöver auf Seite 273 verwendet. Die Schadensberechnung (aller 2 Ausdauerschaden wird 1P verursacht) bleibt dieselbe wie beim Faustkampf. Rüstungen erschweren Hebel und Griffe, um das Doppelte ihres Pz-Wertes (aber keine Würfe oder direkte Angriffe).

Spezialisierungen: Kampfstil wählen

Nahkampfwaffe - Alle Nahkampfwaffen, die nicht unter dem Faustkampf eingeordnet werden, werden von dieser Kategorie beschrieben. Das umfasst von Kurzschertern bis hin zu Stabwaffen alle anderen Nahkampfwaffen. Wurf Waffen werden mit Prä, anstatt Ang, eingesetzt und jede Waffe besitzt OR: 0.

Spezialisierungen: Klingenwaffen, Langwaffen, Stumpfe Waffen, Wurf Waffen



Synergierliste	
Militär	Geologie – Chemie, Physik
Kampfpilot – Fahren/Fliegen	Geschichte – Planetologie
Militärwesen – Geschichte	Mathematik – keine
Sprengstoffe – Waffenkenntnis	Medizin – Biologie, Erste-Hilfe
Strategie – Taktik	Ökologie – Biologie, Terrainerfahrung
Taktik – Strategie	Pharmazie – Chemie, Medizin
Waffenkenntnis – (Fern- + Nah- + Geschützaffen)/3	Philosophie – Geschichte, Religionskunde
	Physik – Biologie, Chemie
Zivil	Psychologie – Menschenkenntnis, Pharmazie
Beruf – nach Beruf wählen	Religionskunde – Liturgiekenntnis, Sakrales Wissen
Ermittlung – Heimlichkeit	Sternennavigation – Astronomie
Ernährung – Konsum	Wirtschaftswissen – Mathematik, Strategie
Fahren/Fliegen - Kampfpilot	Religion
Feilschen – Schätzen	Inneres Feuer – Reinheit, Rhetorik
Konsum – Ernährung	Liturgiekenntnis – Religionskunde, Sakrales Wissen
Kunstfertigkeit – nach Beruf/ Freizeit wählen	Reinheit – Reinheit, Sakrales Wissen
Legendenkenntnis – Geschichte	Sakrales Wissen – Liturgiekenntnis, Reinheit
Mediennutzung – Planetologie	
Planetologie – Mediennutzung	Natur
Schätzen – Wirtschaftswissen	Athletik – Sport
Schrift – Sprache	Befreiung - Überleben
Sprache – Schrift	Erste Hilfe – Medizin
	Fährtenlesen – Ermittlung
Verbrechen	Klettern – Sport
Ausschlachten – Basteln	0-G – Athletik
Diebstahl – Heimlichkeit	Orientierung – Terrainerfahrung
Geheimes Wissen – Planetologie	Schleichen – Heimlichkeit
Heimlichkeit – Ermittlung	Schwimmen – Sport
Sicherheit – Mechatronik	Sport – Medizin
Terror – Psychologie	Terrainerfahrung – Überleben
	Tierbeherrschung – Ökologie
Gesellschaft	Überleben – Terrainerfahrung
Etikette – Planetologie	
Jura – Rhetorik	Technik
Lehren – Rhetorik	Basteln – Produktion
Maskerade – Psychologie	Computerkenntnis – Zugriff
Menschenkenntnis – Anthropologie	Drohentechnik – Computerkenntnis
Politik – Strategie	Feldreparatur – Wartung
Rhetorik – Inneres Feuer	Konstruktion – Mechatronik
Verführung – Maskerade	Mechatronik – Physik
	Produktion – Mechatronik
Wissenschaft	Wartung – Feldreparatur
Anthropologie – Geschichte, Planetologie	Zugriff - Computerkenntnis
Astronomie – Physik, Sternennavigation	
Biologie – Chemie, Medizin	Tierfertigkeiten
Chemie – Biologie, Physik1	Keine Synergien möglich

Fertigkeitenbeschreibung

Die Fertigkeiten werden hier im Detail mit ihren Spezialisierungsmöglichkeiten vorgestellt. Die Auflistung ist nicht abschließend. Freizeit- und Berufsfertigkeiten können mit Absprache mit der Spielleitung zusätzlich aufgenommen werden.

Spezialisierungen

Mit Stufe 5 kann sich eine Fertigkeitsspezialisierung aus den hier aufgelisteten Spezialisierungen unter der jeweiligen Fertigkeit gewählt werden. Sie ermöglicht es, einen einzelnen Attributswurf bei einer Fertigungsprobe zu wiederholen und das bessere Ergebnis zu wählen. Ab Stufe 10 kann sich eine weitere Spezialisierung gewählt werden oder eine Spezialisierung zur Meisterschaft, die trotzdem noch als Spezialisierung gilt, aufgewertet werden. Eine Meisterschaft lässt bis zu zwei Attributswürfe einer Probe wiederholen und das bessere Ergebnis wählen.

Die Liste ist nicht abschließend und andere Spezialisierungen können mit Absprache mit der Spielleitung zusätzlich aufgenommen werden. Spezialisierungen (S) und Meisterschaften (M) schalten zudem Vorteile frei, die sich für EP erworben werden können.

Synergien

Die insgesamt Potenzialpunkte (PP) einer Fertigkeit sind die PP aus der Stufe der Fertigkeit, plus die Hälfte der PP aus der Stufe der höchsten Synergiefertigkeit plus ein Viertel der PP aus allen anderen Synergiefertigkeiten, falls vorhanden (Seite 181).

Militär	182
Zivil	185
Verbrechen	192
Gesellschaft	197
Wissenschaft	203
Religion	216
Natur	220
Technik	229
Tierfertigkeiten	235

Militär

Kampfpilot

Synergie: Fahren/Fliegen

Alle Arten von Flug- und Manöverproben werden über diese Fertigkeit abgehandelt. Dazu zählen keine zivilen, nicht flugfähigen Fahrzeuge (Seite 516).

Spezialisierungen: Kleinkampfschiffe (Jäger, Bomber, Korvette)

Taktisches Ausweichen (S): Das Ausweichen kann zusätzlich um -2 erschwert werden. Der Pilot weicht in eine beliebige Richtung aus anstatt von der Gefahrenquelle weg. Die Trägheit wird ignoriert. **1 EP**

Manövermeisterschaft (M): Alle Flugmanöver (keine Falkenmanöver) gelten als gelernt. Falkenmanöver können auch ohne Lehrende zu den einfachen Kosten gelernt werden. Das erste Flugmanöver im Kampf kostet keine Ausdauer. Bei 6+ Erfolgen bei einem Manöver kostet es keine Ausdauer. **5 EP**

Großkampfschiffe (größer als Korvette)

Massenwendig (S): Die Trägheitsbewegung kann um -1 Feld reduziert werden. **3 EP**

Triebwerksartist (M): Der MF-Wert des geflogenen Schiffes gilt, wenn er negativ wird, als 0. Alle MF-Triebwerkboni werden voll gewertet. **8 EP**

Militärwesen

Synergie: Geschichte

Militärische Organisation, Strukturen und Verhaltensweisen, also alles, was mit dem Aufbau einer Armee und dem Wesen des Krieges zu tun hat, wird über diese Fertigkeit abgehandelt. Mit **Militärwesen-Proben (BI, BI, IZ)** kann auch Wissen zu bestimmten Kasernenstandorten, Schiffen oder Persönlichkeiten abgerufen werden.

Spezialisierungen: Strukturen und Fakten

Nach Handbuch (S): Standardmäßige Ausrüstung, Taktiken und Truppgrößen sind nun erfragbar (allgemeine Bewaffnung, Rüstungen usw. aber nicht die genauen Waffen- und Rüstungswerte – dazu wird Waffenkenntnis benötigt). **2 EP**

Planarchiv (M): Der Charakter besitzt Zugang zu militärischen Archiven. Er kennt von jedem relevanten Stützpunkt, Schiff oder Gebäude eine Karte. **4 EP**

Personen und Verhalten

Funkkreis (S): Gewöhnlich verschlüsselte Kommunikation von militärischen Einheiten ist abhörbar. Pläne und Ziele der Truppen sind bekannt. **2 EP**

Maulwurf (M): Für 1W6 mal 50 AWE findet

der Charakter einen Maulwurf, der genau einen Dienst für ihn erledigt (Tür öffnen, Wachen ablenken, Alarm kurzzeitig ausstellen usw.). **3 EP**

Sprengstoffe

Synergie: Waffenkenntnis

Diese Fertigkeit umfasst den Einsatz, das Entschärfen und die Herstellung von Sprengstoffen (Seite 491). Minen und Sprengfallen können mit einer **Sprengstoff-Probe (BI, BE, GE)** gelegt werden. Jeder Erfolg/ Misserfolg erschwert/erleichtert die **Sprengstoff-Probe (WA, BI, GE)** zur **Entschärfung** um $-/+1$. Scheitert sie, explodiert der Sprengstoff.

Bei der **Sprengstoff-/ Munitionsherstellung** wird anstatt einer Produktion- eine **Sprengstoff-Probe (BI, GE, KO)**, erschwert um die Seltenheit (Ü: -1, V: -2; S: -4, SM: -6, SE: -10), ausgeführt (Seite 315). Pro Produkt werden 2 Komponenten benötigt. Werden dabei minderwertige Komponenten/ Schrott verwendet, gibt es eine Chance von 25%/ 50% auf einen Blindgänger. überlegene/ perfekte Komponenten erhöhen den Schaden oder Wirkungsbereich um $+2/+4$.

Spezialisierungen: Herstellung

Pulvermischende (S): Alle Munitionsbaupläne bis V sind bekannt und jeden Zyklus kann einen Munitionsbauplan (S) durch Studium über eine **Sprengstoff-Probe (BI, KE, GE)** erlernt werden. **5 EP**

Alchemist (M): Alle verwendeten Komponenten gelten, als wären sie eine Qualitätsstufe höher. Perfekte Komponenten halbieren ihren Verbrauch. **6 EP**

Gebrauch

Wurfarm (S): Für die OR von Granaten wird die KR statt der halben KR verwendet. **1 EP**

Geballte Ladung (M): Es können beliebig viele Granaten derselben Art zusammengeworfen/ Minen platziert werden. Jede zusätzlich geworfene Granate/ platzierte Mine erhöht den Schaden um 2 oder Streubereich um 1. Sie erschweren die **Sprengstoff-Probe (BI, BE, GE)** pro zusätzlich eingesetzter Granate/ Mine jedoch auch um je -2. **1 EP**

Strategie

Synergie: Taktik

Taktik kann eine Schlacht gewinnen, aber Strategie gewinnt den Krieg. Truppen müssen ausgerüstet, bewegt und versorgt werden. Jede Kampfgruppe benötigt Ziele, die einem

großen Ganzen dienen. Eine **Strategie-Probe (BI, IZ, IN, KE, IZ)** wird vor einem Auftrag oder einer Unternehmung durchgeführt und konkurriert mit der Strategie-Probe des Gegners. Die Anzahl der Erfolge gibt die Anzahl der Rahmenbedingungen an, die verbessert oder die Anzahl feindlicher Vorteile, die negiert werden können. Für Misserfolge gilt das Gegenteil.

Spezialisierungen: Militär

Operationsplan (S): Bis zum ersten Feindkontakt kommt es zu keinen Kriegskomplikationen. Danach werden immer 2W20 dafür gewürfelt und sich das Ergebnis ausgesucht.

1 EP

Doktrin (M): Es wird eine **Strategie-Probe (BI, WA, BI, IZ, KE)** durchgeführt. Die Erfolge bilden 1:1 den eigenen Strategiewert. Dieser wird nun mit der feindlichen Partei addiert (Banden: +3, kleinere Unternehmen +1, größere Unternehmen -1, Freygard: -2, Yuba: -3, Seele oder Kläne: -4, Welle: -5, Tor: -6, Kosme: -7). Die Summe bilden **Doktrinenpunkte (DP)** und können nun für die Doktrin ausgegeben werden. Sie kann danach nicht mehr verändert werden und ihre Effekte üben sich auf jeden Kampf in der aktuellen Operation aus. Alle Effekte lassen sich mehrfach kaufen.

1 DP: eine Deckung eigener Wahl am Ende der eigenen Aufstellung verschieben oder neu erschaffen. Dies ist nicht möglich, wenn sich angrenzend dazu bereits Kampfteilnehmer befinden.

2 DP: ein Kampfteilnehmer darf am Ende der Aufstellung nochmals um 6 Felder verschoben werden, aber nicht näher als 8 Felder zu einem Feind und so, dass er gegen Feinde von Deckung profitieren würde.

3 DP: Ein Charakter darf zum Ende der ersten Kampfrunde über eine beliebige Seite, sofern möglich, den Kampfplatz betreten.

X DP: Moral oder Ausdauer aller Feinde zu Beginn des Kampfes -1 pro ausgegebenen DP (maximal bis zur Halbierung).

6 EP

Zivil

Kampagnenverwertung (S): Immer wenn Wert und/ oder Prestige ausgegeben wurden, kann eine **Strategie-Probe (BI, IN, KE, IZ)** erschwert um die Summe der ausgegebenen Punkte durchgeführt werden. Je 2 Erfolge und 100 AWE darf 1 Wert und/ oder Prestige erhalten werden. **3 EP**

Spendennetzwerk (M): Aller 5 Zyklen würfelt der Charakter bei 1-2 erhält er nichts, bei 3: 1 Prestige, bei 4: 1 Wert, 5: 2 Prestige, 6: 2 Wert. Er darf jeden Zyklus eine **Strategie-Probe (CH, BI, IZ, KE, IN)**, erschwert um -9 (reduziert sich für jeden Zyklus seit der letzten Spende um +3) durchführen. Für jeden Erfolg reduzieren sich die Zyklen bis zum nächsten Spendenwurf um -1. **6 EP**

Taktik

Synergie: Strategie

Stärke allein ist nicht genug. Sie muss geformt und kanalisiert werden. Soldaten benötigen Befehle und Ziele (Seite 565). Die Fertigkeit drückt zum einen aus, mit welcher Autorität Befehle gegeben werden. Zum anderen stellt sie dar, wie gut die Lage eingeschätzt wird, um einen Vorteil zu erringen.

Mit einer **Taktik-Probe (IZ, CH)** kann die Initiative von einem oder mehreren Truppmitgliedern verbessert werden (insgesamt um maximal so viel, wie der befehlende Charakter Potentialpunkte besitzt). Für jedes Ziel, dessen Initiative erhöht werden soll, wird die Probe um -1 erschwert. Jeder Erfolg zählt als Erhöhung der Initiative von 1. Jeder Misserfolg zählt als Senkung der Initiative von 1. Die Initiative kann nicht über das mögliche Maximum des Charakters angehoben und nicht unter den Basiswert der Initiative gesenkt werden.

Spezialisierungen: Befehle

Handlungsdrill (S): Ermöglicht es, eine Einheit an die eigenen Befehle auszubilden. Für jeden Zyklus (8 Wannen) Ausbildung, wird der Schwierigkeitsgrad eines Befehls um +1 gesenkt (bis 0). Ohne weitere Ausbildung verfällt der Drill nach jeden Zyklus um -1.

Außerdem können 5 Erfolge bei der **Taktik-Probe (IZ, IN, CH)** dafür ausgegeben werden, um die Ausd-Kosten für alle ausgebildeten Befehlsempfangenden um +1 zu senken (bis 0). **2 EP**

Befehlskoordination (M): Der Charakter kann pro Kampfrunde 2 Befehle mit einer **Taktik-Probe (IZ, IN, CH)** geben. Die Effekte setzen nacheinander ein. Es darf nicht zweimal derselbe Befehl gegeben werden. Die Erschwernisse und Ausdauerkosten addieren sich aus beiden Befehlen. Jeder Einsatz kostet den Befehlsgebenden 2 Ausdauer. **4 EP**

Taktische Bereiche

Kritischer Bereich (S): Die **Taktik-Probe (WA, BI, IZ)** kann um -3 erschwert werden.

Gelingt sie, verdoppelt ein taktischer Bereich seinen Effekt (Seite 565). **3 EP**

Taktische Optionen (M): Alle Erfolge beim Einrichten taktischer Bereiche werden notiert (Seite 565). Sie können zu Beginn einer Kampfrunde für beliebig viele der folgenden Effekte ausgegeben werden. Jeder Effekt betrifft immer den gesamten taktischen Bereich.

Ausrüstungsversteck: Eine vor dem Kampf als versteckt deklarierte Waffe steht eingerichtet zum Feuern bereit. Sie kann auf jedes nicht besetzte Feld platziert werden. Sie zu benutzen gilt als Waffenwechsel. 1 Erfolg

Beruhigende Lautsprecher: Alle Kampfteilnehmer erhalten eine freie Sammeln-Aktion in dem Bereich. 1 Erfolg

Deckung sprengen: Es müssen vor dem Kampf X Sprengstoffe unabhängig ihrer Art als versteckt deklariert werden. In einem Bereich können X Deckungen entfernt werden. Dafür werden für leichte/mittlere/schwere Deckung 1/2/3 Sprengstoffe benötigt. 2 Erfolge pro Deckung

Drohnen/Personenversteck: Eine vor dem Kampf als versteckt deklarierte Drohne/Person darf auf einem nicht besetzten Feld erscheinen und gilt als Kampfteilnehmende. Alle Feinde im Sichtbereich machen einen WA-Wurf. Jeder Erfolg eines Feindes gibt an, wie viele Felder sie von ihm weg platziert werden muss. Die Drohne darf nur 1 Feld besetzen. 2 Erfolge

Minen scharf machen: Vor dem Kampf als versteckt deklarierte Minen dürfen in einem Bereich verteilt werden. Feinde dürfen auf Sprengstoff (WA) würfeln, um sie wahrzunehmen. Aktivieren Kampfteilnehmende die Minen, endet ihre Bewegung sofort. 2 Erfolge

Plötzliches Grauen: Auftauchende, tote Kameraden, verrottete Gedärme oder andere Grausamkeiten zwingen alle Kampfteilnehmer im Bereich sofort einen Moral-Wurf durchzuführen. Scheitert er, müssen sie ihre Bewegung in dieser Kampfrunde nutzen, um den Bereich zu verlassen. Gilt als Kriegsverbrechen. 3 Erfolge

5 EP

Waffenkenntnis

Synergie: die addierten Stufen von Fernkampf-, Nahkampf- und Geschütz Waffen durch 3 in Potenzialpunkten.

Alles, was mit Waffen zu tun hat, wird hierüber abgebildet. Dazu zählen das richtige Kaliber der Munition bis hin zum vollständigen

Verständnis um den Aufbau und die Funktionsweise einer Waffe.

Das Identifizieren von Waffen und Rüstungen kostet eine freie Aktion und wird mit einer **Waffenkenntnis-Probe (WA, WA, BI)**, erschwert um die Seltenheit (Ü: +0, V: -1, S: -2, SM: -4, SE: -6) der zu identifizierenden Ausrüstung durchgeführt. Bei vorgefertigten Feinden kann die Bedrohungsstufe (BS) pro Feind als Erschwernis genutzt werden. Für jeden Erfolg wird ein Ausrüstungsgegenstand mit all seinen Werten offenbart.

Spezialisierungen: Selektiv

Favorit (S): Es wird ein bestimmtes Modell bestimmt, mit dem der Charakter hauptsächlich kämpft (wechselt er die Waffe, kann dieser Vorteil nochmals für eine andere Waffe gekauft werden). Die Waffe klemmt nie oder hat eine Störung. Sie verursacht +1E/P/D Schaden und der Charakter erhält Prä: +2 mit ihr. **10 EP** (Für jeden Kampf reduzieren sich die EP-Kosten dieses Vorteils um -1)

Waffenmeisterschaft (M): Es wird ein Modell bestimmt, mit dem der Charakter hauptsächlich kämpft (wechselt er die Waffe, kann dieser Vorteil nochmals für eine andere Waffe gekauft werden).

Der Charakter erleidet mit der Waffe niemals einen Patzer. Er erhält ihren Bauplan. Er kann ihr ein freies Prädikat (außer Sieben, Seite 457) verleihen. Er kann pro Kampfrunde bei einem Wurf einen zweiten Würfel für sie nutzen und das bessere Ergebnis wählen (addiert sich nicht mit der Meisterschaft in der Waffenfertigkeit).

25 EP (Für jeden Kampf reduzieren sich die EP-Kosten dieses Vorteils um -1, dazu zählen auch alle Kämpfe für den Vorteil Favorit)

Breitgefächert

Waffenlexikon (S): Alle Waffen und Rüstungen sowie ihre Modifikationen bis S werden automatisch identifiziert. Die Erschwernis für vorgefertigte Feinde anhand der Bedrohungsstufe (BS) wird halbiert. Die Fertigkeit kann Feldreparatur und Schätzen für Waffen und Rüstungen ersetzen. **1 EP**

Waffenweise (M): Alle Waffen und Rüstungen sowie ihre Modifikationen werden automatisch identifiziert. Pro Zyklus kann eine **Waffenfertigkeit-Probe (BI, BI, IZ, IN)**, erschwert um die Seltenheit (Ü: +0, V: -2, S: -4, SM: -8, SE: -12) durchgeführt werden, um einen Bauplan einer beliebigen Waffe, Rüstung oder ihrer Modifikationen zu erhalten. **5 EP**

Zivil

Beruf

Synergie: je nach Beruf wählen

Es gibt eine endlose Vielzahl von beruflichen Tätigkeiten, die ein Charakter ausüben kann. Er kann sein Geld als Frisierende, Verkaufende oder Putzkraft verdienen. Da diese Tätigkeiten nicht weiter ausgeführt sind, sich aber ein Charakter darin steigern kann, gibt es die allgemeine Fertigkeit Beruf. Darin wird ein Beruf gewählt und kann regulär mit allen Boni gesteigert werden. Geld wird über **Beruf-Aufträge** (S. 623) verdient.

Spezialisierungen: je nach Beruf wählen, ansonsten stehen als allgemeinere Spezialisierungen zur Auswahl:

Hausbüro: (S): Arbeitgebende akzeptieren mit dem Rufprädikat Zuverlässig auch, dass die Arbeiten fern des Unternehmens durchgeführt werden. Der Charakter muss jeden Zyklus 4 Wannen Arbeit investieren, darf die restliche Zeit jedoch frei gestalten. **1 EP**

Exklusivvertrag (M): Der Charakter erhält seine Bekanntschaft in % mehr Gehalt pro Zyklus. **3 EP**

Ermittlung

Synergie: Heimlichkeit

Immer, wenn es etwas aufzudecken gilt, sind die Ermittlenden gefragt. Das kann das Finden von Schmuggelware und Kriminellen oder das Untersuchen von Tatorten sowie die Recherche nach bestimmten Informationen sein.

Ermittlung-Proben (WA, IZ, IN), erschwert um die Heimlichkeit, mit der Dinge verborgen wurden, erzeugen pro Erfolg 1 Hinweis. Gibt es in der derzeitigen nur einen Hinweis zu finden, erhält der Charakter mit seinen übrigen Erfolgen nicht mehr Hinweise. Gilt es zahlreiche Dinge zu kombinieren oder eine größere Datenmenge zu analysieren, kann auch nur jeder zweite Erfolg oder bei einer nahezu erloschenen Fährte jeder dritte Erfolg einen Hinweis erzeugen. Für jeden Hinweis erhält der Spieler von der Spielleitung eine irgendwie geartete, hilfreiche Information. Dies kann aber auch ein irreführender Hinweis sein, wenn die Gegenspieler den entsprechenden Vorteil besitzt.

Spezialisierungen: Ableitung und Kombination

Innere Logik (S): Der Spieler darf auf Verdacht, wenn er Hinweise erhält, einen Hinweis

nicht erhalten, um einen irreführenden Hinweis zu benennen und von der Spielleitung aufdecken zu lassen, ob dies einer war. Hatte der Spieler recht gehabt, verliert er den eingesetzten Hinweis nicht, lag er falsch, verliert er den 1 Hinweis. **2 EP**

Deduktivgenie (M): Für 2 Hinweise darf der Spieler der Spielleitung eine Ja/Nein-Frage zur Ermittlung stellen, die diese ehrlich beantworten muss. **4 EP**

Recherche

Ergebnisorientiert (S): Immer, wenn der Charakter mindestens einen Hinweis erhalten würde, erhält er einen weiteren oder der Hinweis wird detaillierter von der Spielleitung ausgeführt. **2 EP**

Recherchenetzwerk (M): Der Charakter hat sich ein Netzwerk aus sicheren Quellen aufgebaut. Pro Fall kann er es bis zu dreimal zu Hinweisen recherchieren lassen, um zusätzliche Informationen erhalten oder deren Wahrheitsgehalt zu prüfen. **4 EP**

Ernährung

Synergie: Konsum

Die Ernährung umfasst das Wissen um Gerichte, eine gesunde Kost und alle Prozesse der Nahrungsmittelzubereitung, sei dies das Backen, Braten oder Kochen. Erfolge in Ernährung können ursprünglich giftige und unbekannte Früchte ess- und genießbar machen. Der Charakter kann eine **Ernährung-Probe (Attribute und Erschwernis variieren je nach Rezept)** durchführen. Die verwendeten Zutaten erzeugen Effekte je nach ihrer Art und Qualität. Wenn verschiedene Qualitäten von Zutaten in einem Rezept gemischt werden, haben alle Zutaten immer die Qualität der Zutat mit der niedrigsten Qualität. Es gibt folgende Qualitäten und Preise für Zutaten (nur Spezialitäten von den Planeten weichen davon aus):
Massenware (Ü): 1 AWE, Zutaten haben keinen Effekt, 1 Zyklus Haltbarkeit

Namenhafte Marken (V): 2 AWE, Zutaten haben einen +1 Effekt, 2 Zyklen Haltbarkeit

Eigener Anbau/ ökologische Ernte (S): 3 AWE, Zutaten haben einen +2 Effekt, 3 Zyklen Haltbarkeit

Genoptimiert (SM): 2 AWE, illegal, Zutaten haben einen +3 Effekt, 5 Zyklen Haltbarkeit

Spezialität (SE): 10 AWE, die Zutat fügt einen einzigartigen Effekt hinzu, 4 Zyklen Haltbarkeit (anorganische Stoffe sind unbegrenzt haltbar)

Zutaten und Rezepte lassen sich ab Seite 336 finden. Jedes Rezept dauert pro genutzter Zutat je +10 Vasen. Die Zutaten haben folgende **Effekte:**

Basis (Getreideprodukte, Reis usw.): 1+X Portionen

Proteine (Fleisch, Ei usw.): 1+X temporärer Wi

Früchte (Obst, Gemüse usw.): 1+X temporäre Ausd

Süßes: 1+X temporäre Moral

Zusatz (Milch, Soße usw.): erhöht das X einer anderen Zutat um +1

Geschmacksstoffe (Aromen, Gewürze usw.): 1+ X Komfort

Zutateneffekte wirken unabhängig vom Gericht. Das Gericht erzeugt dazu einen zusätzlichen Effekt. Mit den Erfolgen der Ernährung-Probe entscheidet der Charakter den Komfortwert oder die Wirkungsdauer zu verbessern. Je 1 Erfolg wird der Komfortwert um +1 oder die Grundwirkungsdauer von 1 Wanne um +1 Wanne erhöht.

Scheitert eine Ernährungsprobe beim Kochen, sind alle Zutaten verloren und die Speise erzeugt keine Effekte.

Jeder Charakter kann mindestens vom Effekt einer Speise profitieren. Seine KO -5 ist seine Sättigung. Jede Zutat in einem Gericht füllt diese Sättigung um +1. Der Charakter kann so von den Effekten mehrerer Gerichte profitieren, wenn seine Sättigung durch die Zutaten des neuen Gerichts nicht überschritten wird.

Spezialisierungen: Rezepte

Küchenspezialist (S): Der Charakter wählt eine Welt und erhält alle ihre Rezepte. Kocht er die Gerichte dieser Welt gilt 1 selbst gewählte Zutat als eine Qualitätsstufe höher. Das Zutatenangebot und die Spezialität sind jeden Zyklus lieferbar. **2 EP**

Maestro (M): Der Charakter kann sich eigene Rezepte ausdenken und diese mit einer **Ernährung-Probe (BI, IN, KE, GE)**, je nach Rezept erschwert, realisieren. Jede benötigte Zutat und jede selbstgewählte Erschwernis von -1 für das Rezept erzeugt 0,5 Rezeptpunkte (RP). Es können nur ganze Rezeptpunkte ausgegeben werden:

-1 RP: ein körperliches Attribut eigener Wahl erhöht sich um 1 (bis maximal 2).

-2 RP: die Konsumierende erhält einen passenden Vorteil (Seite 287) wie: Optimismus, Regeneration 1 oder Resistenz: Hitze/ Kälte/ Krankheit

-3 RP: die Konsumierende erhält einen pas-

senden Kampfvorteile (Seite 304) wie: Ausdauernd, Schneller Wundverschluss, Sprintgewöhnung oder Widerstandsfähig

-4 RP: Unter Absprache mit der Spielleitung darf ein frei erdachter Effekt hinzugefügt werden.

8 EP

Zutaten

Rationieren (S): Die **Koch-Probe** (je nach **Rezept**) kann zusätzlich um -1 pro rationierter Zutat, bei Spezialitäten um -2, erschwert werden. Gelingt sie, wird die Zutat beim Kochen nicht verbraucht. Sie muss allerdings markiert werden. Sie nochmals zu rationieren fügt erneut eine -1 (insgesamt dann -2 oder bei Spezialitäten -4) Erschwernis hinzu. **3 EP**

Krönen (M): Die Zutatenqualität aller Zutaten eines Rezeptes ist so hoch, wie die Qualität der höchsten Zutat. Dafür wird für jede Zutatenqualität jeder Zutat, die diese Qualität nicht erreicht, die Ernährung-Probe zusätzlich um -1 erschwert.

Für je 2 Erfolge, bei Spezialitäten 4 Erfolge, kann der Effekt einer Zutat um +1 erhöht werden, als wäre die Qualitätsstufe um 1 gestiegen (kann 3 überschreiten).

Alle Zutaten und Spezialitäten können für die doppelten Kosten innerhalb von 8 Wannen zum Charakter geliefert werden. **5 EP**

Fahren/Fliegen

Synergie: Kampfpilot

Aufgrund der großen Standardisierung sind nahezu alle zivilen Fahr- und Fluggeräte gleich aufgebaut oder nutzen ähnliche Schemata. Die Fertigkeit ermöglicht die Nutzung aller bekannten Zivildfahrzeuge. Es können hierüber auch ohne Kampfpilot Militärmaschinen bewegt werden. In anderen Systemen als die Bewegung, wie dem Waffensystem, ist der Charakter aber nicht ausgebildet.

Bei dem Charakter fremden Fahrzeugen erleidet er eine Erschwernis von -3. Mit der Fertigkeit können keine Kampfmanöver durchgeführt werden. Siehe S. 211.

Spezialisierungen: Zivilverkehr

Allschein (S): Dem Charakter ist es erlaubt, jedes zivile Vehikel zu bedienen. Mit Ausnahme einiger speziellen Entwicklungen von Welle erhält der Charakter keinen Malus auf die Nutzung fremder Fahrzeuge. Er darf in jedem Verkehrssektor arbeiten und eingesetzt werden. **2 EP**

Höchste Sicherheit: Einstellungen und Fahr-vorbereitungen nach dem Lehrbuch sowie Redundanzen sichern das Gefährt vor Betriebsbedrohungen. Der erste Deeskalationsschaden in einer Kampfrunde für das geflogene Fahrzeug wird ignoriert. **5 EP**

Geschwindigkeit

Blitzbereitschaft (S): Das Fahrzeug wurde bereits auf eine sofortige Nutzung vorbereitet. Sobald der Charakter das Fahrzeug betritt, kann er damit in der Kampfrunde steuern. Für die erste Kampfrunde gilt, dass seine MF für die Initiativberechnung um +6 gesteigert ist. Er kann damit auch vor Infanterie ziehen, wenn ihre Initiative kleiner als sein MF-Wert ist. Der Bonus reduziert sich jede Kampfrunde um MF: -2 (bis er negiert wurde).

Rennprofi (M): Jeder dritte Potenzialpunkt erhöht die Ges des Schiffes um +1 (bis max. 50% der Höchstgeschwindigkeit zusätzlich). **5 EP**

Feilschen

Synergie: Schätzen

Freie Handelnde, die außerhalb des Systemangebotes des 5. Kapitels handeln, **kaufen Ausrüstung** nur zum **halben Preis** und **verkaufen** sie, je nach Seltenheit, zum einfachen bis zum **dreifachen Preis** (Ü: x1; V: x1,2, S: x1,5; SM: x2; SE: x3 AWE).

Der Wurf wird über eine **Feilschen-Probe (BI, CH, CH)** des Charakters, modifiziert um die Seltenheit (Ü: +0, V: -1, S: -3, SM: -5, SE: -8), abgehandelt.

Nach der Probe verändern alle **Erfolge oder Misserfolge** das Verhältnis um jeweils +/- **5%**.

Bsp.: Bei einem Erfolg können die Charaktere also ihre Waren für 55% anstatt nur 50% des Geldes verkaufen und auch der Einkaufspreis würde vom 1,0- auf das 0,95-fache des Listenpreises fallen.

Das führt sich bis zu einem **Maximum** fort, bei dem Gegenstände bis zum **doppelten Listenpreis verkauft** und für den **halben Listenpreis eingekauft** werden können.

Die mathematische Berechnung kann mit einem Taschenrechner durchgeführt werden. 100% sind 1, 60% sind 0,6 und das 1,20-fache sind 120%. Mit dieser Zahl wird, am Ende des Feilschens, der Listenpreis der Ausrüstung multipliziert.

Spezialisierungen: Angebot

Krämendeseele (S): Der Charakter kann die-

sen Vorteil nur einmal aller 8 Wannen bei einem Handelnden einsetzen. Wenn Angebote ausgewürfelt werden, kann sich der Charakter bei einem Handelnden 1 Wanne Zeit lassen. Dadurch stehen +50% mehr Angebotswürfe zur Verfügung. **2 EP**

Raritätenjagd (M): Der Charakter kann diesen Vorteil nur einmal aller 8 Wannen bei einem Handelnden einsetzen. Je 3 Angebotswürfe dürfen ausgegeben werden, um 1 Angebotswurf der nächsthöheren Seltenheit beim Handelnden durchzuführen. Dieser Wurf findet ausschließlich in der erhöhten Seltenheit statt.

4 EP

Preise

Mengenrabatt (S): Der Charakter kann diesen Vorteil nur einmal aller 8 Wannen bei einem Handelnden einsetzen. Der insgesamt Preis aller Artikel fällt zusätzlich um die Anzahl der gekauften, verschiedenen Angebote bei einem Handelnden: bei 2 Angeboten: -5%, bei 3 Angeboten: -15%, bei 4+ Angeboten: -25%. **5 EP**

Megarabatt (M): Der Charakter kann diesen Vorteil nur einmal aller 8 Wannen bei einem Handelnden für ein einziges Angebot einsetzen. Jeder Erfolg/Misserfolg der **Feilschen-Probe (BI, CH, CH)** führt zu einer Veränderung von +/-10% statt 5%. **5 EP**

Konsum

Synergie: Ernährung

Konsum verleiht Wissen über die Vielfalt, Zusammensetzung und Gefahren von alltäglichen Gebrauchsgütern. Außerdem warnt die Fertigkeit vor der übermäßigen Einnahme von Rauschmitteln und Drogen.

Tritt eine Sucht auf, kann sie mithilfe dieser Fertigkeit über 1W3+2 Zyklen abgebaut werden. Dazu ist pro Zyklus eine **Konsum-Probe (WI, BI, WI)**, erschwert um die seit dem Entzug vergangenen Zyklen, erforderlich. Der Wurf **muss einmal pro Zyklus** durchgeführt werden. Dabei darf er kein einziges Mal scheitern oder der Charakter wird wieder rückfällig. Ist das der Fall, beginnt der Entzug wieder von vorn, sofern der Charakter an sein Suchtgut gelangt. Ist es nicht in greifbarer Reichweite, wird er alles versuchen, um es zu erlangen.

Außerdem ist der Charakter gezwungen, eine **Konsum-Probe (BI, WI)**, erschwert um die Anzahl von Zyklen seit der letzten Dosis, bei

einer direkten Versuchung innerhalb des Rollenspiels durchzuführen. Scheitert sie, kann der Charakter nicht widerstehen.

Spezialisierungen: Abhärtung

Anpassung (S): Der Charakter erhält Resistenz: Droge, Gift (nur natürliche Gifte). **15 EP** (wird durch jeden Zyklus des bestandenen Entzuges um -1 und für jedes überstandene Gift um -2 reduziert)

Im Einklang (M): Drogen haben auf den Charakter nur noch positive Effekte. Er erhält außerdem Immunität: Gift (nur natürliche Gifte). **20 EP** (wird durch jeden Zyklus des bestandenen Entzuges um -1 und für jedes überstandene Gift um -2 reduziert)

Erkennung

Drogenberatung (S): Es darf, bei der Erkennung einer Abhängigkeit, einmal eine **Konsum-Probe (BI, CH, CH)** durchgeführt werden, um andere Menschen bei ihrem Entzug zu helfen. Jeder zweite Erfolg reduziert die Zyklen des notwendigen Entzuges um -1. Die Probe kann auch durchgeführt werden, wenn die **Konsum-Probe (WI, BI, WI)** für Suchtabbau oder Entzug (**BI, WI**), erschwert um die seit dem Entzug vergangenen Zyklen, durchzuführen ist. Jeder Erfolg erzeugt ein Bonus von +1 auf die obigen Proben. **2 EP**

Giftgespür (M): Der Charakter kann eine **Konsum-Probe (WA, WA, IN, IN)**, erschwert um eine eventuelle Heimlichkeit, durchführen, um allein mit seinen Sinnen Drogen- und Giftreste in der Luft, am Boden oder in Flüssigkeiten zu identifizieren. **6 EP**

Kunstfertigkeit

Synergie: Beruf, Ernährung oder andere, zur Kunstform passende Fertigkeit

Die schönen Künste finden große Anerkennung in elitären Kreisen und können ansonsten gewinnbringend genutzt werden. Die Fertigkeit gilt für das künstlerische Talent im Allgemeinen. Alle Proben die mit der Erschaffung, dem Erkennen oder Wissen der Kunst zu tun haben, werden über diese Fertigkeit abgehandelt.

Spezialisierungen: Handwerk

Geschmackorientiert (S): Beliebte Kunstformen erzeugen einen Bonus von +5 anstatt von +3 auf die Kunstfertigkeit-Probe. Es erzeugen auch unbeliebte Kunstformen Belohnungen, allerdings wird die Kunstfertigkeit-Probe zusätzlich um -3 erschwert. **4 EP**

Großes Werk (M): Der Charakter kann einmal pro Zyklus, für 4 Wannen konzentrierte Arbeit, eine Kunstfertigkeit-Probe einer Kunstform seiner Wahl durchführen und notiert sich seine Erfolge. Erreicht die Anzahl der Erfolge 50 ist sein großes Werk vollendet. Dort, wo es ausgestellt wird, wird der Charakter, unabhängig seiner bisherigen Integrationsstufe, Berühmt. Das Große Werk erzeugt von da an jeden Zyklus 1 Wert und 1 Prestige. **4 EP**

Reputation

Im Rampenlicht (S): Der Charakter kann bei der Herstellung eines Werkes zusätzlich X Prestige (bis maximal 5) bezahlen. Die Reputation des Werkes wird um 20% je 1 ausgegebenen Prestiges erhöht. Scheitert die Kunstfertigkeit-Probe jedoch, ist auch das Prestige verloren, ohne einen Effekt gehabt zu haben. **2 EP**

Interportaler Durchbruch (M): Erreicht der Charakter in einem System die Integrationsstufe Berühmt, gilt er auf allen anderen Welten des Regens mindestens als Entdeckt. 20% jeder Reputationsbelohnung (abgerundet bis 0) können zu interportaler Reputation werden. **8 EP**

Legendenkenntnis

Synergie: Geschichte

Die Legendenkenntnis umfasst Märchen, Mythen, Sagen, die Versprechungen verlorener Schätze und die vergessenen Warnungen verbotener Orte. Zu allen Dingen im Regen gibt es Gerüchte und Vermutungen. Oft enthalten Legenden kryptische Anweisungen oder weiterführende Metaphern. **Legendenkenntnis-Proben (BI, KE, KE)**, erschwert um das Alter, den Schutz und Bedeutung des Legendenkernes, geben aller 3 Erfolge einen nutzbaren Hinweis auf legendäre Orte oder Personen. Jeder Erfolg eröffnet darüber hinaus mystisches Hintergrundwissen und lässt es von der Spielleitung detaillierter ausführen.

Spezialisierungen: Vielfalt

Aus allen Welten (S): Legendenkenntnis besitzt nun Synergien zu Geheimes Wissen, Philosophie, Planetologie, Religionskunde, Sakrales Wissen und Terror. **3 EP**

Geschichtenfülle (M): Synergien von Legendenkenntnis geben nun ihre vollen Potenzialpunkte anstatt ihre halben zur Synergiefertigkeit. **4 EP**

Wahrhaftigkeit

Wahrer Funke (S): Der Charakter darf einmal im Zyklus eine um -5 erschwerte **Legendenkenntnis-Probe (BI, IZ, KE)** durchführen, um Hinweise zu Geheimaufträgen und geheimen Orten in einem System seiner Wahl zu erhalten. **2 EP**

Erwachen (M): Der Charakter erkennt die verstörend realen Muster hinter den Legenden, die sich alle als Teil einer unbezwingbaren Erzählung zusammenfügen. Er erhält eine weitere Schicksalszahl. Ist er weiblich, wird ihm eine Position als Baronin in den Schwan angeboten. Der Abgrund wird ihn nicht länger verschlingen. **100 EP** (reduziert sich um je -20 EP (bis 0) für: 1. Torzahl: das Finden des komprimierten Sterns, das Treffen mit Gevatter Tod, die Begegnung mit der Gestalt, dem Spiel mit dem Farbenkind

2. Torzahl: für eine Audienz mit Kosmoral Theutch, das Finden der Sylphen, das Betreten der Intrawelt, das Überleben der Feuertaufe

3. Torzahl: die Berührung mit einen der zwei Mutterkristalle, das Finden des ersten Baumes, die Erkundung des Kerns der Superstadt, eine Audienz bei Ohdwin oder Torkel

4. Torzahl: eine Audienz mit dem Auge des Ladens, das Trinken der geheimen Rezeptur der Isabella, die Ehrerbietung für den letzten Sultarchen, die Entdeckung des verlassenen Traumes

5. Torzahl: die Beobachtung des Silberregens, das Gespräch mit der Mutter, Teilnehmende der Rückkehr des Schwans, Entdeckung des unbrechbaren Fragments

6. Torzahl: Teilnehmende einer Klanversammlung, das Betreten Efreliions, das Überleben von Thanos, das Entdecken des Geheimnisses des Passes

7. Torzahl: ein Gespräch mit Sanktis – Funke der Schöpfung, die Aufnahme im Adeptus Tek Thanis, das Hören des Liedes, die Berührung Enigmas

8. Torzahl: die Reise durch das 8. Tor)

Mediennutzung

Synergie: Planetologie

Die Fertigkeit stellt dar, wie gut sich der Charakter mit dem Gebrauch unterschiedlicher Medien, von Kameras bis zur Holografie, auskennt und diese benutzen kann. Gleichzeitig bildet es auch die Medienkompetenz des Charakters ab. Das heißt, dem Informationschwall der Medien nicht einfach zu erliegen, sondern ihn kritisch zu filtern. Hierzu muss eine **Mediennutzung-Probe (WA, BI, IZ)**,

erschwert um die Erfolge der Falschnachricht, bestanden werden.

Spezialisierungen: Medienumgang

Falschnachrichten (S): Der Charakter hat gelernt Nachrichten selbst zu fälschen. Er führt eine **Mediennutzung-Probe (BI, KE, CH)**, erschwert um die Unglaubwürdigkeit (wahre Meldung im falschen Kontext: -1, wahre Meldung verfälscht: -2, unwahre Meldung glaubwürdig machen: -4, wissenschaftlich leicht widerlegbare Meldung glaubwürdig machen: -6) der Nachricht, aus. Die Erfolge sind die Erschwerung einer anderen **Mediennutzung-Probe (BI, WA, IZ)**, die Falschnachrichten zu durchschauen. Scheitert das Ziel beim Durchschauen, hält es die Falschnachricht für wahr. **3 EP**

Medienanalyse (M): Für jedes Medium, welches der Charakter studiert, darf eine **Mediennutzung-Probe (WA, WA, BI, BI, IZ)**, erschwert um mögliche Erfolge von Falschnachrichten oder Chiffrierungen, durchgeführt werden. Für jeden Erfolg darf er der Spielleitung eine Frage zu den Themen Produktion, Produktionstechnik, Alter, Verbreitung, Nutzung, Geschichte und Intention des Mediums fragen. Mit den richtigen Fragen lässt sich der Produktionsort und die Produzierenden ableiten. **2 EP**

Zuschauende

Zielgruppenanalyse (S): Es ist immer für die Charaktere klar, welchen Geschmack die Zielgruppe besitzt (Seite 334). Außerdem darf ein zusätzlicher W6 zur Bestimmung des Geschmacks geworfen werden. Er gilt als zusätzlicher Geschmack. **4 EP**

Massenbeeinflussung (M): Erhaltene Bekanntheit durch Zuschauendezahlen kann im Verhältnis 1:1 gegen politischen Einfluss (Seite 334) oder 5:1 gegen Prestige (Seite 441) getauscht werden. **3 EP**

Planetologie

Synergie: Mediennutzung

Immer wenn das Allgemeinwissen über die einzelnen Systeme, Planeten oder Städte geprüft wird, kann eine **Planetologie-Probe (BI, IN, BI)** durchgeführt werden. Für jeden Erfolg darf der Spieler der Spielleitung eine konkrete Frage zum Planeten und seiner Gesellschaft stellen. Dabei können auch nach ausbildbaren Fertigkeiten, bekannten Orten und Personen gefragt werden.

Spezialisierungen: Kontakte

Lokale Angebote (S): Einmal pro Zyklus darf der Spieler nach einem Lehrenden oder Handelnden mit einer Fertigkeit, einem Manöver oder einer Gegenstandskategorie, beides darf nicht höher als das Systemangebot sein, fragen. Die Spielleitung kann diese in die Sitzung einbauen. Alle Preise sind bei ihr um 15% reduziert. **2 EP**

An jedem Hafen (M): Der Charakter darf mit 2 Wannen Zeit bei Besuch einer Welt aber nur einmal im Zyklus eine **Planetologie-Probe (BI, IN, CH)**, erschwert um die Torzahl, durchführen. Gelingt sie, erhält er Kontakte X: Y. X ist die Anzahl der Erfolge durch 2 (abgerundet) und Y ist die Kontaktkategorie (Militär, Zivil, Verbrechen, Gesellschaft, Religion, Wissenschaft, Natur, Technik), welche frei bestimmt werden darf. **4 EP**

Orte

In allen Gassen (S): Alle Systemangebote sind durch die Kenntnis von Genehmigungsprozessen oder versteckten Wegen zugänglich, selbst wenn sie an Bedingungen, wie Prädikate oder Zugehörigkeiten geknüpft sind. Das letzte Wort hat allerdings die Spielleitung, um Absurditäten zu vermeiden. **2 EP**

Orte der Macht (M): Selbst die Wege in die Machtzentren sind dem Charakter bekannt. Einmal pro Zyklus kann er sich entscheiden, eine bestimmte, bekannte Person in einem System treffen zu können, auch wenn er die Bedingungen dazu nicht erfüllt. Selbst wenn er sie dort nicht antrifft, kann er eine Nachricht für sie hinterlassen. Allerdings kann er so als Eindringling wahrgenommen oder von Wachen angegriffen werden. **2 EP**

Schätzen

Synergie: Wirtschaftswissen

Schätzen-Proben (WA, BI, IN) können immer angewandt werden, wenn das Kollektiv einen neuen Gegenstand erhält oder den Wert eines Gegenstandes wissen möchte. Ersteres löst einen Prädikatwurf (Seite 457) mit 1W20 aus. Jeder Erfolg reduziert das Ergebnis des Prädikatwurfs um -1. Steht die Zahl fest, kann das Prädikat in der Tabelle abgelesen werden. Bei Zweitem wird der Wert mit einer Spanne von $\pm 10+2W20\%$ angegeben. Jeder Erfolg reduziert die Spanne um 10%, in Richtung des genauen Wertes für den Gegenstand.

Alternativ verrechnen sich die Erfolge mit den Heimlichkeitserfolgen einer Fälschung.

Spezialisierungen: Wertschätzung

Wertanalyse (S): Der durch das Schätzen ausgelöste Prädikatwurf kann mit 3W6+2 statt 1W20 durchgeführt werden. Das Kollektiv muss nicht mehr darauf würfeln, um die genauen Geldwerte von Gegenständen zu erhalten. Die Spielleitung sagt sie ihnen. **2 EP**

Goldblick (M): Für einen Gegenstand kann sich einmal im Zyklus 8 Wannen Zeit genommen werden, in dem er dekonstruiert und jedes seiner Teile geschätzt wird. Es wird eine **Schätzen-Probe (WA, WA, BI, IZ)**, erschwert um die Last des Gegenstandes (min. 1) und seine Seltenheit (Ü: +0, V: -1, S: -2, SM: -3, SE: -4), durchgeführt. Die Probe kann auch über mehrere Zyklen für eine selbstbestimmte Anzahl von Last aufgeteilt werden. Erfolge werden dabei angesammelt.

Die Erfolge stellen dar, welche Schätze in den Komponenten entdeckt wurden. Es kostet je 1 Erfolg 1 Komponente Schrott zu Minderwertig, 2 Erfolge sie von Minderwertig zu Gewöhnlich, 4 Erfolge sie von Gewöhnlich zu Überlegen und 8 Erfolge sie von Überlegen zu Perfekt aufzuwerten. Die Komponenten können entnommen werden, wodurch der Gegenstand zerstört wird. Der Gegenstand kann aber auch wieder zusammengesetzt werden und durch die neue Komponentenqualität Qualitätspunkte erhalten, die durch Basteln ausgegeben werden können. **4 EP**

Fälschungen

Breite Methodik (S): Der Charakter kann nun nicht nur Fälschungen bei Wertgegenständen, sondern auch bei Kunst, wissenschaftlichen Arbeiten und allen anderen Dingen, in denen es um das Nachweisen von Kopierprozessen geht, erkennen. Jeder Erfolg einer **Schätzen-Probe (WA, WA, BI)**, erschwert um die Heimlichkeit, erzeugt einen Hinweis oder lässt die Spielleitung die erhaltenen Hinweise detaillierter ausführen. **3 EP**

Fälscherei (M): Der Charakter ist so professionalisiert im Erkennen von Fälschungen geworden, dass es ihm selbst leichtfällt, Fälschungen zu erschaffen. Er führt eine **Schätzen-Probe (WA, WA, BI, GE)**, erschwert um die Seltenheit des Gegenstandes (Ü: +0, V: -1, S: -3, SM: -5, SE: -7) durch. Für jede Last des zu kopierenden Gegenstandes muss er 50 AWE Material- und Bearbeitungskosten zahlen. Diese Kosten lassen mit einer **Produktion-Probe (BI, IZ, WA, GE)**, erschwert um die obige Seltenheit, um 5 AWE pro Erfolg für jede Last reduzieren. Misserfolge erhöhen die

Kosten um 50 AWE pro Misserfolg.

Bsp: für 3 Erfolge kostet die Fälschung nur noch 35 AWE pro Last, aber nie weniger als 5 AWE pro Last

Jeder Erfolg zählt als Heimlichkeiterschwerer für gegnerische Ermittlungs- oder Schätzen-Proben.

5 EP

Schrift

Synergie: Sprache

Mit der Universalisierung wurde ein allgemeines Schriftsystem eingeführt, das in allen Bildungsinstitutionen gelehrt wird. Allein Kaliman und Swörthjorn nutzen teilweise noch traditionelle Schriften. Charaktere können in der Regel Lesen und Schreiben. **Proben** auf Schrift dienen daher dem Entziffern von Schriftzeichen und dem Verständnis fremder Schriftsprachen und ihrer Poesie.

Spezialisierungen: Schreibkunst

Kalligrafie (S): Wenn schriftliche Nachrichten erstellt werden, darf eine **Schrift-Probe (GE, WI, GE)** durchgeführt werden. Jeder dritte Erfolg kann einer anschließenden Probe auf: Heimlichkeit, Inneres Feuer, Kunstfertigkeit, Maskerade, Rhetorik, Terror oder Verführung hinzugefügt werden - je nachdem welches Ziel die Nachricht verfolgt. **1 EP**

Autor (M): Der Charakter kann sein eigenes Buch beginnen. Er wählt die Seitenanzahl und das Thema. Er erhält für jede geschriebene Seite 1 AWE, was mit den Inspirationen für sein Thema multipliziert wird.

Die Spielleitung entscheidet, durch welche Ereignisse, Recherchen oder Interaktionen der Charakter inspiriert wird. Alternativ kann auch eine zum Thema passende Fertigkeitenprobe (X, Y, Z) durchgeführt und die Erfolge durch 3 geteilt (abgerundet werden), was die Anzahl der Inspirationen darstellt.

Dann kann der Charakter aller 3 Wannen einmal eine **Schrift-Probe (KE, IN, GE)** durchführen. Seine Erfolge sind die geschriebenen Seiten. Erreicht er seine gesteckte Seitenanzahl, ist sein Buch vollendet und erhält die Belohnung (**Seitenanzahl mal Inspirationen in AWE**). **Aller 100 AWE** erhält er **1 Bekanntheit**. Er kann die Seitenanzahl zu jedem Zeitpunkt noch beliebig erhöhen. Der Spieler erhält 10% seiner Bezahlung als zyklisches Einkommen. Ein Verlag verdoppelt zwar die erhaltene Belohnung, nimmt aber das zyklische Einkommen als Bezahlung für sich. **2 EP**

Kryptographie

Geheimschrift: Der Charakter kann nun chiffrieren und dechiffrieren. Er führt eine **Schrift-Probe (BI, IZ, KE)** aus. Die Erfolge sind bei der Chiffrierung die Erschwernis bei der Dechiffrierung. Bei der Dechiffrierung benötigt er lediglich 1 Erfolg, um die Nachricht zu entschlüsseln. Die Anzahl der Misserfolge bei der Dechiffrierung gibt wiederum in Wannen an, wie lange er keine weitere Probe zur Dechiffrierung einleiten darf. **2 EP**

Schriftanalyse (M): Anhand des Schriftbildes können Menschen dahinter entziffert werden. Erlangt der Charakter handschriftliche Notizen, darf er eine **Schrift-Probe (WA, WA, IN)** durchführen. Für jeden zweiten Erfolg erhält er einen Hinweis von der Spielleitung zur Persönlichkeit des Verfassenden. Dies kann Erziehung, Lebensumstände, emotionaler Zustand, allgemeine Vorlieben und Ängste umfassen. **2 EP**

Sprache

Synergie: Schrift

Eine Errungenschaft des exzellenten Bildungssystems der Wolken war, dass zu Beginn der Regenkolonisation ausnahmslos jeder dieselbe Sprache fließend miteinander sprechen konnte. Im Regen haben sich Akzente und, bei isolierten Gruppen, neue, verwandte Sprachen gebildet. Bei Dialekten erleiden alle Zuhörenden -1W6 auf die WA, um verstehen zu können, was das Gegenüber erzählt. Die Sprachen der Swörtbjorn und Kaliman sind ohne Übersetzung unverständlich. Eine **Sprache-Probe (WA, WA)**, erschwert um -1W3 je nach der Stärke des Dialektes, lässt bei Erfolg den Dialekt klar verstehen.

Eine **Sprache-Probe (WA, WA, BI, IZ)** bei den Sprachen der Swörtbjorn und Kaliman, erschwert um -2 bei gewöhnlichen, -4 bei speziellen, politischen oder religiösen und -6 bei poetischen oder wissenschaftlichen Themen, lässt bei Erfolg diese klar verstehen und anwenden.

Spezialisierungen: Phonetik

Stimmfarbe (S): Der Charakter kann zahlreiche Gefühle mit seiner Stimme untermalen. Er kann einmal in einem Gespräch oder während einer menschlichen Interaktion eine **Sprache-Probe (CH, WA, CH)** durchführen. Die Hälfte seiner Erfolge dieser Probe wird auf seine nächste Probe auf Feilschen, Inneres Feuer, Lehren, Maskerade, Psychologie, Rhetorik, Terror oder Verführung addiert. **3 EP**

Geräuschimitation (M): Der Charakter kann

mit einer **Sprache-Probe (WA, CH, CH)**, erschwert um den zu imitierenden Klang (-1 für bekannte Geräusche, -2 für einstudierte Stimmen, -3 für selten gehörte Geräusche, -4 für nicht einstudierte Stimmen, -6 für gerade gehörte Geräusche), Geräusche erzeugen. Hörende müssen darauf sofort einen WA-Wurf, erschwert um die Erfolge der Probe, durchführen. Scheitert er, halten sie das Geräusch für echt. **4 EP**

Übersetzung

Dialektgehör (S): Alle Dialekte der Allgemeinsprache können ohne Wurf verstanden werden. Gleichzeitig können diese in die eigene Sprache eingebaut werden. **0 EP**

Sprachgelehrt (M): Die Sprachen der Kaliman und Swörtbjorn werden ohne Wurf verstanden und können fließend gesprochen werden. **0 EP**

Verbrechen

Ausschlachten

Synergie: Basteln

Einer der größten Kritikpunkte an der Konsumgesellschaft ist, dass Menschen darin nur den Dingen einen Wert anerkennen, die sie kaufen können. Unbedacht werfen sie wertvolle Güter einfach weg. Im Regen leben viele Personen, die sich diesen Luxus nicht leisten können und jeden Schrott sammeln, um ihren Lebensunterhalt zu sichern. Mit dieser Fertigkeit kann in der Gosse, über das Durchwühlen von Abfällen und dem Sammeln verkaufter Gegenstände, Geld erworben werden. Einmal pro Wanne kann so eine **Ausschlachten-Probe (WA, IN, BE)** durchgeführt werden. Das umfasst die Suche, das Finden und den Verkauf. **Jeder Erfolg** erzeugt löst einen **Ausschlachten-Wurf** mit 1W6 aus:

1-2: nichts, 3: 1 AWE, 4: 1 Komponente (Müll), 5: 1 Komponente (Minderwertig), 6: 1 Komponente (Gewöhnlich)

Wenn mehrere Wannen durchsucht wird, reicht eine Probe aus, die mit den Wannen multipliziert wird

Außerdem kann eine **Ausschlachten-Probe (WA, IN, GE)** bei der Gewinnung von Komponenten und bei Beutewürfen durchgeführt werden. Sofern die Last eines Gegenstandes in Komponenten umgewandelt wird, erhält der Charakter für **jeden zweiten Erfolg 1 zusätzliche Komponente** der jeweiligen Quali-

tät des Gegenstandes. Die Prädikate und Besonderheiten geben darüber Auskunft:

Schrott: Abnutzung 2+, Improvisiert, Paramorph, Telsios, Verflucht

Minderwertig: Abnutzung 1, Ungeschützt, Vulnoxes

Gewöhnlich: Alle sonstigen Prädikate und Qualitäten

Überlegen: Himmlisch, Metrit, Weiterentwickelt oder mindestens 2 der folgenden Qualitäten Fokussiert, Optimiert, Verbessert, Verstärkt

Perfekt: Sieben, Ho-Ka-Mi, Lebendig, Perfektioniert, Regenerativ

Das ist bis zu der Last des Gegenstandes möglich.

Das Ausschachten für zusätzliche Beute findet sich unter den Beutewürfen auf Seite 455.

Spezialisierungen: Beute

Findig (S): Die Anzahl aller Beutewürfel ist immer um +1 erhöht, außer die Spielleitung sagt etwas anderes. Es können, beim Ausschachten-Wurf pro Wanne je 2 Erfolge der Probe ausgegeben werden, um den Wannen-Multiplikator um +1 zu erhöhen

Bsp: 5 Erfolge können zu 3 Erfolgen reduziert werden, um dafür mit 2 AWE anstatt 1 AWE zu multiplizieren. 4 EP

Kollektor (M): Immer wenn ein Gegenstand mit der Besonderheit Sammlung erwürfelt wurde, werden auch alle anderen Gegenstände seiner Sammlung gefunden. Allerdings muss für jeden so gefundenen Gegenstand 1 Ausfallwurf (Seite 313) durchgeführt werden.

Es werden beim Ausschachten nur noch 2 Erfolge benötigt, um einen zusätzlichen Beutewurf zu erhalten. 4 EP

Komponenten

Wiederverwertung (S): Immer wenn Gegenstände zerstört werden, kann der Charakter 1 Komponente der Gegenstandsqualität retten. Bei Beutewürfen erhält er die Anzahl der Beutewürfen in Komponenten, um die zerstörte Ausrüstung der Feinde darzustellen. 2 EP

Schatzgeier (M): Der Charakter darf sich nach jedem Beutewurf 10 Vasen Zeit nehmen, um auch noch das verborgenste Goldkörnchen zu finden. Er darf einmal im Zyklus eine **Ausschlachten-Probe (WA, WA, IN, IN, GE)**, erschwert um die Seltenheitsschwierigkeit beim Beutewurf (Seite 457), durchführen. Für je 5 Erfolge erhöht sich die Seltenheit eines Beutewurfs um 1 (von Ü zu V, von V zu S, von S zu SM, von SM zu SE).

Beim Erhalt von Komponenten ist immer 1 Komponente eine Seltenheitsstufe höher (aber niemals SE oder perfekt). 4 EP

Diebstahl

Synergie: Heimlichkeit

Das Kollektiv kann in jeder Pause oder bei jedem Aufenthalt eine **Diebstahl-Probe (WA, IN, KE)** ausführen. Diese ist auf Seite 316 beschrieben. Auch das Wissen um die Techniken des Diebstahls von Objekten aus Wohnungen oder öffentlichen Gebäuden wird hiervon umfasst.

Spezialisierungen: Taschendiebstahl

Diebesgespür (S): Einmal im Zyklus darf, nach Bekanntgabe des Ergebnisses, entweder der Wurf auf die Personen, Umgebung oder Chaostabelle wiederholt werden. 4 EP

Suchende Hände (M): Der Charakter kann, nachdem er den Diebstahl erfolgreich durchgeführt hat, noch einmal den Diebstahl durchführen. Er führt dazu erneut eine **Diebstahl-Probe (WA, GE)**, erschwert um -5, durchführen. Das Opfer erhält danach, selbst wenn es schläft, einen WA-Wurf. Gelingt der Diebstahl, wird die Beute verdoppelt (wenn sie bereits multipliziert wurde, wird sie dies nochmals mit 2). 4 EP

Vorbereitung

Observation (S): Lässt sich der Charakter beim Schritt Opfer entdecken mindestens 10 Vasen Zeit, werden die Würfe für die Personen, die Umgebung und das Chaos mit 1W10+2 durchgeführt. 2 EP

Zielgerichtet (M): Die Erfolge der **Diebstahl-Probe (WA, IN, KE)** im Schritt Opfer entdecken können halbiert werden. Es wird folgend einer der Tabellen (Personen, Umgebung, Chaos) ausgewählt. Alle hier ausgegeben Erfolge erzeugen +3 auf das Ergebnis. 2 EP

Geheimes Wissen

Synergie: Planetologie

Drogenhandel, Kontaktpersonen, Geheimnisse und Intrigen sind alles Teil des Wissens, das nur unter der Hand und innerhalb bestimmter Kreise weitergegeben wird. Erfolgreiche **Geheimes Wissen-Proben (CH, IN, IZ)**, erschwert um:

+0: Banden, kleinere Unternehmen

-1: kleine Kläne, Unternehmen,

-2: Form, Seele, Syndikat, UHA

-3: Schwan, Silberfalken, Vereinten Kulturen
-4: Maske, Kosme
-5: Tor, Welle, Zeugen
Für jeden Erfolg erhält der Charakter einen Hinweis oder der Hinweis wird detaillierter ausgeführt.

Spezialisierungen: Organisationen

Piratensender (S): Der Charakter hat durch seine Kontakte eine Entschlüsselung für Radio Umbra ergattert. Rund um die Uhr erfährt er von Sprechern aus allen Klänen, welche Systeme, Ladungen und Routen heute gemieden werden sollten oder für welche Ziele noch Kollektive gesucht werden.

Beim Nachrichtewurf (Seite 532) wird ein zusätzliches Ereignis ausgewürfelt, was aus der Kategorie Verbrechen entspringen muss, und von dem nur die Hörer des Piratensenders wissen. Dieses Ereignis tritt frühestens im nächsten Zyklus ein (die Entscheidung obliegt der Spielleitung), wenn es nicht verhindert wird.

Kommt auch nur eine dieser Informationen zur Kosme durch, verfällt der Vorteil, bis die Schuldigen gefunden und bestraft wurden. Sie erhalten Kopfgeld 2000 AWE. **3 EP**

Spitzel (M): Das Netzwerk des Charakters wird so bekannt, dass sich die Zeugen ihm vorstellen. Sie bieten sich als Agenten an, die den Charakter mit Informationen beliefern, wenn dieser sie im Gegenzug über sein Netzwerk installiert. Der Marktpreis der gewonnenen Informationen geht jedoch zu 100% an die Zeugen oder zu 50% an den Spitzel, wenn der Charakter selbst den Zeugen angehört (Seite 544).

Einmal im Zyklus darf der Charakter eine Fraktion benennen und führt eine **Geheimes Wissen-Proben (CH, IN, IZ)**, erschwert um die oben genannte Fraktionsschwierigkeit, durch. Jeder Erfolg ist eine Gunst, die der eingesetzte Spitzel erhält. Je nach seiner Position kann auf Personen, geheime Daten oder Ausrüstung der Fraktion zugreifen und das Kollektiv so unterstützen. Er gilt als Kontakt 4: frei wählen. Mit jedem vergehenden Zyklus und mit jeder ausgeführten Aktion, steigt allerdings seine Enttarnungsgefahr um 5%. Nach jedem Zyklus muss 1W20 gewürfelt werden, ob der Agent entdeckt wurde. Für jede +5% Steigerung der Enttarnungsgefahr wird +1 auf den Würfel addiert. Wird eine 20 gewürfelt, wurde der Spitzel entdeckt und gefangen genommen. Er kann im kommenden Zyklus noch gerettet werden. Geschieht das nicht, verfällt der Vorteil.

Der Spitzel kann immer zu Beginn eines Zyklus die Fraktion verlassen und einer anderen Fraktion beitreten. Wenn er dies tut, kann er die nächste Dekade nicht noch einmal derselben Fraktion beitreten. **2 EP**

Personen

Totenbuch (S): Der Charakter kann einmal im Zyklus auf Telsios Totenbuch zugreifen. Darin sind Schulden, Blutschwüre, Fehden und alle anderen möglichen Arten von Konflikten zwischen Personen niedergeschrieben. Sofern die Person Kontakt mit einem Klan oder aktiv in einer Bande gearbeitet hatte, wird es einen Eintrag von ihr geben. Es wird 1W20 gewürfelt:

1-6: das Totenbuch ist leer

7-10: Schulden – die Person ist verschuldet und ihr droht Gewalt, wenn sie die Schulden nicht aufbringen kann

11-15: andauernde Feindschaft – es wurde eine Fehde zur Fraktion ausgesprochen, die diese Person angehört. Sie wird durch eine latente Gefahr bedroht

16-17: Gesucht – die Person hat eine Straftat gegen eine kriminelle Vereinigung begangen und wird von dieser gesucht

18-19: Kopfgeld – die Person ist ein wichtiger Zeuge oder hat mächtige Feinde, das Kopfgeld kann mit 1W6 x 250 AWE bestimmt werden

20: Todfeind – es wurde ein Blutschwur der Swortbjorn auf die Person geleistet, sie hat das Gesetz der Maske gebrochen oder Tor will sie tot sehen. Sie wird aktiv von Assassinen gejagt.

Die Spielleitung kann die Wahrscheinlichkeiten beliebig verändern oder sich feste Schwächen für die Person ausdenken. **3 EP**

Wissen für Wissen (M): Durch die Größe des Netzwerkes des Charakters bieten ihm die Zeugen einmal im Zyklus das Wissen um eine bestimmte Person an. Sie tauschen ihr Wissen, mit dem Wissen, welches er durch eine **Geheimes Wissen-Probe (CH, IN, IZ)**, erschwert um die obige Fraktionserschwernis, erwirbt. Der Charakter kann sich für seine Erfolge jeweils Informationen aus den genannten Kategorien kaufen. Pro Kauf mit Erfolgen erhält er 1 Information aus den aufgezeichneten Kategorien. Er kann so viel Informationen kaufen, bis er keine Erfolge mehr übrig hat:

-1: korrekter Namen der Person, mögliche andere Identitäten, Sichtungen der Person

-2: Beruf, Adresse der Arbeitsstelle, Namen und Standort seiner Arbeitskollegen

- 3: soziale Treffpunkte der Person, Freizeitvergnügen, Name und Adresse seiner Freunde
 - 4: Name, Adresse und Standort seiner Familie und Haustiere, seine Wohnanschrift
 - 5: Feinde und Probleme der Person, seine Ängste und Hoffnungen
 - 6: dunkle Vorlieben, Krankheiten, Drogen, Geheimnisse, Schwachstellen
 - 7: Passwörter, aktueller Standort, Bewaffnung, gegenwärtige Ziele und Pläne mit Ausrüstung und Gefolgsleuten.
- 5 EP**

Heimlichkeit

Synergie: Ermittlung

Heimlichkeit-Proben (WA, KE, GE) werden beim Verstecken oder Tarnen von Gegenständen, das Untertauchen in einem Gebiet, Betrug oder das Verwischen von Spuren eingesetzt. Die Ermittlende muss gegen die Erschwernis der Heimlichkeitserfolge bestehen. Ist die Ermittlung-Fertigkeit zu wenig ausgeprägt, wird stattdessen ein Wahrnehmungswurf, erschwert um die Heimlichkeitserfolge, durchgeführt.

Spezialisierungen: Schmuggel

Tiefe Taschen (S): alle Gegenstände mit der Besonderheit Klein oder mit L: 0 gelten an dem Charakter als hätten sie die Besonderheit Versteckt. Besitzt der Gegenstand diese Besonderheit bereits, erzeugt jeder Erfolg -2 anstatt -1 auf eine **Ermittlung-Probe (WA, IZ, IN)**. **3 EP**

Endloser Frachtraum (M): Wenn der Charakter 1 Wanne pro Raumeinheit des Frachtraums Zeit bekommt, entsteht aus ihm ein Labyrinth aus falschen Fährten. Wenn die Erfolge der **Heimlichkeit-Probe (WA, KE, GE)** feststehen, kann er diese auf beliebig viele LE verteilen. Jede LE gilt als Versteckt mit der Erschwernis, die der Charakter ihnen als Erfolgen zugeteilt hat.

Alternativ kann er die Erfolge auf Attrappen verteilen. Für jede Attrappe wird ein Systemangebot gewählt und 10% des Preises dieses Angebots für 1 LE bezahlt. Es kann dann in einem anderen System zum regulären Nachfragepreis verkauft werden. Der Verkaufende führt zuvor eine **Ermittlung-Probe (WA, IZ, IN)**, erschwert um die auf die Attrappe platzierten Erfolge, durch. Scheitert sie, wird das Kollektiv wegen Betrugs verhaftet. Ist sie erfolgreich, kann das Kollektiv die Attrappen verkaufen und gilt danach im System als Gesucht. **3 EP**

Täuschung

Fälscherei (S): Der Charakter hat das Fälschereihandwerk erlernt. Er führt eine **Heimlichkeit-Probe (BI, WA, GE, GE)** erschwert um folgende Zielerzeugnisse aus:

- 1: Unterschriften
- 2: Unternehmensdokumente
- 3: Falschgeld
- 4: Staatliche Dokumente
- 5: Dokumente der Kosme oder Maske
- 6: Dokumente von Tor oder Welle

Die übrigen Erfolge erschweren die **Ermittlung-Probe (WA, IZ, IN)**, um diese Dokumente zu erkennen.

Alternativ können sie auch verkauft werden. Dabei werden die Erfolge mit der Erschwernis als positive Zahl und 10 AWE multipliziert. Jedes so verkaufte Dokument hat eine 5% Chance, aufzufallen. Geschieht das oder gelingt die Ermittlung-Probe gegen die Erzeugnisse des Charakters, gilt er als Gesucht. **4 EP**

Roter Hering (M): Der Charakter kann jeweils 2 Erfolge seiner **Heimlichkeit-Probe (WA, KE, GE)** in einen roten Herring umwandeln. Scheitert die **Ermittlung-Probe (WA, IZ, IN)**, erschwert um die restlichen Erfolge der Heimlichkeit-Probe, wird die Ermittlende in eine völlig falsche Richtung gelenkt. Die Wirkung ist in etwa: **1 Roter Hering:** die Ermittlende wird in die Nachbarschaft oder zu nahen Personen, die etwas mit der Verschleierung zu tun haben, gelenkt

2 Rote Heringe: Die Ermittlende wird auf ein gänzlich anderes Ziel, was nichts mit der Verschleierung zu tun hat, gelenkt

3 Rote Heringe: Die Ermittlende wird gegen ihre eigene Organisation oder ihre Auftraggebende ermitteln

4 Rote Heringe: Die Ermittlende glaubt alles. Die Spieler können sich eine Geschichte überlegen und sei sie noch so absurd, die Ermittlende wird dahin gelenkt werden. **3 EP**

Sicherheit

Synergie: Mechatronik

Vom einfachen Vorhängeschloss bis zum geschützten Tresor kennt sich der Charakter mit verschiedenen Sicherheitskonzepten und Sicherheitslücken aus (Seite 320). Mit einer **Sicherheit-Probe (BI, IN, GE)** kann er Sicherheitsanlagen einrichten oder diese umgehen. Wenn er sie einrichten will, kann er einmal im Zyklus die obige Probe durchführen. Die Erfolge der Probe können 1:1 in **Sicherheitspunkte (SiP)** umgewandelt werden, die bis

zur Seltenheit V für Sicherheitsanlagen ausgegeben werden können. Zusätzlich muss je nach Seltenheit der Sicherheitsanlage für jeden SiP AWE bezahlen werden: Ü: 50 AWE, V: 100 AWE, S: 200 AWE, SM: 300 AWE.

Spezialisierungen: Anlagenumgehung

Blaupause (S): Durch Recherchen erhält der Charakter den grundlegenden Aufbau des Sicherheitssystems seines Zieles. Er muss sich pro eingesetzten SiP 30 Vasen auf die Anlage vorbereiten. Tut er dies, erhält er eine genaue Auflistung der eingesetzten Sicherheitsanlagen und wo sie im Grundriss des Ziels eingesetzt sind. **4 EP**

Riss in der Mauer (M): Jede Schwäche von Sicherheitssystemen ist dem Charakter bekannt. Wenn er das Sicherheitssystem des Ziels studiert, darf er eine **Sicherheit-Probe (BI, IZ, IN, KE, GE)**, erschwert um die insgesamt eingesetzten SiP durch 5, durchführen. Er darf vor dem Auftrag die eingesetzten SiP um die Anzahl seiner Erfolge reduzieren. Ist eine Sicherheitsanlage dadurch nicht mehr vollständig bezahlt, darf sie für den Auftrag nicht eingesetzt werden. Sie fällt dann der vorbereitenden Sabotage des Charakters zum Opfer. **5 EP**

Anlageneinrichtung

Sicherheitsmarkt (S): Jede Sicherheitsanlage wird für die Beschaffung als eine Seltenheitskategorie niedriger behandelt. **3 EP**

Eigenbau (M): Alle Seltenheitskategorien bis SM sind verfügbar. Es wird eine **Sicherheit-Probe (CH, BI, BI, IZ, GE)** durchgeführt. Alle Erfolge sind 1:1 Sicherheitspunkte, für die nur die Hälfte der AWE-Kosten für Sicherheitsanlagen ausgegeben werden müssen. **3 EP**

Terror

Synergie: Psychologie

Die Fertigkeit erfasst das Erzeugen von Unsicherheit, Angst und Schrecken in Menschen. Der Charakter kann eine **Terror-Probe (CH, IN, KE)** gegen ein gefangenes, hilfloses oder immobilisiertes Ziel ausführen. Es darf einen WI-Wurf durchführen. Die Terror-Probe wird um die Erfolge/Misserfolge des WI-Wurfes des Zieles erschwert/erleichtert. Gelingt die Probe, muss das Ziel einen Moral-Wurf, erschwert um die Erfolge der Probe, durchführen. Scheitert er, verliert das Ziel Moral in Höhe der Misserfolge. Senkt sich die Moral 0, bricht sein Widerstand. Zwischen den Terror-

Proben müssen verbliebende Moral in Wannen Zeit liegen, um eine erneute Terror-Probe durchführen zu können. Solange das Ziel in seinem gefangenen oder hilflosen Zustand verbleibt, darf es nur einmal aller 12 Wannen Moral dazugewinnen.

Mit Terror darf auch der Ruf des Kollektivs verstärkt werden. Immer, wenn das Kollektiv ein Rufprädikat erhält, darf es X Bekanntheit ausgeben, um die **Angst-Stufe** um 1 zu erhöhen (Seite 748). Jede Angststufe erzeugt eine Erschwernis von -1 auf feindliche WI- und Moral-Würfe, erleichtert jede Form der Einschüchterung um +1, erhöht den Einflussgewinn um +1, aber erzeugt auch ein Kopfgeld von 250 AWE, was sich zu bereits bestehenden Kopfgeldern addiert. Es folgt nun Beispiele der Bekanntheitskosten um die Angst-Stufe um 1 zu erhöhen für die einzelnen Rufprädikate:

15 Bekanntheit: Helden, Kriminell, Tor

10 Bekanntheit: Hai, Piraten, Rache

7 Bekanntheit: Geist, Mord, Skrupellos

5 Bekanntheit: Infantizid, Legende

Die Bekanntheitskosten können über eine **Terror-Probe (KE, KE, CH)** beim Erhalt des Rufprädikates für je 2 Erfolge um 1 reduziert werden. Verliert das Kollektiv das entsprechende Rufprädikat, verliert es auch die Angst-Stufe.

Spezialisierungen: Angst verbreiten

Im Sündenpfehl baden (S): Jede Angst-Stufe gilt zusätzlich als +2 Gunst (Seite 538) beim Syndikat, den Schwan und bei Tor, ohne dass sie Gunst bei anderen Fraktionen abzieht. Wenn das Kollektiv nicht die Rufprädikate Infantizid, Mord, Skrupellos oder Tor besitzt, gilt das auch für die Maske. **7 EP** (wird mit jeder Angst-Stufe um 2 EP günstiger bis min. 1 EP)

Schreckenslegende (M): Einmal im Zyklus kann eine **Terror-Probe (BI, IN, KE, CH, CH)**, erschwert um die derzeitige Angst-Stufe des Kollektivs, beim Abschluss eines Kriegs- oder Profiauftrages durchgeführt werden. Gelingt sie, wird die Angst-Stufe um 1 erhöht. **5 EP**

Willen brechen

Konstanter Druck (S): Wenn der Charakter zyklisch Kontakt mit seinem Ziel aufnimmt, dazu zählt auch digitaler Kontakt, muss es einmal im Zyklus einen Moral-Wurf durchführen. Es kann dabei aber niemals mehr als 1 Moral verlieren. Allerdings kann es in diesem

Zeitraum auch keine Moral mehr erhalten, außer der Charakter wird in seinem Tun aufgehalten oder verliert den Kontakt.

Löst der Charakter mit seiner persönlichen Präsenz einen Moral-Wurf bei einem Ziel aus, verursacht er immer +1 Moralschaden, wenn der Wurf scheitert. **4 EP**

Foltermeisterschaft (M): Einmal im Zyklus analysiert der Charakter sein Ziel für 2 Wannen und führt eine **Terror-Probe (CH, CH, IN, KE, GE)**, erschwert um die verbliebene Moral des Ziels, durch. Gelingt sie, wird die Moral des Ziels sofort auf 0 reduziert. **4 EP**

Gesellschaft

Etikette

Synergie: Planetologie

Jede Gemeinschaft besitzt unausgesprochene Regeln, an die sich im stillen Einvernehmen gehalten wird. Die Fertigkeit umfasst passende Umgangsformen, Sprache und Anrede zu kennen und einsetzen zu können. **Etikette-Proben (BI, IZ, CH)**, erschwert um die Bekanntheit der Etikette (Bürgertum: +0, Unternehmen: -1, Banden: -2, Kläne: -3, Hochgesellschaft: -4, religiöse Gemeinschaften: -5, Geheimorganisationen: -6), können zu Beginn eines Gesprächs abgelegt werden. Jeder Erfolg erzeugt einen Hinweis, auf korrekte Umgangsformen oder lässt die Spielleitung diese detaillierter ausführen. Werden die Hinweise beachtet, erhalten alle sozialen Interaktionen einen Bonus von +3. Werden sie jedoch nicht beachtet oder bewusst ignoriert, erhalten sie einen Malus von -3, der bis zum Gesprächsabbruch führen kann.

Spezialisierungen: Hochgesellschaft

Den Geschmack treffen (S): Bei diplomatischem Einfluss erzeugt ein Ja bei der Frage nach der Etikette, den Verhaltensregeln und der Ästhetik +1 Einfluss zusätzlich.

Außerdem wird die Grenze des Bonus auf alle sozialen Interaktionen auf +5 anstatt +3 angehoben, wenn alle Hinweise zur Etikette befolgt wurden. **5 EP**

Formelle Exzellenz (M): Immer, wenn eine Begegnung mit einer bekannten Person des Regens oder eine politische Handlung mit makelloser Etikette beendet wurde, darf der Charakter eine **Etikette-Probe (BI, IZ, BE, KO, CH)**, erschwert um die Bekanntheit der Eti-

kette, durchführen. Dies zeigt seinen nachhaltigen Eindruck auf die Fraktion an. Jeder Erfolg generiert 1 **Exzellenzpunkt**. Mit 10 Exzellenzpunkten lässt sich ein negatives Rufprädikat entfernen oder eines aus Gesellschaft erwerben. Exzellenzpunkte können im Verhältnis 5:1 für einmaligen, politischen Einfluss ausgegeben werden. Für 20 Exzellenzpunkte darf die Exzellenzstufe um 1 verbessert werden (bis maximal 3). Jede Exzellenzstufe erzeugt 1 politischen Einfluss pro Zyklus und generiert 2 Gunst, die nicht die Gunst anderer Fraktionen mindert. Beim Schwan wird die Gunst um 3 anstatt 2 erhöht. **7 EP**

Kulturelle Eigenheiten

Heraldik (S): Der Charakter kann eine **Etikette-Probe (BI, BI, IZ)**, erschwert um die Bekanntheit der Etikette, durchführen, um Wappen, Erkennungszeichen, Grüße, Gesten und Modestile zu einer Gruppierung zuordnen. Gelingt die Probe, erzeugen Erfolge Hinweise zur Entstehungsgeschichte der Wappen und Symbole oder zeigen verwandtschaftliche Beziehungen auf.

Übt er sich im Beruf des Herolden aus, erlangt das Kollektiv das Rufprädikat Repräsentanten und kann für entsprechende Aufträge angeheuert werden. Das Kollektiv wird dadurch vor allem für den Schwan interessant. Aber auch der AWE-Adel des Regens sucht nach Heraldikkundigen. **1 EP**

Sittliche Autorität (M): Der Charakter kennt Sitten und Gebräuche aus allen Kulturen und kann andere Personen einmal im Gespräch zu einer konkurrierenden **Etikette-Probe (BI, IZ, CH)**, erschwert um die Bekanntheit der Etikette, zwingen. Die Unterschiede in den Erfolgen, geben folgendes wieder:

0: Es gibt nichts zu beanstanden.

1-2: Der Charakter kann die Personen auf leichte Fehler in Haltung, Aussprache oder Handbewegungen hinweisen, was besonders für Adlige oder Schwäne peinlich ist

3-4: Der Charakter weist auf einen schweren Verstoß der Etikette hin, kann dadurch Thema und Rededominanz an sich ziehen, weil die Personen erstaunt schweigen. +1 diplomatischen Einfluss

5+: Der Charakter lenkt die Personen in eine sittliche Falle und schlachtet diese aus. Für alle Betroffenen ist die Situation zutiefst peinlich und eine Entschuldigung oder eine andere Kompensation wird von ihnen als selbstverständlich erachtet. Sie fühlen sich für ihr Fehl-

verhalten schuldig. +2 diplomatischer Einfluss.

Verliert der Charakter die konkurrierende Probe, darf die Gegenseite entsprechende Effekte auswählen. **4 EP**

Jura

Synergie: Rhetorik

Die Grenze der Kosme ist das Gesetz. Rechtskenntnis ist für Piraten wie Bürger gleichermaßen wichtig. Oftmals ist es ein schmaler Grat, bis wann eine Person für etwas belangt werden kann und ab wann ein rechtsfreier Raum beginnt. Eine **Jura-Probe (BI)** kann in jedem System durchgeführt werden, um die dort geltenden Gesetze zu offenbaren.

Kommt es durch Straftaten zu Gericht, wird die Beweislast entscheidend. Wenn das Kollektiv Teil eines Verbrechens wird, addiert sich die Beweislast aus folgenden Effekten:

+1-3: Jeder Gegenstand, der mit dem Kollektiv in Verbindung gebracht werden kann und zur Rekonstruktion der Tat beiträgt, jeder Zeuge, der aussagt

+4-6: eindeutige und klare Beweise, wie Videoaufnahmen, abgefangene Daten, Dokumente usw.:

+6: auf frischer Tat ertappt, Kronzeugen (Schlüsselzeugen, deren alleinige Aussage die Schuld oder Unschuld beweisen).

Es können im Spiel noch andere Umstände Beweislast erzeugen. Ein Maßstab ist dafür, dass ein bloßes Indiz +1 und ein unwiderlegbarer Beweis +6 auf die Beweislast gibt.

Die Beweislast summiert sich aus allen, bei der Ermittlung gesicherten Beweisen und aus sagewilligen Zeugen. Sie stellt die Anzahl der Erfolge für die **Jura-Probe (BI, IZ, IZ, IN, CH)** dar, die der Charakter erreichen muss, um einer Strafe zu entgehen. Diese ist immer gleichzeitig eine konkurrierende Jura-Probe, die gegen den Anwalt der feindlichen Partei gewürfelt wird. Dessen Erfolge reduzieren die eigenen Erfolge. Werden mindestens halb so viele Erfolge wie Beweislast erreicht, kann die Strafe um eine Stufe gesenkt werden (Seite 536).

Bsp: Das Kollektiv wollte Drogen nach Ga-Ki-Ri schmuggeln und wurde dabei von der Kosme entdeckt. Schmuggel ist ein mittleres Verbrechen und das Kollektiv wird direkt darauf verhaftet und einer Richtenden vorgeführt. Sie wurden auf frischer Tat ertappt (+6), die Drogen wurden sichergestellt (+6) und der Schiffscomputer beweist ihre regelmäßige Schiffsroute vom Laden nach Ga-Ki-Ri (+3). Die Beweislast wäre somit 15. Der

Charakter benötigt nun 15 Erfolge. Zusätzlich nimmt der Anwalt der feindlichen Partei, mit allen Werten 12, dem Charakter noch 4 Erfolge weg. So ist der Fall aussichtslos. Wenn das Kollektiv jedoch die Schiffscomputerdaten stehlen und die Drogen verschwinden lassen könnte, würde nur noch auf frischer Tat ertappt mit Beweislast 6 gegen sie stehen. So besteht die Möglichkeit, die Strafe auf ein leichtes Verbrechen zu senken.

Spezialisierungen: Straftaten

Aushandlung (S): Steht die Strafe fest, darf das Kollektiv der Richtenden ihre Dienste oder irgendeine andere Art der Kompensation, wie die Festnahme einen berüchtigten Kriminellen, anbieten um Strafminderung oder Straffreiheit zu erhalten. Es muss, je nach schwere der Tat, einen ebenso schwierigen Auftrag erfüllen (leichte Straftat = leichter Auftrag usw. Kapitalverbrechen = Profiauftrag). **3 EP**

Argumentationsmaschine (M): Einmal aller 3 Zyklen kann der Charakter einen Fall präzise vorbereiten und schlagkräftig vortragen, sodass er eine **Jura-Probe (BI, BI, IZ, IZ, IN)**, erschwert um die Beweislast, durchführen darf. Jeder Erfolg senkt die Beweislast um -1 (bis zur Hälfte abgerundet der jeweiligen Quellen der Beweislast). **5 EP**

Systemrecht

Paragraphenreiten (S): Bei jedem Ereignis, in dem das Kollektiv mit dem Recht konfrontiert wird (Fahndung, Inventardurchsuchung, Kosme-Blockade, Kosme-Offensive, Lebenslinie reserviert, Polizeikontrolle, Zoll) kann eine **Jura-Probe (BI, IZ, IN)**, erschwert um -4, durchgeführt werden. Gelingt sie, argumentiert sich der Charakter aus der Situation und das Ereignis darf ignoriert werden. **3 EP**

Juristische Unberührbarkeit (M): Einmal im Zyklus darf ein Charakter eine konkurrierende **Jura-Probe (BI, IZ, IZ, IN, CH)** gegen eine andere Person einsetzen. Sie ist zusätzlich erschwert um die Hälfte der Fertigkeitstufe von Jura der anderen Person. Gelingt sie, ist die Person von dem besonderen Rechtsstatus des Charakters überzeugt. Er erhält den Vorteil: Immunität: Gesellschaft bis zum Ende des Zyklus bei der Person und der mit ihm verbundenen Personengruppe (etwa eine Wache und darauf die gesamte Wachmannschaft).

3 EP

Lehren

Synergie: Rhetorik

Die Fertigungsstufe in Lehren gib an, bis zu welchem Fertigungsmaximum ein Charakter eine Fertigkeit, die er besitzt, lehren kann. Sie erschafft temporäre EP, die nur für eine Steigerung der gelehnten Fertigkeit nach Ende der Lehrdauer eingesetzt werden dürfen.

Das Lehren darf beliebig pausiert werden. Die temporären EP bleiben für die Steigerung der gelehnten Fertigkeit erhalten. Allerdings verliert der Lernende pro Zyklus ohne Unterricht 1 temporären EP.

Für Waffen und Naturfertigkeiten wird eine **Lehren-Probe (BE/GE/KR, KO, WI)** und für alle anderen Fertigkeitskategorien eine **Lehren-Probe (BI, KE, CH)** durchgeführt.

Zu lehrende Stufe:

1-4: Die Dauer ergibt sich aus der zu steigern den Fertigungsstufe x2 in Wannen. Für jeden Erfolg wird 1 temporärer EP erzeugt. Die Probe ist um +0 erschwert.

5-9: Die Dauer ergibt sich aus der zu steigern den Fertigungsstufe x3 in Wannen. Alle 2 Erfolge wird 1 temporärer EP erzeugt. Die Probe ist um -2 erschwert.

10-15: Die Dauer ergibt sich aus der zu steigern den Fertigungsstufe x4 in Wannen. Alle 3 Erfolge wird 1 temporärer EP erzeugt. Die Probe ist um -4 erschwert.

Lernt der Charakter selbst etwas, indem er EP investiert, kann er einmal im Zyklus eine **Lehre-Probe (BI, IZ, IZ, KO, WI)**, erschwert um die halben EP-Kosten (abgerundet) des zu Lernenden, durchführen. Für je 2 Erfolge erhält er 1 EP zurück (bis maximal 1/3 der Gesamtkosten erstattet sind).

Spezialisierungen: Lehre

Methodenkiste (S): Die Lehrende darf auch Manöver, Vor- und Nachteile lehren. 1 EP

Perfektes Verständnis (M): Lehrt der Charakter einen anderen Charakter etwas, gilt zugleich der Lehrmeisternde-Effekt. Das heißt, die benötigten EP werden halbiert (abgerundet). 12 EP

Eigenstudium

Ergiebiges Lernen (S): Immer, wenn der Charakter EP erhält, erhält er +1 EP. **2 EP**

Autodidakt (M): Einmal im Zyklus wird für eine beliebige Ausgabe von EP nur die Hälfte der EP benötigt. 4 EP

Maskerade

Synergie: Psychologie

Jeder Mensch besitzt verschiedene Rollen, die durch die Erwartungen seiner Umwelt an sein Verhalten und Erscheinen gestaltet sind. Maskerade bildet den schnellen Wechsel dieser Rollen, das Verbergen von persönlichen Schwächen und die Ausstrahlung eines bestimmten Persönlichkeitsbildes ab. Es geht um Schauspiel, Improvisation und um die Kontrolle von Emotionen.

Es kann eine konkurrierende **Maskerade-Probe (CH, IN, KE)** gegen eine **Menschenkenntnis-Probe (IN, WA, IZ)** des Ziels durchgeführt werden. Sind dadurch noch Erfolge übrig, bewirken sie Folgendes:

+0: Der Charakter kann seine Maske zwar aufrechterhalten, doch sie hat Risse, die für jeden offensichtlich sind. Es ist klar, dass der Charakter etwas verbirgt und seine Darstellung ein Spiel ist.

+1-2: Die Darstellung der Maske überzeugt, sie lenkt von der eigentlichen Intention und dem Charakter dahinter ab. Dennoch lassen sich in ihr noch Gefühle und Zwischentöne ablesen. Die Maske kann im weiteren Verlauf noch durchschaut werden. Der Charakter erhält +1 auf alle sozialen Interaktionen, die seiner Rolle entsprechen.

+3-4: Die Maskerade ist sicher. Sie fühlt sich wie die wahre Natur des Charakters an. Seine Darstellung ist glaubhaft und es gibt keinen Zweifel an der Geschichte über sich selbst, die er damit erzählt. Der Charakter erhält +2 auf alle sozialen Interaktionen, die seiner Rolle entsprechen. Zudem wird er schwer einschätzbar und ebenbürtig wahrgenommen.

5+: Der Charakter wird für das Gegenüber ein versiegeltes Buch. Seine gewünschte Darstellung ist so überzeugend, dass sie in allen Aspekten als wahr angenommen wird. Der Charakter erhält +3 auf alle sozialen Interaktionen, die seiner Rolle entsprechen. Zudem wird er undurchschaubar und als dominant wahrgenommen.

Spezialisierungen: Soziale Beeinflussung

Guter Eindruck (S): Wenn das Kollektiv durch die Auftragsbelohnung Bekanntheit bekommen würde, erhält es zusätzliche Bekanntheit je nach Auftragsart: Leicht: +1, Mittel: +2, Schwer: +3, Krieg: +4 und +1 Gunst, Profi: +5 und +2 Gunst.

Positive Rufprädikate werden doppelt so schnell oder mit halbierten Hürden vergeben. **4 EP**

Regie (M): Der Charakter darf eine **Maskerade-Probe (WA, BI, KE, KE, IN)** durchführen, um einen Ort nach seinen Vorstellungen umzugestalten und Rollen zu gestalten. Er erschafft sich damit eine eigene Bühne. Jeder Erfolg darin kann genutzt werden, um die Maskerade eines anderen Charakters um +1 zu verbessern. Er kann auch Charaktere in eine bestimmte Rolle zwingen. Je 2 ausgegebener Erfolge wird die Maskerade und auch die Menschenkenntnis eines anderen Charakters um -1 erschwert. Gelingt dem Betroffenen nicht, sich mit einer eigenen **Maskerade-Probe (KE, KE, CH)** dagegen zu wehren, bleibt die Person in der ihr zugewiesenen Rolle gefangen. **5 EP**

Emotionale Beeinflussung

Gefühle evozieren (S): Der Charakter kann sehr deutlich Gefühle wahrnehmen und nachempfinden. Diese lassen sich in die Grundemotionen Ekel, Freude, Klarheit, Trauer, Überraschung, Verachtung und Wut unterteilen. Sie können in der Intensität **niedrig** (das Gefühl ist bloß hintergründig vorhanden und kann mit einem WI-Wurf +2 unterdrückt werden, es besteht die eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass es sich nach 3 Vasen zu dem Gefühl Klarheit normalisiert), **ergriffen** (das Gefühl wirkt sich voll auf das Verhalten aus und zwingt ihn zu typischen, für die Emotion erwartbaren, Verhalten, wenn ein WI-Wurf -2 nicht bestanden wird, es dauert 10 Vasen, bis das Gefühl 1 Intensitätsstufe verliert) sowie **überschäumend** (die Person wird völlig von dem Gefühl dominiert und kann nichts anderes tun, als für das Gefühl typisches Verhalten nachzugehen, wenn ein WI-Wurf -4 nicht bestanden wird, es dauert 1 Wanne bis das Gefühl 1 Intensitätsstufe verliert und kann die Person über Zyklen in der Stufe ergriffen noch begleiten).

Der Charakter kann eine **Maskerade-Probe (WA, IN, CH)**, erschwert um die Intensität (niedrig: +2, ergriffen: -2, überschäumend: -4), durchführen, um die Intensität um 1 Stufe in eine beliebige Richtung zu verändern. Wenn sie von niedrig um -1 Stufe reduziert wird, wird das Gefühl zu Klarheit. **3 EP**

Massenemotionalisierung (M): Der Charakter kann durch einen vorbereiteten Auftritt oder durch eine Situation, in der er die ungeteilte Aufmerksamkeit eines Publikums genießt, eine Menge von Menschen emotional beeinflussen. Dazu führt er eine **Maskerade-Probe (WI, WA, CH, IN, CH)**, erschwert um

die Heterogenität der Gruppe (verschiedene Altersgruppen: -2, verschiedene Ethnien: -1, verschiedene Geschlechter: -1, verschiedene Organisationen: -1, verschiedene Herkunftssysteme: -2). Jeder Erfolg kann genutzt werden, um jeder selbst gewählten Zielgruppe in der Menge zu beeinflussen. Je präziser die Zielgruppe, desto weniger Erfolge werden benötigt.

Bsp: 18–25-jährige, männliche Hostati aus Emperion, die der Kosme angehören, benötigen nur 1 Erfolg pro Intensitätsstufenänderung. Nur die Zielgruppe Frauen kostet für jede ausgelassene Kategorie +1 Erfolg mehr und damit insgesamt 5 Erfolge pro 1 Intensitätsstufenänderung. 2 EP

Menschenkenntnis

Synergie: Anthropologie

Menschen kommunizieren ständig, auch nicht verbal. In jeder Handlung sind etliche Signale verborgen, die auf ihre Gemütslage und ihren Charakter Rückschlüsse zulassen. Menschenkenntnis ermöglicht es, diese Zeichen zu erkennen und korrekt zu deuten. Menschen werden zu offenen Büchern. Für die Einschätzung wird eine **Menschenkenntnis-Probe (IN, WA, IZ)** gegen eine **Maskerade-Probe (CH, IN, KE)** des Betreffenden ausgeführt. Sieht sich der Charakter Aufzeichnungen an, die durch eine Maskerade-Probe verändert wurden, gelten die Erfolge dieser Probe als Erschwernis für die Menschenkenntnis-Probe.

Spezialisierungen: Charakteranalyse

Persona (S): Mit den ersten Blicken und Worten in einem Gespräch erhält die Spielende einen groben Anhalt zur Persönlichkeit einer Person. Dieser ist auf allgemeine Kategorien heruntergebrochen wie: arrogant, ich-bezogen und interessenorientiert für ein Bandenmitglied oder distanziert, ausgestoßen und auf der Suche nach Bindungen für eine marginalisierte Minderheit oder verschwenderisch, schnell gelangweilt und auf der Suche nach Erlebnissen für eine Glänzende oder neugierig, unerfahren und verspielt für ein Kind. Das erste Wort bezieht sich auf den allgemeinen Umgang mit anderen, das zweite auf die vermutete Persönlichkeit und das dritte auf ein Bedürfnis. **2 EP**

Gedankengespräch (M): Einmal in einem Gespräch darf eine **Menschenkenntnis-Probe (WA, BI, IZ, IZ, IN)**, erschwert um -9 (die Erschwernis nimmt für jede Vase Gespräch um +3 ab), durchgeführt werden. Ge-

lingt sie, darf ein Gedankengespräch begonnen werden. Spielende und Spielleitung unterhalten sich weiter, aber nichts davon geschieht im Spiel. Die Spielende kann hier ihre Argumente ausprobieren und die Reaktion des Ziels prüfen, bevor sie ihr Gespräch in der Realität fortgesetzt wird. Alternativ kann sie die Spielleitung konkret fragen, wie das Ziel auf ein Argument oder eine Frage reagieren wird. **3 EP**

Maskerade durchschauen

Gegenschuss (S): Der Charakter kann seine Potenzialpunkte auch einsetzen, um die Würfe der konkurrierenden Maskerade-Probe zu verschlechtern. Dies muss er machen, bevor die Person ihre Potenzialpunkte einsetzt, um ihren Wurf zu verbessern. Dies geht nur in einem Gespräch. **2 EP**

Maskenbruch (M): Jeder eigene Erfolg reduziert die Erfolge der konkurrierenden Maskerade-Probe um 2 bzw. halbiert die Erschwerung von folgenden Maskeraden-Proben. **3 EP**

Politik

Synergie: Strategie

Die Lehre des Regierens, der Akkumulation von Macht und der Einflussmehrerung. Mit der Fertigkeit werden Handlungen politisiert und Einblicke in das Machtsystem gewährt. Nach jedem Auftrag darf eine **Politik-Probe (IZ, KE, CH)**, erschwert um die Einfachheit des Auftrages (-6/-4/-2/+0/+2 für leichte/ mittlere/ schwere/ Kriegs-/ Profiaufträge) durchgeführt werden. Jeder dritte Erfolg erzeugt 1 politischen Einfluss. Die Probe wird auch konkurrierend gegen einen politischen Gegner eingesetzt. Erzielte Erfolge senken dabei den Einfluss des Gegners, während Misserfolge seinen Einfluss erhöhen.

Spezialisierungen: Kontakte

Charismatischer Einfluss (S): Einmal im Zyklus kann ein Kontakt für den doppelten politischen Einfluss in Höhe der nächsten Kontaktstufe auf diese aufgewertet werden.

4 EP

In Spitzenpositionen (M): Es wird die Kontaktstufe 5 freigeschaltet. Sie lässt sich nur durch den doppelten, diplomatischen Einfluss erkaufen. Der Kontakt gelangt durch den Charakter in eine Führungsposition, durch die er ihn optimal unterstützen kann. Jeder Kontakt 5 erzeugt 1 politischen Einfluss pro Zyklus.

6 EP

Einfluss

Öffentlichkeitswirksam (S): Wann immer der Charakter Einfluss durch politische Handlungen oder Auftragsbelohnungen erhält, erhält er +1 politischen Einfluss. Er kann außerdem Bekanntheitsbelohnungen im Verhältnis 1:2 in politischen Einfluss umtauschen. **3 EP**

Politisches Schachspiel (M): Immer, wenn der Charakter politischen Einfluss für politische Handlungen einsetzt oder gegen ihn politischen Einfluss eingesetzt wird, darf er eine **Politik-Probe (BI, IZ, IZ, IN, CH)**, erschwert um die eingesetzte Menge Einfluss, durchführen. Für jeden Erfolg erhält er 1 Einfluss (bis maximal zur halben, eingesetzten Menge an Einfluss), der sofort ausgegeben werden kann, um den Einfluss des politischen Gegners zu senken. Würde dieser dadurch negativ werden, scheitert die gegnerische, politische Handlung. **5 EP**

Rhetorik

Synergie: Inneres Feuer

Rhetorik-Proben (BI, IZ, CH) werden eingesetzt, um den eigenen Standpunkt durchzusetzen. Dies kann in einer Debatte sein, in der die Proben konkurrierend eingesetzt werden oder sie kann genutzt werden, um eine Menge zu überzeugen.

In der Debatte lässt jeder Erfolg die eigenen Argumente glaubwürdiger wirken. Jeder Erfolg/Misserfolg erzeugt so +1/-1 auf weitere, soziale Interaktionen, die sich auf die Debatte beziehen.

Bei der Menge gilt es, je nach Zustand, eine bestimmte Anzahl von Erfolgen zu erreichen, um den eigenen Standpunkt durchzusetzen. Eine Menge kann folgende Zustände haben: **Feindselig:** -4 Erschwerung, 6 Erfolge werden benötigt. Für jeden nicht erreichten Erfolg wird 1 Zwischenrufende laut, die besänftigt werden muss. Sie kann emotionalisiert und aggressiv sein. Scheitert die Probe, wird die Menge den Charakter niederbrüllen oder gewalttätig werden.

Zweifelnd: -2 Erschwerung, 4 Erfolge werden benötigt. Für jeden nicht erreichten Erfolg wird sich 1 Person zu Wort melden, die eine skeptische Frage aufwirft und nur durch klare, sachliche Argumente beruhigt werden kann. Scheitert die Probe, wird die Menge den Charakter verscheuchen und unabhängig seiner Intention handeln.

Neutral: +0 Erleichterung, 3 Erfolge werden benötigt. Für jeden nicht erreichten Erfolg erhebt sich eine Gegenredende, gegen die sich

in der Debatte durchgesetzt werden muss. Gelingt das, wird die Menge aufmerksam. Scheitert die Probe, wird die Menge zweifelnd.

Aufmerksam: +2 Erleichterung, 2 Erfolge werden benötigt. Für jeden nicht erreichten Erfolg meldet sich eine interessierte Fragende, die sachliche und konstruktive Nachfragen hat, die beantwortet werden müssen. Geschieht das nicht oder scheitert die Probe, wird die Menge neutral.

Euphorisch: +4 Erleichterung, 1 Erfolg wird benötigt. Mit jedem Erfolg wird die Menge weiter nach der Intention des Charakters mobilisiert. Scheitert die Probe, ändert sich der Zustand der Menge nicht, aber der Charakter hatte auf sie keinen Effekt und seine Redezeit ist verbraucht.

Spezialisierungen: Debatte

Ad Hominem (S): Es wird zuerst die Probe des Charakters durchgeführt. Er kann seine Erfolge einsetzen, um die Probe seiner Gegenredenden um -1 pro 1 Erfolg zu erschweren.

2 EP

Schlagendes Argument (M): Erzielt der Charakter mindestens 5 Erfolge in der konkurrierenden Probe, überzeugt er seine Gegenredende. Sie ist gezwungen seine Position anzunehmen. **4 EP**

Menge

In den Bann ziehen (S): Für je 3 Erfolge über der benötigten Anzahl kann der Zustand der Menge um 1 beliebige Stufe zusätzlich verändert werden. **4 EP**

Aufwiegeln (M): Nachdem die Menge durch eine gelungene Rhetorik-Probe dem Charakter zuhört, kann eine **Rhetorik-Probe (WA, IN, KE, CH, CH)**, erschwert um die Erschwernis des Zustandes der Menge, durchgeführt werden. Jeder Erfolg verdoppelt die Anzahl an Personen, die aufgewiegelt werden (1 Erfolg: 5 Personen, 2 Erfolge: 10 Personen, 3 Erfolge: 20 Personen usw.). Aufgewiegelte Personen können eine einfache Botschaft erhalten und werden aktiv werden, diese durch Aktionismus umzusetzen („Weg mit Theutch!“ oder „Gebt uns unsere Heimat zurück!“ oder „Beendet den Krieg!“ oder „Jeder ist willkommen!“ usw.). Was die aufgewiegelten Personen tun, entscheidet die Spielleitung. **5 EP**

Verführung

Synergie: Maskerade

Die Fertigkeit umfasst das Gespür für die Begierden anderer Personen, ihr Umwerben bis hin zu den praktischen Befähigungen beim Geschlechtsakt.

Beim Betören eines Ziels, worunter auch die Erotik zählt, wird zuerst der mentale Zustand des Ziels von der Spielleitung festgelegt:

Treu: kein Betören möglich. Das Ziel ist seinem Partner treu, keusch oder wird durch eine Verpflichtung gebunden.

Desinteresse: Das Ziel bemerkt den Charakter nicht und interessiert sich auch nicht für ihn. Es ist schwer, überhaupt seine Aufmerksamkeit zu erlangen. Erschwernis: -6, bei Erfolg verändert sich der mentale Zustand zu im Blick.

Im Blick: Das Ziel hat den Charakter bemerkt und die Zeit ist gekommen, das Ziel von sich zu überzeugen. Es wird die folgende Vase jede Handlung, Bewegung und Körpersprache genau beobachten. Erschwernis: -4, bei Erfolg verändert sich der mentale Zustand zu ange-regt.

Angeregt: Das Ziel ist am Haken des Charakters, sucht Blickkontakt, eine ruhige Gelegenheit für ein Gespräch oder folgt dem Charakter unauffällig. Erschwernis: -2, bei Erfolg verändert sich der mentale Zustand zu in Wal-lung.

In Wallung: Das Ziel kann nicht mehr an sich halten und fällt über den Charakter her.

Mit einer **Verführung-Probe (IN, CH, CH)**, erschwert um den mentalen Zustand des Ziels, kann der mentale Zustand des Ziels verändert werden. In unangemessenen Situationen, bei denen eine Verführung unpassend oder abwegig für das Ziel ist, darf es zudem eine konkurrierende **Menschenkenntnis-Probe (WA, IN, IZ)** gegen die Verführung-Probe durchführen. Für jeden mentalen Zustand bedarf es eine neue, passende Situation und eine neue Probe.

Beim **Geschlechtsakt** selbst würfeln alle Geschlechtspartner eine **Verführung-Probe (GE, BE, KO)** und setzen ihre Erfolge entweder für Dominanz oder Genuss ein. Dann werden die so eingesetzten Erfolge aufgedeckt. Wer die größte Dominanz hat, fügt dem anderen seine Erfolge in Genuss zu. Ist die Dominanz gleich, wird der Genuss sich gegenseitig zugefügt. Dies wiederholt sich, bis der Genuss gleich oder größer der WI einer Person ist. Die Person erreicht dann den Höhepunkt. Wer die Dominanz besitzt, verliert 1 Ausd. Besitzt eine Person zu Beginn der Proben keine Ausd mehr, ist sie wehrlos und erhält alle Erfolge der anderen Person als Genuss. Danach darf

sie einmal die Aktion Erholen nutzen. Eine Person darf sich jederzeit selbst alle eigenen Erfolge in Genuss geben. Nachdem Geschlechtsakt erhalten alle Beteiligten ihren gesammelten Genuss durch die Anzahl der Proben in Moral, die die maximale Moral übersteigen kann (für die nächsten 8 Wannen).

Spezialisierungen: Betören

Verbotene Verheißung (S): Der Charakter erschwert sich die Probe zusätzlich um -2. Er setzt sich so in Pose, dass bei 3+ Erfolgen einen mentalen Zustand überspringt. **3 EP**

Unwiderstehlich (M): Auch Ziele mit dem mentalen Zustand Treu können nun mit einer -10 Erschwernis betört werden. Gelingt die Probe, verändert sich ihr mentaler Zustand zu desinteressiert. **5 EP**

Geschlechtsakt

Vorspiel (S): Die erste Probe erhält zusätzlich 4 Erfolge, die frei auf Dominanz oder Genuss verteilt werden können. **1 EP**

Kopf verdrehen (M): Das Ziel muss den Höhepunkt vor dem Charakter erreichen. Es wird bei der letzten Verführung-Probe, durch die das Ziel den Höhepunkt erreicht, jeder überschüssige Genuss addiert.

Bei 3+ überschüssigen Genuss ist das Ziel bereit, dem Charakter einen Wunsch zu erfüllen. Dies kann eine Arbeitsstelle, ein Besuch in einem privaten Bereich, eine Kontaktherstellung, ein Geschenk oder das Teilen von Informationen sein.

Bei 6+ wird das Ziel liebestoll und vernarrt sich in den Charakter. Er hält den Vorteil Geliebt. **4 EP**

Wissenschaft

Anthropologie

Synergie: Geschichte, Planetologie

Das ist die Lehre vom Menschen, der Ethnien und ihrer Gesellschaften. Eine **Anthropologie-Probe (WA, BI, IZ)**, erschwert um die Bekanntheit der Praktik oder des Verhaltens (zyklisches Verhalten: +0, planetares Verhalten: -2, ethnienpezifisches Verhalten: -3, religiöses Verhalten: -4, informelles Gesellschaftskonzept: -5), kann zu Beantwortung der Fragen von Beziehungen kleinerer Gruppen oder kulturellem Verhalten durchgeführt werden. Jeder Erfolg kann dazu genutzt werden, um bestimmte Verhaltensweisen besser zu verstehen und einordnen zu können.

Bsp: Ein Swörbjorn spuckt einem Charakter vor die Füße und ruft aus: „Ich bin Sven Besenschwert und ihr seid Meiner nicht würdig.“ Anstatt sich nun auf eine Schlägerei einzulassen erzeugt der Charakter mit der Probe 3 Hinweise. Die erste Hinweis sagt, dass die Namen der Swörbjorn ihre Identität und Rechtsstellung ausdrücken. Der zweite besagt, dass sie jähzornig sind, sich schnell provozieren lassen und noch schneller Herausforderungen aussprechen. Der dritte Hinweis deutet den Namen Besenklinge, dass der Swörbjorn entweder jemanden mit einem Besen getötet haben muss, er ein Schwert in Form eines Besens besitzt oder er für Sauberkeit töten würde. Daran könnte der Charakter erkennen, dass er sich seine Schuhe beim Eintritt in das Haus hätte ausziehen sollen und eine Schlägerei vermeidbar ist.

Zuletzt wird die Fertigkeit für die Recherche der Totenbücher genutzt. Alle Menschen besitzen eine Geschichte, die sich aufgezeichnet in ihrem Totenbuch befindet. Mit einer **Anthropologie-Probe (BI, WA, KO)**, erschwert um den Detailreichtum der Frage (allgemeine Fragen: +0, private Fragen: -2, intime Fragen: -4, Geheimnisse: -6), kann pro Erfolg 1 Frage an die Geschichte des Menschen gestellt werden. Pro Totenbuch ist nur eine Probe pro Zyklus erlaubt.

Spezialisierungen: Ethnologie

Teilnehmende Beobachtung (S): Bei allen kulturellen Vorkommnissen erhält der Charakter ohne Probe 1 Hinweis, um diese grob einzuordnen, solange er sich mindestens 1 Wanne an dem Ort aufgehalten hat. **2 EP**

Netzwerkanalyse (M): Der Charakter darf eine **Anthropologie-Probe (BI, WA, IZ, IN, CH)**, erschwert die Vertrautheit des Netzwerkes (Verwandtschaft gewöhnlicher oder bekannter Personen: +0, Verwandtschaft verborgener oder krimineller Personen: -3, Unternehmensnetzwerk: -2, kriminelles Netzwerk: -4, Geheimnetzwerk: -6), durchführen. Jeder Erfolg erzeugt 1 Hinweis, der einen weiteren Strang des Netzwerkes (zusätzliche Geschäftsbereiche, Personen, Wege usw.) offenbart. **2 EP**

Necrologie

Necrologe (S): Der Charakter ist als offizieller Necrologe eingetragen und darf Totenbücher ohne Einschränkungen einsehen und Kopien davon zu sich bestellen lassen, solange sie öffentlich sind. Gibt es allerdings ein berechtigtes, öffentliches Interesse, dürfen auch

private Totenbücher eingesehen werden. **2 EP**

Die Geschichte hinter der Geschichte (M): Der Charakter kann die obige Anthropologie-Probe zusätzlich um -3 erschweren. Gelingt sie, erhält er Hintergründe, wer die Geschichte für das Totenbuch geschrieben hat, und Hinweise, welche Stellen gefälscht oder verändert wurden sein könnten. **2 EP**

Astronomie

Synergie: Physik, Sternennavigation

Die Wissenschaft der Astronomie beschäftigt sich mit allen Bereichen, Ereignissen und Begegnungen im Weltraum. Immer wenn das Kollektiv ein Gravitationsfeld (alle benachbarten Felder eines Planeten oder alle benachbarten Felder zum Gefahrenbereich eines Sterns) oder einen anderen kosmischen Körper, wie einen Nebel oder ein Asteroidenfeld, betritt, darf der Charakter eine **Astronomie-Probe (BI, IZ, IZ)**, erschwert um die Toranzahl (1. Tor: -8, 2. Tor: -7 usw.), durchführen. Jeder Erfolg erzeugt 1 **Astronomie-Forschungspunkt** (A-FP). Die Untersuchung dauert die erzielten Erfolge in Wannen, scheitert die Probe dann die Misserfolge in Wannen mal 2 ohne Effekt. Ein kosmischer Körper kann mehrmals untersucht werden. Allerdings wird immer nur die höchste Zahl an Erfolgen gewertet (erzielt die erste Probe 2 Erfolge und die zweite 4 Erfolge, erzeugt der Charakter mit der ersten Probe 2 A-FP und mit der zweiten Probe nochmal 2 A-FP, weil sich die Erfolge nur von 2 auf 4 verändert haben).

Astronomie-Forschungspunkte können für 50 AWE pro Forschungspunkt verkauft werden. Sie können auch für Forschungsprojekte (Seite 560) jederzeit ausgegeben werden.

Spezialisierungen: Bewegungen

Bewegungsvorhersagen (S): jede Stufe kostet 1 A-FP mal der Stufe (Stufe 1: 1 A-FP, Stufe 2: 2 A-FP usw.). Jede Stufe erzeugt +/-1 auf den Wurf des Weltraumereignisses. Die Spielende entscheidet, vor dem Wurf, wie die Stufen eingesetzt werden sollen. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Astronomie. Erreicht der Charakter die Meisterschaft, kann er die Stufen nach dem Wurf einsetzen. **3 EP**

Gravitationsanalyse (M): Schaltet den **Schleuderschuss** frei: Wenn ein Gravitationsfeld (alle benachbarten Felder eines Planeten oder alle benachbarten Felder zum Gefahrenbereich eines Sterns) angefliegen wird, kann

eine **Astronomie-Probe (BI, BI, IZ)** durchgeführt werden. Das Gravitationsfeld muss dazu in einer selbst gewählten Bahn durchflogen werden. Jeder Erfolg erhöht entweder die Geschwindigkeit um +10 oder erhöht die Dauer des Geschwindigkeitsschubes um 5 Vasen. Erreicht das Schiff das Doppelte seiner Höchstgeschwindigkeit nimmt es je 1 Geschwindigkeit über dieser Schwelle 1 nicht vermeidbaren Widerstandsschaden pro Vase. Die Besatzung muss aller 5 Vasen einen KO-Wurf, erschwert um -2 je 5 vergangene Vasen, durchführen. Scheitert er, verliert die Person die Anzahl an Misserfolgen an Ausdauer. Erreicht die Ausd 0, wird die Person ohnmächtig.

Schaltet folgende Forschung (Seite 562) frei:

Gravitologie frei: jede Stufe kostet 15 A-FP mal der Stufe (Stufe 1: 15 FP, Stufe 2: 30 FP usw.). Jede Stufe wird ein Gravitationssensor weiterentwickelt, den das Kollektiv ab Stufe 1 für 250 AWE, 1 Masse und 3 Energie bauen darf. Pro Stufe erhält das Schiff 2 Felder Sensorreichweite mit einem Sensor, der gleichzeitig eine Tiefenabtastung durchführt, aber nur die Raumkrümmung von Objekten misst. Dagegen hilft keine Tarnung. Es können folgende Objekte unterschieden werden: sehr klein (kleine Asteroiden, Raketen, Torpedos), klein (mittlere Asteroiden, Jäger, Bomber), mittel (große Asteroiden, Korvetten), groß (riesige Asteroiden, Fregatten und größer, Raumstationen). Außerdem erhöht sich die Manövrierfähigkeit in Gravitationsfeldern je Stufe um +1.

Je 3 Stufen erhält das Kollektiv einem der folgenden Baupläne: Gravitron (Seite 479), Experimentelles Gravitationsschild (Seite 484). Die Maximalstufe ist die halbe Fertigkeitsstufe des Charakters in Astronomie. **3 EP**

Körper

Probenforschung (S): Immer wenn der Charakter bei der Analyse eines kosmischen Körpers auf dessen Oberfläche landet oder anderweitig Proben von seiner Zusammensetzung erhält, darf er eine **Astronomie-Probe (BI, WA, IZ)** durchführen. Die Hälfte seiner Erfolge erleichtern die **Astronomie-Probe (BI, IZ, IZ)** zur Erforschung des kosmischen Körpers. **1 EP**

Magnetische Eindämmung (M): Jede Stufe wird eine Eindämmungseinrichtung weiterentwickelt, den das Kollektiv ab Stufe 1 für 100 AWE, 6 Masse und 1 Energie bauen darf.

Mit ihr ist es möglich, kosmische Nebel abzubauen. Für jede Wanne des Abbaus in einem Nebelfeld darf der Charakter 1W6 würfeln:

1-2: Oxygene Gase

3-4: Helium 3

5-6: Terrainformungsgase

Er erhält das Ergebnis als 1 LE.

Es wird das Forschungsprojekt **Partikelfiltration** freigeschaltet: jede Stufe kostet 4 FP mal der Stufe (Stufe 1: 4 FP, Stufe 2: 8 FP usw.). Es können dafür auch Chemie-Forschungspunkte (C-FP) verwendet werden. Für jede Stufe darf pro Wanne ein weiterer W6 zur Ermittlung der geernteten Gase gewürfelt werden, der entsprechend 1 LE zusätzlich erzeugt. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Astronomie plus Chemie durch 2.

Zusätzlich wird das Forschungsprojekt **Magnetfeldinduktion** freigeschaltet: Jede Stufe wird ein Partikelstromgeschütz weiterentwickelt, das das Kollektiv ab Stufe 1 für 500 AWE, 3 Masse und 2 Energie bauen darf.

Partikelstromgeschütz: 5+XE, SF: 1+Y, OR: 1+Y, K: 2+Y, Betäubung 3+Y, Präzise, Störangriff 3+Y. Getroffene Fernkampfwaffen verlieren für ihren nächsten Schuss die Waffenbesonderheit Präzise und gelten als Ungenau. Sind sie bereits Ungenau, wird ihre Prä um -3 gesenkt. Dieser Effekt ist mit weiteren Treffern stapelbar. Jeder Schuss kostet 1 LE Oxygene Gase, Helium 3 oder Terrainformungsgase

Jede Stufe kostet 8 FP mal der Stufe (Stufe 1: 8 FP, Stufe 2: 16 FP usw.). Es können dafür auch Chemie-Forschungspunkte (C-FP) verwendet werden. Für jede Stufe erhöht sich Y um +1. Außerdem reicht 1 LE der obigen Gase für je einen weiteren Schuss. Aller 3 Stufen erhöht sich X um +5. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Astronomie plus Chemie durch 2. **3 EP**

Biologie

Synergie: Chemie, Medizin

Exoplanetares Wachstum, Genetik oder die Erforschung von Krankheiten sind alles Teilgebiete der Biologie. Sie hilft fremde Natureinflüsse zu verstehen und auf sie reagieren zu können.

Immer wenn der Charakter einen Organismus untersucht, der von der Norm abweicht (biologische Anomalien, Krankheiten, Kybernetik, veränderte Gene), darf er eine **Biologie-Probe (GE, WA, BI, IZ)** durchführen. Jeder Erfolg erzeugt einen Biologie-Forschungs-

punkt (B-FP). Der Wurf ist durch die Erkennbarkeit der Abweichung erschwert (Kristallbefall: +2, Kybernetik: +1, gewöhnliche Krankheiten, Pflanzen oder Tiere oder Organismen ohne biologische Auffälligkeiten: +4 aber das Ergebnis ist 0 B-FP, seltene Krankheiten, Pflanzen oder Tiere: -2 aber verdoppelte B-FP, Anomalien oder unbekannte Krankheiten, Pflanzen oder Tiere: -4 aber vervierfachte B-FP).

Jeder B-FP kann für 15 AWE pro B-FP verkauft werden. Sie können auch für Forschungsprojekte (Seite 560) jederzeit ausgegeben werden.

Spezialisierungen: Genetik

Genextraktion (S): Bei lebendigen Organismen darf eine **Biologie-Probe (BI, WA, IZ, GE)**, erschwert um je -1 pro Evolutionspunkt des extrahierten Genes, um ein spezielles Gen zu extrahieren. Der Organismus wird durch den Eingriff nicht beschädigt. Das Gen kann für seine Evolutionspunkte 1:1 in B-Forschungspunkte erforscht oder für 1 Evolutionspunkt je 20 AWE verkauft werden. **3 EP**

Genverpflanzung (M): Das entnommene Gen kann in einen anderen Organismus (auch Menschen) eingesetzt werden. Dazu muss erneut eine **Biologie-Probe (BI, BI, WA, IZ, GE)**, erschwert um den Entwicklungsstatus des Organismus (ungeboren: +2, frisch geboren: +0, Kindheit: -2, Jugend: -4, Heranwachsend: -6, Erwachsen: -8, mittleres Erwachsenenalter: -10, hohes Erwachsenenalter: -12), durchgeführt werden. Jeder Misserfolg reduziert die KO des Patienten permanent um -1 und das Gen wird abgestoßen. Gelingt die Probe, bildet sich das neue Gen in Evolutionspunkten in Zyklen aus, ohne den Organismus schädlich zu beeinträchtigen. **10 EP** (kann mit je 1 B-FP um -1 reduziert werden, bis 1)

Zellbiologie

Zellprogrammierung (S): Schaltet folgende Forschung (Seite 560) frei: **Prädatorzellen:** jede Stufe kostet 5 B-FP mal der Stufe (Stufe 1: 5 B-FP, Stufe 2: 10 B-FP usw.). Jede Stufe senkt das Infektionsrisiko von Krankheiten um -1 und reduziert die Dauer der Krankheit um -1 Zyklus (beides bis mindestens 1). Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Biologie plus Medizin durch 2. **3 EP**

Adaptive Zellen (M): Schaltet folgende Forschung (Seite 560) frei: **Neozellen:** jede Stufe kostet 12 B-FP mal der Stufe (Stufe 1: 12 B-FP, Stufe 2: 24 B-FP usw.). Jede Stufe senkt

die Operationsschwierigkeit (OS) von Kybernetik um -1. Eingesetzte Kybernetik und Genetik verwächst innerhalb eines Zyklus perfekt mit dem Körper. Die Kosten für Kybernetik und genetische Eingriffe, die zahlreiche Prozeduren und Medikamente gegen die Abstoßung vom Körper enthalten würden, senken sich pro Stufe um 10%.

Zusätzlich werden alle Krankheiten, auch unbekannte Krankheiten heilbar, sofern sie sich noch in ihrem Anfangsstadium befinden. Es muss dennoch eine medizinische Behandlung mit entsprechenden Proben durchgeführt werden. Jede Stufe verbessert diese Proben aber um +2. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Biologie plus Medizin durch 2. **8 EP** (kann mit je 1 B-FP um -1 reduziert werden, bis 1)

Chemie

Synergie: Biologie, Physik

Die Chemie untersucht Materie jeder Art auf atomarer Ebene. Sie gibt Erkenntnisse über das Entstehen neuer Stoffe, den Zerfall der Stoffe und die Nutzung des energetischen Potenzials von Atomen.

Jedes Mal, wenn der Charakter chemische Reaktionen, Elemente oder Material untersucht, darf er eine **Chemie-Probe (WA, BI, IZ)**, erschwert um die Seltenheit der Reaktion oder Elemente, durchführen. Für gewöhnliche Stoffe und Reaktionen, wie das Rosten von Eisen oder Explosion von Wasserstoff, ist die Probe um +2 erleichtert, erzeugt aber nicht mehr als 1 Chemie-Forschungspunkt (C-FP). Ungewöhnliche Reaktionen oder Elemente, wie die Spaltung von Material oder Experimente mit Seltenen Erden, sind um -2 erschwert und erzeugen Erfolge in C-FP. Seltene Reaktionen oder seltene Elemente, wie die Kristallisierung organischer Stoffe oder die Transmutation von Elementen, sind um -4 erschwert, erzeugen aber 3 C-FP pro Erfolg. Sie können für 25 AWE pro C-FP verkauft oder auch für Forschungsprojekte (Seite 560) jederzeit ausgegeben werden.

Spezialisierungen: Anorganische Chemie

Materialhärtung (S): Es darf auf eine Rüstung eine **Chemie-Probe (BI, IZ, GE)**, erschwert um die Last des Rüstungsteils, durchgeführt werden. Gehört das Rüstungsteil zu einer Sammlung, gilt der Bonus nur für das einzelne, gehärtete Rüstungsteil. Jeder Erfolg erzeugt 1 temporären Widerstand, der den Widerstand des Charakters schützt. Die Behandlung muss aller 8 Wannen wiederholt werden oder der temporäre Widerstand verschwindet.

EP: 5

Transmutation (M): jede Stufe kostet 10 C-FP mal der Stufe (Stufe 1: 10 C-FP, Stufe 2: 20 C-FP usw.). Jede Stufe erleichtert das Umwandeln von Komponenten (Seite 313), auch zu perfekt, um +1. Zusätzlich kann X mal im Zyklus eine **Chemie-Probe (BI, BI, IZ, WA, GE)**, erschwert um die Umwandlungsschwierigkeit, durchgeführt werden. X ist die aktuelle Stufe der Forschung. Damit kann:

1 LE Erze in Titanmetalle (-3)

1 LE Titanmetalle in Seltene Erden (-6)

1 LE Gold in Platinmetalle (-4)

1 LE Erze in Gold (-8)

1 LE Platinmetalle in Edelsteine (-8)

1 LE Seltene Erden in Uran 235 (-10)

Die Maximalstufe ist ein Drittel der Fertigkeitstufe des Charakters in Chemie. **3 EP**

Organische Chemie

Kohlenstoffexposition (S): Der Charakter entwickelt einen chemischen Film, der auf der Haut getragen werden kann. Dieser kann die Effekte von Giften oder Drogen aufnehmen und ihre Wirkung bei Berührung auf andere Organismen, Flüssigkeiten oder Oberflächen verteilen. Er schützt die Haut außerdem vor Kontaktgiften. Alternativ kann er kann die Eigenschaften synthetischer Stoffe annehmen und so etwa vor Hitze schützen oder die Reißend X um -2 reduzieren. Es wird eine **Chemie-Probe (BI, IZ, GE)** durchgeführt. Für jeden Erfolg hält er eine 1 Wanne. Er sieht wie ein matter Glanz auf der Haut aus. **3 EP**

Chemische Waffen (M): Der Charakter kann chemische Waffen herstellen. Er führt dazu eine **Chemie-Probe (WI, BI, IZ, GE, GE)** durch. Die Erfolge verteilt er auf Dosis, Aggregatzustand, Dauer und Wirkung

Dosis: -1 Erfolg: das Ziel muss für die Wirkung eine Hand voll von dem Stoff einnehmen

-2 Erfolge: Das Ziel muss für die Wirkung einen Fingerhut voll einnehmen.

-3 Erfolge: Das Ziel muss für die Wirkung weniger als 1 Gramm einnehmen.

-4 Erfolge: Das Ziel muss für die Wirkung eine mikroskopisch geringe Menge einnehmen.

Aggregatzustand: -1 Erfolg: Flüssigkeit (benötigt Verbringung in Nahrungs- oder Flüssigkeitsaufnahme), eine Anwendung erzeugt eine kleine Ampulle

-2 Erfolge: Pulver (benötigt Verbringung in Nahrungs- oder Flüssigkeitsaufnahme oder Hautkontakt), eine Anwendung erzeugt eine

kleine Plastiktüte

-3 Erfolge: Gas (wirkt, sobald es den Zielkörper erreicht), eine Anwendung erzeugt einen kleinen Gaskanister

Dauer bis Wirkung: -1 Erfolg: 30 Vasen

-2 Erfolge: 15 Vasen

-3 Erfolge: 5 Vasen

-4 Erfolge: 2 Vasen

-5 Erfolge: sofort

Wirkung (Kauf verschiedener Wirkungen möglich): **-1 Erfolg:** Erschöpfung, Schwindel, Übelkeit

-2 Erfolge: Wahrnehmungsstörungen, Halluzinationen

-3 Erfolge: Lähmung, Paralyse

-4 Erfolge: Tod

Alle übrigen Erfolge erzeugen je 1 Anwendung des Kampfstoffes. Ihn einzusetzen gilt als Kriegsverbrechen. Er kann für 75 AWE pro verbrauchten Erfolg auch verkauft werden. **8 EP**

Geologie

Synergie: Chemie, Physik

Die Lehre der Erde liefert wichtige Einblicke in den Tiefenbau oder die Tektonik. Die Geologie gibt Auskunft über den Untergrund und mit ihr können Erze gefunden sowie Gefahren beim Abbau umgangen werden.

Für eine solche Vorhersage muss die Oberfläche studiert und dann eine **Geologie-Probe (WA, BI, IZ)**, erschwert um je -1 pro noch zu bohrenden 3 Meter Tiefe. Gelingt die Probe, können die Anzeichen für die nächste Komplikation genannt werden. Die halben Erfolge addieren sich zu Maßnahmen, um die Komplikation zu vermeiden.

Spezialisierungen: Asteroiden

Erfahrungsfundus (S): Wenn eine Komplikation offenbart wird, darf der Charakter einmal pro Abbau eine **Geologie-Probe (WA, BI, IZ)**, erschwert um die Komplikationspunkte der Komplikation, durchführen. Gelingt sie, wird die Komplikation ohne weitere Hilfsmittel vermieden. **4 EP**

Mineraliengespür (M): Bei einem Mineralienwurf darf der Charakter eine **Geologie-Probe (WA, WA, BI, IN, IN)** durchführen. Jeder 3. Erfolg erhöht den Mineralienwurf um +1. Es dürfen 5 Erfolge ausgegeben werden, um den Wurf auf die Mineralienart zu wiederholen. **6 EP**

Kolonie

Landvermessung (S): Ein Wurf auf das Geländemerkmale (Seite 311) darf einmal beim

Erstellen des Geländes wiederholt werden, außerdem darf das Ergebnis einmal um +1 oder -1 modifiziert werden. Zusätzlich darf ein zusätzlicher Wurf auf ein Geländemerkmale oder ein Wurf weniger als angegeben durchgeführt werden. **2 EP**

Prospektor (M): Jeden Zyklus darf auf einen bisher unerkundeten Geländemerkmale (Seite 311) eine **Geologie-Probe (BI, WA, IN, KO, GE)** durchgeführt werden. Es gilt danach als erkundet. Die Auswirkungen der Erfolge können beim Vorkommen-Wurf (Seite 308) nachgelesen werden. **7 EP**

Geschichte

Synergie: Planetologie

Alles Vergangene ist Geschichte. Doch über nicht alles Vergangene werden Aufzeichnungen geführt. Historische Eckdaten mögen nur wenige Berührungen im Netz entfernt sein, doch die Geschichte wurde von Siegenden geschrieben. Sie ist daher nur ein Zerrbild der tatsächlichen Gegebenheiten. Der Charakter kann eine Geschichte-Probe (BI, BI, IZ), erschwert um die Quellenlage (bekannte Geschichte: +2, planetares Ereignis/ bekannte Person: +0, regionales Ereignis/ von Medien erwähnte Person: -2, lokales Ereignis/ in Fußnoten zu findende Person: -4) durchführen. Jeder Erfolg erzeugt einen Hinweis, für den die Spielleitung der Spielenden grob etwas zu den allgemeinen Hintergründen von Fraktionen, ihren Zielen und Wirken erzählen kann. Jeder Hinweis kann auch als Frage für die Spielende genutzt werden, um mehr über die geschichtlichen Hintergründe der aktuellen Ereignisse herauszufinden.

Spezialisierungen: Quellenrecherche

Persönliche Quellen (S): Der Charakter hat durch seine Methodik und Kontakte Zugriff zu familiären Ereignissen/ unbekannte Personen mit einer Erschwernis von -6. **0 EP**

Tiefenrecherche (M): Der Charakter kann einmal pro Dekade für ein Ereignis eine **Geschichte-Probe (BI, BI, IZ, IN, CH)**, erschwert um die Quellenlage, durchführen. Für die Erfolge können sich folgende Quellen gekauft werden, auf die der Charakter dann stößt. Es können beliebig viele und beliebig oft Quellen gekauft werden.

-2: Zeitzeugen, die persönlich von einem Ereignis berichten können und so einen subjektiven aber durch Autoren unverschleierte Einblick geben

-4: Vergessene Quellen, die von Medien nicht

für relevant erachtet wurden, aber entscheidende Hinweise für einzelne Teile eines historischen Ereignisses, wie eine Reisekostenabrechnung, die die Reise eines wichtigen Akteurs belegt, oder eine Verkehrskamera, die eine neue Perspektive für ein Attentat hinzufügt, geben.

-6: Geheimdokumente, die in Archive ausgelagert wurden, zu denen der Charakter mittlerweile Zugriff hat. Hier stehen brisante Details bestimmter Fraktionen, die zwar geschwärzt wurden, aber sich auch rekonstruieren lassen.

2 EP

Alternativgeschichte

Was wäre, wenn... (S): Die Spielende darf sich alternative Ausgänge historischer Ereignisse ausdenken. Sind sie ineinander schlüssig und ist ihre Ableitung korrekt, darf die Spielleitung Hinweise oder Ideen geben, die der Spielenden in den aktuellen Ereignissen helfen. **0 EP**

Nemesis (M): Es kann einmal in einer Hekade für eine Fraktion (für andere Fraktionen darf ebenfalls einmal in einer Hekade gewürfelt werden) eine **Geschichte-Probe (BI, BI, IZ, IN, WI)** durchgeführt werden. Für die Erfolge darf die Spielende beliebige und beliebig viele geschichtliche Ereignisse kaufen, die einen relevanten Nebengeschichtsstrang bilden. Es folgen Beispiele für die Wertigkeit der Erfolge, aber die Spieler dürfen auch selbst kreativ werden:

-1: - aus einem alten Konflikt gibt es eine andere Fraktion, die der Zielfraktion feindselig gegenüber eingestellt sind

- es existieren verwandtschaftliche Bande zu einer anderen Fraktion, die aber nicht geduldet werden

- wiederholtes Fehlverhalten einzelner Akteure hat zu Misstrauen bei anderen Fraktionen geführt

-2: - es gibt historische Ansprüche einer anderen Fraktion über Gebiete, Technologien oder Gegenstände

- ein wichtiger Akteur hat durch eine persönliche, fachliche oder militärische Niederlage Schande über die Fraktion gebracht und gilt als Außenseiter, der sich rehabilitieren oder die Fraktion ausnutzen will, auf jeden Fall wird seine Schande mit allen Mitteln in der Fraktion vertuscht

- ein Antagonist einer anderen Fraktion hat sich aus einem Konflikt erhoben und wünscht den Sturz der Zielfraktion, er arbeitet mit anderen Akteuren zusammen, um dieses Ziel zu

erreichen

-3: - es gibt einen verachteten Sohn, eine verstoßene Tochter oder ein anderes Familienmitglied der einflussreichsten Familie der Fraktion, die auf Rache oder Genußnahme sinn

- durch seine Siege berauscht oder durch die Fehler der Fraktionsführung ermutigt plant ein aufstrebender Stern in der Fraktion seinen Griff nach der Macht

- über Chilliaden genährter Hass durch Unterdrückung oder Marginalisierung haben bei einer ganzen Bevölkerungsgruppe ein mächtiges Feindbild gegen die Zielfraktion geschaffen, sie planen terroristische Anschläge und schwören die Vernichtung der Zielfraktion mit dem Blut ihrer Generationen

- es geschah eine traumatische Katastrophe, die das Denken und Handeln der Führung der Zielfraktion massiv beeinträchtigt (dies kann eine Vernichtungs- oder Verfolgungserfahrung, der Verlust von Identität oder das Brechen eigener Werte sein, auf jeden Fall löst es Furcht und Vermeidung in der Führung der Zielfraktion aus)

8 EP

Mathematik

Synergie: keine

Alle Arten des Zahlengebrauchs, ob Rechnungsvorgänge oder komplexe Berechnungen, werden über die Mathematik abgehandelt. Ein Charakter, ohne eine Fertigkeitsstufe in Mathematik, kann lediglich mit den Fingern zählen. Stufe 1 Grundschule, Stufe 2-3 Realschule, Stufe 4 Gymnasium und ab Stufe 5 beginnt das Studium und die Forschung.

Spezialisierungen: Angewandte Mathematik

Bezugssystem X (S): Es kann eine Wissenschaft-Fertigkeit gewählt werden. Mathematik erzeugt zu ihr eine zusätzliche Synergie. Dieser Vorteil kann sich erneut auf Fertigkeitenstufe 10 und 15 erworben werden. **5 EP**

Mathematische Systematisierung (M): Einmal im Zyklus kann, sofern das Kollektiv Forschungspunkte durch Erforschung erhalten hat zu der die Mathematik-Fertigkeit eine Synergie besitzt, eine **Mathematik-Probe (BI, BI, IN, IZ, IZ)** durchgeführt werden. Jeder zweite Erfolg erzeugt einen zusätzlichen Forschungspunkt. **3 EP**

Panmathematik

Universelle Operationen (S): Jeder fünfte Potenzialpunkt erzeugt für jede Wissenschaft-Probe einen Bonus von +1. **7 EP**

All-Formel (M): Einmal im Zyklus kann eine **Mathematik-Probe (BI, BI, IZ, IZ)**, erschwert um X, durchgeführt werden. X ist die verdoppelte Anzahl an Forschungspunkten, die mit dieser Probe erzeugt werden sollen. Gelingt die Probe, erhält der Charakter X Forschungspunkte eigener Wahl (will der Charakter 1 FP eigener Wahl erzeugen, ist die Erschwernis -2, bei 2 ist sie -4 usw.). **14 EP**

Medizin

Synergie: Biologie, Erste-Hilfe

Medizin ist die auf das Heil des Lebewesens ausgerichtete Anwendung aller wissenschaftlichen Erkenntnisse. Die Medizin-Fertigkeit dient der Wundversorgung, Krankheitsbekämpfung und der Therapie. Sie wird nicht, wie die Erste-Hilfe, im Kampf eingesetzt, sondern zielt auf längerfristige Behandlung. Sie umfassen außerdem die Bedienung aller medizinischen Apparaturen.

Krankheitsbehandlung: Krankheiten können über die Krankheitsstufen I, II und III (Seite 590) abgehandelt werden. Bei Stufe III genießt die Spielleitung kreative Freiheit, was Inkubationszeit, Infektionsweg, Symptome, Effekte und Behandlung anbelangt. Ist die Krankheit unbekannt, muss der Charakter über **Medizin-Proben (BI, WA, GE, IZ)**, erschwert um X, Medizin-Forschungspunkte (M-FP) generieren, jeder Erfolg gilt dabei als 1 M-FP. Der Charakter darf jeweils eine Medizin-Probe an folgenden Quellen durchführen:

Kontrollgruppe: um +0 erschwert, die FP werden halbiert

Inkubierende Infizierte: um -2 erschwert

Symptomatische Infizierte: um -1 erschwert

Krankheitsursprung: um -4 erschwert, die FP werden verdreifacht

Jede Medizin-Probe an einer Krankheitsgruppe erzeugt M-FP. Werden mehrfach Proben an ihnen durchgeführt, zählt immer nur die, mit den meisten Erfolgen. Jede Untersuchung kostet 12 Wannen Zeit.

Mit den M-FP können sich folgende Dinge gekauft werden:

Symptome lindern (-1 M-FP): Für eine Person werden die Symptome und Effekte für 1 Zyklus unterdrückt.

Krankheit entschlüsseln (-2 M-FP): Es darf eine der Krankheitseigenschaften (Inkubationszeit, Infektionsweg, Symptome oder Effekte) aufgedeckt werden.

Impfung entwickeln (-3 M-FP): Die Symptome und der Infektionsweg der Krankheit

müssen entschlüsselt sein. Geimpfte besitzen gegen sie Resistenz: Krankheiten.

Behandlung entwickeln (-5 M-FP): Die Krankheit muss hierfür vollständig entschlüsselt sein. Die Behandlung wird aufgedeckt.

Verwundungsbehandlung: Wenn mit dem Verwundungsmodul (Seite 246) gespielt wird, können für die Therapie auch **Medizin-Proben (WA, BI, GE)**, erschwert um die jeweilige Therapie, eingesetzt werden. Ist die Probe erfolgreich, gilt das Körperteil als behandelt (entfernt den Effekt der Verwundung oder stabilisiert den Patienten).

Ohne das Verwundungsmodul gilt: Für **jeden Erfolg in der Medizin-Probe (WA, BI, GE) werden 3 Widerstand wiederhergestellt**. Für die Widerstandswiederherstellung wird **nur einmal eine Medizin-Probe** abgelegt. Scheitert sie, erhält der Charakter die Misserfolge als später auftretenden Schaden, der ihn bis zur Therapie körperlich beeinträchtigen wird.

Spezialisierungen: Krankheiten

Experimentelle Methoden (S): Der Charakter darf jederzeit 5 M-FP ausgeben, um eine chronische Krankheit eines Charakters nicht mehr chronisch zu machen. Sie muss dann regulär behandelt werden. **2 EP**

Prädiagnostik (M): Der Charakter kennt den Gesundheitszustand seines Kollektivs genau und prüft diesen regelmäßig. Findet eine Infektion statt, darf dieser, sofern es sich um eine bekannte Krankheit handelt, noch in der Inkubationszeit einmalig eine **Medizin-Probe (WA, BI, BI, IZ, GE)**, erschwert um -5, durchführen. Ist sie erfolgreich, wird die Krankheit abgewehrt, bevor sich Symptome bilden. **3 EP**

Verwundungen

Feldchirurg (S): Der Charakter kann Medizin anstatt Erster-Hilfe einsetzen. Er kann für 30 Vasen 5 Personen medizinisch vorbereiten. Alle von ihm vor einem Auftrag vorbereitete Charaktere erhalten zusätzlich bei der ersten Verwundung -2 und bei der zweiten Verwundung -1 auf den Verwundungswurf. **4 EP**

Triage (M): Der Charakter darf bei ansonsten verlorenen Charakteren, die um ihr Leben kämpfen, im Koma liegen oder eigentlich sterben würden, eine **Medizin-Probe (WI, BI, BI, WA, GE, GE)**, erschwert um die Therapie-Erschwernis aus der passenden Spalte der Verwundungstabelle, durchführen. Gelingt sie, lebt der Charakter und wird wieder

handlungsfähig, allerdings muss er eine permanente Beeinträchtigung (wie den Nachteil Einbeinig oder Einarmig) dafür in Kauf nehmen. **3 EP**

Ökologie

Synergie: Biologie, Terrainerfahrung

Ökologie gibt einen Überblick über bereits bekannte Arten und kann neue einordnen. Alles was mit Lebewesen, ihrer Umwelt und der Wechselwirkung zwischen ihnen zu tun hat, wird von dieser Fertigkeit abgedeckt.

Der Charakter kann eine **Ökologie-Probe (WA, WA, BI)**, erschwert um -1 je 5 Evolutionspunkte des Ziels, durchführen. Für jeden Erfolg erhält der Charakter einen Hinweis zu einer Eigenschaft des Organismus. Er kann die Hinweise auch nutzen, um gezielt nach Stärken, Schwächen oder Verhalten zu fragen.

Spezialisierungen: Kolonie

Tier- und Pflanzenwohl (S): Wenn der Charakter pro Zyklus 1 Vase für jeder seiner Pflanzen und 15 Vasen für jedes seiner Tiere erübrigt, gelten diese als umsorgt. Umsorgte Pflanzen wachsen um +5% im Zyklus. Umsorgte Tiere erlangen pro Zyklus +1 KO gegen Krankheiten und +1 auf Tierbeherrschung-Proben bis zu einem Maximum von +4. Tiere erhalten +25% Widerstand pro Heilung. Wird die regelmäßige Umsorgung unterbrochen, geht der Bonus mit -2 pro Zyklus schrittweise verloren. **2 EP**

Nachhaltige Bewirtschaftung (M): Wenn der Charakter die Kolonie verwaltet, darf er einmalig eine **Ökologie-Probe (WA, BI, IZ, IN, KO)** pro Kartenblatt (Seite 311) durchführen. Die Erfolge darf er wie folgt nutzen:

-1 Erfolg: Der Unterhalt eines Gebäudes reduziert sich um -3 AWE pro Zyklus (bis 0), die Energiekosten eines Gebäudes um -2 (bis 1).

-2 Erfolge: die erzeugte Umweltverschmutzung pro Zyklus reduziert sich um -2 (bis 0).

-4 Erfolge: Für alle Gebäude auf dem Kartenblatt der Probe gilt: Unterhalt pro Zyklus -1 AWE (bis 0) oder Energiekosten: -1 (bis 1)

-6 Erfolge: Für alle Gebäude auf dem Kartenblatt der Probe gilt: die erzeugte Umweltverschmutzung pro Zyklus reduziert sich um -1 (bis 0).

5 EP

Umwelt

Formende (S): Die Umweltverschmutzung pro Zyklus erhält einen -3 Modifikator, solange der Charakter die Kolonie verwaltet.

Alle Konstruktion-Proben zum Errichten von Gebäuden sind für ihn um +2 erleichtert und benötigen immer 1 LE Baumaterial weniger (mindestens 1). **3 EP**

Ökologische Restauration (M): Einmal in der Dekade kann der Charakter eine **Ökologie-Probe (BI, WA, IN, KE, BE)**, erschwert um -1 je 10 Umweltverschmutzung (UV), durchführen. Jeder Erfolg reduziert die UV um -1. Damit kann auch ein Kipppunkt unterschritten werden (Seite 311). **5 EP**

Pharmazie

Synergie: Chemie, Medizin

Das Erkennen, die Anwendung, die Weiterentwicklung und die Herstellung pharmazeutischer Produkte fallen unter die Fertigkeit der Pharmazie.

Produktion: Drogen, Gifte und Medikamente können über eine **Pharmazie-Probe (BI, WA, GE)** und mindestens der Nutzung einer Krankenstation selbst hergestellt werden. Für jeden Erfolg werden 50 AWE erzeugt, mit denen entsprechende Produkte auf Seite 474 erworben werden können. Die Probe ist um Seltenheit (Ü: +0, V: -2, S: -4, SM: -6, SE: -8) erschwert und pro Seltenheitsstufe des Produktes müssen 10 AWE für den Kauf chemischer Bestandteile investiert werden. Jeder Erfolg erzeugt dabei 1 Anwendung des Produktes. Es werden Baupläne benötigt.

Erkennung: Produkte können durch eine Blutprüfung (+4 Erleichterung) oder durch die Symptombeobachtung (erschwert um die obige Seltenheit des Produktes) durch eine **Pharmazie-Probe (WA, BI, IZ)** erkannt werden. Gelingt sie, ist das Produkt bekannt, jeder weitere Erfolg gibt Hinweise über anhaltende Dauer von Effekten und eventuelle Sucht- oder Entzugserscheinungen.

Spezialisierungen: Wirkung

Neutralisation (S): Wenn das Produkt erkannt wurde, kann der Charakter mit einer **Pharmazie-Probe (WA, BI, KE)**, erschwert um den oben genannten Seltenheit-Malus, in der unmittelbaren Umgebung chemische Wirkstoffe zur Neutralisation finden. Gelingt die Probe, ist der Effekt des Produktes für Erfolge in Wannen aufgehoben. Zur vollständigen Erholung wird aber eine **Medizin-Probe (WA, BI, IZ)**, erleichtert um die Erfolge der gerade gemachten Pharmazie-Probe, benötigt. **3 EP**

Potenzieren (M): Für eine Anwendung eines Produktes darf eine **Pharmazie-Probe (BI,**

BI, KE, IZ, IN), erschwert um den oben genannten Seltenheit-Malus, durchgeführt werden. Für jeden Erfolg darf eine beliebige Zahl eines Effektes um +1/-1 erhöht/verringert werden. Die Ausnahme sind Wirkungsauern und Droge: X. Mit jeder Zahlenmanipulation verringert sich entweder die Wirkungsauer um je -1, die Anwendungen verringern sich um je -1 oder Droge X wird um je -1 schwerer. **6 EP**

Herstellung

All-Chemie (S): Chemische Elemente lassen sich in allen möglichen Produkten und Gegenständen finden. Der Charakter nutzt diese Quellen, um alle Kosten für die Herstellung chemischer Produkte auf 0 zu senken. **1 EP**

„Koch“ (M): Für je 3 Fertigkeitenstufen in Chemie erhält der Charakter alle Baupläne einer bestimmten Seltenheit in Drogen, Gifte, Naturausrüstung:

Chemie 2: Alle Baupläne Ü verfügbar.

Chemie 4: Alle Baupläne V verfügbar.

Chemie 6: Alle Baupläne S verfügbar.

Chemie 8: Alle Baupläne SM verfügbar.

Chemie 10: Alle Baupläne SE verfügbar.

Ab Chemie und Medizin 6 kann der Charakter eigene Produkte herstellen. Er denkt sich dazu eine gewünschte Wirkung aus und gleicht diese mit den Effekten bereits vorhandener Produkte ab. Er stuft sie in eine Seltenheitskategorie, gibt dem Produkt einen Preis bestimmt ansonsten alle anderen Parameter. Stimmt die Spielleitung zu, darf er das neue Produkt erforschen. Er benötigt **Pharmazie-FP (Pha-FP)** je nach Seltenheit (Ü: 1 Pha-FP, V: 2 Pha-FP, S: 4-Pha-FP, SM: 8 Pha-FP, SE 16 Pha-FP). Pha-FP werden erlangt über:

Laborforschung: immer nur 1 Pha-FP pro Zyklus, dafür ist keine Probe erforderlich
Tierversuche: einmal im Zyklus kann eine **Pharmazie-Probe (BI, IZ, KE, IN, BI)**, erschwert um die noch nötigen Pha-FP, an einem Tier durchgeführt werden (bei Produkten für den Menschen mindestens ein Schwein, ansonsten eine Ratte, die Tiere müssen sich erworben werden). Jeder Erfolg erzeugt 1 Pha-FP, ein Misserfolg erzeugt schwere Nebenwirkungen, zwei Misserfolge eine tödliche Überdosis.

Menschenversuche: einmal im Zyklus kann eine **Pharmazie-Probe (BI, IZ, KE, IN, BI)**, erschwert um die halben noch nötigen Pha-FP, an einem Menschen durchgeführt werden. Jeder Erfolg erzeugt 2 Pha-FP, ein Misserfolg

erzeugt schwere Nebenwirkungen, zwei Misserfolge Organschäden, drei Misserfolge eine tödliche Überdosis. **7 EP**

Philosophie

Synergie: Geschichte, Religionskunde

Die erste Wissenschaft wurde bereits vor langer Zeit durch ihre spezifizierten und eigenständigen Disziplinen als Leitwissenschaft abgelöst. Doch als Wissenschaft der Ideen erschafft sie einen Zugang zum Unbekannten, der nur durch sie gefunden werden kann.

Philosophie-Proben (BI, IZ, IZ) können durchgeführt werden, um für jeden Erfolg einen Hinweis zu erhalten, der Einblicke in ideologische und soziokulturelle Hintergründe erzeugt. In Debatten wird eine konkurrierende Philosophie-Probe durchgeführt, um das stärkere Argument zu ermitteln.

Spezialisierungen: Selbstreflexion

Selbsterkenntnis (S): Der Charakter darf einmal im Zyklus über ein Ereignis reflektieren, was ihm in diesem Zyklus widerfahren ist. Gelingt es ihm der Spielleitung glaubhaft zu vermitteln, dass er dadurch eine Lehre für sich gezogen zu haben, erhält er +1 EP.

Konnte er damit ein Problem seiner Vergangenheit oder eines Traumas lösen +3 EP

War es eine Erkenntnis, die die Art und Weise verändert, wie der Charakter von nun an sein Leben führt +5 EP.

1 EP

Kontemplation (M): Der Charakter kann einmal pro Zyklus eine **Philosophie-Probe (BI, IZ, IZ, IN, KE)** durchführen. Alle 3 Erfolge erhält er 1 Erkenntnis. Diese kann er zu einem beliebigen Zeitpunkt im aktuellen Auftrag einsetzen, um von der Spielleitung eine Idee zu erhalten, eine beliebige Situation zu lösen.

2 EP

Praktische Philosophie

Wissenschaftsphilosophie (S): Pro Zyklus darf der Charakter Philosophie als eine Synergiefertigkeit einer beliebigen Wissenschaft-Fertigkeit bestimmen. Die Potenzialpunkte der Philosophie werden nur halbiert, selbst wenn sie die zweite oder dritte Synergiefertigkeit sein sollte. **4 EP**

Diskurs (M): Der Charakter kann einmal pro Zyklus bei einem sachlichen, argumentativen Austausch oder einer Debatte eine **konkurrierende Philosophie-Probe (BI, IZ, IZ)** gegen eine Wissenschaft-Fertigkeit der Diskurs-

teilnehmenden, erschwert um den Unterschied der Fertigkeitstufen (Bsp: bei Philosophie 10 gegen Chemie 7 ist die Erschwernis beider Proben -3; bei Philosophie 10 gegen Biologie 12 ist die Erschwernis beider Proben -2) durchführen. Die Erfolge der Philosophieprobe können für Folgendes eingesetzt werden:

-1 Erfolg: Hilfreiche Idee: +3 auf den nächsten Einsatz der Wissenschaft-Fertigkeit, die für den Diskurs verwendet wurde

-2 Erfolge: Eigener Erkenntnisgewinn: +1 EP, Mehrfachkauf möglich

-3 Erfolge: Gegenseitiger Erkenntnisgewinn aus dem Diskurs: +1 EP für alle Diskursteilnehmenden, Mehrfachkauf möglich

-4 Erfolge: Wissenschaftliche Inspiration: +1 FP eigener Wahl für einen der Diskursteilnehmenden, Mehrfachkauf möglich

4 EP

Physik

Synergie: Chemie, Biologie

Alle Dinge und ihre Wechselwirkungen beruhen auf bestimmten Gesetzmäßigkeiten. Die Physik erforscht im praktischen und theoretischen Bereich diese Gesetze. Dabei umfasst sie Bereiche von der Motortechnik bis hin zu Quantenleitsätzen.

Jedes Mal, wenn der Charakter Teilchen, Bewegungen, Energien oder ähnliche physikalische Effekte untersucht, darf er eine **Physik-Probe (BI, IZ, IZ)**, erschwert um die Präzision der Untersuchung, durchführen. Für gewöhnliche Beobachtungen, die mit den Augen durchgeführt werden können, ist die Probe um +2 erleichtert, erzeugt aber nicht mehr als 1 **Physik-Forschungspunkt (P-FP)**. Instrumentbasierte Untersuchungen, sind um -2 erschwert und erzeugen Erfolge in P-FP. Seltene Phänomene oder rein mathematisch durchführbare Untersuchungen, sind um -4 erschwert, erzeugen aber 3 P-FP pro Erfolg. P-FP können für 25 AWE pro P-FP verkauft oder auch für Forschungsprojekte (Seite 560) jederzeit ausgegeben werden.

Spezialisierungen: Energie

Abschirmfelder (S): Schaltet folgende Forschung (Seite 560) frei: **Fusionsschild:** Der Charakter konstruiert einen Schildprototypen für Schiffe mit Sch: 1, SP: 10, SPR: 1, R: 4, E: 1. Für 1 LE Helium 3 werden sofort 10 SP wieder aufgeladen.

Jede Stufe kostet 5 P-FP mal der Stufe (Stufe 1: 5 P-FP, Stufe 2: 10 P-FP usw.). Jede Stufe erhöht Sch: +1, SP: +10, R: +2, E: +2 und die Aufladung der SP über 1 LE Helium 3 um +5.

Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Astronomie plus Physik durch 2.

Alle Schilde, die der Charakter mit 1 Wanne Konfiguration einstellen kann und die SP besitzen, erhalten +10 SP. Alle Schilde ohne SP erhalten SP: 5. **5 EP**

Fusionsexpertise (M): Schaltet folgende Forschung (Seite 560) frei: **Stellarator:** Der Charakter konstruiert einen Generatorprototypen mit Energieausstoß: 10, R: 25, Oval.

Jede Stufe kostet 10 P-FP mal der Stufe (Stufe 1: 10 P-FP, Stufe 2: 20 P-FP usw.). Jede Stufe erhöht den Energieausstoß um +10, aber auch den Treibstoffverbrauch pro geflogenen Quadranten um +1. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Astronomie plus Physik durch 2.

Der Charakter kann zudem Fusionsreaktoren temporär übertakten. Für jeden Fusionsgenerator (alle Generatoren im Maschinenraumteil der Schiffsausrüstung Seite 508) an dem der Charakter mindestens 8 Wannen arbeitet, darf er eine **Physik-Probe (BI, BI, IZ, WA, GE)** durchführen. Jeder Erfolg darf entweder in einer Erhöhung des Energieausstoßes um 10% oder in der Erhöhung der Wirkungszeit der verbesserten Leistung um 1 Wanne ausgegeben werden (ohne ausgegebene Erfolge liegt die Zeit bei 1 Wanne). Jeder so ausgegebene Erfolg erhöht den Treibstoffverbrauch pro geflogenen Quadranten um +1. **5 EP**

Materie

Materialderivat (S): Der Charakter kann pro 1 Last je 1 Wanne Arbeit einen Gegenstand oder pro 1 Raumeinheit je 3 Wannen Arbeit eine Schiffsausrüstung um -1 Last oder -10% Raumeinheiten (mindestens 1) leichter machen. Er benötigt dafür jeweils 1 gewöhnliche Komponente oder 1 gewöhnliche Komponente (Raumeinheit).

Außerdem kann er einmal im Zyklus aus jeweils 10 Komponenten mit einer **Physik-Probe (BI, IZ, GE, IZ)**, erschwert um ihre Qualität (Schrott: -8, Minderwertig: -6, Gewöhnlich: -4, Überlegen: -2 und FP werden verdoppelt, Perfekt: +0 und FP werden vervierfacht) 1 P-FP aller 2 Erfolge erzeugen.

5 EP

Massivkompression (M): Schaltet folgende Forschung (Seite 560) frei: **Ultra-Dichte:** Für 16 Wannen Arbeit kann der Charakter eine **Physik-Probe (BI, IZ, WA, GE, KO)**, erschwert um X, durchführen. Die Probe besitzt

Synergie zur Fertigkeit Produktion. Die Anzahl der Erfolge ist die Anzahl der produzierten Munition. Der Wurf kann zusätzlich um -3 erschwert werden, wenn die Munition für Projektil-Geschütz Waffen hergestellt werden soll.

Die Munition besitzt Panzerbrechend X. X ist maximal die Stufe der Forschung und reduziert den Projektilschaden um -1 bis maximal 0P, dann ist die maximale Panzerbrechung erreicht.

Bsp: eine Waffe mit 1W3+3P kann bis Panzerbrechend 3 erhöht werden. Sie verursacht dann nur noch 1W3+0P Schaden.

Jede Stufe kostet 5 P-FP mal der Stufe (Stufe 1: 5 P-FP, Stufe 2: 10 P-FP usw.). Jede Stufe erhöht Panzerbrechend X und die Probener-schwer-nis um 1, sie reduziert zudem den festen Projektilschaden der genutzten Waffe um -1. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Produktion plus Physik durch 2.

Zudem kann der Charakter einmal im Zyklus ein einzelnes Rüstungsteil verdichten. Er führt dazu eine **Physik-Probe (BI, IZ, WA, GE, GE)**, erschwert um X plus der Last des Rüstungsteils, durch. X kann frei gewählt werden, ist aber maximal die aktuelle Forschungsstufe der Ultra-Dichte. Der Pz-Wert und die Last des Rüstungsteils erhöhen sich pro Erfolg um +1 (bis maximal zur aktuellen Forschungsstufe). Sind darüber hinaus noch Erfolge übrig, können sie wie folgt eingesetzt werden:

-1 Erfolg: Reduzierung der Last um -1 (bis zur Ausgangslast des verdichteten Rüstungsteils)

-3 Erfolg: Das Rüstungsteil erhält die Besonderheit Massiv (Seite 466).

Scheitert die Probe, wird das Rüstungsteil dadurch zerstört.

8 EP

Psychologie

Synergie: Menschenkenntnis, Pharmazie

Die Psyche besitzt einen großen Einfluss auf den Körper des Menschen. Da sich, durch die Ablehnung der Religionen, nie ein Begriff von Seele in der Wissenschaft verfestigt hat, herrscht ein neurologisches Paradigma vor. Psychische Krankheiten sind entweder durch einen Fehler des Nervensystems oder durch Erinnerungen zu erklären.

Um psychische Krankheiten zu behandeln, kann der Charakter einmal im Zyklus eine **Psychologie-Probe (CH, IN, BI)**, erschwert um die Gesamtheit der **Trauma-Punkte** (TP,

Seite 247) durchführen. Für jeden Erfolg verliert der Patient 1 TP. Ist damit eine Neurose oder Psychose nicht mehr vollständig bezahlt, verliert er sie temporär. Durch den Erhalt weiterer TP kann die Erkrankung aber wieder zurückkehren. Erst wenn die TP der Krankheit vollständig abgebaut wurden, verliert der Charakter sie dauerhaft. Aller 3 Misserfolge wird durch die Probe 1 TP erzeugt. Unabhängig von Erfolgen oder Misserfolgen erzeugt die Probe 1 Sitzung. Die Probe ist um die Anzahl der Sitzungen erleichtert.

Spezialisierungen: Neurologische Analyse Auge für das Innere (S): Aller 3 Fertigkeitstufen in Psychologie erhält der Charakter sofort beim ersten Satz in einer Konversation 1 Hinweis zu 1 psychischen Erkrankung, sofern diese vorhanden ist. Jeder Hinweis erleichtert zudem die Behandlung um +1. **1 EP**

Profilerstellung (M): Der Charakter kann Handlungen- und Denkweisen eines Ziels ableiten. Er führt einmal im Zyklus eine **Psychologie-Probe (WA, WA, BI, IZ, IN)**, erschwert um die Gesamtheit der Trauma-Punkte des Ziels, durch. Die Probe wird durch die Anzahl von Hinweisen zu den psychischen Erkrankungen und der Sitzungsanzahl um +1 erleichtert. Für jeden Erfolg darf der Charakter der Spielleitung eine Frage zu Zielen, Motivationen und für 5 Erfolge zur konkreten, nächsten Handlung des Ziels stellen. Trifft der Charakter das Ziel persönlich erhält er seine Erfolge als zusätzliche Potenzialpunkte für alle soziale Interaktionen. **4 EP**

Psychologische Behandlung

Patientenverbundenheit (S): Je mehr der Charakter seinen Patienten kennenlernt, desto effektiver kann er ihn behandeln. Nach jeder Probe zur Behandlung darf er einen CH-Wurf durchführen. Gelingt er, erzeugt die Probe eine zusätzliche Sitzung. Ab der 3. Sitzung darf der Patient zusätzlich einen WI-Wurf nach der Probe durchführen. Gelingt er, erzeugt er eine zusätzliche Sitzung. Nach Entscheidung der Spielleitung können auch ausgespielte Gespräche 1 zusätzliche Sitzung erzeugen. **2 EP**

Tiefenpsychologie (M): Der Charakter nutzt Hypnose und neuronale Verbindungen, um in die Traumwelt des Patienten vorzustoßen. Er führt dazu eine **Psychologie-Probe (BI, IZ, IN, WA, CH)** durch. Seine Erfolge sind Vassen, die er im Unterbewusstsein des Patienten verbringen kann, ohne von diesem bemerkt zu

werden. Wird er bemerkt, wandelt sich der Traum in einem Alptraum und das Unterbewusstsein versucht ihn zu töten. Stirbt der Charakter in der Traumwelt, wacht er auf und erleidet 1 Trauma-Punkt.

Im Unterbewusstsein lassen sich die Ängste und Störungen als mächtige Manifestationen treffen und besiegen. Besiegt der Charakter eine solche Manifestation, ist der Patient sofort von der Krankheit geheilt.

5 EP

Religionskunde

Synergie: Liturgiekenntnis, Sakrales Wissen
Religionen sind ein neues und fremdes Phänomen. Viele Menschen begegnen Religion mit Furcht und Diskriminierung. In manchen Systemen werden Religionen für eine heilbare, neurale Krankheit gehalten. Es ist ein neues, wenig erkundetes und lückenhaftes Gebiet der Wissenschaft.

Eine **Religionskunde-Probe (BI, IZ, CH)**, erschwert um den Zugang zur religiösen Gemeinschaft (+0: öffentlich zugänglich, -1: private oder geschlossene Gemeinschaft, -2: diskriminierte oder misstrauische Gemeinschaft, -3: unbekannte oder versteckte Gemeinschaft, -5: Geheimgemeinschaft, Kulte), durchgeführt. Jeder Erfolg erzeugt einen Hinweis, für den die Spielleitung eine Frage über die Gemeinschaft, Glaubenssätze oder Gebräuche gestellt werden kann.

Darüber hinaus kann eine religiöse Gemeinschaft erforscht werden. Für jeden Zyklus des Lebens in der religiösen Gemeinschaft darf eine **Religionskunde-Probe (WA, BI, IZ)**, erschwert um die doppelte Anzahl neuer Rituale oder religiöser Akte, die der Charakter an dem Zyklus gelernt hat, durchgeführt werden. Gelingt die Probe, erhält er **Religion-Forschungspunkte (R-FP)** in Höhe seiner Erfolge mal der Anzahl neu erlebter Rituale oder religiöser Akte.

R-FP können für 60 AWE und +1 Bekanntheit pro R-FP verkauft werden. Sie können zusätzlich für einen Kontakt X: Religion verwendet werden (1 R-FP für Stufe 1, 3 R-FP für Stufe 2, 6 R-FP für Stufe 3, 12 R-FP für Stufe 4).

Spezialisierungen: Gemeinde

Bleibender Kontakt (S): Jede religiöse Gemeinschaft, in der der Charakter mindestens einmal geforscht hat, erzeugt pro Zyklus 1 R-FP. Außerdem erhält er einen Kontakt 1: Religion, der ihm über aktuelle Situationen, Gefahren und Bedürfnisse der Gemeinde berichtet. **1 EP**

Konfessionsdialog (M): Der Charakter hat

zahlreiche Kontakte in verschiedenen Gemeinschaften und gilt in jeder Gemeinschaft, in der bereits geforscht hat, als Diplomat. Er erhält dort den Vorteil eines religiösen Amtes und gilt als Repräsentant. Er kann zu Versammlungen der von ihm erforschten Gemeinschaften rufen. Seine Reinheit muss dabei größer sein als die Größe (Seite 346) der eingeladenen Gemeinschaft. Das Thema kann die Reinheit des Charakters temporär modifizieren (unbedeutende Einigung, persönlicher Nutzen: -3, eine Einigung, von der jede eingeladene Gemeinschaft profitiert: +0, eine Gefahr, die jede eingeladene Gemeinschaft bedroht: +3).

Es findet ein diplomatisches Treffen (Seite 322) statt. Gelingt dabei eine Einigung, darf der Charakter eine **Religionskunde-Probe (IZ, IN, CH)** durchführen. Jeder Erfolg kann darin als temporärer Erfahrungspunkt gewertet werden, um die Reinheit des Charakters zu erhöhen. Diese verfallen, wenn sie nicht direkt eingesetzt werden. **3 EP**

Praktische Forschung

Aktimitation (S): Für je 3 R-FP kann 1 Glaubensakt (Seite 346) erlernt werden. Um ihn zu nutzen, wird statt der Liturgie-Probe eine **Religionskunde-Probe (BI, IZ, IN, CH)**, erschwert um -2, durchgeführt. **2 EP**

Intensivforschung (M): Der Charakter darf sich eine Gemeinschaft aussuchen, in der er bereits geforscht hat, in der er ein Mitglied wird. Unabhängig neu kennengelernter Rituale und Praktiken kann der Charakter eine **Religionskunde-Probe (WA, BI, IZ)** durchführen und erhält die Hälfte seiner Erfolge in R-FP. Er kann 1 R-FP für 1 EP ausgeben, die er nur zum Steigern von Religion-Fertigkeiten außer Reinheit oder den Kauf von Glaubensakten nutzen darf. **2 EP**

Sternennavigation

Synergie: Astronomie

Durch die Tore und Lebenslinien ist Sternennavigation nur für Entdeckende und Kriminelle bedeutsam. In Gebieten fern von Signalbojen und anderen Schiffen muss anhand von bekannten Emissionen und Sternkonstellationen durch die Tiefe des Alls navigiert werden. Da unzählige Gefahren auf der Reise lauern, bietet Sternennavigation das Wissen zahlloser Reiseberichte und geheimer Strecken.

Spezialisierungen: Karten

Sekundärmessung (S): Durch die Kontrolle weiterer Messwerte fallen schnell Dinge im

All auf, die sich von den gewohnten Phänomenen abheben. Es gibt von der Spielleitung einen Hinweis, sobald ein geheimer Ort (Seite 592) in Sensorreichweite kommt. Nähert sich das Kollektiv ihm an, kann die Spielleitung durch die Messwerte verschleiert grob nennen, was das Kollektiv erwarten wird. **2 EP**

Stellarkartographie (M): Hat der Charakter alle geheimen Orte eines Systems erkundet, erhält er pro geheimen Ort 1 EP und 1 **Sternennavigation-Forschungspunkt (S-FP)**. Er kann damit eine beliebige Route bestimmen, die nicht durch bereits platzierte Orte durchführt. Er zahlt alle 5 Quadranten Route 1 S-FP. Dann kann er der Route folgende Eigenschaften geben:

-1 S-FP: Abkürzung: Die Route benötigt nur die Hälfte der Zeit, die mit konventioneller Fortbewegung nötig wäre. Die Route muss dazu in möglichst kurzer Strecke zu einem Ziel führen.

-2 S-FP: Sensorschatten: Ohne Tiefenabtastung ist das Kollektivschiff auf der Route versteckt. Die Route muss dazu die Deckung von Systemobjekten nutzen.

-3 S-FP: Verhüllung: Wenn das Kollektiv verfolgt wird, oder andere Akteure versuchen die Route des Kollektivs zu entdecken, müssen sie eine **konkurrierende Sternennavigation-Probe (BI, IZ, WA, GE)** gegen den Charakter schaffen. Ansonsten verlieren sie sich auf der Route. Damit lassen sich auch Orte verschleiern. **5 EP**

Reisen

Optimale Verwertung (S): Der Treibstoffverbrauch halbiert sich während der Reise. Treibstoff nachzukaufen, kostet nur noch 2 AWE pro verbrauchtem Treibstoff. **4 EP**

Alles gesehen (M): Der Charakter darf pro System eine **Sternennavigation-Probe (WA, BI, IZ, IN, GE)**, erschwert um die Sicherheit des Systems (Friedlich: +0, unsicher: -2, gefährlich: -4, Krieg: -6) durchführen. Für jeden Erfolg darf der Charakter das Ergebnis des Weltraum- und/oder Systemereignis um +/-1 modifizieren. Für jeden Misserfolg darf die Spielleitung das Ergebnis um +/-1 modifizieren. **3 EP**

Wirtschaftswissen

Synergie: Mathematik, Strategie

Niemand versteht das Geldsystem vollständig, doch mithilfe von Wirtschaftswissen wer-

den die wichtigsten Wechselwirkungen erklärt. **Wirtschaftswissen-Proben (BI, IZ, IZ)**, offenbaren das Risiko von Aktien. Eine **Wirtschaftswissen-Probe (BI)** kann ebenfalls pro 1 Erfolg 1 Preis und Menge des Angebots/Nachfrage einer Handelsware eines Systems offenbaren.

Der Charakter kann hierüber auch investieren. Dazu wählt er sich ein beliebiges Unternehmen aus, welches nicht an der Börse notiert ist (ansonsten kauft er sich Aktien). Die Spielleitung muss das Unternehmen geheim als sicher, gewöhnlich, risikoreich oder als Müll bewerten. Der Charakter kann eine beliebige Summe investieren und führt danach eine **Wirtschaftswissen-Probe (BI, IZ, IN)** durch. Die Spielleitung vergleicht seine Erfolge nun mit ihrer Bewertung des Unternehmens:

Sicher: +0 Erfolge, es dauert 1W3 Zyklen bis die Investition Früchte trägt. Der Charakter erhält seine Investitionssumme und für jeden Erfolg zusätzlich 1% davon zurück. Für jeden Misserfolg verliert der Charakter 5% seiner Investitionssumme.

Gewöhnlich: -1 Erfolg, es dauert 1W3+1 Zyklen, bis die Investition Früchte trägt. Der Charakter erhält 90% seiner Investitionssumme und für jeden Erfolg zusätzlich 5% davon zurück. Außerdem erhält der Charakter für jeden Erfolg 1% seiner Investitionssumme als zyklische Einnahmen. Für jeden Misserfolg verliert der Charakter 20% seiner Investitionssumme.

Risiko: -2 Erfolge, es dauert 1W3+2 Zyklen, bis die Investition Früchte trägt. Der Charakter erhält 50% seiner Investitionssumme und für jeden Erfolg zusätzlich 25% davon zurück. Außerdem erhält der Charakter für jeden Erfolg 5% seiner Investitionssumme als zyklische Einnahmen. Für jeden Misserfolg verliert der Charakter 33% seiner Investitionssumme.

Müll: -3 Erfolge, es dauert 1W3+1W3 Zyklen, bis die Investition Früchte trägt. Es wird 1W20 gewürfelt, bei 15-20 ist das Geld verloren und die Verantwortlichen haben sich abgesetzt. Bei 1-14 erhält der Charakter 0% seiner Investitionssumme und für jeden Erfolg zusätzlich 33% davon zurück. Außerdem erhält der Charakter für jeden Erfolg 0,5% (bis 0) seiner Investitionssumme als zyklische Einnahmen. Für jeden Misserfolg verliert der Charakter 50% seiner Investitionssumme.

Spezialisierungen: Interportale Wirtschaft Marktwissen (S): Alle Mengen und Preise aller Waren für Angebote und Nachfragen sind

dem Charakter bekannt. Außerdem hat der Charakter Güterbewegungen im Blick. Einmal im Zyklus kann er ein System und eine Ware benennen. Der Charakter kann alle gewürfelten Werte der Ware maximieren oder minimieren. **2 EP**

Börsenmanipulation (M): Der Charakter darf einmalig für ein Unternehmen eine **Wirtschaftswissen-Probe (BI, BI, IZ, IZ, CH)**, erschwert um die Sicherheit der Aktie (Müll: +2, Risiko: -2, gewöhnlich: -4, sicher: -8) durchführen, um den Unternehmen auf dem Markt für bestimmte Gegenleistungen Vorteile zu verschaffen. Die gekauften Veränderungen sind permanent. Jeder Erfolg kann wie folgt eingesetzt werden:

-1 Erfolg: die positive/ negative Wertsteigerung/-senkung steigt/reduziert sich um +/- 10%

-2 Erfolge: die Dividende steigt um 1%

-3 Erfolg: der Fortschrittswurf des Unternehmens darf für die nächste Dekade, einmal im Zyklus wiederholt werden, einmalig kaufbar

-5 Erfolge: Der Fortschrittswurf des Unternehmens erhält +1 für die nächste Dekade, einmalig kaufbar

Immer wenn das Kollektiv einen Kriegs- oder Profi-Auftrag (für Risiko und Müll-Unternehmen auch schwere Aufträge) für ein Unternehmen durchführt, erhält es auch über die initiale Börsenmanipulation hinaus 1 Erfolg, der weiter in das Unternehmen investiert werden kann. **5 EP**

Privatwirtschaft

Handelsanfrage (S): Wenn ein ganz bestimmter Gegenstand (keine illegalen oder Zugehörigkeit-Gegenstände) erworben werden soll, kann der Charakter einmal im Zyklus eine **Wirtschaftswissen-Probe (BI, BI, IZ)**, erschwert um die Seltenheit (Ü: +0, 0 AWE; V: -2, 25 AWE; S: -4, 50 AWE; SM: -6, 100 AWE) durchführen, um eine Handelnde mit dem gewünschten Gegenstand kommen zu lassen. Die Kosten für die Anfrage stehen bei der Erschwernis für die Seltenheit. Der Gegenstand ist grundsätzlich doppelt so teuer, jeder Erfolg der Probe reduziert seine Kosten jedoch um 15% (bis 75%). **3 EP**

Geschäftsbeziehung (M): Der Charakter wählt eine beliebige Handelnde, mit der er eine langfristige Geschäftsbeziehung aufbauen will, aus. Er führt eine **konkurrierende Wirtschaftswissen-Probe (CH, BI, IZ, IZ, IN)** durch. Scheitert der Wurf, kann er keine

Geschäftsbeziehung mit der Handelnden mehr aufbauen. Gelingt er, entsteht eine Partnerschaft. Jeder übrige Erfolg erzeugt 1 **Partnerschaftspunkt (PaP)**. Immer wenn es Transaktionen mit dem Geschäftspartner gibt, erhält der Charakter für je 500 AWE Transaktionswert 1 PaP (überschüssiger Wert wird notiert und der Summe bis zum nächsten PaP hinzugefügt).

Der Geschäftspartner generiert zudem aller 3 Zyklen 1 schweren Auftrag nach Entscheidung der Spielleitung oder wünscht, dass ein bestimmter Gegenstand beschafft wird. Gelingt das oder der Auftrag, erhält der Charakter +3 PaP.

PaP können wie folgt ausgegeben werden:

X PaP: Die Partnerschaftsstufe erhöht sich um 1. X ist die neue Partnerschaftsstufe (beginnt bei 1). Aller 2 Partnerschaftsstufen erhöht sich die Kontakt-Stufe (Seite 287) des Geschäftspartners um +1 (Die Partnerschaftsstufe kann 4 übersteigen).

-1 PaP: Die Kosten eines angebotenen Gegenstandes reduzieren sich um 100 mal Partnerschaftsstufe AWE (bis 0 AWE). Mehrfachkauf möglich

-1 PaP: Alle Spieler dürfen noch einmal auf das Warenangebot der Handelnden würfeln.

-2 PaP: Die Handelnde erweitert ihr Warensortiment um eine Warenkategorie eigener Wahl. Sie nimmt dafür eine Sicherheit vom Kollektiv von 1200 AWE – 150 AWE mal Partnerschaftsstufe (bis 0 AWE)

-3 PaP: Die Handelnde erhöht die Seltenheit einer Warenkategorie um 1 Stufe (für V wird Partnerschaftsstufe 2, für S Stufe 4, für SM Stufe 6, für SE Stufe 8 benötigt)

2 EP

Religion

Inneres Feuer

Synergie: Reinheit, Rhetorik

Emotionen geben Stärke, lassen Schmerzen vergessen und die eigenen Worte entflammen. Was viele Menschen nur durch unkontrollierte Ausbrüche der Wut, Liebe oder Trauer kennen, kann mit dieser Fertigkeit gebündelt werden. Sie kann in jeder Hinsicht, außer bei sachlichen Argumentationen, als **Rhetorik-Probe** verwendet werden. Zugleich bildet sie den emotionalen Eifer ab und die Befähigung, über Leid und Mühsal sowie die eigenen Grenzen hinaus zu wachsen.

Spezialisierungen: Flammender Glaube

Flammende Rede (S): Inneres Feuer-Proben

können nun bei Glaubensakten anstelle von Liturgie-Proben (die Attribute bleiben bis auf BI, das sich zu CH wandelt, gleich) eingesetzt werden. Verbessert den Glaubensakt das Wort zu dem **flammenden Wort**:

Volle Aktion: Der Charakter führt eine **Inneres Feuer-Probe (CH)**, erschwert um noch übrige Moral des Ziels, durch. Bei 1 Erfolg muss das Ziel einen Moral-Wurf durchführen. Für je 2 Erfolge verliert das Ziel zusätzlich -1 Moral. Für je 3 Erfolge wird die eigene Moral und die von Verbündeten in 6-Felder Hörreichweite um +1 verbessert.

Ausdauerkosten: 5, Reinheit 4

4 EP

Flammender Kampf (M): Der Charakter führt zu Kampfbeginn eine **Inneres Feuer-Probe (WI, WI, KO, KO, CH)** durch. Jeder Erfolg erzeugt 1 temporäre Ausdauer, die sich durch Sammeln nicht wieder auffüllen lassen, bis zum Ende des Kampfes.

Verbessert zusätzlich den Glaubensakt Kampfgebet zu flammendes Gebet:

Flammendes Gebet: 1 Vase vor dem Kampf oder **2 Aktionen** im Kampf: Es wird eine **Inneres Feuer-Probe (CH)** mit OR: 5, erschwert um die Anzahl der betroffenen Ziele mal 2, durchgeführt. Bei 1 Erfolg erhalten alle Ziele Standhaft und Widerstandsfähig. Zusätzlich erhalten alle Ziele für je 2 Erfolge Moral +1 und für je 3 Erfolge Ang und Abw: +1. Die Effekte gelten bis zum Kampfe.

Ausdauerkosten: 3, Reinheit: 2

Verbessert den Glaubensakt Rechtschaffener Angriff zum flammenden Angriff:

Flammender Angriff

Freie Aktion: Es wird eine **Inneres Feuer-Probe (WI)**, erschwert um die verlorene Moral, durchgeführt. Jeder Erfolg erhöht für den nächsten Nahkampfangriff Ang um +1 und für jeden 3. Erfolg den Nahkampfschaden um +1P (bis zur Hälfte KR).

Ausdauerkosten: 2, Reinheit: 1

4 EP

Überzeugung

Die Macht des Wortes (S): Immer, wenn eine Debatte oder ein argumentativer Austausch mit einer Inneren Feuer-Probe gewonnen wurde, können die übrigen Erfolge wie folgt eingesetzt werden:

-1 Erfolg: +1 auf die nächste soziale Interaktion mit dem Ziel

-2 Erfolg: das Ziel wird verunsichert, es erhält -2 auf alle Würfe während der nächsten 10 Vasen, nur einmalig kaufbar

-3 Erfolg: Das Ziel erhält 1 Bekehrungspunkt (BP), siehe Bekehrung unten.

2 EP

Bekehrung (M): Einmal im Zyklus darf der Charakter für 1 Wanne Zeit gegen ein Ziel eine **konkurrierende Innere Feuer-Probe (CH, IN, IZ, IN, CH)**, bei konfessionslosen Zielen eine Konkurrenz zu einer **Menschenkenntnis-Probe (WA, IN, IN)** oder **Religionskunde-Probe (BI, BI, IZ, IZ, IN)**, durchgeführt. Jeder Erfolg erzeugt 1 Bekehrungspunkt (BP). Diese bleiben ihre Anzahl in Zyklen erhalten (1 BP = 1 Zyklus, 2 BP = 2 Zyklen usw.) und erleichtern eine weitere Probe auf Bekehrung um ihre Anzahl (1 BP = +1 auf die Probe, 2 BP = +2 auf die Probe usw.). Erreichen die BP die Willenskraft, wird das Ziel zur eigenen Konfession bekehrt. Es teilt dann zentrale Werte und Ansichten der eigenen Konfession und wünscht Teil der religiösen Gemeinschaft zu sein. **3 EP**

Liturgiekenntnis

Synergie: Religionskunde, Sakrales Wissen Rituale, Feste und Lieder stärken die religiöse Gemeinschaft. Die Kenntnis der Liturgien verleiht diesen Handlungen Authentizität. Sie können rezitiert und aufgeführt werden. Um den Zusammenhalt einer Gemeinschaft zu stärken, kann einmal pro Zyklus eine **Liturgiekenntnis-Probe (BI, IN, CH)**, erschwert um die Halbe Größe der Gemeinschaft durchgeführt werden. Jeder Erfolg erhöht den Zusammenhalt um +1. Für jeden Zyklus Vorbereitung wird die Probe um +1 erleichtert.

Spezialisierungen: Glaubensakte

Schriftgelehrt (S): Es können jederzeit alle Glaubensakte gelernt werden. Die Reinheit für alle Glaubensakte und ihre Erfahrungspunktkosten sind um -1 reduziert. Der Charakter erhält +2, wenn er Glaubensakte durch eine Liturgiekenntnis-Probe durchführt. **3 EP**

Erleuchtete Schrift (M): Der Charakter darf eigene Glaubensakte erstellen, indem er eine **Liturgiekenntnis-Probe (BI, IZ, WA, IN, KE)** durchführt. Jeder Erfolg erzeugt 1 **Glaubensaktpunkt (GP)**. Für jedes besuchte neue Heiligtum und jedes Gespräch mit jeder neuen heiligen Person während der Schaffung des neuen Glaubensaktes erhält die Probe +2. GP können wie folgt eingesetzt werden:

Dauer: Die Ausführungsdauer des Aktes beginnt bei 2 Wannen und wird verkürzt:

-1 GP: 1 Wanne

-2 GP: 1 Vase

- 3 GP: 1 Volle Aktion
- 4 GP: 1 halbe Aktion
- 5 GP: 1 freie Aktion

Probe: Es kann sich frei eine passende Probe und passende Attribute ausgesucht werden. Sie beginnt mit 5 Attributen.

- 1 GP: 4 Attribute
- 2 GP: 3 Attribute
- 3 GP: 2 Attribute
- 4 GP: 1 Attribut

Effekt:

-1 GP: der Glaubensakt erhält eine OR von 3. Es muss deklariert werden ob es Feinde oder Verbündete betreffen soll. Jede weitere Erhöhung um OR: +3 kostet einen zusätzlichen GP: OR: 3 = 1 GP, OR: 6 = 3 GP, OR: 9 = 6 GP usw.)

-2 GP: Die Erhöhung oder Senkung eines Sekundärattributes (Ang, Abw, Prä, Ausw, Ausd, Wi, Mo usw.) kostet pro Erfolg in der Probe 2 GP. Es kostet 4 GP, wenn es um +2 erhöht/-2 gesenkt werden soll.

-4 GP: Die Erhöhung oder Senkung eines Primärattributes (BI, CH usw.) kostet pro Erfolg in der Probe 4 GP. Es kostet 8 GP, wenn es um +2 erhöht/-2 gesenkt werden soll.

Effektdauer:

Effektdauer: der Effekt hält für die nächste Handlung

-1 GP: hält für die nächste Kampfrunde

-2 GP: hält für die nächsten 3 Kampfrunden

-3 GP: hält bis zum Ende des Kampfes

Kosten: Die Kosten sind eine Zahl, die frei auf Ausdauerkosten und Reinheit verteilt werden kann. Sie beginnt bei 17.

-1 GP: 12

-2 GP: 8

-3 GP: 5

-4 GP: 2

7 EP

Gemeinde

Mitreibende Liturgie (S): Immer wenn die Gemeinschaft Zusammenhalt durch die zyklische Liturgiekenntnis-Probe erhält, erhält sie +1 Zusammenhalt. Jeder Zyklus Vorbereitung erzeugt +3 statt +1 Erleichterung auf die Probe. 2 EP

Die große Anrufung (M): Der Charakter kann einmal in der Dekade in einer Gemeinschaft eine **Liturgiekenntnis-Probe (BI, BI, IZ, IN, CH)** durchführen. Jedes neue besuchte Heiligtum und jedes Gespräch mit einer neuen heiligen Person erhöht die Erleichterung permanent um +1. Er kann die Erfolge wie folgt ausgeben:

Gemeinsame Vision: Alle Teilnehmenden der großen Anrufung erhalten X EP. Wobei X die hierfür ausgegeben Erfolge ist. Mit den EP kann der Charakter seine Reinheit steigern.

Gemeinsamer Glaube: Die Gemeinde erhält +X Größe, +X Zusammenhalt und -X Gefahr, wobei X je 2 Erfolge sind, die hierfür ausgegeben werden.

Gemeinsames Wunder: Die Gemeinde erhält eine heilige Reliquie, die für alle Belange als Heiligtum zählt. Sie erhöht +X Größe oder +X Zusammenhalt oder -X Gefahr oder eine beliebige Kombination daraus pro Zyklus, für je 3 Erfolge, die für X ausgegeben werden (eine Reliquie, die alle 3 Werte um 1 pro Zyklus verbessert, würde -9 Erfolge kosten. Eine Reliquie, die einen Wert um +3 pro Zyklus verbessert, würde ebenfalls -9 Erfolge kosten). **7 EP**

Reinheit

Synergie: Sakrales Wissen

Durch eine bestimmte Lebensweise und das Einhalten religiöser Normen erlangen Personen Reinheit. Reinheit ist primär ein Macht-konstrukt. Es wird eingesetzt, um sich gegen andere, unreinere Personen zu erhöhen und damit mehr Privilegien einzufordern. Es dient allerdings auch zur Psychohygiene, indem es ein Gefühl des Richtigen oder Gerechten gegenüber anderen Lebensstilen erzeugt.

Mit einer **Reinheit-Probe (WI, IN, CH)** kann die Person ihre gelebte Reinheit offen nach außen tragen und andere davon überzeugen.

Reinheit kann nicht per EP erworben, sondern muss sich durch religiöse Akte verdient werden.

Spezialisierungen: Religiöse Führung

Abgesandter (S): Der Charakter erhält +1 Reinheit und Immunität: Gesellschaft in allen religiösen Gemeinschaften. Ihm ist es erlaubt, jede religiöse Gemeinschaft zu betreten und als Botschafter zu fungieren. **0 EP**

Heilig (M): Der Charakter erhält +3 Reinheit und wird, wenn er damit das amtierende Oberhaupt der Gemeinschaft überflügelt, zum neuen Oberhaupt bestimmt. Die Spenden für eine heilige Personen erhöhen sich um 50%. Pilger reisen regelmäßig zu ihm, um seiner Heiligkeit Zeuge zu werden. Seine Glaubensakte verbessern all ihre Werte um +1. **0 EP**

Weltliche Führung

Heil der Gemeinde (S): Der Charakter erhält ein religiöses Amt, um die Gemeinde zu verwalten. Wenn es noch kein Oberhaupt gibt, wird er die Anführende der Gemeinde. Durch

seine Anwesenheit in der Gemeinde erhält sie +1 Zusammenhalt und -1 Gefahr pro Zyklus. Er erhält 25 AWE mal der Größe der Gemeinde jeden Zyklus an Spenden, um sich um die Probleme und Bedürfnisse der Gemeinde zu kümmern. Das Geld darf nur für diese Zwecke eingesetzt werden oder der Charakter verliert sein Amt und muss die veruntreute Summe doppelt der Gemeinschaft zurückzahlen. **4 EP**

Heiliger Krieg (M): Der Charakter kann jederzeit einen Heiligen Krieg ausrufen, sofern er einen legitimen, religiösen Grund für einen Krieg besitzt (Einnahme heiligen Bodens, die Befreiung einer heiligen Person, das Zurückdrängen einer anderen Religion, das Erämpfen von Rechten oder Lebensgrundlagen).

Die Größe der Gemeinde wird mit 10 multipliziert. Dies ist die gesamte Gemeinschaft. Davon werden der Zusammenhalt in % Glaubenskämpfer (bei Größe 10 = 100 Personen und Zusammenhalt 30 = 30% werden 30 Glaubenskämpfer für den heiligen Krieg mobilisiert). Glaubenskämpfer werden, solange wie der Heilige Krieg anhält, von der Größe der Gemeinschaft abgezogen. Wenn sich die Größe und/oder der Zusammenhalt erhöht, erhöht sich auch die mobilisierte Menge an Glaubenskämpfern. Für je 10 mobilisierten Glaubenskämpfern erhöht sich die Gefahr für die Gemeinschaft um +1 pro Zyklus.

Alle Glaubenskämpfer besitzen Alle Werte: 11 und 1 beliebige Waffe Ü. Sie gelten als Furchtlos und befolgen loyal die Befehle des Charakters. Sie können für beliebige Missionen eingesetzt werden. Ist der Charakter anwesend, tauchen sie als Kampfteilnehmende in Kämpfen auf. Ist der Charakter nicht anwesend, werden die Regeln auf Seite 775 angewendet. **8 EP**

Sakrales Wissen

Synergie: Liturgiekenntnis, Reinheit

Eine eigene Weltanschauung besitzt eigene Geschichten, Artefakte, wichtige Personen und Orte. Der Charakter kann **Sakrales Wissen-Proben (BI, IZ, KE)**, erschwert um die Bekanntheit des Wissens (+0: öffentlich bekannt, -1: verschlossenes aber aufgeschriebenes Wissen, -2: durch die Öffentlichkeit gezielt unterdrücktes Wissen, -3: unbekanntes oder nur in privaten Kreisen kursierendes Wissen, -5: verbanntes oder geheimes Wissen), durchgeführt. Für jeden Erfolg erhält der Charakter 1 Hinweis, durch den er der Spielleitung 1 Frage stellen darf oder durch den die

Spielleitung das Wissen detaillierter ausführen darf.

Spezialisierungen: Altes Wissen

Wissenspilgerschaft (S): Immer, wenn der Charakter einen neuen heiligen Ort besucht oder mit einer neuen heiligen Person spricht, erhält er 10 **Religion-Forschungspunkte (R-FP)**. Der Charakter kann sich so eine Pilgerschaft erstellen. Am Ende jeder Pilgerschaft erhält zusätzliche R-FP für jede weitere Station (ein Heiligtum oder eine heilige Person) in der Pilgerschaft (2 Stationen: 2 FP mal 2, 3 Stationen: 3 FP mal 3 usw.). **2 EP**

Alter Glauben (M): Der Charakter kann für je 10 R-FP einen Wert eines beliebigen Glaubensaktes (auch selbst erstellte Glaubensakte) um 1 verbessern. Der verbesserte Glaubensakt ist nur dem Charakter bekannt und kann auch nur von ihm gelehrt werden. Jeder Wert eines Glaubensaktes lässt sich bis zu fünfmal verbessern. **4 EP**

Neues Wissen

Flüsterwind (S): Immer, wenn der Charakter ein System betritt, kann er verlassenen Antennen oder in Ruinen, deren Decken beschrieben wurden, Gerüchte über andere religiöse Gemeinden, heilige Orte und heilige Personen erhalten. Er kennt jedoch nur die Kontaktpunkte. Alles andere liegt daran, wie er die Kommunikation herstellt. **2 EP**

Orakel (M): Den Legenden nach, hatten einst die heiligsten Farborakel ein Buch, das Panoptikum, erschaffen, über deren Deutungsmuster die Zukunft vorhergesagt werden kann. Dem Charakter ist es gelungen, an einen fehlerhaften Nachdruck dieses Buches zu gelangen. Es gilt als heilige Reliquie und erhöht Reinheit um +1.

Der Charakter kann einmal in 3 Zyklen mit dem Buch und dem Blick in einen farbigen Sternennebel eine **Sakrales Wissen-Probe (WA, BI, IN, KE, KE)**, erschwert um die Fehlerhaftigkeit des Buches (wenn 0 R-FP ausgegeben wurden: -5, aller 10 ausgegebenen R-FP +1. Der Bonus kann insgesamt +5 auf die Probe erzeugen. Je ausgegebenen 10 R-FP erhöht sich der Wert des Buches um 750 AWE), durchführen.

Für jeden Erfolg darf der Charakter seinen Schicksalszahl temporär 1 Zahl hinzufügen. Im Anschluss führt er einen Schicksalswurf durch. Gelingt er, darf die Spielleitung ihn ein verschwommenes, aber dennoch wahres Bild

oder eine kurze Abfolge von Bildern der Zukunft nennen. Alternativ darf er bis zu 3 Ja/Nein-Fragen der Spielleitung zu einem zukünftigen Ereignis stellen.

Wurde das Buch vollständig rekonstruiert, erhält die Tragende eine zusätzliche Schicksalszahl. **6 EP**

Natur

Athletik

Synergie: Sport

Jede Form der schnellen oder ausdauernden Ganzkörperbewegung kann unter Athletik gezählt werden. Bei Langläufen kann, mit einer erfolgreichen **Athletik-Probe (KO, WI)**, ein Ausdauerverlust pro Kampfrunde verhindert werden. Die Erschwernis steigt dafür jede Kampfrunde um -1. Sobald eine Probe scheitert, verliert der Charakter 1 Ausdauer und die Erschwernis senkt sich wieder auf 0.

Die maximale Bewegungsreichweite kann durch die Aktion Sprinten im Kampf bis um die halbe Fertigkeitenstufe von Athletik erhöht werden. Jedes passierte Feld über das Bewegungsmaximum verbraucht jedoch pro Feld 1 Ausdauer.

Spezialisierungen: Ausdauer

Kampf atmung (S): Bei jeder Aktion Bewegung halb regeneriert der Charakter 1 Ausd., bei jeder Aktion Bewegung voll regeneriert er 2 Ausd. **4 EP**

Marathonreserven (M): Der Charakter erhält für einen Auftrag seine Ausdauer zusätzlich als temporäre Ausdauer, die sich nicht auffüllen lässt. Er kann sie jederzeit statt seiner regulären Ausdauer ausgeben.

Er würfelt zudem bei Langlaufen nur jede Vase einmal statt jede Kampfrunde. Außerdem werden alle Ausdauerkosten zur Überwindung von Strecken oder Hindernissen halbiert (mindestens 1). Davon können auch Kampfsportmanöver profitieren.

Besitzt der Charakter Sprintgewöhnung, werden die Ausdauerkosten für das Überwinden zusätzlicher Felder beim Sprinten gedrittelt (mindestens 1). **4 EP**

Geschwindigkeit

Auf die Plätze... (S): In der ersten Kampfrunde erhält der Charakter, wenn er vor Beginn des Kampfes die Aktion Sprinten ansagt, +1 Ini, +2 Ausw und das Sprinten kostet keine Ausdauer, ganz egal, wie weit er sich bewegt. **4 EP**

Bewegungskontrolle (M): Die Bewegung halb wird zu einer freien Aktion, die Bewegung voll mit Sprinten wird zu einer halben Aktion. Der Charakter kann also in einer Kampfrunde Sprinten und eine andere halbe Aktion vollführen.

10 EP

Befreiung/Fesselung

Synergie: Überleben

Knotenbindung, Fesselung und Methoden sich daraus zu befreien, werden unter diese Fertigkeit gefasst. Je nachdem, mit wie vielen Erfolgen die Befestigung ausgeführt wurde, wird die **Befreiung-Probe (IN, GE)** um die Anzahl dieser Erfolge erschwert.

Spezialisierungen: Fesselung

Ankerstich (S): Der Charakter kann durch Knotentechniken die doppelte Zahl an Potenzialpunkten dieser Fertigkeit in Metern ein stabiles Seil spannen. Es kann Last bis zur Höhe der einfachen Potenzialpunkte dieser Fertigkeit tragen und über sich bewegen. **2 EP**

Knotenvielfalt (M): Der Charakter kennt für jede Situation den richtigen Knoten. Jeder Wurf, der durch Seil und Knoten erleichtert werden kann und der nicht über Befreiung abläuft (etwa Klettern, Konstruktion, Überleben usw.) ist durch ein Viertel der Potenzialpunkte dieser Fertigkeit erleichtert. **5 EP**

Loslösung

Geheimes Lösen (S): Wenn die Befreiung-Probe gelungen ist, merkt niemand von außen, dass sich der Charakter bereits befreit hat. Dasselbe gilt für Seilmechaniken, die er manipuliert hat. Wenn der Charakter es wünscht oder bei stärkerer Belastung lösen sich diese dann wie von selbst. **1 EP**

Schlangemensch (M): Vor einem Auftrag kann der Charakter seinen Körper mit einer **Befreiung-Probe (GE, IN, WA, KE, KO)** präparieren. Pro Erfolg dauert die Vorbereitung 10 Vasen. Die Hälfte seiner Erfolge geben an, um wie viel eine Fesselung aber auch Griffe, Hebel und Würfe gegen ihn zusätzlich erschwert sind. **4 EP**

Erste Hilfe

Synergie: Medizin

Die Fertigkeit kann direkt in Kampfsituationen eingesetzt werden, um das Leben einer verletzten Person zu retten. Der Charakter

muss eine **Erste-Hilfe-Probe (WA, IN, GE)** durchführen. Für jede Verwundung die den Widerstand reduziert hat, ist der Wurf um -2 erschwert (mit Verwundungsmodul um X, Seite 246). **Jeder Erfolg heilt um 1 Widerstand. Nach jedem Widerstandsverlust darf ein Charakter nur einmal geheilt werden.** Für weitere Heilung muss eine **Medizin-Probe** durchgeführt werden.

Muss der Charakter wiederbelebt werden, ist der Wurf grundlegend um -2 und für jeden Punkt Widerstand unter 0 zusätzlich um -1 erschwert. Alle anderen Modifikationen werden ignoriert. Bei einer Wiederbelebung wird der Charakter auf 1 Widerstand gebracht und stabilisiert. Er ist danach immer noch kampfunfähig, aber droht nicht mehr in den kommenden Kampfunden zu sterben.

Erste Hilfe kann keinen Charakter vollständig heilen, sondern nur seinen Widerstand wiederherstellen. Effekte von Verwundungen müssen mit einer **Medizin-Proben (Attribute und Erschwernis je nach Verwundung)** geheilt werden. Dafür reichen bereits improvisierte Materialien aus, um eine Erste-Hilfe-Probe durchzuführen.

Spezialisierungen: Stabilisierung

Gefechtssanitäter (S): Sobald der Charakter einen Patienten mit einer Ersten-Hilfe-Probe behandelt, wird sein Wi mindestens auf 1 gesetzt und er gilt als stabilisiert. Dies gilt selbst dann, wenn er Misserfolge bei der Probe erwürfelt.

Immer wenn der Charakter Widerstand mit einer Ersten-Hilfe-Probe wiederherstellen würde, stellt er zusätzlich Wi: +1 her.

Zusätzlich kann der Charakter eine Erste-Hilfe-Probe als halbe Aktion durchführen. Kann er dies bereits, kann er die Probe als freie Aktion durchführen. **2 EP**

Wiederbelebungsexpertise (M): Einmal im Kampf kann ein Charakter, dessen Widerstand auf 0 oder niedriger gefallen ist, mit einer **Erste-Hilfe-Probe (WA, IN, GE)**, ohne Erschwernis, wiederbelebt werden. Der Patient erhält die Erfolge in Wi, der 1 übersteigen kann. Er ist danach wieder vollständig handlungsfähig. **3 EP**

Taktische Wundversorgung

Versorgung unter Feuer (S): Der Charakter kann für eine freie Aktion einen verwundeten Charakter in Rufreichweite, als Patienten, zur Selbstversorgung anleiten. Dieser darf, sobald er eine Erste-Hilfe-Probe durchführt, zusätzlich die Fertigungsstufe der Ersten-Hilfe des

Charakters als Potenzialpunkte verwenden. Es zählt allerdings nur die Differenz von der eigenen Erste-Hilfe-Fertigkeit zu der des Charakters. Besitzt der Patient eine gleichhohe oder höhere Fertigkeitenstufe wie der Charakter, erzeugt der Vorteil nur +1 Potenzialpunkt für den Patienten

Zusätzlich kann der Charakter eine Erste-Hilfe-Probe als halbe Aktion durchführen. Kann er dies bereits, kann er die Probe als freie Aktion durchführen.

2 EP

Schleiftricks (M): Der Charakter kann eine erweiterte **Erste-Hilfe-Probe (WA, BI, GE, KR, KO)** durchführen. Gelingt sie, bewegt er den Körper des Patienten mit sich mit und bleibt handlungsfähig. Ist dieser noch bei Bewusstsein kann der Patient mit einer zusätzlichen Erschwernis von -3 vom Rücken des Charakters schießen, angreifen und abwehren. Er gilt in dieser Position trotzdem als versorgt. Jeder Attributspunkt in KO gilt dabei als 1 Last, die der Charakter tragen muss. Jeder Erfolg in der Probe reduziert die Last um -1. Es muss Überlastung geprüft werden (Seite 240).

3 EP

Fährtenlesen

Synergie: Ermittlung

Alle Lebewesen verändern die Welt mit ihrer Berührung. Mit Fährtenlesen können diese Spuren gefunden und zurückverfolgt werden. Desto älter und versteckter die Fährten sind, desto höher wird die **Fährtenlesen-Probe (WA, IN, IZ)** erschwert. Aller 8 Wannen wird die Probe dabei um -1 erschwert. Gleichzeitig kann Fährtenlesen verwendet werden, um die eigene Spur zu verwischen. Dazu wird eine **Fährtenlesen-Probe (BE, GE, KO)** durchgeführt. Die Erfolge der Probe sind dann die zusätzliche Erschwernis für die Suchenden.

Spezialisierungen: Spurensuche

Spurenkenntnis (S): Wenn der Charakter eine Spur entdeckt, weiß er sofort, um welches Lebewesen es sich handelt, sofern es ein bekanntes Lebewesen ist. **2 EP**

Molekulare Spurensuche (M): Der Charakter benötigt Ausrüstung, mit der er Proben nehmen und analysieren kann. Die Spielleitung notiert sich einen oder mehrere detaillierte Orte und wie alt die Spur ist. Dann führt der Charakter einen **Fährtenlesen-Probe (IZ, BE, GE, WA, BI)** an einem selbst gewählten Ort (wie die Wurzeln eines Baumes, das Waschbecken eines Badezimmers usw.)

durch. Die Untersuchung dauert 3 Wannen. Für jeden Erfolg kann:

1. die Untersuchung -30 Vasen (bis minimal 10 Vasen) verkürzt werden
2. ein zusätzlicher Untersuchungsort benannt werden
3. die Erschwernis für das Alter der Spur sinkt um +1.

Hat der Charakter dadurch am richtigen Ort gesucht und die Erschwernis durch das Alter der Spur auf +0 gesenkt, findet der Charakter die Spur. **3 EP**

Spurenverschleierung

Spuren fälschen (S): Der Charakter kann sich die **Fährtenlesen-Probe (WA, IN, IZ)** zum Verschleiern zusätzlich um -2 erschweren und sich ein Lebewesen seiner Wahl ausdenken, dessen Spuren er legt. Misslingt einem Tier oder einer Jagenden die Fährtenlesen-Probe, ist sie davon überzeugt, dass das gewählte Lebewesen die Spuren verursacht hat. **2 EP**

Spurendiebstahl (M): Wenn ein Tier gefangen oder betäubt wurde, können seine Pheromone, Haare, Kot oder andere Markierungsstoffe extrahiert werden. Dazu wird eine **Fährtenlesen-Probe (IN, WI, BE, GE, KO)** durchgeführt. Es wird ein dauerhafter Köder erschaffen, der die Spuren mit den gewürfelten Erfolgen verschleiert. Eine Jagende benötigt eine Fertigungsstufe gleichgroß oder größer der Erfolgsanzahl, um sich von dem Köder nicht beeinflussen zu lassen. Andernfalls hält sie ihn ebenfalls für echt. Mit 4+ Erfolgen werden alle Tiere sicher abgelenkt. Dies ist auch mit Menschen und ihren Biosignaturen, wie Fingerabdruck oder dem Auslesen der Iris, möglich. **4 EP**

Klettern

Synergie: Sport

Es wird immer dann eine Fertigungsprobe abgelegt, wenn der Charakter ein Hindernis überwinden will, das nicht einfach übersprungen werden kann.

Im Kampf gilt: es wird bei der vollen Aktion Überwinden eine **Klettern-Probe (BE)**, erschwert um die Höhe/Breite (je 0,5m um -1), durchgeführt. Scheitert die Probe, wird die übrige Geschwindigkeit auf 0 gesetzt und für jeden Misserfolg verliert der Charakter -1 Initiative. Jeder Erfolg erzeugt 1 Ges, die aber insgesamt nicht höher sein kann als die übrige Geschwindigkeit, mit der das Hindernis überwunden wurde. Dies kostet Ausdauer: -1.

Außerhalb des Kampfes gilt: Der Charakter

führt eine **Klettern-Probe (KR, KO, BE)**, erschwert um X, durch. X ist die Anzahl an Metern, die er in einer Vase hinaufklettern will. Jeder Erfolg erhöht die überwundene Meteranzahl in einer Vase zusätzlich um 0,5m. Jede Probe kostet 1 Ausdauer.

Durchschnittene/ glatte/brüchige/ bewegliche Oberflächen erschweren den Wurf um -1/ -2/ -3/ -4.

Spezialisierungen: Erklimmen

Sprungkraft (S): Die Erfolge können die insgesamt, übrige Geschwindigkeit in einer Kampfunde übersteigen (hat der Charakter noch 2 Ges übrig, aber 4 Erfolge, erhält er +2 Ges). **1 EP**

Parkour (M): Anstatt einer **Klettern-Probe (BE)**, gibt der Charakter 1 Potenzialpunkt aller 0,5m aus, um das Hindernis sicher zu überwinden. Er reduziert dabei nicht seine Ges. Hat er zudem Sprungkraft (S) gekauft, darf er bis zu seiner vollen Ges weitere Potenzialpunkte ausgeben, um zusätzliche Ges zu erhalten. Die Potenzialpunkte frischen sich mit der nächsten Kampfunde wieder auf, allerdings muss der Charakter für je 4 so ausgegebene Potenzialpunkte 1 Ausdauer bezahlen. Die Ausdauerkosten von 1 für das Überwinden eines einzelnen Hindernisses entfallen.

3 EP

Gefechtsklettern

Kampf in der Höhe (S): Der Charakter kann mit einer Erschwernis von -10 auf alle Würfe während des Kletterns kämpfen. Die Erschwernis addiert sich mit der Fertigkeitenstufe (mit Fertigkeitenstufe 5 ist die Erschwernis nur noch -5 groß). Er besitzt alle regulären Aktionen, muss aber, wenn er von Energie- oder Projektilwaffen dabei getroffen wird, eine **Klettern-Probe (WI, BE)**, erschwert um den erlittenen Schaden, durchführen, um nicht zu stürzen.

Ist der Charakter mindestens 1m höher als sein Ziel, erhält er Ang, Abw, Ausw und Prä um +2 verbessert. Er trifft immer die Arme (1-3) oder den Kopf (4-6) seines Ziels. Steht er zu hoch um anzugreifen, gelten noch die Boni auf die anderen Sekundärattribute. **2 EP**

Tod von Oben (M): Greift ein Charakter aus einer mindestens 1m höheren Position als sein Ziel an, kann er sich auf sein Ziel stürzen. Er erhält Ang: +3, der Schaden wird verdoppelt, als würde er das Ziel von hinten angreifen. Trifft der Angriff, trifft er automatisch den Kopf des Ziels. Für jeden Metern über 1m gilt

für das Ziel und dass es beim Aufprall 1P zusätzlich erhält (wird dem Angriff zugerechnet und bei Erfolg ebenfalls verdoppelt). Der Charakter kann eine **Klettern-Probe (IN, BE, BE)**, erschwert um die gefallene Meterzahl durchführen. Für jeden Erfolg erleidet er 1P weniger (bis 0) und für jeden Misserfolg 1P mehr Schaden. **1 EP**

0-G

Synergie: Athletik

Wer die Anziehungskraft von Planeten oder die künstliche Schwerkraft von Raumstationen und Schiffen gewöhnt ist, muss sich in der Schwerelosigkeit und ihren Möglichkeiten erst einmal zurechtfinden. Mit 0-G sind alle Bewegungsmanöver, Flugbewegungen und die Orientierung in der Schwerelosigkeit umfasst. Es wird dann eine **0-G-Proben (WA, WI, BE)**, erschwert für einfache Handlungen (Greifen großer Objekte, Bewegung auf ebenen Flächen, Orientieren mit markanten Punkt wie einem Raumschiff: -1), erschwerte Handlungen (Greifen kleiner oder schneller Objekte, Bewegung über sich bewegende, unebene Flächen, Orientieren anhand von kosmologischen Körpern im gleichen System: -3) und gefährlichen Handlungen (Kämpfe im All, Sprünge oder kurze Flüge zwischen Oberflächen, Orientieren an bloßen Sternen: -5) durchgeführt.

Es gilt, dass der Charakter die Trägheitsregeln für Bewegungen über Ges: 5 verwendet (Seite 263). Jeder Erfolg kann seine Geschwindigkeit dabei um +1 erhöhen.

Bei Misserfolgen geschieht Folgendes:

-1: der Charakter verliert die Kontrolle und bewegt sich seine halbe Geschwindigkeit in Trägheitsrichtung weiter. Kollidiert er mit etwas, erleidet er XP in Höhe seiner übrigen Ges.

-2: Wie -1 nur mit voller Geschwindigkeit.

-3: Wie -2 nur vertikal in die Höhe oder Tiefe des Raumes. Es kann passieren, dass der Charakter dadurch den Totraum betritt. Dies ist ein Raum, in dem er ohne fremde Hilfe im All gefangen ist.

-4: Der Charakter stürzt so katastrophal, dass er in den Totraum verschollen geht.

Ein raumfähiger Anzug (jede Rüstung mit Immunität: All) besitzt für 10 Vasen Sauerstoff. Im Kampf ist der Verbrauch deutlich erhöht, wodurch der Sauerstoff 10 Kampfrunden hält. Extra dafür gebaute Raumanzüge besitzen eine Luftkapazität von 8 Wannen.

Spezialisierungen: Bewegungen

Driften (S): Jeder Erfolg der **0-G-Probe**

(WA, WI, BE) erhöht die Geschwindigkeit um zusätzlich +1. Alle 5 Potentialpunkte erhält er +1 Manövrierfähigkeit. **2 EP**

Allgewöhnung (M): Die Erschwernisse aller Handlungen senken sich um +X (bis 0). X erhöht sich alle 5 Potentialpunkte um +1. **2 EP**

Überleben

Leitsterne (S): Der Charakter erkennt die wichtigsten Sterne der Systeme, anhand derer er sich immer wieder neu orientieren kann (funktioniert nur in Systemen, die einen Blick auf das Universum zulassen). Solange der Charakter diesen Stern sieht, weiß er immer wo er sich befinden und wohin er gehen muss. Er braucht nicht auf die Orientierung zu würfeln. Dies ist auch möglich, wenn die Navigation des Schiffes ausgefallen ist. **1 EP**

Minimalverbrauch (M): Kontrollierte Atmung und energiesparender Verbrauch verlängert die Zeit, die der Charakter im All verbringen kann erheblich (mit Rüstungen, die lediglich die Besonderheit: Immunität: All besitzen, wären dies 100 Vasen, mit extra dafür gebauten Raumanzügen beträgt die Zeit bis zu 1 Zyklus). In Kämpfen wird diese Zeit nur halbiert. **2 EP**

Orientierung

Synergie: Terrainerfahrung

Der Charakter führt eine **Orientierung-Probe (WA, IN, IZ)** durch, um seinen eigenen Standort oder einen Hinweis für seine Zielrichtung zu erfahren. Die Boni und Mali sind: **Boni:** + die Hälfte der vorausgegangenen Orientierung-Probe

+ 2 bei klarer, weiter Sicht

+ 1 für 10m Beobachtungshöhe über den Boden (+2 bei 25m, +3 bei 50m)

+1 bei einem markanten Geländemerkmal

+1 für eine vertraute Region, +2 für eine Heimatregion

Mali: - alle Misserfolge der vorausgegangenen Orientierung-Probe

- 1 bei Regen, -2 bei Sturm, -3 bei Nacht, -4 bei Nebel

-1/-2/-4 bei leichten/moderaten/dichten Bewuchs oder Bebauung

-2 in einem Tal oder einem Geländeeinschnitt

-1 bei monotonem, gleichartigem Gelände

-2 ohne Erfahrung in der Klimazone

Hinweise zu: Himmelsrichtung: +0, eigenen

Standort: -1, Richtung des Ziels: -2, konkreter

Weg zum Ziel: -3

Die Erfolge und Misserfolge einer Orientierungs-Probe werden notiert. Sie werden für die nächste Orientierung angewandt.

Der Charakter kann sich ohne Verzögerung und ohne Hilfsmittel ungefähr orientieren, wodurch er bloß einer groben Richtung folgt. Er kann sich aber auch mit 10 Vasen Orientierungsphase, Karte und Kompass exakt orientieren, wodurch er sich genau auf einen Punkt der Karte zubewegt.

Die Zeitrechnung ist bei ungefährender Orientierung für 1km 15 Vasen, bei exakter Orientierung für 1km 10 Vasen.

Die Orientierung-Probe kann von der Spielleitung eingesetzt werden, um in einer konkreten Situation den richtigen Weg zu finden. Hierbei können die Erfolge als Hinweise gewertet werden, mit denen die Spieler ihren eigenen Weg beurteilen und finden können. Sie kann aber auch eine Reise lenken. Je nach der Länge des Weges können X Orientierungs-Proben eingesetzt werden. Nach jeder Probe kann es zu einem Ereignis auf dem Weg kommen, dass das Kollektiv ihrem Ziel näherbringt oder es davon entfernt.

Spezialisierungen: Exakte Orientierung

Langsam, aber sicher (S): Der Charakter kann sich +X Vasen Zeit lassen (bis maximal 30). Für je 10 Vasen erhält die Probe +1. **1 EP**

Marschmathematik (M): Der Charakter zählt seine Doppelschrittzahl und nutzt zuvor berechnete Winkel zur Fortbewegung. Er führt eine **Orientierungs-Probe (BI, IZ, WA, IN, IZ)** aus, die um die normalen Boni und Mali modifiziert wird. Ihre Erfolge und Misserfolge stehen fortan alle folgenden Proben ohne Abzüge zur Verfügung. Der Charakter kommt, wenn er erfolgreich war, punktgenau ans Ziel. **2 EP**

Relative Orientierung

Schnell und flüchtig (S): Der Charakter kann sich selbst während einer Belastung, wie einer Flucht, orientieren. In einem Kampf benötigt er dafür nur eine freie Aktion. Aufgrund der entfallenden Orientierungshalte verringert sich die Marschzeit auf 12 Vasen für 1km. Dafür ist das Orientieren zusätzlich um -1 erschwert. **1 EP**

Wegeintuition (M): Vor jeder Abzweigung kann der Charakter auf seine Erfahrung zurückgreifen und einen Wurf auf IN, um -3 erschwert, durchführen. Ist er erfolgreich, bemerkt er, auf einen falschen Weg zu sein oder welcher von den vor ihm liegenden Wegen der

bessere ist. Scheitert der Wurf, geht er allerdings auch überzeugt in eine falsche Richtung. **3 EP**

Schleichen

Synergie: Heimlichkeit

Wenn ein Charakter schleicht, bewegt er sich nur noch halb. Sobald er sich voll bewegt, beendet er sein Schleichen. Wurde er entdeckt, kann er nicht erneut schleichen, außer kein Feind achtet mehr auf ihn und er ist außerhalb aller feindlichen Sichtlinien. Gelingt das Schleichen, gilt er als versteckt und kann nicht das direkte Ziel (eine aus Vermutung geworfenen Granate kann ihn etwa erfassen) von feindlichen Handlungen sein. Zum Schleichen führt er eine **Schleichen-Probe (WA, BE, BE)** durch. Diese wird durch den Untergrund beim Hören erschwert: glatte, massive Flächen: +0, unebene, nachgiebige Flächen: -1, Metall- und Holzflächen: -2, überwuchterter oder unaufgeräumter Boden: -3

Sichterschwernisse/-erleichterungen und Lautstärke modifizieren dagegen die Wahrnehmungreichweite des wahrnehmenden Charakters. Die gewöhnliche **Wahrnehmungreichweite** von Charakteren sind **8 Felder** für das Sehen und das Hören. Bei guter Sicht und Stille verdoppelt sich dieser Wert und bei dichtestem Nebel und ohrenbetäubenden Lärm kann sich dieser Wert bis auf 1 Feld reduzieren. Der Charakter nimmt, außer die Sichtlinien sind blockiert oder jemand nähert sich von seinem Rücken, alles innerhalb der Wahrnehmungreichweite wahr.

Bei jedem Feld über der Wahrnehmungreichweite muss ein Charakter würfeln, ob er etwas wahrnimmt. Dabei gelten die Regeln für die Optimalreichweite. Für jedes Feld über der Wahrnehmungreichweite wird ein WA-Wurf um -1 erschwert. Scheitert er, wird der nahende Charakter nicht wahrgenommen.

Mit jedem Erfolg einer **Schleichen-Probe (WA, BE, BE)** ist der WA-Wurf um -1 erschwert. So kann auch die Wahrnehmungreichweite betreten werden, ohne sofort wahrgenommen zu werden. Für jedes Feld in der Wahrnehmungreichweite **frontal/seitlich** zum wahrnehmenden Charakter erhält dieser **+2/+1** auf seinen WA-Wurf.

Der WA-Wurf wird immer mit dem höchsten Bonus nach der Bewegung des schleichenden Charakters ausgeführt. Außer der Bonus erreicht zu irgendeinem Zeitpunkt eine +8. Dann wird die Bewegung des schleichenden Charakters unterbrochen, ohne dass der wahrnehmende Charakter überrascht ist.

Bsp: der schleichende Charakter nähert sich mit 3 Erfolgen seitlich einem wahrnehmenden Charakter. Seine Bewegung durchdringt die Wahrnehmungsreichweite von 8 und bewegt sich 5 Felder auf ihn zu. Der wahrnehmende Charakter erhält also +5 (durch 5 Felder seitlich) -3 (durch die 3 Erfolge des schleichenden Charakters), auf seinen WA-Wurf. Insgesamt erhält er also +2.

Frontal würde es +10-3 sein. Wäre der schleichende Charakter noch ein Feld vorwärts gekommen, wäre er automatisch entdeckt und sein Zug für die Aktion des wahrnehmenden Charakters unterbrochen wurden.

Würde der schleichende Charakter 2 Felder vor der Wahrnehmungsreichweite enden, würde -2 (durch die 2 Felder) -3 (durch die 3 Erfolge) gelten und der WA-Wurf des wahrnehmenden Charakters wäre insgesamt um -5 erschwert.

Würde der schleichende Charakter sich vom Rücken her nähern, bleibt er unbemerkt, außer seine Schritte sind durch den Untergrund zu hören. In dem Fall darf der wahrnehmende Charakter einen um die Erfolge der Schleichen-Probe erschwerten WA-Wurf durchführen, der nicht erleichtert wird.

Spezialisierungen: Getarnter Kampf

Überrumpeln (S): Wenn der Charakter ein Ziel trifft, während er als versteckt gilt, verliert es seine nächste halbe Aktion und -1W3 Initiative. Er verursacht zusätzlich +1P Schaden. **4 EP**

Tödlicher Treffer (M): Trifft der Charakter ein Ziel mit einer Nahkampfwaffe an, während er versteckt ist, wird sein Schaden verdoppelt. Gibt es andere Effekte, wie einen Treffer in den Rücken, die seinen Schaden verdoppeln, wird der Schaden verdreifacht und kann bei einem zusätzlichen Verdoppelungseffekt vervierfacht werden. **7 EP**

Beweglichkeit

Katzengang (S): Der Charakter darf sich im Schleichen voll bewegen. **3 EP**

In die Schatten (M): Der Charakter darf als volle Aktion eine **Schleichen-Probe (WA, BE, BE)** durchführen und jeder Feind in Sichtweite darf dagegen einen WA-Wurf, mit dem üblichen Modifikationen durchführen. Scheitern diese, darf er sich sofort mit der Bewegung bewegen, die er im Schleichen verwenden darf und muss seine Bewegung in einer Sichtdeckung beenden. Gelingt ihm das, gilt er als versteckt und der Feind darf ihn

nicht als Ziel wählen. Das gelingt nicht, wenn es keine anderen Kampfteilnehmer mehr gibt, auf die sich der Feind konzentrieren kann.

3 EP

Schwimmen

Synergie: Sport

Jede Bewegung im oder unter dem Wasser wird über diese Fertigkeit abgehandelt. Durchwattbares Wasser reduziert die Geschwindigkeit auf 1/3. Muss der Charakter schwimmen, wird eine **Schwimmen-Probe (BE, KR, KO)**, erschwert um seine gesamte Ausrüstungslast plus der doppelten Behinderung all seiner Ausrüstung, durchgeführt.

Jede Schwimmen-Probe kostet Ausd: -1 und die Aktion Erholen muss immer als volle Aktion ausgeführt werden. Sie erzeugt jedoch nur 1W3 Ausd. Befindet sich die Ausrüstung in einem schwimmfähigen Behältnis, wird die Probe nur um -1 erschwert.

Für jeden Erfolg erzeugt der Charakter 1 **Geschwindigkeit** pro Kampfrunde. Jeder Misserfolg erzeugt -1 auf die nächste Schwimmprobe und kostet zusätzlich Ausd: -1. Erreicht der Malus -3, geht der Charakter unter und muss die nächste Probe allein dafür aufwenden, über Wasser zu bleiben. Scheitert auch diese, erhält er Misserfolge in unvermeidbaren Deeskalationsschaden und die Hälfte der Misserfolge werden für die nächste Probe als Malus übernommen. Wird er auf dem Wasser deeskaliert, droht er zu ertrinken.

Jeder Charakter in fließenden Gewässern wird durch dessen Strömung bewegt. Die Spielleitung legt eine Fließrichtung und eine Geschwindigkeit für das Gewässer fest (leichter/ mittlerer/ starker/ tödlicher Strom: 1/2/3/5).

Um zu **Tauchen** führt der Charakter eine **Schwimmen-Probe (BE, KO, KO)** durch. Er hat Luft für 20 Vasen mal seiner aktuellen Ausdauer. 1 Erfolg kann für 1 Meter Tauchtiefe oder für 20 Vasen mehr Luft ausgegeben werden.

Spezialisierungen: Ausdauer

Schwimmlunge (S): Die Kosten für jede Schwimmen-Probe von Ausd: -1 entfallen. Zusätzlich kann sich im Wasser halb und voll zu den regulären Effekten erholt werden. **3 EP**

Lastenschwimmen (M): Die getragene Last beim Schwimmen wird halbiert und Behinderung erzeugt nur ihren einfachen Wert als zusätzliche Erschwernis. Außerdem kann ein Erfolg beim Tauchen für 30 Vasen mehr Luft statt 20 Vasen ausgegeben werden. **2 EP**

Geschwindigkeit

Sprungtechnik (S): Hat der Charakter noch nicht seine Bewegung verbraucht, bevor er ein Feld mit Wasser betritt, erhält seine restliche Bewegung als durch die Strömung unbeeinflusste Bewegung im Wasser, welche in gerader Linie ausgeführt werden muss. Für je 5 Potentialpunkte erhält er für diese Bewegung zusätzlich Ges: +1.

Will er tauchen, rechnet sich die Bewegung und die zusätzliche Bewegung durch Potentialpunkte in 1 Ges zu 1m Tauchtiefe um. **1 EP**

Spurttechnik (M): Der Charakter kann sich die Probe zusätzlich um -3 erschweren. Dann gilt: Jeder Erfolg erzeugt 2 Geschwindigkeit statt 1 Geschwindigkeit beim Schwimmen und beim Tauchen 2m statt 1m. **2 EP**

Sport

Synergie: Medizin

Ein Charakter führt Sport-Proben durch, um sich **selbst zu ertüchtigen** oder in Wettkämpfen andere zu besiegen. Erstes benötigt eine **Sport-Probe (WI, KO, X)**, wobei das X das Attribut ist, welches trainiert werden soll (X muss ein körperliches Attribut sein). Für jeden Punkt über 9 bei dem zu trainierenden Attribut wird die Probe um je -1 erschwert (10: -1, 11: -2, 12: -3 usw.). Jeder Erfolg erzeugt 1 temporären EP, um das entsprechende Attribut zu steigern. Allerdings wird Zeit in Höhe der neuen Attributszahl in Zyklen benötigt (eine Steigerung von 10 auf 11 dauert 11 Zyklen und kostet 22 EP). Sind die temporären EP (die nur für diese eine bestimmte Steigerung ausgegeben werden dürfen, erreicht, verringert jeder weitere Erfolg den Zeitbedarf um 8 Wannen. Es darf jeden Zyklus einmal eine Sport-Probe zur Steigerung von Attributen durchgeführt werden. Die temporären EP aus diesen Proben addieren sich. Misserfolge ziehen je -2 temporäre EP ab.

Wettkämpfe bestehen aus X Spielen. In jedem Spiel tritt der Charakter Einzeln oder mit seiner Mannschaft gegen eine andere Wettkämpfende oder ihre Mannschaft an.

Bei Einzel gewinnt die höchste insgesamt Erfolgsszahl aller Wettkampfteilnehmenden.

Bei Mannschaft werden so lange Proben abgehalten, bis eine der Mannschaften mit 3 Erfolgen in Führung ist. Es zählen nur die Erfolge, die sie mehr erzielen als ihre Gegenspielenden (konkurrierende Probe).

Erzielen sie das erste Mal 3 Erfolge vor den Gegenspielenden, sind sie im Vorteil. Diesen

können sie verlieren, wenn sie wieder weniger als 3 Erfolge besitzen. Erzielen sie weitere 5 Erfolge, wenn sie im Vorteil sind, gewinnen sie das Spiel.

Jeder Sieg erzeugt 100 AWE und 1 EP mal der **Professionalität** der Gegenspielenden (Amateur: 0; Anfangende: 1; Erfahren: 2, Semi-professionell: 4, Professionell: 8, Meisterschaft: 15). Ein Wettkampfsieg erzeugt zusätzlich 50% aller Siegesgeldprämien und 25% aller Siegeserfahrungsprämien sowie 1 Bekanntheit pro Sieg. Niederlagen kosten hingegen 100 AWE mal der Professionalität des Charakters bzw. seiner Mannschaft.

Wettkämpfe werden zudem um die Professionalität der Gegenspielenden modifiziert:

Amateur (Alle Werte: 10): Einzel: +0 Probenerschweren

Mannschaft: +0, keine Eigenschaften

Anfangende (AW: 11): Einzel: +0, 2 Potentialpunkte

Mannschaft: +0, 1 Eigenschaft

Erfahren (AW: 12): Einzel: -1, 4 Potentialpunkte

Mannschaft: -1, 1 Eigenschaft

Semi-professionell (AW: 13): Einzel: -2, 6 Potentialpunkte, Potentialpunkte können Patzer und bis auf 1 reduzieren

Mannschaft: -2, 2 Eigenschaften

Professionell (AW: 14): Einzel: -3, 10 Potentialpunkte, Potentialpunkte können Patzer und bis auf 1 reduzieren

Mannschaft: -2, 3 Eigenschaften

Meisterschaft (AW: 15): Einzel: -4, 13 Potentialpunkte, Potentialpunkte können Patzer und bis auf 1 reduzieren, für ein Attribut darf ein zweiter Würfel geworfen und das bessere Ergebnis gewählt werden.

Mannschaft: -3, 3 Eigenschaften und 1 Meisterschaftseigenschaft

Mannschaftseigenschaften (mit 1W6 auswürfeln) sind an einzelne Stern-Spielende gebunden oder Resultat der Taktik der Mannschaft. Sie können von der Spielleitung für die Gegnermannschaft bestimmt oder ausgewürfelt werden. Für die eigene Mannschaft müssen sich diese Eigenschaft verdient werden:

1. Aggressiv: Für jeden Erfolg mehr als bei den Gegenspielenden wird die nächste Probe um je -1 erschwert. Erlangt die Mannschaft den Vorteil, wird die nächste Probe der Gegenspielenden immer zusätzlich um -1 erschwert.

2. Motiviert: Für je zwei Erfolge mehr als bei den Gegenspielenden erhält die Mannschaft +1 Erfolg. Erlangt die Mannschaft den Vorteil,

erhält sie für jeden Erfolg mehr als bei den Gegenspielenden +1 Erfolg.

3. Diszipliniert: Die Mannschaft erleidet nur die Hälfte an Mali durch die Professionalität der Gegenspielenden (abgerundet bis 0). Erlangt die Mannschaft den Vorteil, werden die Mali der Gegenspielenden (auch durch Aggressiv) zusätzlich um +1 reduziert.

4. Konditionsstark: Die Mannschaft erhält nach jeder Probe +1 Potentialpunkt mehr für die nächste Probe (nach Probe 1: +1, nach Probe 2: +2 usw.). Erlangt die Gegenspielenden den Vorteil vor der eigenen Mannschaft, können die bis dahin angesammelten Potentialpunkteboni für die nächste Probe verdoppelt werden. Danach beginnen die Boni aber wieder bei +0.

5. Technikstark: Immer wenn ein Attributswurf keinen Misserfolg durch den Einsatz von Potentialpunkten erzeugt, erhält der nächste Attributswurf +1. Immer wenn eine 20 zu einem Erfolg oder ein Attributswurf zu einer 1 reduziert wird, erhält der nächste Attributswurf +2. Erlangt die Mannschaft den Vorteil, werden die Boni verdoppelt.

6. Unkonventionell: Die Mannschaft bestimmt eine Mannschaftseigenschaft der Gegenspielenden. Diese kann in dem Spiel nicht verwendet werden, außer die Gegenspielenden besitzen ebenfalls Unkonventionell. Erlangt die Mannschaft den Vorteil, kann sie eine weitere Mannschaftseigenschaft bestimmen, die in dem Spiel nicht mehr eingesetzt werden kann. Dies gilt selbst dann, wenn die Gegenspielenden ebenfalls Unkonventionell besitzen.

Meisterschaftseigenschaft (können nur in einer Probe pro Spiel eingesetzt werden und ihr Einsatz muss vor der Probe angesagt werden):

1. Heroischer Moment: alle Erfolge über den Erfolgen der Gegenspielenden werden verdoppelt.

2. Perfekte Taktik: Die Probe darf zusätzlich um -X erschwert werden. Hat die Mannschaft danach immer noch mehr Erfolge als die Gegenspielenden, erhält sie für alle folgenden Proben: +X.

3. Schwachstellenanalyse: Die Gegenspielenden dürfen alle ihre Mannschaftseigenschaften nicht nutzen.

Spezialisierungen: Attributssteigerung

Kognitives Training (S): Es können mit einer Sport-Probe (BI, WI, X), wobei das X das zu steigernde Attribut ist, auch geistige Attribute gesteigert werden. **4 EP**

Leistungsprogrammatik (M): Ab nun können Erfolge für 2 temporäre EP oder die Verkürzung des Trainings um -1 Zyklus, eingesetzt werden. **5 EP**

Wettkämpfe

Wettkampfvorbereitung (S): Der Charakter kann X Zyklen intensive Wettkampfvorbereitung betreiben, um im Einzel +X auf seine Probe zu erhalten oder um neue Spielende für seine Mannschaft zu finden. X ist dann ihre Professionalität (mit 3 Zyklen kann 3 Amateure, 1 Amateur und 1 Anfängende oder 1 Erfahrene finden, außer Professionell und Meisterschaft). Die einmaligen Kosten für Spielende belaufen sich in Professionalität in Wert und Prestige (Seite 441).

Es wird für die gesamte Mannschaft immer die Professionalität des niedrigsten Spielenden angenommen.

Mit jedem Spiel erlangt die Mannschaft EP in Höhe der Professionalität der besiegten Mannschaften (Amateur: 1, Anfängende: 2 usw.). Die EP können für die einzelnen Spielenden ausgegeben werden (von Amateur zu Anfängende: 1 EP, von Anfängende zu Erfahren: 2 EP usw.). **1 EP**

Tor-Liga (M): Der Charakter tritt in den Profisport ein. Turniere mit Professionellen- und Meisterschaft-Gegenspielenden sind nun für ihn eröffnet. Er kann aus diesen Kategorien nun auch Spielende für seine Mannschaft rekrutieren. Eine Meisterschaft-Spielende bringt eine Meisterschaftseigenschaft in die Mannschaft.

Für Liga-Spiele lassen sich Sponsoren frei wählen (Der Schlafende Schwan, Fastsusthulla-Syndikat, Form, Kosme, Seele, Tor, Welle). Jeder Sieg für einen Sponsor und gegen eine Professionelle-Gegenspielende/Mannschaft bringt +1 Gunst (oder +4 Gunst, wenn es eine Meisterschaft war). **1 EP**

Terrainerfahrung

Synergie: Überleben

Bei der Durchführung der Deckungswürfe (Seite 236) kann der Charakter eine **Terrainerfahrung-Probe (WA, KO, KR)** durchführen. Die Erfolge können in zweifacher Weise genutzt werden:

1. Neue Deckung: Erfolge können für beliebig viele zusätzliche Deckungen mit Beliebige X (X ist die Anzahl der für die Deckung ausgegebenen Erfolge) einer beliebigen Stärke (leicht, mittel, schwer) platziert werden.

2. Geländemodifikation: Für je 2 Erfolge

kann die Treffererschwerung einer Deckung um +/-1 und für je 3 Erfolge die Bewegungsbehinderung durch Felder zwischen zwei Deckungen um +/-1 modifiziert werden.

Spezialisierungen: Geländeauswahl

Blick ins Gelände (S): Die Hälfte aller übrigen Potentialpunkt zählt nach der **Terrainerfahrung-Probe (WA, KO, KR)**, sofern diese ein Erfolg war, als zusätzliche Erfolge. Außerdem kann für je 3 Erfolge ein zusätzlicher Deckungswurf oder ein Deckungswurf weniger durchgeführt werden. **3 EP**

Gelände härten (M): Es wird eine **Terrainerfahrung-Probe (WA, KO, KR, BE, GE)** statt der Terrainerfahrung-Probe (WA, KO, KR) durchgeführt. Um einen Erfolg zu nutzen, wird 1 Vase Vorbereitungszeit benötigt. Der Charakter kann seine Erfolge wie folgt ausgeben:

-1: Bis zu drei Deckungen erhöhen/verringern ihre Deckungsstärke (leicht, mittel, schwer) um +/-1.

-2: Zwischen zwei Deckungen gelten alle Felder zwischen ihnen bis zu einer Breite von 3 Feldern als:

entzündlich (Energiewaffen lassen ihn entflammen, wodurch er Entzündend 1 erhält)

stachelverstärkt (Reißend 2, Ges; -2)

grubenverstärkt (BE-Wurf beim Passieren der Felder oder der Zug endet sofort)

-3: Eine Deckung wird präpariert:

Sprengfalle: sie explodiert mit einer beliebigen Granate, die das Kollektiv in die Deckung einsetzt, wenn ein Feind 1 Feld entfernt von ihr betritt. Sie unterbricht dessen Zug.

Geheimgang: Eine Deckung ist mit einer anderen getarnt verbunden. Charaktere können sich nicht nur im Weg zwischen beiden Deckungen verstecken, sie können dort auch Ausrüstung platzieren.

4 EP

Geländebewegung

Anmarschwege (S): Ohne Misserfolge in der **Terrainerfahrung-Probe (WA, KO, KR)**, dürfen sich die Spieler, vor der Feindplatzierung, ihre Kante vom Kampfplatz aussuchen, von der sie anfangen möchten. Für je 4 Erfolge in der Probe, dürfen sie nach der Feindplatzierung ihre Platzierung im Gelände frei bestimmen (nicht näher als 8 Felder an einem Feind). **2 EP**

Ins Gelände locken (M): Der Charakter führt eine konkurrierende **Terrainerfahrung-Probe (WA, IN, BE, KO, WI)** gegen den

Feind mit der höchsten Terrainerfahrung-Fertigkeitsstufe durch. Für jeden Erfolg wird die Anfangsposition eines Feindes während der Geländeplatzierung festgelegt. Für jeden Misserfolg legt die Spielleitung die Position eines Spielercharakters während der Geländeplatzierung fest. **4 EP**

Tierbeherrschung

Synergie: Ökologie

Immer, wenn ein Tier eine Handlung ausführen soll, wird eine **Tierbeherrschung-Probe (BI, IN, CH)**, erschwert gegen die Instinkte des Tieres (Handlung gegen natürliches Verhalten: -1, Handlung besitzt ein erkennbares Risiko für das Tier: -2, Handlung macht dem Tier Angst: -3, Handlung widerspricht bisher Gelernten oder der eigenen Ausbildung: -4, Handlung löst ein Trauma oder ein angeborenen Fluchtreflex aus: -5) und um die Schwierigkeit der Handlung (ist bei der Nutzung von Ausrüstung auf Seite 494 angegeben), durchgeführt.

Im Kampf kann eine verkürzte Regel angewandt werden. Für jede Handlung müssen Potentialpunkte der Tierbeherrschungsfertigkeit in Höhe der Schwierigkeit der Handlung ausgegeben werden. Diese stellen sich am Kampfrundenende nicht von selbst wieder her. Sollen sie wiederhergestellt werden, verharret das Tier eine Kampfrunde lang in Sichtkontakt zum Charakter, um neue Befehle zu empfangen. Für das Bewegen in Deckung und den Angriff auf dem räumlich nächsten Feind (bei gleichnahen Feinden darf selbst gewählt werden) oder für das natürliche Verhalten des Tieres ist kein Potentialpunkt erforderlich.

Tiere entwickeln mit der Zeit eine Bindung zum Charakter, die als **Vertrauen** bezeichnet wird. Für jeden Zyklus, an dem das Tier vom Charakter umsorgt ist (gefüttert und gespielt), erhält es **1 Vertrauenspunkt (VP)**. Das Vertrauen beginnt stets bei 0 und es braucht die doppelte Anzahl von Vertrauenspunkte von der neuen Stufe, um diese zu erreichen (Vertrauen 1: 2 VP, Vertrauen 2: 4 VP usw.). Jede Stufe in Vertrauen erzeugt einen Bonus von +1 auf alle Interaktionen mit dem Tier (bis zu einem Maximum von +5). Besondere Erfahrungen, wie das gemeinsame Bekämpfen eines Fressfeindes, das Heilen von Leiden usw. erzeugen zusätzlich +1 VP.

Spezialisierungen: Ausbildung

Abrichten (S): Einmal im Zyklus darf für 8 Wannen eine **Tierbeherrschung-Probe (BI, KE, CH)** durchgeführt werden. Jeder zweite Erfolg erzeugt 1 temporären EP, der für eine

Steigerung in Jagd, Schutz, Gelerntes oder Natürliches ausgegeben werden darf. **3 EP**

Zähmen (M): Wenn ein Tier gefangen wurde, kann es gezähmt werden. Dazu darf der Charakter einmal im Zyklus eine **Tierbeherrschung-Probe (CH, BI, IN, GE, CH)**, erschwert um das Alter des Tieres (frisch geboren: +3, Kindheit: +1, Jugend: -1, Erwachsen: -3, hohes Alter: -6) durchgeführt. Der Charakter benötigt doppelt so viele Erfolge, wie das Tier an Evolutionspunkten besitzt, um es zu zähmen. Ist ein Tier gezähmt, gehorcht es dem Charakter. **2 EP**

Vertrauen

Liebling (S): Der Charakter wählt seinen Liebling. Dieser erhält sofort Vertrauen +1 und gilt immer als umsorgt, selbst wenn der Charakter nicht anwesend ist. **1 EP**

Partner (M): Benötigt mindestens Vertrauensstufe 5. Das Tier sieht den Schutz des Charakters als wichtiger als sein Überleben an. Um ihn zu schützen, wird erhält es den Vorteil Furchtlos und erleidet keine Mali mehr, sich in gefährliche Situationen zu begeben. Es umsorgt den Charakter und versucht ihm in allen Lebenslagen zu unterstützen. Es wird für ihn jagen und in der Nacht über ihn wachen. **0 EP**

Überleben

Synergie: Terrainerfahrung

In der grausamen Realität des Krieges werden Familien zersplittert, Kinder auf sich allein gestellt und Lebensgrundlagen zerstört. Dann geht es nur noch darum, in einer feindlichen Umwelt das eigene Leben zu bewahren. Dazu zählen primär das Finden von Nahrung und Schutz. **Überleben-Proben (WA, IN, BE)** müssen bestanden werden, wenn der Charakter etwas zu Essen oder einen sicheren Platz vor äußeren Gefahren in Situationen finden will, in denen er auf sich allein gestellt oder in einer lebensfeindlichen Umgebung ist. Hierzu zählt auch die Vorhersage des Wetters und die Einschätzung möglicher, natürlicher Feinde.

Spezialisierungen: Nahrung

Wassergespür (S): Der Charakter besitzt eine intuitive Ahnung, wo sich Wasser und damit verbunden Nahrungsquellen befinden. Wenn er eine **Überleben-Probe (WA, IN, BE)** auf der Suche danach durchführt, wird er immer fündig werden. Allerdings dauert die Suche 8 Wannen. Jeder Erfolg verringert die Dauer um -1 Wanne (bis 1), jeder Misserfolg erhöht sie um +2. **2 EP**

Kräuterkunde (M): Der Charakter kann eine **Überleben-Probe (WA, IZ, IN, BE, GE)** durchführen. Jeder Erfolg erzeugt temporär 25 AWE, mit denen er frei Drogen und Gifte (bis S) auf Seite 474 kaufen kann. Er findet Pflanzen, die die Grundzutaten dafür darstellen und einen ähnlichen Effekt erzeugen. Die Suche dauert 4 Wannen. Die Erfolge können auch verwendet werden, um die Suche um -1 Wanne pro Erfolg zu verkürzen. **2 EP**

Schutz

Schutzzinstinkte (S): Nachdem ein Wildnis-Ereignis ausgewürfelt wurde, wird dem Charakter das Ereignis genannt und darf entscheiden, ob der Wurf wiederholt werden soll. **3 EP**

Schutz improvisieren (M): Der Charakter darf jederzeit eine **Überleben-Probe (WA, KE, KR, BE, GE)** durchführen. Für jeden Erfolg erzeugt er 3 temporäre Komponenten, die er für Geländemodifikationen mit Komponentenkosten auf Seite 474 kaufen darf. Der Vorgang dauert 1 Wanne. Er kann die Zeit für je 1 Erfolg um -15 Vasen verkürzen (bis 15 Vasen). **2 EP**

Technik

Basteln

Synergie: Produktion

Für alle Gegenstände gibt es einen Bauplan. Wenn ein Charakter diesen Bauplan besitzt, kann er Gegenstände mithilfe von Komponenten nachbauen und dabei modifizieren und verändern. Der genaue Prozess ist auf Seite 313 beschrieben.

Spezialisierungen: Komponenten

Formfertig (S): Ein Bauplan benötigt nur noch genauso viele Komponenten, wie er Last/ Raumeinheiten besitzt. **3 EP**

Feinbearbeitung (M): Der Charakter kann sich doppelt so viel Zeit für die Umwandlung von Komponenten nehmen und die **Bastel-Probe (BI, KE, GE)** um je -1 pro umzuwandelnder Komponente erschweren. Tut er dies, sinkt die allgemeine Umwandlungserschwerung um +1 und das Umwandlungsverhältnis verbessert sich um 1 (4:1 wird 3:1; 2:1 wird 1:1). **2 EP**

Qualität

Alles schon verbaut (S): Die Erschwernis für **Bastel-Proben (BI, KE, GE)** erhöht sich nun

erst bei 3 Last und 3 Besonderheiten um -1.
2 EP

Präzisionshandwerk (M): Der Charakter kann die Erschwernis für die **Bastel-Probe (BI, KE, GE)** für Last und Besonderheiten verdoppeln. Tut er das, erzeugt jeder Erfolg 1 Qualitätspunkt. **2 EP**

Computerkenntnis

Synergie: Zugriff

Die Anwendung und das Schreiben von Programmen, die Funktionsweise und der Einbau von Bauteilen sowie die Netznutzung werden über diese Fertigkeit abgebildet.

Programme können, nach Absprache mit der Spielleitung, frei geschrieben werden. Ihre Effekte müssen sich in ihrer Stärke an der Diskusausrüstung (Seite 471) eingeordnet werden. Die **Computerkenntnis-Probe (BI, BI, IZ, IN, KE)** wird um je -2 pro Seltenheit erschwert (Ü: +0, V: -2 usw.) und dauert 16 Wannen pro Seltenheit.

Spezialisierungen: Administration

Persönliche Kontrolle (S): Administriert der Charakter ein System ist aller 3 Potentialpunkte der feindliche Zugriff um -1 erschwert und aller 4 Potentialpunkte die Nutzung aller Geräte und Anwendungen, die mit dem System verbunden sind, um +1 für alle anderen Nutzenden verbessert (auch Waffen). **3 EP**

Datenbanken (M): Einmal pro Zyklus kann der Charakter eine Datenbank für ein System einrichten. Dazu führt er eine **Computerkenntnis-Probe (BI, BI, IZ, WI, KO)**, durch, die nur einmalig pro Datenbank durchführen darf. Jeder Erfolg erzeugt 1 EP für die Datenbank. Die Datenbank kann wie eine reguläre Fertigkeit gesteigert werden und beginnt bei Stufe 0. Pro Zyklus und intensiver Systemnutzung erhält, nach Entscheidung der Spielleitung, die Datenbank 1 EP.

Jede Stufe erzeugt 1 Potentialpunkt zusätzlich für alle Anwendungen und Geräte, die von der Datenbank gespeist werden. **2 EP**

Programmieren

Eigener Kode (S): Um selbst zu programmieren ist nur noch eine **Computerkenntnis-Probe (BI, IZ, KE)**, erschwert um -1 pro Seltenheit (Ü: +0, V: -1 usw.). notwendig. Eigene Programme erschweren einen Zugriff zusätzlich um -1. **3 EP**

Automatisierung (M): Einmal aller 8 Wannen darf eine **Computerkenntnis-Probe (BI, IZ, IZ)**, erschwert um die Komplexität der zu

automatisierenden Anwendung (einfacher Prozess wie erst A dann B: +0; für jeden weiteren Prozess steigt die Erschwernis um -1, für: erst A dann B (+0), B sendet zu C und D (-1), C und D berechnen E (-2), E führt Prozess F aus (-3) wäre die Schwierigkeit insgesamt -3), durchgeführt werden.

Jeder Erfolg reduziert einen beliebigen, digital beschleunigbaren Prozess um -5% (das Endergebnis kann nicht geringer sein, als die Mindestzeitangabe beim Prozess).

Bsp: die Stete Wartung dauert 8h Wannen (Seite 314). Mit 5 Erfolgen wäre sie um 25% schneller und würde damit nur noch 6 Wannen dauern. Diese Zeiteinsparung ist permanent und kann, wenn ein besseres Ergebnis bei der Probe erzielt wird, noch verbessert werden.

3 EP

Drohnentechnik

Synergie: Computerkenntnis

Die Fertigkeit umfasst die Bedienung, den Aufbau und die Nutzung von Drohnen jeder Art. Immer wenn eine Drohne eine Aufgabe übernehmen soll, die über ihre Programmierung hinausgeht, muss sie über diese Fertigkeit manuell übersteuert werden. Dazu wird eine **Drohnentechnik-Probe (BI, WA, GE)** durchgeführt.

Je komplexer die Aufgabe und je mehr sie von der ursprünglichen Programmierung der Drohne abweicht, desto mehr wird der Befehl an die Drohne erschwert.

*Bsp: **Kleine/ Mittlere/ Große Abweichung vom Standard:** Wenn eine Botendrohne einen Gegenstand transportieren soll, der zu übergroß/ zu groß und zu schwer/ zu groß, zu schwer und improvisiert befestigt für sie ist, dann erhält die Probe -1/ -2/ -3,*

***Sicherheitsverstoß/ Kritischer Sicherheitsverstoß:** der zu transportierende Gegenstand ist illegal/ ist ein Kind: -2/ -4*

***Funktional möglich, aber nicht im Kode vorhanden:** Die Drohne soll den Gegenstand auf einen Feind fallen lassen: -5*

Ein Ausschalten aller Sicherheitsprotokolle und die **manuelle Übernahme** der Drohne ist mit einer **Drohnentechnik-Probe (BI, IZ, WA, GE, GE)**, erschwert um -3 plus der Erschwernis des Sicherheitsprogrammes der Drohne (Seite 349), möglich. Gelingt die Probe, lässt sie sich ab da an mit **Fahren/Fliegen (WA, GE, GE)**, erschwert um -3, nach eigenem Belieben bewegen. Desto komplexer ihre Maschinen sind, desto schwerer wird es für einen menschlichen Kontrollierenden je-

doch, ihre korrekte Funktionsweise zu steuern. Für jeden Seltenheit der Drohne ist das manuelle Ausführen ihrer Funktionen erschwert (Ü: -2, V: -4 usw.).

Spezialisierungen: Drohnenkonstruktion

Drohnenanatomie (S): Drohnentechnik darf anstelle von Bastel-, Computerkenntnis-, Feldreparatur-, Konstruktion-, Produktion-, Wartung- und Zugriff-Proben für Drohnen und Drohnenmodifikationen genutzt werden (Attribute bleiben gleich). **2 EP**

Nachbau (M): Einmal im Zyklus darf der Charakter einen Bauplan aus Drohnen oder Drohnenmodifikationen benennen, zudem er recherchiert. Er führt dann eine **Drohnen-technik-Probe (WA, BI, IZ, IZ, GE)**, erschwert um die Seltenheit (Ü: -1, V: -2, S: -4, SM: -6, SE: -10), durch. Er benötigt Erfolge in Höhe der Seltenheit (Ü: 1, V: 2, S: 4, SM: 6, SE: 10), um den Bauplan zu erhalten. Die Erfolge gehen über die Zeit nicht verloren. **6 EP**

Drohnenkampf

Kampfadaption (S): Alle Drohnen des Charakters beinhalten Kampfprotokolle und wehren sich nicht mehr, wenn sie für gewalttätige Handlungen eingesetzt werden.

In einem Kampf dürfen bis zu 3 Würfe mit Waffenaktionen der Drohnen wiederholt werden. Der Charakter kann mit ihnen Kampfmanöver (Seite 282) durchführen, sofern sie die Voraussetzungen wie Fliegend für Flugmanöver besitzen. Die Kampfmanöver sind jedoch zusätzlich erschwert um -3. **3 EP**

Neuralverbindung (M): Der Charakter konstruiert eine Direktsteuerung, mit der er sich mit jeder seiner Drohnen in OR: 30 verbinden kann.

Drohnentechnik wird eine Waffenfertigkeit für Ang/ Abw und Prä. Er kann die Fertigkeitenstufen auf die entsprechenden Sekundärattribute verteilen. Diese Steigerungen addieren sich zu den Grundwerten der Drohne, dürfen aber nicht die aktuelle Fertigkeitenstufe des Charakters in Drohnentechnik +4 überschreiten

Bsp: besitzt der Charakter Drohnentechnik 10, darf er nur solange auf Ang, Abw und Prä Waffenfertigkeitenstufen verteilen, wie diese Werte 14 nicht übersteigen.

Besitzt der Charakter eine höhere Ini wird dieser Wert anstatt der der Drohne verwendet. Die Drohne gilt als manuell übersteuert, aber der grundlegende Malus von -3 entfällt.

Eine gleichzeitige Steuerung mehrerer Drohnen und die Verteilung der Fertigkeitenstufen von Drohnentechnik auf ihre Sekundärattribute ist möglich, pro zusätzlicher Drohne wird aber jede Interaktion mit allen Drohnen um -2 erschwert. **5 EP**

Feldreparatur

Synergie: Wartung

Verliert Ausrüstung im Kampf ihre Funktion, verschlechtern sich ihre Eigenschaften oder erhält sie negative Besonderheiten, kann der Charakter eine **Feldreparatur-Probe (WA, GE)** durchführen. Diese ist für jede Eigenschaftssenkung (Pz, Sch, usw) um -1, für jeden Deeskalationsschaden um -2 und für jede erhaltene negative Besonderheit um -3 erschwert.

Jeder Erfolg kann **1 Schild/Panzerungspunkt wiederherstellen, 1 Deeskalationsschaden, 1 Wertesenkung oder 1 negative Besonderheit temporär für 1 Kampfrunde entfernen**. Es können zusätzlich X Erfolge ausgegeben werden, um diese Zeit um X Kampfrunden zu erhöhen.

Innerhalb des Kampfes wird eine volle Aktion sowie die nötigen Materialien und Werkzeuge benötigt, die sich etwa in einem Feldkasten befinden.

Spezialisierungen: Taktische Reparatur

Routinierte Handgriffe (S): Der Charakter kann sich die Probe zusätzlich um -1/-3 erschweren, wenn er sie in einer halben/ freien Aktion durchführen will. **2 EP**

Halbwartung (M): Der Charakter kann die benötigte Zeit für die **Feldreparatur-Probe (WA, BI, IZ, GE, GE)** verdoppeln (1 volle wird zu 2 vollen Aktionen, 1 halbe zu 1 voller Aktion, 1 freie zu einer halben Aktion). Die insgesamt Erschwernis durch Eigenschaftssenkungen, Deeskalationsschaden und negativen Besonderheiten halbiert sich. Alles, was temporär entfernt wird, bleibt darauf bis zum Ende des Kampfes entfernt, ohne dass dafür zusätzliche Erfolge ausgegeben werden müssen. **4 EP**

Wirkung

Sparsam (S): Die Anwendungen von Feldkästen verdoppeln sich. Außerdem darf mit einer zusätzlichen Erschwernis von -3 eine Feldreparatur-Probe mit Komponenten (Schrott: 5, Minderwertig: 4, Gewöhnlich: 3, Überlegen: 2, Perfekt: 1 Komponente pro Probe) durchgeführt werden. **2 EP**

Komponenten-Triage (M): Der Charakter führt die **Feldreparatur-Probe (WA, BI, IZ, GE, GE)**, ohne jede Erschwernis, durch. Die Probe benötigt nur eine halbe Aktion. Seine Erfolge werden verdoppelt und er kann damit auch Überhitzung beenden (kostet für jeden Schuss Überhitzung über der Kühlung 3 Erfolge). Allerdings erleidet die Waffe danach für je 4 eingesetzte Erfolge Abnutzung 1 (mindestens 1 auch bei weniger eingesetzten Erfolgen, Seite 313). Besitzt sie bereits Abnutzung, erhöht sich ihre Abnutzung entsprechend.

3 EP

Konstruktion

Synergie: Mechatronik

Alles, was unter Konstruktion komplexerer Objekte, interne Gebäudestrukturen oder die Herstellung beider gefasst wird, wird über Konstruktion ausgedrückt. Anstatt neue Räume oder Systeme von dem Handelnden einbauen zu lassen, können sie auch über die eine **Konstruktion-Probe (BI, IZ, KR, GE, KO)** selbst eingebaut werden. Das spart je Erfolg 5% bis maximal 35% des Preises. Dazu wird pro Raumeinheit eine Wanne Zeitaufwand benötigt. Es können auch mehrere Raumeinheiten pro Wanne eingebaut werden, was die Schwierigkeit pro zusätzlicher Raumeinheit um -1 erhöht.

Scheitert eine Probe, ist die Zeit durch den notwendigen Rückbau verloren. Für Gebäude finden sich die Regeln auf Seite 514.

Spezialisierungen: Bauprozess

Synchronisierte Konstruktion (S): Es können ab jetzt mit je einer Erschwernis von -1 bis zu 10 Raumeinheiten in einer Wanne auf einmal gebaut werden. Erfolge können zusätzlich dazu ausgegeben werden, den Zeitaufwand pro Erfolg um -1 Wanne zu reduzieren. **2 EP**

Funktionale Architektur (M): Erfolge der **Konstruktion-Probe (BI, IZ, KR, GE, KO)** können zusätzlich wie folgt ausgegeben werden:

- 1: das es werden 5% Raumeinheiten weniger benötigt
- 2: Es wird -1 Energie weniger benötigt
- 3: die Umweltverschmutzung oder der Unterhalt des Gebäudes sinken um -1 (bis 0)/ der erzeugte Schiffsmasse sinkt um -1 (bis 0).

5 EP

Planung

Kosteneffiziente Planung (S): Jeder Erfolg der **Konstruktion-Probe (BI, IZ, KR, GE,**

KO) kann dafür ausgegeben werden, um die Kosten um -10% statt -5% (bis 50%) zu reduzieren. **2 EP**

Eigene Blaupausen (M): Der Charakter kann sich beliebige Räume/Gebäude ausdenken, welcher er bauen will. Dabei gilt:

- für 1 LE von X, die das Gebäude/ der Raum produzieren soll, benötigt es 10R, 1 Energie und den fünffachen Wert einer LE (Ga-Ki-Ri-Preise) des Produktes, welches das Gebäude/ der Raum produzieren wird. Für Grundprodukte wird eine Rohstoffquelle, für erweiterte Produkte die Lieferung von Grundprodukten benötigt. Dabei gilt, dass aus 2 Grundprodukten 1 erweitertes Produkt geschaffen werden kann. Jedes erzeugte Produkt erzeugt 1 Umweltverschmutzung.

- für jede produzierte Energie werden 5R und 50 AWE benötigt, aller 10 Energieausstoß erzeugt das Gebäude/ der Raum zusätzlich 1 Umweltverschmutzung

- erzeugt das Gebäude/ der Raum X Wert oder Prestige, wird für jedes X 300R, 20 Energie und 5000 AWE benötigt

- bildet es Fertigkeiten aus, werden die verfügbaren Stufen (maximal Stufe 10) aller Fertigkeiten, die hier ausgebildet werden, addiert. Diese Zahl ist X. Das Gebäude/ der Raum benötigt 2 mal X R, X Energie und 50 mal X AWE.

- für spezifischere Funktionen kann sich die Spielleitung an den Gebäuden/ Schiffssystemen ab Seite ab 504 orientieren. Grundsätzlich ist alles möglich, was plausibel ist.

- alle Gebäudekosten können mit der Konstruktionsfertigkeit reduziert werden.

3 EP

Mechatronik

Synergie: Physik

Das Wissen um das Zusammenspiel von Mechanik und Elektronik wird über diese Fertigkeit abgebildet. Wenn Stromkreise geschlossen oder Mechanismen gebaut werden müssen, kann hierauf gewürfelt werden. Sie umfasst aber auch die Kommunikation der Geräte untereinander. Signale können etwa hierüber abfangen oder zurückverfolgt werden.

Spezialisierungen: Elektronik

Signalmanipulation (S): Der Charakter kann mit eine **Mechatronik-Probe (BI, IZ, GE)**, erschwert um die Komplexität des Signals (Funk: -1, Elektromagnetisches Spektrum: -2, Wärme/ Infrarot: -3, Radar: -4, Multispektral: -5) und der Stärke des Signals (erhöht: +2, klarer Himmel: +1, schlechtes Wetter: -1, in

einem Tal: -2, ohne lokales Netz oder nur per Satellit: -3, in einem Bunker oder unter der Erde: -4, Signalstörung: -X) durchführen. Gelingt die Probe, kann der Charakter ein selbstgewähltes Signal imitieren oder ein bereits vorhandenes Signal in Stärke und Deutung manipulieren. Ein Beispiel wäre ein elektronisches Schloss, welches durch die Imitation des korrekten elektronischen Schlüssels geöffnet werden würde. **3 EP**

Elektronische Tarnung (M): Der Charakter kann einmal pro Zyklus ein System (Drohnen, Fahrzeuge, Raumschiffe) elektronisch tarnen. Er führt eine **Mechatronik-Probe (BI, WA, GE, KR, KO)** durch. Jeder dritte Erfolg reduziert die **Sensorstärke** um -1. Erreicht ein feindlicher Sensor damit 0 oder niedriger, ist das System für ihn unsichtbar (Seite 463). **4 EP**

Mechanik

Umfassende Anwendung (S): Die Fertigkeit erhält eine zusätzliche Synergie durch Computerkenntnis. Sie erzeugt, falls noch nicht vorhanden, zu allen Technik-Fertigkeiten außer Computerkenntnis und Zugriff. **2 EP**

Mechanische Verstärkung (M): Der Charakter erzeugt einmal pro Zyklus für einen Auftrag einen zusätzlichen, mechanischen Schutz für alle Charaktere, die eine Rüstung mit mindestens Pz: 1. Er führt eine **Mechatronik-Probe (BI, WA, GE, KR, KO)**, erschwert um die Anzahl der am Auftrag teilnehmenden Charaktere, durch. Diese erhalten temporäre Panzerungspunkte (PP) bis zum Ende des Auftrages in Höhe der Hälfte der Erfolge des Charakters. Panzerungspunkte gelten wie temporär erhöhter Widerstand. Schaden durch Energiewaffen ist gegen sie aber verdoppelt. **2 EP**

Produktion

Synergie: Mechatronik

Die Fertigkeit umfasst alle möglichen Produktkategorien. Proben zeigen an, wie gut der Charakter mit den Bestandteilen des Produktes, dessen Verkaufsstrategie oder seiner Herstellung vertraut ist.

Der Charakter kann an einem 3D-Drucker eine **Produktion-Probe (IZ, GE)**, erschwert um -1 je 3 Last oder Räume des herzustellenden Gegenstandes, durchführen. Dies dauert pro Last 1 Wanne. Dabei werden stets gewöhnliche Komponenten im Verhältnis 1:1

zur Last aufgewendet. Die Nutzung von überlegenen Komponenten führt zu +4 auf die Probe und perfekte Komponenten zu +8 auf die Probe. Für jeden Erfolg wird die Produktionsdauer um -1 Vase pro Last (bis 1) verkürzt. Sind danach immer noch Erfolge übrig, werden pro Erfolg darüber hinaus 1 gewöhnliche Komponente zurückgewonnen (maximal 50% der Gesamtkosten).

Spezialisierungen: Baupläne

Bauplanhandel (S): Einmal im Zyklus darf der Charakter einen Bauplan eigener Wahl anfordern. Dieser ist von seinen Kosten (100% sind der Listenpreis) durch seine Seltenheit modifiziert: Ü: 150%, V: 200%, S: 300%, SM: 500%, SE: 1000%

Wenn der Charakter einen Bauplan bei einer Handelnden oder einem Laden kaufen will, erhält er seine Potentialpunkte mal 3% als Rabatt für den Kauf.

2 EP

Produktanalyse (M): An einer Werkbank kann der Charakter eine **Produktion-Probe (WA, GE, BI, BI, IZ)**, erschwert um die Seltenheit (Ü: -2, V: -4 usw.), an einem Gegenstand durchführen. Er benötigt 1 Wanne Zeit für jede Last, die der Gegenstand besitzt. Er benötigt Erfolge in Höhe der Seltenheit (Ü: 1, V: 2 Erfolge usw.), um den Bauplan des Gegenstandes zu erhalten. **3 EP**

Produktionsprozess

Massenproduktion (S): Für je 1 Erfolg nach der **Produktion-Probe (IZ, GE)** kann 1 identische Kopie des produzierten Gegenstandes erschaffen werden. Dies kostet pro Gegenstand zunächst 100% der Zeit und Komponenten der Produktion des ersten Gegenstandes. Für jeden Gegenstand nach dem ersten, werden die Gesamtkosten jedoch um je 10% reduziert (bis 50%).

Bsp: Wenn ein Messer mit L: 1 sechsmal produziert werden soll. Werden zunächst 6 Wannen und 6 gewöhnliche Komponenten benötigt. Da es aber 5 identische Gegenstände nach der ersten Produktion sind, sind ihre Kosten um 50% reduziert. Also werden nur 35 Vasen (10 + 2,5 Wannen) und 3 Komponenten (1 + 2,5 abgerundet 2 Komponenten) benötigt.

3 EP

Optimierter Produktionskreislauf (M): Einmal im Zyklus kann der Charakter ein Gebäude/ ein Raum, welches ein Gut produziert, optimieren. Er führt eine **Produktion-Probe**

(**BI, IZ, IZ, KO, GE**), erschwert um die Seltenheit (Ü: -1, V: -2 usw.), durch. Die Erfolge erheben das Einkommen aus dem Gebäude um +X LE. Bei jeder dritten Erhöhung in LE erhöht sich auch der Rohstoff- (bei Grund-/Zulieferprodukten) und Energiebedarf sowie die Umweltverschmutzung um +1.

Mit mehr Erfolgen kann die Produktion weiter verbessert werden, allerdings zählt immer nur die höchste Zahl an Erfolgen. Die einzelnen Proben addieren sich nicht.

Die Erfolge können auch zur Verkürzung der Produktionszeit um 5% pro Erfolg (bis 50%) ausgegeben werden. **5 EP**

Wartung

Synergie: Feldreparatur

In Systemen kostet eine Wartung 10 AWE pro verlorenem Panzerungspunkt und 5 AWE pro verlorenen Widerstand. Wurde ein Raum/ Gegenstand vollständig zerstört, muss er für 50% seiner Listenpreiskosten wiederhergestellt werden. Hat ein Gegenstand eine permanente Verschlechterung erhalten (Abnutzung, Reduzierung der Eigenschaften usw.) kostet eine Wiederherstellung pro Verschlechterung 10% des Wertes, des Gegenstandes. Für jeden so wiederhergestellten Punkt oder entfernte Verschlechterung muss das Kollektiv 10 Vasen warten.

Der Charakter kann stattdessen eine **Wartungs-Probe (BI, WA, GE)**, modifiziert um die verwendeten Komponenten (Qualitätspunktebonus als +/-X) und die Seltenheit der gewarteten Ausrüstung (Ü: +0, V: -1, S: -2, SM: -3, SE: -5, E: -10), ausführen. Zusätzlich werden pro wiederhergestellten Punkt oder entfernte Verschlechterung 1 Komponente und 5 Vasen Zeit benötigt.

Jeder Erfolg kann ausgegeben werden, um:

- die Wartungskosten für verlorene Panzerungspunkte und Widerstand um -1 zu senken (bis zu einem Minimum von 1 AWE pro Punkt).
- eine permanente Verschlechterung eines Gegenstandes kostenfrei zu entfernen.
- es werden 15% aller eingesetzten Komponenten zurückerhalten (bis 75%).
- es wird -1 Vase weniger pro wiederhergestelltem Punkt und entfernter Verschlechterung benötigt (bis 1 Vase).

Misserfolge müssen für das Gegenteil der hier genannten Effekte ausgegeben werden.

Spezialisierungen: Effizienz

Materialfokus (S): Beim Einsatz von Komponenten entscheidet sich der Charakter für einen der folgenden Effekte:

1. Es wird nur noch die Hälfte der Komponenten für eine Wartung benötigt.

2. Der Bonus von Komponenten wird verdoppelt.

5 EP

Wartungsfokus (M): Der Charakter kann sich zwei Wartung-Effekte auswählen, für die er Erfolge ausgeben kann. Jeder ausgegebene Erfolg zählt im ersten Effekt als 3 und im zweiten Effekt als 2 Erfolge. **4 EP**

Langfristigkeit

Stete Wartung (S): wenn der Charakter 8 Wannen im Zyklus aufwendet, erhalten alle Gegenstände aller Charaktere für die nächsten 3 Zyklen: Zuverlässig. Waren sie bereits Zuverlässig, erhalten sie Stabil. Waren sie Unzuverlässig oder Zerbrechlich, verlieren sie diese negativen Besonderheiten. **3 EP**

Makellose Pflege (M): Für alle Gegenstände während eines Auftrages gilt, dass sie den ersten Effekt in jedem Kampf ignorieren, der ihre Eigenschaften oder Besonderheiten negativ verändern würde. **4 EP**

Zugriff

Synergie: Computerkenntnis

Das Netz ist ein tosendes Meer aus Daten. Auf seinen Wellen reiten jene, die sich für die Könige der See halten. Sie greifen auf verschiedene Systeme zu, installieren Schadprogramme oder stehlen Daten. Sie sind die gefürchteten Haie. Genaue Regeln zum Zugriff finden sich auf Seite 349.

Spezialisierungen: Eindringen

Blitzangriff (S): Sobald der Charakter in das System eindringt, erhält er eine Aktion 0. In dieser wird nicht auf Entdeckung gewürfelt und sie zählt nicht zu anderen Aktionen. Sie ist aber durch das Sicherheitsprogramm regulär erschwert. Auf Fertigungsstufe 10 und 15 erhält er jeweils eine weitere Aktion 0. **5 EP**

Hintertür (M): Der Charakter wählt sich ein System, dessen externen Schutz er überwinden will. Er führt eine **Zugriff-Probe (BI, IZ, IN, KE, GE)**, doppelt erschwert um die Erschwernis des Sicherheitsprogramms, durch. Das Implementieren der Hintertür dauert so viele Zyklen, wie der Entdeckung-Wert hoch ist. Jeder Erfolg reduziert die erforderlichen Zyklen um -1 (bis 0). Gelingt die Probe und ist die Zeit um, kann der Charakter den externen Schutz des Systems ignorieren. **4 EP**

Systemschutz

Selbstware (S): aller 5 Potentialpunkte verbessert sich das Sicherheitsprogramm des Charakters kostenfrei um eine Seltenheit (4 Potentialpunkte: Standardausführung, 10 Potentialpunkte: Bezahlprogramme usw.). **2 EP**

Digitale Festung (M): Der Charakter führt eine **Computerkenntnis-Probe (BI, BI, IZ, IZ, KE)** durch. Die Hälfte seiner Erfolge sind die zusätzliche Entdeckung/Erschwernis für Haie, die auf von ihm geschützte Systeme zugreifen wollen.

3 EP

Tierfertigkeiten

Jagd (Waffenfertigkeit)

Umfasst alle offensiven Fähigkeiten des Tieres. Jede Stufe erhöht den Ang- oder Prä-Wert um 1.

Schutz (Waffenfertigkeit)

Umfasst alle defensiven Fähigkeiten des Tieres. Jede Stufe erhöht den Abw- oder Aus-Wert um 1.

Gelerntes

Tricks, Manöver und Befehle werden hierüber

abgerufen. Soll das Tier spezifische Aufgaben erfüllen, Werkzeuge benutzen oder gegen sein natürliches Verhalten handeln, wird die Fertigkeit verwendet.

Das ist etwa der Fall, wenn ein Silberfalk die Schiffssteuerung übernehmen soll. Erst wenn ihm diese Probe einmalig gelingt, darf er seinen Prä-Wert zum Abfeuern der Waffen nutzen oder er nutzt die Probe statt einer Kampfpiloten-Probe, um das Schiff zu fliegen. Entscheidend ist, dass dem Tier diese Handlungen vorher beigebracht wurden.

Für Tierausrüstung gilt die Schwierigkeit der Tierausrüstung als Erschwernis auf die Gelerntes-Probe, um sie einzusetzen.

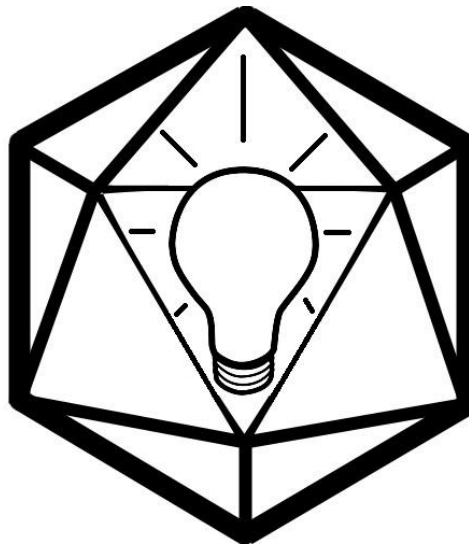
Spezialisierungen: bestimmte Fertigkeit oder Ausrüstung wählen

Natürliches

Hiermit wird die Ausprägung der natürlichen Fähigkeiten eines Tieres dargestellt. Wie gut ein Hund riecht, ein Vogel fliegt oder eine Spinne webt, wird durch Proben auf diese Fertigkeit geklärt.

Es wird also mit der ersten Stufe dieser Fertigkeit ausgewählt, wofür ein Tier besonders bekannt ist. Darin wird es dann beübt.

Spezialisierungen: eine besondere Fertigkeit wählen



Kampfsystem

Kämpfe lassen sich am Boden und im Raum auf zwei Arten austragen. Die eine ist eine taktische Ausführung der Kämpfe, die andere ist eine narrative Ausführung. Die taktische Ausführung erfordert immer eine Karte und nutzt komplexere Regeln. Sie ist für spannende Gefechte gegen herausfordernde Feinde oder einen Endkampf gedacht. Die narrative Ausführung nutzt weniger Regeln, dafür erzählt und improvisiert sie mehr. Sie soll einen schnellen Spielfluss bei mehreren Feindkontakten gewährleisten. Je nach Spielsituation und Lust der Spieler, kann sich die Spielleitung für eine der beiden Ausführungen oder eine Mischung aus beiden entscheiden.

Kampfplatz erschaffen

Auf einem karierten Blatt werden, ohne dass bekannt ist, über welche Seiten angegriffen wird und welche Positionen Charaktere und Feinde besitzen, die Deckungen nacheinander von allem am Spieltisch platziert.

Ein Kampfschauplatz ist durchschnittlich **24x24 Felder** groß (je 4x4 Felder empfiehlt sich 1 Deckungswurf). Die Spielleitung entscheidet, welche Ergebnisse erwürfelt werden können dann würfelt jeder Spieler mindestens einmal und maximal so oft, wie die Spielleitung es für angemessen befindet. Sie darf selbstständig hinterher eigenes Gelände hinzufügen. Mit einem Wurf müssen alle angegebenen Formationen beliebig platziert werden (L: Beliebig 3 heißt: eine beliebige Formation in der Größe von 3 Feldern leichte Deckung).

Deckungsdichte Planet	
Geländeart	Geländereihe, Leichte (L), Mittlere (M), Schwere (S) Deckung
Einöde, Grasland, Savanne, Tundra	1 Felsformation – L: 4x Dreieck 3; M: 2x Beliebig 6; S: 1x Beliebig 15 2 Dünen/ Hügel – S: 6x Linie 8 (gilt als Höhenunterschied) 3 Lager – L: 4x Punkt 1, 3x Linie 2; M: 2x Viereck 4, 4x Viereck 9 4 Spärliche Vegetation – L: 4x Punkt 1; 3x Linie 2, 3x Beliebig 5 5 Tierbau – L: 4x Viereck 4; M: 2x Beliebig 4; S: 3x Beliebig 6 6 Oase – Unpassierbarer See/ Fluss/ Spalt: Beliebig X (maximal Beliebig 72), L: 12x Punkt 1; 6x Beliebig 5; M: 6x Viereck 4
Gemäßigtes Klima, Wald, Dorf, Gebirge	1 Gebirge – L: 4x Beliebig 3; M: 6x Beliebig 5; S: 4x Linie 12 (gilt als Höhenunterschied), 2x Beliebig 15; 2x Beliebig 20 (erkletterbarer Steilhang) 2 Lichter Wald – L: 10x Punkt 1; 4x Beliebig 4; M: 4x Viereck 4 3 Dichter Wald – L: 20x Punkt 1; 4x Linie 3, 4x Beliebig 5; M: 6x Viereck 4, S: 2x Viereck 8 4 Wassergebiet – Unpassierbares Moor, Fluss, See: Beliebig X (maximal 96) 5 Infrastruktur – passierbare Straße, Gleise, Stromtrasse: Beliebig X (maximal 48), L: 6x Beliebig 4; M: 2x Viereck 6; S: 1x Viereck 10 6 Dorf – (Platz: L: 1x Kreis 25), Zäune/ Büsche/ Gärten 6x Linie X (maximal 24); M: Fahrzeuge 4x Viereck 4; S: Gebäude 6x Viereck 12 (Straßen dürfen beliebig platziert werden)
Urban	1 Gassen – die Karte besteht aus geraden Pfaden meiner Breite von 4-8, dazwischen sind über Feuerleitern erklimmbare Hauswände, die zu Ergebnis 2 Dächer führen. Die Pfade sind schachbrettartig angelegt. L: 8x Linie 3; M: 4x Viereck 4 2 Dächer – von Häuserschluchten getrennte Vierecke, können unterschiedlich hoch und verbunden sein, pro Dach: L: 1x Linie X (bis Dachlänge); M: 1x Viereck 4 3 Hauptstraße – es gibt mindestens 2x Linie X (Breite 8, über gesamte Karte), auf der sich M: 12x Viereck 4 (PKWs) befindet; L: 6x Linie 3, M: 4x Linie 4; S: 4x Viereck 10 (LKWs) 4 Industrie – L: 4x Linie X (Fließbänder, maximal 48), 3x Beliebig 4; M: 4x Viereck 6, 3 Beliebig 5; S: 2x Viereck 8, 2x Beliebig 10 5 Park – L: 12x Punkt 1; 6x Linie 2, 4x Beliebig 4; M: 4x Beliebig 5, S: 1x Beliebig 8 6 Sicherheitsbereich – das Areal ist mit S: Linie umzäunt, davor ist eine Freifläche; L: 4x Linie 2, Beliebig 4; M: 4x Viereck 4, 2x Linie 3; S: 2x Viereck 8, 1x Beliebig X (maximal 72)

Deckungsdichte Weltraum	
Geländeart	Geländereihe
Wrackteile, Nebel	Jeder Spieler platziert 1W3x Beliebig 1W6 Geländefelder.
Asteroidenfeld, Trümmerfeld	Jeder Spieler platziert 1W3+3x Beliebig 1W20 Geländefelder.



Infanteriekampf

Der Infanteriekampf ist die Königsdisziplin militärischer Operationen. Aufgrund der hohen Kosten eines Armeeeinsatzes auf fremden Planeten werden Gefechte häufig über Kommandokonflikte von Elite-Einheiten, Söldnern oder spezialisierten Truppen entschieden. Daher sind die Kämpfe kurz und hart. Sie unterteilen sich in Kampfrunden.

In jeder Kampfrunde besitzen alle Teilnehmenden, je nach der Ausführung des Kampfes, ein bestimmtes Handlungspotenzial. Grundsätzlich verläuft ein Kampf immer gleich. Zuerst wird ermittelt, wie die Zugreihenfolge der einzelnen Teilnehmenden ist. Dann handeln diese ihre Aktionen sowie Reaktionen nacheinander ab. Das wiederholt sich, bis der Kampf beendet ist. Im Folgenden sollen die wichtigsten Begriffe und Werte erklärt werden.

Kampfrunde

Ein Kampf besteht aus einer beliebigen Anzahl von Runden. Sie sind die abstrakten Zeiteinheiten eines Kampfes und können zwischen 10 und 30 Tropfen lang sein. Innerhalb

der Kampfrunde nutzen alle Kampfteilnehmenden ihre Aktionen und Reaktionen in Reihenfolge der Initiative. Sobald alle ihr Handlungspotenzial ausgeschöpft haben, endet eine Kampfrunde. Zu Beginn jeder Runde werden bestimmte Zeiteffekte, wie sich ausbreitendes Feuer oder eine Betäubung, geprüft. Danach werden die Aktionen und Reaktionen aller Kampfteilnehmenden wiederhergestellt.

Aktionen und Reaktionen

Aktionen sind aktive Handlungen innerhalb eines Kampfes. Sie können für Angriffe, Befehle oder auch Bewegungen und Fertigkeitswürfe genutzt werden. Grundsätzlich besitzt jeder Kampfteilnehmende 1 Aktion, die sich in 2 halbe Aktionen aufteilen lässt, sowie 1 Reaktion und 1 freie Aktion. Sobald ein Charakter durch seine Initiative am Zug ist, kann er seine Aktion und freie Aktion nutzen. Während Aktionen in ihrem Verbrauch festgebunden sind, ist die freie Aktion eine frei vorstellbare Kleinstaktion, die nahezu keine Zeit kostet. Die Reaktion hingegen kann nur auf feindliche Aktionen angewandt werden. Sie bleibt solange in Reserve, bis der Charakter ange-

griffen, beschossen oder Opfer eines feindlichen Effektes wird. Es folgt eine Aufschlüsselung aller Aktionen, die ein Charakter verwenden kann. Manöver müssen für ihren Einsatz erst erlernt werden. Freie Aktionen sind nicht

mitaufgeführt. Das sind alle Aktionen, die sich innerhalb von 3 Tropfen bewirken lassen. Beispiele wären etwa, die Figur einen Schritt zu bewegen, einen Gegenstand fallen zu lassen oder kurz etwas zu rufen.

Volle Aktion	
Angriffs-bereitschaft	In einem 180° Sichtbereich kann der Charakter auf ein feindliches Ziel zu stürmen und angreifen, sofern es in seiner halben Bewegungsreichweite liegt, oder eine Salve darauf abgeben, sobald es den Sichtbereich betritt. Er gilt danach als bewegt. Die Feindaktion wird für den Angriff unterbrochen.
Erholen	Der Charakter regeneriert 1W6+1 Ausdauer und verliert genauso viel Initiative (der Initiativegrundwert kann dadurch nicht unterschritten werden)
Konzentra-tion	Ermöglicht einen Attributs- oder Fertigkeitswurf innerhalb des Kampfes. Jeder Misserfolg verringert die Initiative zusätzlich um -1.
Lösen	Es wird ein vergleichender Angriff-Wurf mit dem Gegner durchgeführt. Bei Erfolg kann sich der Charakter aus dem Nahkampf lösen und sich um seine volle Geschwindigkeit bewegen. Ausdauerkosten: 1
Manöver	Es wird ein Kampfmanöver, wie ab Seite 271 beschrieben, ausgeführt.
Salve	Feuert eine beliebige Anzahl von Schüssen auf ein Ziel, bis zum Maximum der Schussfolge, ab. Die Schüsse können auf Feinde in der Feuerlinie zum ersten Ziel verteilt werden. Die Verteilungsreichweite ist dabei so groß, als würde die Waffe mit Streuung: Dreieck endlos (Seite 463) feuern. Für jeden Schuss wird dabei ein Prä-Wurf durchgeführt. Jeder Schuss nach dem ersten erschwert den Wurf um jeweils -1 (für den 3. Schuss Prä: -2, den 4. -3 usw.).
Sammeln	Die Aktion wird aufgegeben, dafür erhält der Charakter 1W3 Initiative bis zu seinem maximalen Initiativewert. Stattdessen kann auch ein WI-Wurf, erschwert um die bereits verlorene Moral, durchgeführt werden, der bei Erfolg 1 Moral, bis zum Maximum, wiederherstellt.
Sprinten	Der Charakter bewegt sich bis zu seinem vollen Geschwindigkeitswert. Er kann, im Anschluss noch so viele Felder darüber hinaus weiter, wie er in der Fertigkeitsstufen in Athletik besitzt (maximal seinen doppelten Geschwindigkeitswert). Jedes so überwundene Feld kostet ihm 1 Ausdauer.
Überwinden	Ein Hindernis wird mit einer Klettern-Probe (BE) passiert (Seite 220). Die Geschwindigkeit wird auf 0 gesetzt. Jeder Erfolg erzeugt +1 Geschwindigkeit, die insgesamt aber nicht höher sein kann, als die übrige Geschwindigkeit, mit der begonnen wurde, das Hindernis zu überwinden. Scheitert die Probe, bleibt die Geschwindigkeit auf 0 und die Initiative reduziert sich mit jedem Misserfolg um -1, ohne dass das Hindernis überwunden wurde. Ausdauerkosten: 1
Zielen	Der Feind muss bis zur nächsten vollen Aktion im Sichtbereich bleiben. Der Charakter erhält Ini: +1 sowie Ang: +4 oder Prä: +4. Der Bonus bleibt bis zum Angriff, einer eigenen Bewegung oder bis das Ziel aus dem Sichtbereich verschwindet. Im letzteren Fall bleibt der Bonus bestehen, wenn dennoch auf den letzten, bekannten Ort des Ziels geschossen wird.

Halbe Aktion	
Aufstehen/ Einsteigen	Das Aus-/Einsteigen in Vehikel oder das Aufstehen vom Liegen in den Stand wird hiermit beschrieben. Es führt zu einem Initiativeverlust von -3.
Befehl/Taktik	Durch eine Taktik-Probe (IZ, CH), erschwert um -1 pro gewählten Charakter, kann die Initiative eines oder mehrerer gewählten Ziele maximal um die Potenzialreserve des Ausführenden für seine nächste Handlung verbessert werden. Jeder Erfolg zählt als Erhöhung der Initiative von +1. Jeder Misserfolg zählt als Senkung der Initiative von -1. Erhöhungen durch verschiedene Taktik-Proben akkumulieren sich nicht. Es zählt immer nur die aktuelle Taktik-Probe. Die Erfolge oder Misserfolge werden mit dem momentanen Initiativewert des Charakters verrechnet. Eine Senkung durch Misserfolge kann den Grundwert nicht unterschreiten und eine Erhöhung durch Erfolge kann das Maximum nicht überschreiten. Weitere Befehle auf Seite 565.
Bewegung	Der Charakter bewegt sich bis zu seinem halben Geschwindigkeitswert.
Einzelangriff	Ein einzelner Schuss oder ein einfacher Nahkampfangriff wird ausgeführt. Für schwere Waffen sind selbst Einzelangriffe volle Aktionen. Pro Runde kann, außer durch bestimmte Manöver, immer nur ein Angriff ausgeführt werden.
Erholen (halb)	Der Charakter regeneriert 1W3 Ausdauer und verliert genauso viel Initiative (der Initiativegrundwert kann dadurch nicht unterschritten werden)
Handgriff	Das sind kurze Aktionen, wie das Ziehen beziehungsweise Wegstecken der Waffe, ein Magazinwechsel oder die Benutzung von schnell auslösenden Gegenständen, Türen, Konsolen etc.
Zielen (halb)	Auf einem Feind in Sichtweite wird gezielt und er kann anschließend mit einem Einzelangriff bekämpft werden. Der Charakter erhält Ang: +2 oder Prä: +2. Der Bonus bleibt bis zum Angriff oder Schuss, einer Bewegung oder dem Verlassen des Zieles aus dem Sichtbereich erhalten.

Reaktionen	
Abwehr	Der Angriff erzielt bei Erfolg keinen Effekt. Es ist möglich, mit einem großen Schild auch frontalen Beschuss zu parieren. Die Abwehr wird dabei um -3 erschwert. Die Spielleitung entscheidet, ob der Schild dem Beschuss standhält. Bei zu schweren Treffern muss, nach Maßgabe Spielleitung, ein KR-Wurf durchgeführt werden, um den Abwehrgegenstand nicht zu verlieren.
Ausweichen	Mit dem Ausweichen-Wurf wird einem Angriff entgangen. Nahkampfangriffen wird ein Feld nach hinten ausgewichen, sofern dafür noch Platz ist. Direktem Beschuss kann nicht ausgewichen werden. Bereichseffekte können nur ausgewichen werden, wenn das Zielfeld, zu dem ausgewichen wird, eine Deckung ist oder nicht mehr vom Bereichseffekt betroffen ist.
Reaktivität	Reaktivität muss am Anfang des Zuges angesagt werden, bevor irgendeine Handlung durch den Charakter ausgeführt wird. Er verliert seine Reaktion. Dafür steht ihm die Möglichkeit offen, auf eine feindliche Handlung nicht-aggressiv zu reagieren. Er erhält eine halbe Aktion, die er auf eine beliebige Feindaktion hin einsetzen darf. Das wäre zum Beispiel eine eigene Bewegung oder Zielen. Reaktivität wird immer erst nach der feindlichen Aktion, die sich vollständig abschließt, ausgeführt.
Sammeln	Die Reaktion wird aufgegeben, dafür erhält der Charakter 1W3 Initiative bis zu seinem maximalen Initiativewert. Statt dem Initiativegewinn kann auch ein WI-Wurf, erschwert um die bereits verlorene Moral, durchgeführt werden, der bei Erfolg 1 Moral, bis zum Maximum, wiederherstellt.

Kampfwerte

Die Kampfwerte finden sich auf dem Charakterblatt. Auf sie wird in den Aktionen und Reaktionen gewürfelt.

Abwehr (Abw)

Stellt das Verteidigungsgeschick im Nahkampf dar. Ist die Abwehr erfolgreich, verursacht der Angriff keinen Schaden mehr. Abwehr setzt einen Abwehrgegenstand voraus, der statt des Charakters getroffen wird.

Angriff (Ang)

Stellt das Angriffsgeschick im Nahkampf dar. Ist der Wurf erfolgreich, trifft der Angriff. Schaden verursacht der Angriff erst, wenn der Feind ihn nicht abwehren oder ausweichen konnte. Auf fehlgeschlagene Angriffe muss nicht reagiert werden.

Ausdauer (Ausd)

Körperlich anstrengende Aktionen kosten Ausdauer. Ausdauerkosten sind bei den jeweiligen Aktionen und Manövern immer angegeben. Außerdem wird dem Charakter für jeden Punkt getragener Last über seiner Konstitution pro Bewegungsversuch 1 Ausdauer abgezogen. Fällt die Ausdauer auf 0, bricht der Charakter erschöpft zusammen. Seine nächste Aktion wird Erholen sein. Negative Ausdauer kann durch Deeskalationsschaden entstehen und verlängert die Zeit, die ein Charakter für seine Erholung benötigt. Erreicht sie den halben Konstitution-Wert, wird das Ziel bewusstlos und erwacht erst in 1W3 Wannen.

Ausweichen (Ausw)

Charaktere können indirektem Beschuss, Bereichswaffen und Nahkampfangriffen ausweichen. Ausweichen führt immer dazu, dass sich der Charakter ein Feld von der Gefahrenquelle wegbewegt. Ist dies nicht möglich, kann er nicht ausweichen. Ausweichen ist grundsätzlich immer möglich, solange die Gefahrenquelle, vor der ausgewichen wird, wahrgenommen wird.

Geschwindigkeit (Ges)

Beschreibt die Bewegungsreichweite eines Charakters innerhalb einer Kampfrunde. Für 1 Punkt Geschwindigkeit kann sich ein Charakter 1 Feld weit bewegen. Die Größe dieses Feldes kann variieren. Es entspricht aber immer 1 Feld der OR in der nahen Reichweitenstufe.

Initiative (Ini)

Legt die Zugreihenfolge innerhalb einer Kampfrunde fest. Die Kampfteilnehmende mit der höchsten Initiative beginnt. Sie ergibt sich aus dem Ini-Wert plus 1W6. Sie kann sich durch Aktionen und Kampfumstände noch verändern. Bei Gleichstand entscheidet der höhere Ini-Wert. Bei Feinden mit allen Werten gleich X wird nicht gewürfelt. Ihre Initiative ist X. Bei Überraschungsangriffen setzt die Initiative der Überraschten erst in der zweiten Kampfrunde ein.

Moral (Mor)

Zeigt die mentale Stärke des Charakters. Moralschaden wird erlitten durch:

1. der Widerstand wird reduziert, **-1 Moral**
2. der Widerstand fällt unter die Hälfte, einmalig **-2 Moral**
3. Verbündeter wird kampfunfähig oder flieht, dann **WI-Wurf**, scheitert er: **-1 Moral**

Wenn der Wert auf 0 fällt, verliert der Charakter jede Hoffnung und gibt auf. Feinde, Situationen oder Waffen mit entsprechenden Besonderheiten können den Charakter zwingen, einen Moralswurf abzulegen. Dazu muss die verbliebene Moral gewürfelt oder unterwürfelt werden.

Mit **1-3 Misserfolgen** erleidet der Charakter durch Angst ein Malus von -2 auf alle Würfe. Mit **4-6 Misserfolgen** flieht der Charakter aus dem Kampfgeschehen.

Mit **7 oder mehr Misserfolgen** wird er durch Angst bis zum Kampfbischof paralysiert.

Präzision (Prä)

Stellt die Treffsicherheit eines Charakters mit Feuerwaffen dar. Ein Präzisionswurf wird in nahezu jedem Fall modifiziert. Deckung, Entfernung und Position sind beim Feuern entscheidend. Ist der Wurf erfolgreich, verursacht die Waffe Schaden.

Widerstand (Wi)

Stellt die Zähigkeit eines Charakters dar. Fällt ein Charakter unter die Hälfte seines Widerstandes erleidet er -2 auf alle Würfe und 2 Moralschaden. Erreicht sein Widerstand Null liegt er im Sterben, kann durch Erste-Hilfe aber noch gerettet werden. Erreicht der negative Widerstand den halben KO-Wert, ist der Körper unrettbar zerstört. In dem Fall kann nur noch der Einsatz von Okima-Technologie helfen. Erleidet ein Charakter mehr als halb KO-Schaden, muss er auf KO würfeln oder er wird durch den Schock kampfunfähig.

Ausrüstungswerte

Diese Werte finden sich nur bei der Ausrüstung. Sie stellen die grundlegenden Stärken und Schwächen der einzelnen Gegenstände dar:

Behinderung (Be)

Die Bewegungseinschränkung gilt nur für Rüstungen. Jeder Punkt Behinderung reduziert Ausweichen, Initiative und Geschwindigkeit sowie körperliche Fertigkeiten um -1.

Last (L)

Ein Charakter kann so viel Last auf sich nehmen, wie er Kraft (KR) besitzt. Andernfalls gilt er als überlastet. Je 2 Punkte über der KR erleidet er pro Bewegung 1 Ausdauerschaden, kann die Bewegung aber noch beenden, falls er 0 erreicht. Ohne eine Kampfsituation wird von 1 Ausdauerverlust pro Vase ausgegangen.

Platz (P)

Gibt an, wie viele Gegenstände ohne Lastangabe oder mit L: 0 der Charakter tragen kann. Wird die Grenze überschritten, erleidet er für jeden weiteren Gegenstand L: +1.

Reichweite (R/ OR / Max. R/ Min. R)

Nahkampfwaffen müssen innerhalb der R eingesetzt werden. Innerhalb der Optimalreichweite (OR) von Fernkampfwaffen erleidet der Charakter keinen Abzug auf Präzision durch die Waffenreichweite an sich. Feuerwaffen können über die Optimalreichweite hinauschießen, solange Sicht zum Ziel besteht. Jedes Feld über der Optimalreichweite erschwert jedoch den Schuss um Prä: -1. Je nach Maßstab kann die Optimalreichweite in Metern und der grundlegende Schussmalus anders sein. Die maximale Wirkungsreichweite der meisten Feuerwaffen endet bei ungefähr 1000 Metern, auch wenn sie statistisch noch weit darüber hinaus schießen könnten.

Schadensarten/ Rüstungsarten

Jeder Schaden unterteilt sich in drei Schadensarten. Das ist Projektil-, Energie- und Deeskalationsschaden. Jede Schadensart besitzt ihre Eigenarten:

Projektilschaden wird im Verhältnis 1:1 von Panzerung absorbiert. Die meisten Schilde können nur Energie aufnehmen, aber keine Geschosse aufhalten. Bei Ausnahmen, wie Festschilden, die mit mit SP: X gekennzeichnet

sind, wird der Projektilschaden verdoppelt. Grundlegend verhindert Sch: X kein Projektilschaden. Der übrige Schaden wird direkt vom Widerstand abgezogen.

Energieschaden wird im Verhältnis 1:1 von Schilden aufgehalten, jedoch schmilzt sich die Energie ihren Weg durch jede Panzerung. Der Energiewaffenschaden gegen Panzerungspunkte (PP: X) wird verdoppelt. Der übrige Schaden wird direkt vom Widerstand abgezogen.

Deeskalationsschaden wird im Verhältnis 1:1 von Deeskalationsschutz (Ds) absorbiert. Er bleibt bis zum Ende der Kampfrunde auf dem Ziel (bei Fahrzeugen bis zur Feldreparatur dauerhaft). Erreicht er zu irgendeinem Zeitpunkt den Wert des verbleibenden Widerstandes des Ziels, wird dessen Ausdauer sofort auf 0 reduziert. Am Ende der Kampfrunde wird jeder Deeskalationsschaden vom Ziel entfernt. Die Hälfte des entfernten Schadens wird von der Ausdauer des Ziels abgezogen. Ziele mit Ausdauer 0 erhalten Deeskalationsschaden in negativer Ausdauer. Diese muss erst abgebaut werden, bevor der Charakter wieder handlungsfähig ist. Erreicht sie den halben, negativen KO-Wert, wird das Ziel bewusstlos und wacht erst in 1W3 Wunden wieder auf. Bei Fahrzeugen wird aller 20% Deeskalationsschaden von ihrem Widerstand auf die Tabelle auf S. 219 gewürfelt. Die Beutewürfe von deeskalierten Zielen sind um 1 erhöht.

Fallschaden

Ab 5 Meter Fallhöhe erhält der Charakter je weitere 3 Meter Höhe 1 unvermeidbaren Schaden.

Schussfolge/Kühlung (SF/ K)

Die Schussfolge gibt die Anzahl der möglichen Treffer pro Kampfrunde mit der Feuerwaffe an. Durch eine Salve kann eine Waffe Schüsse bis zu ihrem Schussfolgewert abgeben. Der Rückstoß erschwert jeden weiteren Schuss nach dem ersten jedoch um Prä: -1. Der dritte Schuss wäre demzufolge bereits um Prä: -2 erschwert. Außerdem kann die Waffe nur eine bestimmte Anzahl von Schüssen kühlen. Werden mehr Schüsse abgefeuert, als die Waffe kühlen kann, überhitzt sie für jeden Schuss über ihrer Kühlung eine Kampfrunde lang. Zwei Schüsse über der Kühlung verursachen damit, dass die Waffe zwei Kampfrunden lang nicht mehr abgefeuert werden kann.

Boni und Mali

Sie bezeichnen Vorteile und Nachteile bei Angriffen und Verteidigungen in verschiedenen Situationen. Sie werden mathematisch immer umgekehrt angewandt. Ein Präzisionsabzug von -1, zum Beispiel, erhöht den Präzisionswert, auf den gewürfelt wird um +1. Denn nun ist es schwerer, unter den Wert zu würfeln.

Sie haben ihre vollständige Bewandnis jedoch erst in der taktischen Ausführung. Die folgenden Boni und Mali gelten, wenn es ausdrücklich nicht nur den Feuerkampf betrifft, auch den Nahkampf. Werden sie genutzt, sollten sie bei jedem Angriff nach folgendem Muster geprüft werden:

1. Sicht, 2. Distanz, 3. Position, 4. Deckung, 5. Bewegung, 6. Größe, 7. besondere Umstände

1. Sicht

Ein Charakter sieht immer in die Richtung, in die seine Front zeigt. Sein Sichtbereich umfasst 180°. Sichtblockaden wie hohe Deckungen, Wände oder Rauch unterbrechen Sichtlinien. Ein Charakter darf nur Feinde angreifen, die er irgendwie wahrnehmen kann. Kampfteilnehmende, die sich außerhalb aller feindlichen Sichtlinien befinden, gelten als versteckt. Sie lassen ihre Figur an der letzten, gesichteten Position liegen. In jeder Kampfrunde sammeln sie Aktionen, die sie in einer beliebigen Kampfrunde alle verbrauchen können. Das drückt aus, dass sie sich die ganze Zeit ungesehen bewegt haben und handeln konnten. Dazu kann an ihrer letzten, bekannten Position 1W6 platziert werden, der ihre Aktionenanzahl anzeigt. Jede Runde wird geprüft, ob sie durch Feindbewegungen oder neue Sichtlinien entdeckt worden sein könnten. Das tritt automatisch ein, wenn sie eine wahrnehmbare Aktion ausführen. Spielerfiguren können sich auch direkt weiterbewegen, während ein Würfel auf ihre letzte, bekannte Position gelegt wird. Der Feind wird diese weiter angreifen, bis die alte oder neue Position aufgeklärt wurde.

2. Distanz

Entfernungen spielen nur im großen Maßstab eine Rolle. Ansonsten drücken die Mali der Optimalreichweite, Prä: -1 pro überschrittenes Feld OR, diesen Sachverhalt aus. Allerdings kann sich der Maßstab von nahem Häuserkampf zum unpersönlichen Beschuss auf

lange Reichweiten wandeln. Um das darzustellen, gibt es drei Reichweitenstufen:

Nah: 1 OR = 5m, keine Mali-Modifikation

Mittel: 1 OR = 50m, Prä: -3, jeder andere Malus wird verdoppelt, zweifaches Zielen möglich

Weit: 1 OR = 100m, Prä: -6, jeder andere Malus wird verdreifacht, dreifaches Zielen möglich

Scharfschützenwaffen feuern immer eine Reichweitenstufe niedriger. Ihre Maximalreichweite liegt bei 3000m. Aller 1000m erhalten alle Schüsse Prä: -1, bei ungewohnter Gravitation Prä: -3.

Bewegung bei höheren Reichweitenstufen

Auf mittlerer Reichweite dauert es eine Kampfrunde sich um ein Feld zu bewegen. Für diese Runde gilt der Charakter als bewegliches Ziel, was dem Schützen zusätzlich einen Malus von Prä: -6 gibt. Auf weite Reichweite macht es keinen Sinn, die Bewegung darzustellen. Hier gibt es nur die Möglichkeit, die Deckung zu wechseln oder sich aus der Sichtlinie des Feindes zu bewegen. Beides benötigt entsprechende Voraussetzung und dauert eine Kampfrunde. Der Charakter gilt dadurch wiederum als bewegliches Ziel, was den Schützen zusätzlich einen Malus von Prä: -9 gibt.

Kernschussreichweite

Der Schütze erhält Prä: +9 auf Angriffe auf ein benachbartes Feld, diese nimmt um Prä: -3 pro eine OR ab. Auf ein Ziel in OR: 3 erhält der Angriff so nur noch Prä: +3.

3. Position

Die Position im Kampf kann den Angreifenden entscheidende Vorteile geben. Die korrekte Positionseinschätzung nimmt immer den aktiven Charakter als Anfangs- und das Ziel als Endpunkt. Dann wird eine gerade Linie gezogen. Alle Kampfteilnehmenden besitzen eine Front, zwei Flanken und einen Rücken. Trifft die Linie die Flanke, gilt es als Flankenangriff mit Ang/Prä: +2. Trifft sie den Rücken, darf das Ziel nicht auf den Angriff reagieren und der Angriff erhält +4. Erhöhtes Terrain verbessert außerdem die OR von Schüssen um +2 und schwieriges Terrain senkt die Ges um -2.

4. Deckung

Deckung ist der häufigste Angriffsmodifikator. Charaktere hinter Deckungen können über sie drüber schießen, sofern die Deckung nicht als Sichtblockade zählt, und sind gleichzeitig vor Beschuss durch die Deckung geschützt. Charaktere, die am Rand einer Deckung stehen, gelten für ihren Angriff als ein Feld neben der Deckung stehend. Das Feld ist frei

wählbar. Gezielte Angriffe auf die Deckung verursachen normalen Schaden gegen sie. Deckungen gelten meistens als stehende, ungedeckte Ziele. Erreicht ihr Wi: 0, wird sie um eine Stufe reduziert, bis sie zerstört ist. Überschüssiger Schaden bei der Zerstörung der Deckung geht auf die Figur dahinter. Es existieren drei Arten von Deckung:

Deckungsart	Deckungseffekt
Leichte Deckung - Kistenstapel, Holzzaun, Baumstämme	Wi: 5, Pz: 0, Präz: -3
Mittlere Deckung - Betonpfeiler, Zivilfahrzeuge, Putzwände	Wi: 10, Pz: 2, Präz: -6
Schwere Deckung - Befestigungen, Felsen, Metallwände	Wi: 20, Pz: 5, Präz: -9

5. Bewegung

In der Echtzeit der Kämpfe wird nicht erwartet, bis die einzelnen Teilnehmenden ihre Handlungen vollzogen haben. Handlungen sind stets mit Bewegungen verbunden. Wenn also geschossen wird, geschieht das im hektischen Chaos des Kampfes. Um das darzustellen, geben gemachte Bewegungen Mali für alle Schützen. Es gilt, dass eine halbe Bewegung des Ziels die Präzision um -1 und eine volle sie um -3 verringert. Die Mali können auch bei allgemein langsamen oder schnellen Zielen eingesetzt werden. Ist der Malus der Deckung allerdings höher, wird nur dieser angewandt.

6. Größe

Ziele besitzen allesamt eine unterschiedliche Größe. Das kann sich sowohl auf Ziele im Allgemeinen als auch auf bestimmte Trefferbereiche innerhalb der Ziele beziehen. Es mag keinen Sinn machen, auf ein großes Raumschiff als solches zu feuern, welches sehr große Boni auf das allgemeine Treffen geben, aber kaum einen Effekt haben würde. Aber wenn dessen Schildgenerator als Ziel bestimmt und eventuell ein Malus für das Treffen des kleineren Ziels hinzugezogen wird, kann ein solcher Angriff effizient sein. Die Angreifende bestimmt das Ziel und nur danach richtet sich der Bonus oder Malus.

Größe	Modifikationen
Winzig - Kleinsttiere, Insekten oder ein Auge	-7
Klein - Kleine Tiere, Gliedmaßen oder Kinder	-3
Mittel - Erwachsene Menschen, kleine Drohnen	+0
Groß - Kleine Fahrzeuge, Kampfanzüge, Personendrohnen	+3
Übergroß - Große Fahrzeuge, kleine Raumschiffe	+7

7. Besondere Umstände

Alle außergewöhnlichen Situationen können innerhalb eines Kampfes berücksichtigt werden. Wenn zum Beispiel ein Charakter von einem Kampfhund umgeworfen wurde und dieser auf seiner Brust steht, während er nach der Kehle des Charakters schnappt, können besondere Boni und Mali Anwendung finden. Darüber entscheidet allein die Spielleitung. In dem speziellen Fall muss der Charakter schnell genug seine Hände frei bekommen,

um den tödlichen Biss des Kampfhundes abzuwehren. Es bietet sich eine Beweglichkeit- oder Kraftprobe an, um eine Faustkampf- oder Kampfsportabwehr zu erlauben. Solche Handlungen können über den Aktions- und Reaktionszeitrahmen einer Kampfrunde hinausgehen. Die Spielleitung sollte hierbei die tatsächlich aufgewandte Zeit einschätzen und sie in Aktionen umrechnen.

Sie kann auch narrativ nach Spannungshöhepunkten absetzen. Zumindest sollte eine Bereitschaft zur Unterbrechung der Situation

vorherrschen. Da hierbei alles von der Einschätzung der Spielleitung abhängt, sollten die anderen Spieler ihre Meinung nicht vorenthalten, damit nicht das Gefühl einer ungerechten Situation aufkommt.

Nahkampfbindung

Greift ein Charakter einen anderen an, unabhängig davon, ob er trifft, sind beide im Nahkampf gebunden. Eine Nahkampfbindung macht das Verwenden von nicht-kleinen Fernkampfswaffen unmöglich. Schüsse in einen Nahkampf hinein besitzen eine 50% Wahrscheinlichkeit, das falsche Ziel zu treffen. Diese wird pro Erfolg bei der Präzision um 5% reduziert. Wird ein Charakter nicht bemerkt und greift er so den Rücken eines Feindes an, verursacht er mit einer Nahkampfwaffe doppelten Schaden oder kann narrativ einen Feind ausschalten.

Kontrollzonen

Jeder Charakter besitzt in seiner Nahkampfwaffenreichweite, jedoch nicht in seinem Rücken, die Möglichkeit, einen Schlag auf ein passierendes Ziel abzugeben. Feinde, die sich

durch die Kontrollzone hindurchbewegen wollen, ohne den Charakter dabei zu binden, können sofort und ohne Aufwendung einer Aktion gewöhnlich angegriffen werden. Gegen den Angriff kann eine Reaktion ausgeführt werden. Unabhängig von ihrem Erfolg, wird die Bewegung abgebrochen und das Ziel gebunden, wenn der Angriff trifft.

Kritischer Treffer und Patzer

Ähnlich wie bei den Fertigkeitswürfen mit Triumph und Patzer, kommt es auch in Kämpfen zu außergewöhnlich glücklichen oder unglücklichen Handlungen. Wird eine 1 beim Angriff durch eine Waffenfertigkeit gewürfelt, kommt es zum kritischen Treffer, während eine 20 zum Patzer führt. Ein kritischer Treffer kann durch die Abwehr oder Ausweichen wie ein gewöhnlicher Treffer vermieden werden. Die Abwehr oder das Ausweichen mit einer 1 oder 20 löst keinen besonderen Wurf aus. Trifft der kritische Treffer löst er einen der unten ausgeführten Effekte aus. Effekte von Patzern werden immer ausgelöst. Der kritische Treffer und der Patzer werden auf den folgenden Tabellen mit 1W10 ausgewürfelt:

Ergebnis	Effekt des kritischen Treffers
1	Rüstung beschädigt. Der Pz- oder Sch-Wert wird um -1 reduziert.
2-3	Feindliche Waffe beschädigt. Sie kann bis zur Reparatur nicht mehr feuern.
4-5	Feindliche Waffe zerstört.
6-7	Durch einen schweren Treffer wird der verursachte Schaden verdoppelt.
8-9	Rüstungsdurchbruch. Der Pz- oder Sch-Wert des Ziels wird um -3 gesenkt.
10	Infanterie wird kampfunfähig, Fahrzeuge setzen 1W3 Kampfrunden aus

Ergebnis	Effekt des Patzers
1	Die Waffe klemmt oder steckt fest und muss mit einer Waffenkunde-Probe (IN, WK) oder einem Kraft-Wurf gelöst werden.
2-3	Waffe verloren. Die Waffe gleitet dem Tragenden aus der Hand und landet 1W3 Felder weit in einer zufälligen Richtung von ihm.
4-5	Ein interner Schaden entsteht. Die Abnutzung erhöht sich um 1. Das heißt, der Spieler sucht sich eine Eigenschaft der Waffe, wie Last, den Schaden, die Schussfolge usw., aus und verschlechtert diese um 1.
6-7	Waffe beschädigt. Die Waffe kann bis zur Reparatur nicht mehr verwendet werden.
8-9	Eigentreffer. Die rutscht ab, verzieht oder ändert aus anderen Gründen schlagartig ihre Wirkungsrichtung und fügt dem Tragenden ihren regulären Schaden zu.
10	Waffe zerstört. Sie kann nur noch in Schrott-Komponenten verwertet werden, außer sie besitzt das Prädikat Telsios. Dann kann sie dennoch repariert werden.

Bonusbedingung	Bonus
Position	
Kernschussreichweite auf ein Feld mit OR: 3 Entfernung (Reichweitenstufe Nah)	+3
Kernschussreichweite auf ein Feld mit OR: 2 Entfernung (Reichweitenstufe Nah)	+6
Kernschussreichweite auf ein Feld mit OR: 1 Entfernung (Reichweitenstufe Nah)	+9
Flankenangriff: alle Angriffe in die Seiten des Ziels, welche nicht Front oder Rücken sind	+2
Angriff in den Rücken, darauf kann nicht reagiert werden, doppelter Nahkampfschaden	+4
Bewegung	
Unbewegliches Ziel, halbe Aktion Zielen, Nahkampfangriff gegen ein Ziel am Boden	+3
Größe	
Mittelgroße Ziele, wie erwachsene Menschen oder Drohnen	+0
Große Ziele, wie leichte Fahrzeuge, Kampfanzüge oder Personendrohnen	+3
Übergroße Ziele, wie große Fahrzeuge und kleine Raumschiffe	+7
Besondere Umstände	
Schuss aus einer klar erhöhten Position	+2 OR

Malusbedingung	Malus
Sicht	
Schuss in völliger Dunkelheit, ohne Sichtlinie oder blind	-10
Schuss in schwarzer Nacht, nach einer Blendung oder Betäubung	-5
Distanz	
Reichweitenstufe Mittel, alle anderen Mali werden verdoppelt, zweifaches Zielen möglich	-3
Reichweitenstufe Weit, alle anderen Mali werden verdreifacht, dreifaches Zielen möglich	-6
Jedes Feld Entfernung über der OR der Waffe erschwert die Präzision um -1.	-X
Alle 1000m -1 bei mittlerer Gravitation (-3 bei niedriger oder hoher Gravitation)	-X
Deckung	
Leichte Deckung, wie Kistenstapel, Holzzäune oder Baumstämme	-3
Mittlere Deckung, wie Betonpfeiler, Zivilfahrzeuge oder Putzwände	-6
Schwere Deckung, wie Befestigungen, Felsen oder Feuerluken eines Fahrzeugs	-9
Bewegung	
Langsames Ziel, Feuerbereitschaft auf ein Ziel, das sich halb bewegt hat	-1
Schnelles Ziel, Feuerbereitschaft auf ein Ziel, das sich voll bewegt	-3
Größe	
Kleine Ziele, wie Tiere in Größe von Katzen oder Kinder	-3
Winzige Ziele, wie Kleintiere oder Trefferbereiche in Größe eines Auges	-6
Besondere Umstände	
Schuss in den Nahkampf, 50% Wahrscheinlichkeit das falsche Ziel zu treffen	-
Schwieriges Gelände	-2 Ges

Verwundungsmodul

Für realistischere Kämpfe kann das Verwundungsmodul die Regel ersetzen, dass unter der Hälfte des Widerstands alle Werte -2 gerechnet werden. Stattdessen gilt, dass immer, wenn ein Charakter oder Feind mindestens 1 Widerstandsverlust (nach Einberechnung der Rüstung) erleidet, auf die folgenden Tabellen würfeln muss. Dabei läuft die Verwundung, nachdem der Schaden berechnet wurde, wie folgt ab: 1. Körperteil auswürfeln, 2. Verwundungsmodifikator, 3. Verwundungswurf

1. Körperteil auswürfeln

Nachdem der Schaden, mit Abzug durch Schilde und Panzerung, an einem Ziel feststeht und der Schaden nicht negiert wurde, wird 1W6 gewürfelt:

1: Kopf

2-4: Rumpf

5-6: Gliedmaßen

Es wird die Schadensarttabelle genommen, die den meisten Schaden verursacht hat.

Wenn das Kampfmanöver Präzisionsschuss/-schlag verwendet wurde, wird das Körperteil bestimmt, auf das geschossen wurde. Allerdings werden die Effekte des Kampfmanövers mit den Effekten der Verwundungstabellen ersetzt.

2. Verwundungsmodifikator

Der insgesamt verursachte Schaden modifiziert nun die Verwundungstabelle wie folgt:

-1 Widerstand: 1W6-4

-2 Widerstand: 1W6-3

-3 Widerstand: 1W6-2

-4 Widerstand: 1W6-1

-5 Widerstand: 1W6+0 usw.

Genetische Vorteile und Vorteile, wie Widerstandsfähig, die auf den Widerstandsverlust von über der Hälfte reagieren, ersetzen ihre Effekt damit, dass sie den Verwundungswurf zusätzlich um -2 senken.

3. Verwundungswurf

Ist das getroffene Körperteil und der Modifikator für den Verwundungswurf bekannt, wird nun 1W6 gewürfelt und das Ergebnis abgelesen. Die negative Zahl bei Therapie sagt die Erschwernis für die Erste-Hilfe und Medizin-Probe an.

1: Projektilwaffe: Kopftreffer			
1W6	Verwundung	Effekt	Therapie
1	Streifschuss	Kein Effekt	Desinfektion, Blutstillung
2	Ohr	Gehörsturz, Desorientierung, WA: -2	-1: Ohrsiegel, Verband
3	Kiefer	Zahnverlust, Kieferstörung, CH: -2	-2: Kieferrekonstruktion
4	Nase	Geruchsinnsverlust, WA: -1, CH: -3	-3: plastische Rekonstruktion
5	Auge	Nachteil: Einäugig	-3: Projektilentfernung, Desinfektion
6	Hirn	Hirnblutung, Wi fällt auf 0, Koma, 1W6 würfeln: 1-2: nichts; 3-4 Amnesie, 5-6: permanenter motorischer und kognitiver Schaden	-5: Reanimation, Transfusion, offenen-chirurgische Hämatom-Ausräumung

1: Energiewaffe: Kopftreffer			
1W6	Verwundung	Effekt	Therapie
1	Streifschuss	Kein Effekt	Kühlen
2	Ohr	Beschädigte Ohrmuschel, WA: -1	+0: kühlender Verband
3	Kiefer	Bart entflammt: Entzündend 1 (Seite 463)	-1: Hautregeneration
4	Nase	Brandblasen, WA: -1, CH: -2	-1: Hautregeneration
5	Auge	Bis zum Ende des Kampfes Nachteil: Blind, WA: -8, Prä: -10; permanent: Nachteil Einäugig	-1: Kühlung, Desinfektion
6	Hirn	Verbrennung °4, Wi fällt auf 0, Koma, 1W6 würfeln: 1-3: nichts; 4-5 Amnesie, 6: permanenter motorischer und kognitiver Schaden	-5: Reanimation, Desinfektion, plastische Rekonstruktion

2-4: Projektilwaffe: Rumpftreffer			
1W6	Verwundung	Effekt	Therapie
1	Streifschuss	Kein Effekt	Desinfektion, Blutstillung
2	Rippen	Rippenbruch, Ausd: -2, der Charakter verliert für seine nächste Aktion 1 halbe Aktion	-1: Brustverband
3	Bauch/Becken	Einblutung, Blutdruckabfall, das Ziel erleidet 2 blutende Wunden (Seite 463, unter Reißend 2)	-3: Transfusion, Blutstillung, chirurgische Sanierung
4	Lunge	Atemnot, Atemstillstand nach KO durch 2 KR, Ausd bleibt bis zur Behandlung auf 0	-2: Thoraxdrainage (danach ohne Einschränkungen handlungsfähig)
5	Aorta	Massiver Blutverlust, das Ziel erleidet 4 blutende Wunden (Seite 463, unter Reißend 4)	-2: Transfusion, Blutstillung
6	Herz	Kreislaufstillstand, Wi fällt auf 0, Charakter stirbt ohne Therapie in KO durch 2 Vasen	-4: Reanimation, Maschinelle Lebenserhaltung, Transplantation

2-4 Energiewaffe: Rumpftreffer			
1W6	Verwundung	Effekt	Therapie
1	Streifschuss	Kein Effekt	Kühlung
2	Rippen	Brusthaar entzündet: Entzündend 1 (Seite 463)	-1: Hautregeneration
3	Bauch/Becken	Infektionsherd: Ereignis Krankheit (Seite 590)	-1: Hautregeneration
4	Lunge	Ausd wird einmalig auf 0 gesetzt	-2: Geweberegeneration
5	Aorta	Hyperthermie, KO-Wurf, scheitert er: Ohnmacht	-2: Kühlung, Transfusion
6	Herz	Massive Hyperthermie, interne Hitzeschäden, Ohnmacht, Organschaden: dauerhaft KO: -2	-3: Reanimation, Kühlung

5-6: Projektilwaffe: Gliedmaßentreffer (1-3: Bein, 4-6: Arm)			
1W6	Verwundung	Effekt	Therapie
1	Streifschuss	Kein Effekt	Desinfektion, Blutstillung
2	Muskulatur	Muskelriss, KR: -2/ BE: -2	-1: Ruhigstellung, Blutstillung
3	Fraktur	Offener Bruch, KR: -4/ BE: -4, das Ziel kann seinen Arm/Bein nicht mehr verwenden	-2: Schienung, chirurgische Sanierung
4	Finger/Zehen	Extremitätenverlust; Ang, Abw, Prä/ Ausw, Ges: -2 permanent, bis zum Ende des Kampfes: -4	-3: prothetische Versorgung
5	Arterie	Blutverlust, das Ziel erleidet 2 blutende Wunden (Seite 463, unter Reißend 2), Gliedmaße verliert bis zur Behandlung seine Funktion	-2: Kompression, Blutstillung
6	Nervenplexus	Nervenabriss, Gliedmaße verliert dauerhaft seine Funktion, Nachteil: Einhändig/ Einbeinig	-3: Chirurgische Sanierung

5-6: Energiewaffe: Gliedmaßentreffer (1-3: Bein, 4-6: Arm)			
1W6	Verwundung	Effekt	Therapie
1	Streifschuss	Kein Effekt	Kühlung
2	Haut	Jeder weitere Treffer auf das Körperteil erzeugt beim Verwundungswurf +2	-1: Hautregeneration
3	Weichteil	Schwere Verbrennung, Entzündend 1 (Seite 463)	-2: Kühlung, Hautregeneration
4	Finger/Zehen	Verbrannte Extremitäten: Ang, Abw, Prä/ Ausw, Ges: bis zum Ende des Kampfes: -3	-2: Kühlung, Hautregeneration
5	Arterie	Bis zur Versorgung: Nachteil: Einhändig/ Einbeinig	-2: Kühlung, Transfusion
6	Nervenplexus	Nervenschock: bis zum Ende des Kampfes nur noch Grobmotorik verfügbar (Gehen, Ducken, Schlagen usw.), alle körperlichen Attribute -3	-3: Chirurgische Sanierung

Psychische Wunden

Charaktere sammeln durch negative Lebenserfahrungen Trauma-Punkte (TP): **persönliche Niederlagen** (zwischenmenschliches Versagen, gescheiterte Aufträge) +1 TP

langfristiger Stress (Zustand beginnt ab Dauerschöpfung nach 1 Dekade) +1 TP pro Zyklus
traumatische Erlebnisse (gebrochene Liebe, Verlust von nahen Personen) +5 TP.

TP müssen sofort für Neurosen und Psychosen ausgegeben werden. Sie sparen sich auf, bis ein Nachteil gekauft werden kann. Zuerst muss je 1 Neurose gekauft werden, bevor 1 Psychose gekauft werden muss.

Neurosen (3 TP): Aggressor, Bewegungsdrang, Gier, Hyperaktiv, Schöpfungswahn, Wal

Psychosen (6 TP): Aufgeben, Exzentrum, Imaginärer Freund, Wahnsinn

Kampfausführungen

Die beiden Kampfausführungen entscheiden maßgeblich, wie viele Kampfregeln verwendet werden und damit, wie schnell sowie anspruchsvoll Kämpfe sein sollen. Die narrative Ausführung bildet dabei das Minimum und die taktische Ausführung das Maximum an Kampfregeln ab. Die Spielleitung kann, je nach eigenem Ermessen, auch beliebige Elemente dazu nehmen oder streichen und zwischen beiden Extremen spielen. Grundsätzlich wird die narrative Ausführung für kurze Abenteuer, der Kampf gegen viele Feinde oder für Nicht-Kampf-Charaktere empfohlen. Die taktische Ausführung wird für den Kampf gegen besondere Feinde, für Spieler, die die Optimierung ihrer Charaktere lieben, und für Kampfabenteuer empfohlen. Beide Ausführungen sind beliebig in einem Abenteuer kombinierbar. Es kann in einer Narrative die Flucht vor Piratenschiffen und dann in der taktischen Ausführung der Durchbruch gegen eine einzelne Piratenkorvette beschrieben werden. Die Spielleitung kann sich frei für eine Ausführung oder jede ihrer Mischformen entscheiden.

Narrative Ausführung

In diesen schnellen und einfacheren Kämpfen beginnen immer zuerst die Spielercharaktere. Danach sind alle Feindcharaktere am Zug. Jeder Kampfteilnehmende besitzt genau eine Aktion, die nicht weiter aufgeteilt wird. Im Prinzip wird sich nur bewegt, geschossen oder

angegriffen. Treffervermeidung durch Abwehr oder Ausweichen gilt nur für Spielercharaktere oder besondere Feinde. Anstatt auf die feindliche Abwehr zu würfeln, erschweren sie lediglich den Angriff der Spielercharaktere. Das gilt für jeden Punkt über 10 bei ihren Werten. Ein Feind mit allen Werten: 14 würde also Angriffe auf ihn um -4 erschweren

Dadurch gibt es immer nur einen Wurf, der über einen Treffer oder ein Daneben entscheidet. Der einzige, zusätzliche Modifikator sind Deckungen. Diese bleiben ohne Werte und geben lediglich ihre Präzisionsmali, je nach ihrer Schwere.

In der narrativen Ausführung gibt es auch keinen Schaden oder sonstige, regeltechnische Auswirkungen von Besonderheiten, außer die Spielleitung will sie narrativ beschreiben. Es gilt nur Treffer oder Daneben. Alle Kampfteilnehmenden halten 2 Treffer aus, was durch Rüstung oder Schilde jeweils um 1 Treffer pro leichter oder schwerer Rüstung modifiziert werden kann. Kleine Waffen benötigen 1 Treffer mehr, schwere Waffen 1 Treffer weniger. Niemand hält mehr als 8 Treffer aus. Das wäre ein Charakter in schwerer Panzerrüstung, der zusätzlich durch ein leistungsfähiges Schild geschützt ist. Es zählen allein die Werte Angriff, Abwehr, Ausweichen, Präzision, Kühlung und Schussfolge. Kritische Treffer verursachen 1 Treffer mehr, Patzer lassen den Teilnehmenden 1 Kampfrunde lang aussetzen. Alle anderen Werte und Regeln werden ignoriert. Bewegung und Reichweiten werden von der Spielleitung geschätzt.

Zusammenfassung:

- Spielercharaktere ziehen immer zuerst.
- Jeder Charakter besitzt eine ungeteilte Aktion pro Kampfteilnehmendem, mit der sich bewegt oder gekämpft wird.
- Nur Treffer zählen, jeder Charakter hält mindestens 2, maximal 8 Treffer aus (ein Treffer kann mit dem Verlust von 5 Widerstand übersetzt werden).
- Aktive Treffervermeidung ist nur für Spielercharaktere und besondere Gegner gültig. Die Abwehr gewöhnlicher Gegner wird stattdessen für jeden Punkt über 10 bei ihren Werten als Erschweris vom Angriffswurf des Spielercharakters abgezogen.
- Deckung ist der einzige Modifikator und verliert alle Werte bis auf ihre Präzisionserschweris, je nach der Deckungsschwere (Leicht: -3, Mittel: -6, Schwer: -9).
- Kritische Treffer verursachen 1 Treffer mehr, Patzer lassen den Charakter 1 Runde aussetzen.
- Es werden nur die Werte Angriff, Abwehr, Ausweichen, Präzision, Kühlung und Schussfolge verwendet. Alle anderen Eigenheiten der Waffen werden ignoriert.
- Kleine Waffen verursachen normal Treffer, benötigen für den tödlichen Treffer jedoch 1 Treffer mehr, wohingegen schwere Waffen 1 Treffer weniger benötigen.

Beispiel für einen narrativen Kampf

Spielleitung: „Die Enterbrücke ist errichtet. Nur ihr beiden steht zwischen der Eroberung eures Schiffes. Die Schweißnaht vollendet sich. Mit einem dumpfen Schlag fällt die Metalltür zu Boden. Dann seht ihr bereits die grimmigen, schmutzigen Gesichter, die vor Gier und Mordlust aufblitzen.“

Damit hat die Spielleitung den Kampfbeginn angesagt. Die Initiative wird ignoriert, die Spieler ziehen zuerst.

Alicia und Benedict haben sich in Vorbereitung hinter improvisierte Barrikaden begeben. Sie kämpfen nun gegen vier anstürmende Piraten.

Alicia: „Ich feuere eine Salve auf die Piraten, bevor sie Deckung finden.“

Alicia feuert mit ihrer Aktion 3 Schuss. Die Piraten sind noch nicht in Deckung gegangen und der Angriff ist daher nicht erschwert. Mit ihrer Fernkampfaffen-Fertigkeit besitzt sie eine Präzision von 14, würfelt eine 8, 11 und eine 13. Das sind 2 Treffer und damit ist der erste Pirat besiegt. Der überzählige Treffer wird verteilt und von der Spielleitung notiert.

Benedict: „Guter Plan. Ich ziele auf den bereits verwundeten Piraten.“

Benedict feuert mit einer Pistole einen Schuss ab. Er hat glücklicherweise eine bestätigte 1 gewürfelt. Damit trifft er nicht nur, sondern erzeugt einen weiteren Treffer. Dieser wird durch die kleine Waffe auch benötigt, um tödlich zu wirken. Der zweite Pirat ist damit ausgeschaltet.

Spielleitung: „Nun sind die Feinde am Zug. Sie feuern jeweils 2 Schuss auf euch ab.“

Die Charaktere befinden sich jedoch in leichter Deckung, wodurch die Schüsse -3 Präzision erleiden. Alle Werte der Piraten sind 12 und es wird eine 5, 17, 11 sowie 19 gewürfelt. Damit trifft ein Schuss. Die Spielleitung entscheidet sich eine Besonderheit der benutzten Waffen auszuspielen.

Spielleitung: „Schrot rast durch die Luft. Das

meiste prallt an eurer Deckung ab, doch ein Projektil schafft es hindurch. Schmerz explodiert in deiner Schulter. Dein Körper wird rücklings zu Boden gerissen. Würfle auf Willenskraft, ob dich der Schmerz dieser Runde lähmt.“

Alicia scheitert am Wurf. Sie muss diese Kampfrunde aussetzen.

Benedict: „Ich werfe meine Pistole weg, ergreife meine Photonenklinge und stelle sie im Nahkampf.“

Die Spielleitung entscheidet, dass die Verkettung dieser Handlungen in der Aktion des Spielers zu bewerkstelligen ist. Sie erlaubt die heroische Verteidigung.

Benedict springt zum Feind hin, greift an und würfelt, bei einem insgesamten Angriff von 12, eine 10. Sein Gegner kann keinen Vermeidungswurf ausführen. Sein Abwehr-Wert von 12 erschwert den Angriff aber um eine -2. Benedict trifft dadurch punktgenau.

Nun folgen zwei Angriffe auf ihn. Der erste verfehlt mit einer 13, der zweite würde mit einer 3 treffen. Benedict schafft es jedoch mit einer 3 auszuweichen.

Die Charaktere sind wieder am Zug. Alicias Charakter hat sich wieder gesammelt.

Alicia: „Während die Piraten beschäftigt sind, ziele ich und feuere auf den Verletzten.“

Spielleitung: „Weil du zielst, darfst du nur einen Einzelschuss abgeben, dafür sind die Chancen besser. Dann würfle erst einmal mit 1W6, ob du den richtigen triffst. 1 ist Benedict, 2-3 ist der unverletzte und 4-6 der verletzte Pirat.“

Die Spielleitung entscheidet sich, die Gefahr für den Schuss in den Nahkampf, die eigentlich in der narrativen Ausführung ignoriert worden wäre, anzuwenden. Alicia feuert und trifft den richtigen. Nur noch ein Gegner verbleibt.

Die Spielleitung bricht den Kampf ab und erklärt, dass sich der letzte Feind zurückzieht. Die Spieler lassen ihn laufen und versorgen ihre Wunden. Der Kampf endet.

Taktische Ausführung

Taktische Kämpfe dauern lange, belohnen jedoch auch Planung, Charakteroptimierung sowie taktische Raffinesse. In ihnen kommen alle Entscheidungen bei der Wahl der passenden Ausrüstung, der korrekten Platzierung und Kampfspezialisierung zum Ausdruck. Es wird jedoch eine gute Regelkenntnis und genügend Darstellungsmaterial vorausgesetzt. Taktische Gefechte eignen sich am besten bei Kampfaufträgen, einer finalen Konfrontation oder bei Situationen, in denen die Waffeneigenschaften wichtig werden. Das kann das Halten einer Stellung oder der Kampf auf große Distanzen sein.

Kampfvorbereitung

Die Kämpfe benötigen immer eine Karte, auf der die genaue Positionierung von Deckungen, Kampfteilnehmenden, Hindernissen und Sichtlinien erkennbar ist. Es empfiehlt sich, ein oder mehrere karierte Blätter zu nutzen, auf denen vier Kästchen ein Feld darstellen, oder, wenn entsprechend kleine Markierungsobjekte vorhanden sind, kann auch jedes Kästchen ein Feld darstellen. Diese Markierungsobjekte können Münzen, Würfel oder auch Figuren aus anderen Spielen sein. Wichtig ist lediglich, dass sie zu jederzeit eindeutig ihr Spielelement symbolisieren. Feste Objekte, wie Deckung, können auch direkt in die Karte gemalt werden.

Pro Feld 1 Kästchen als Maßstab zu verwenden ist für besonders große Kampfschauplätze zwar angemessen, macht die Platzierung aber auch zeitaufwendig. Die Kampffläche sollte für gewöhnliche Gefechte nicht größer als 24x24 Felder sein. Deckungen müssen genau deklariert und über die Art der einzelnen Feinde muss Buch geführt werden. Für die Platzierung der Deckung kann auch der Deckungswurf verwendet werden, um die Spieler an der taktischen Platzierung teilhaben zu lassen.

Um die Kämpfe anspruchsvoll und abwechslungsreich zu gestalten, sollten Feinde verschiedene Waffen benutzen. Es reicht dann aus, die Waffe mit ihrem Schaden und ihren Besonderheiten zu notieren. Alle Charakterwerte können vereinfacht auf eine bestimmte Zahl gesetzt werden. So ist auf den ersten Blick klar, wie viel Widerstand, Angriff, Abwehr, Präzision etc. die einzelnen Feinde besitzen.

Kampfrundenbeginn

Die Zugreihenfolge der einzelnen Teilnehmenden wird anhand der Initiative festgelegt. Diese wird durch Ini + 1W6 festgelegt. Bei einem Gleichstand zieht der mit dem höheren Ini-Wert zuerst. Besteht immer noch ein Gleichstand, würfeln die Betroffenen 1W6 gegeneinander, um zu entscheiden, wer beginnt. Da die Zugreihenfolge sehr wichtig ist, sollte eine kurze Initiativliste angefertigt werden. Sie besteht nur aus eindeutigen Abkürzungen, wie einzelnen Buchstaben, für die Teilnehmenden und deren Initiativwert, der sich im Verlauf des Kampfes noch verändern kann. Sobald die Kampfteilnehmenden an der Reihe sind, können sie Aktionen und Reaktionen durchführen. Eine Kampfrunde dauert in Echtzeit 10-30 Tropfen und endet, wenn alle Aktionen und möglichen Reaktionen genutzt wurden.

Deckung/ Sicht

Eine besondere Rolle in Infanteriegefechten nehmen die Deckung und die Sichtbarkeit ein. Deckung bildet den Hauptmodifikator für die Präzisionswürfe. Wenn ein Ziel ohne Deckung beschossen wird, zählt allein noch seine Bewegung in dieser Runde als Schutz vor Feindfeuer. Der Malus durch Bewegung wird durch die Deckung ersetzt, sofern der Charakter sich bereits in ihr befindet und nicht in der Bewegung durch eine Reaktion beschossen wird.

Wenn sich ein Charakter am Rand einer Deckung befindet, kann er sich entscheiden, so zu feuern, als ob er sich 1 Feld weiter, auch diagonal, neben der Deckung befinden würde. Das drückt aus, dass der Charakter sich zum Schießen zur Seite beugt oder aus der Deckung hervorgeht. Falls er sich nicht dafür entscheidet, muss er über die Deckung drüber oder durch sie hindurch schießen können. Ist das nicht der Fall, kann er nicht feuern. Bei Nahkampfangriffen und Bereichswaffen, die hinter der Deckung wirken, wird diese ignoriert.

Deckung besitzt einen eigenen Widerstand, Schutzwerte und kann durch gezielte Angriffe reduziert und zerstört werden. Sie kann leicht, mittel oder schwer sein. Außerdem muss bei der Aufstellung von Deckung geklärt werden, ob sie die Sicht blockiert oder nicht. Es kann nur auf Ziele gefeuert werden, die irgendwie wahrgenommen werden können. Allgemein besitzt ein Charakter eine 180°-Sicht, die nur mit einem angesagten Umsehen, welches durch eine freie Aktion möglich wäre, zu einer

360°-Sicht ausgeweitet werden kann.

Falls zu einem Charakter keine Sichtlinien mehr herrschen, wird ein Würfel neben ihn gelegt. Er gibt die Kampfundenanzahl an, die der Charakter ungesehen im Kampf ist und damit ansammelt, wenn er durch die Initiative an der Reihe wäre. Wenn sein letzter, bekannter Aufenthaltsort eingesehen wird, können die angesammelten Runden in einem Zug ausgegeben werden, um ihn zu bewegen. Er ordnet sich dann wieder der Initiative unter. Falls er schon in dieser Runde am Zug war, kann er erst nächste Runde wieder handeln. Er kann auch schon vorher durch Aktionen wieder sichtbar werden. Dazu wird eine Scheinbewegung des Charakters und eine Heimlichkeits/Schleichen-Probe ausgeführt. An jeder Stelle, an der andere, feindliche Charaktere Einsicht auf ihn hätten, wird ein Wahrnehmungswurf, erschwert um die Erfolge der Probe des ungesehenen Charakters, durchgeführt. Wird er entdeckt, wird er bei der Scheinbewegung sichtbar und muss sich sofort der Initiative wieder unterordnen. Er darf nur noch seine Bewegung ausführen. Wenn er nicht entdeckt wird, wird er am Ende der Scheinbewegung platziert und kann dort handeln, als wäre er am Zug. Alternativ kann die Bewegung jede Runde auch auf einem Zettel vermerkt werden. Dieser darf nur die Spielleitung für Wahrnehmungswürfe einsehen.

Aktionen/Reaktionen

Alle Kampfteilnehmenden besitzen 1 Aktion, die in 2 halbe Aktionen aufgeteilt werden kann sowie 1 Reaktion und 1 freie Aktion pro Runde.

Aktionen können Ausdauer kosten, über die die Spieler Buch führen müssen, genauso wie über ihren Widerstand und ihre Moral. Durch jeden Treffer kann der Charakter Widerstand und damit auch -1 Moral verlieren. Fällt der Widerstand unter die Hälfte, erhält der Charakter -2 auf alle Würfe und seine Moral verschlechtert sich einmalig um -2. Fällt irgendeiner der Werte Ausdauer, Moral oder Widerstand auf 0, wird die Situation für den Charakter kritisch. Die Spieler sollten sich also ein kleines Schmierblatt bereitlegen, auf denen sie ihre aktuellen Zahlen für die drei Werte und ihre derzeitige Initiative notieren. Zusätzlich können sie auf das Schmierblatt Boni und Mali, durch Deckung oder andere Effekte, festhalten.

Die Kampfunde endet, wenn alle Aktionen verbraucht und eventuelle Reaktionen durchgeführt wurden. Es gelten alle Kampfwerte sowie Boni und Mali durch Umgebung, Position und Situation. Treffervermeidung ist für beide Seiten verfügbar. Außerdem gelten für Waffen alle Werte sowie ihre Besonderheiten. Der genaue Schaden wird ausgewürfelt und berechnet. Die Kritischer Treffer- und die Patzer-Tabelle kommen zur Anwendung.

Zusammenfassung

- Die Karte wird selbst gezeichnet oder am Anfang des Kampfes mit der Deckungsdichte erstellt.
- Kampfteilnehmende ziehen anhand ihrer Initiative.
- Jeder besitzt eine volle Aktion, die in zwei halbe Aktionen geteilt werden kann, eine Reaktion und eine freie Aktion.
- Manche Aktionen kosten Ausdauer. Überlastung, also wenn die Last der getragenen Gegenstände größer als die Kraft eines Charakters ist, führt zu Ausdauerverlust bei jeder Bewegung.
- Ein Angriff besteht aus dem Wurf für das Treffen, eventuell einer Reaktion und Schadensvermeidung sowie der Schadensberechnung.
- Deckungen können gezielt beschossen werden, Sichtlinienblockaden können Teilnehmende verstecken.
- Reichweiten von Waffen, Bewegungen und die Positionen sind abzählbar und eindeutig.
- Nutzung der Tabellen für kritische Treffer und Patzer.
- Für Feinde werden ihre Werte auf ab Seite 879 genutzt. Erlittener Schaden an Ausdauer, Moral und Widerstand sowie ihre Waffe mit Schaden und Besonderheiten werden notiert.
- Alle Kampfwerte haben eine Bedeutung, über Ausdauer, Initiative, Moral und Widerstand der Charaktere wird von den einzelnen Spielern Buch geführt.
- Es werden alle Besonderheiten und Werte von Waffen im Kampf berücksichtigt.

Beispiel für den taktischen Kampf

Alicia hat den Piratenkapitän auf der Brücke des Schiffes gestellt, der Benedict bewusstlos geschlagen hat. Der Endkampf beginnt. Die Spielleitung hat keine Karte vorbereitet und möchte sich eine generieren lassen:

Wurf auf Deckungsdichte

Die Spielleitung bestimmt, dass nur die Ergebnisse Infrastruktur, Industrie und Sicherheitsgebiet einen Sinn ergeben. Da es sich um keine sehr große Brücke handeln soll, lässt sie nur einmal würfeln. Alicia würfelt Sicherheitsgebiet und darf nun das Gelände platzieren. Sie beginnt mit der Umzäunung, die für sie eine Rumpfverstärkung innerhalb des Schiffes darstellt. Sie trennt die Brücke von anderen Räumen im Schiff. Die Freifläche ist für sie eine Sicherheitsschleuse und der Rest sind der platzierbaren Deckungen sind Konsolen und tragende Säulen, die sie passend platziert. Die Spielleitung reduziert einige der platzierbaren Deckungen, damit die Brücke nicht zu überladen ist und das Duell schneller beginnen kann.

Initiative

Beide würfeln jetzt mit 1W6 auf ihre Initiative. Das Ergebnis wird auf ihren Ini-Wert addiert. Alicia würfelt eine 4 und besitzt Ini: 8 (eigentlich 10 aber durch Behinderung 2 nur 8). Zusammen hat sie damit eine Initiative von 12. Der Piratenkapitän besitzt Ini: 10 und würfelt eine 3, was 13 sind. Er beginnt.

Kampfrunde 1 - Pirat

Der Kapitän ist zu Beginn 18 Felder von Alicia entfernt, was zu weit für sein Gewehr mit Optimalreichweite 8 ist. Er nutzt seine Aktion daher voll, um sich seine Geschwindigkeit von 6 Feldern und darüber hinaus durch Sprinten um 2 weitere Felder für 2 Ausdauer zu bewegen. Er befindet sich nun am Rand einer schweren Deckung mit Blick auf die gesamte, untere Brücke. Er ist damit ausreichend vor Alicias Zug geschützt.

Kampfrunde 1 - Alicia

Nun ist Alicia an der Reihe. Da sie zu Beginn des Kampfes in einer mittleren Deckung steht, kann braucht sie ihre Aktion nicht für weite Bewegungen aufzuteilen. Sie sagt direkt zu Zugbeginn Reaktivität als Reaktion an, hat aber das Problem, dass sie keine Sichtlinie zur ihrem Feind ziehen kann. Sie nutzt ihre freie Aktion, um sich 1 Feld zum Rand der middle-

ren Deckung zu bewegen und so Sicht zu erhalten. Die schwere Deckung ihres Feindes macht es notwendig, dass sie ihre volle Aktion zum Zielen verwendet, um so +4 auf Prä und Ini: +1 zu erhalten.

Kampfrunde 2 - Pirat

Die Initiative bleibt, bis sie durch Ereignisse oder Aktionen verändert wird, fest. Alicia hatte eine Initiative von 12 und durch das Zielen nun eine von 13. Damit ist sie mit der des Piratenkapitäns gleichauf. Da sein Ini-Wert jedoch höher ist, fängt er trotzdem an. Wäre dieser auch gleich, müsste per Zufall entschieden werden, wer von beiden zuerst ziehen darf.

Der Kapitän nutzt eine halbe Aktion für einen Handgriff nach einer Granate, die er als Einzelangriff im Anschluss wirft. Die Granaten-Optimalreichweite ist die halbe Kraft in Feldern, also 6 Felder. Er zielt nicht auf Alicia, die 10 Felder entfernt ist, sondern auf 3 Felder vor ihr.

Nun werden Sicht, Distanz, Position, Deckung, Bewegung und Größe abgearbeitet.

Sicht: Er sieht das Brückenfeld, auf das er werfen will, problemlos.

Distanz: Er will ein Feld treffen, was 1 Feld über seiner Optimalreichweite liegt und erleidet dadurch Prä: -1.

Position: Das Feld besitzt keine Position.

Deckung: Das Feld besitzt keine Deckung.

Bewegung: Das Feld besitzt keine Bewegung (es gilt nicht als unbeweglich).

Größe: Das Feld besitzt keine Größe.

Da es auch keine besonderen Umstände gibt, bleibt nur der Malus, wegen dem Überschreiten der Optimalreichweite. Er würfelt nun auf seinen Prä-Wert. Dieser wird um jede Sprengstoffe-Stufe um +1 erhöht, weil es sich um eine Granate handelt. Mit Prä: 9 und Sprengstoffe 3, besitzt der Kapitän Pr: 12. Mit dem Malus von -1 muss er also eine 11 und niedriger würfeln. Er würfelt eine 13, was 1 Misserfolg und damit eine Abweichung von 1 bedeutet. Es wird vom Zielpunkt eine zufällige Abweichrichtung ausgewürfelt und dann zündet die Granate 1 Feld in diese Richtung entfernt. Es handelte sich um eine Rauchgranate die nun in ihrer Streuung eine Sichtblockade erzeugt.

Alicias Reaktivität wird nun ausgelöst. Sie darf damit aber nicht schießen. Da dies nun einen Abzug von Prä: -10 geben würde, gibt sie ihren vorherigen Plan auf und nutzt ihre Reaktivität, um sich mit einer halben Aktion 3 Felder in eine bessere Sichtposition zu bewegen. Wo sich der Kapitän aber genau befindet,

ist durch die Sichtblockade nun versteckt. Seine letzte bekannte Position wird mit 1W6 markiert, der auf eine 1 gelegt wird. Damit wird die Zahl von Aktionen angezeigt, die er ungesehen ausführen kann, bevor er enttarnt ist. Die Spielleitung notiert sich, dass er die Deckung verlassen wird, um Alicia zu flankieren. Die Notiz ist wichtig, um die Handlungen versteckter Charaktere nachvollziehen zu können.

Kampfrunde 2 - Alicia

Alicia hat immer noch keine Sichtlinie zur letzten bekannten Position des Kapitäns. Desto näher er kommt, desto größer wird die Gefahr für sie, dass er sie in den Nahkampf bindet. Sie entscheidet sich dagegen, ihre Aktion für eine volle Bewegung aufzugeben, um eine Sichtlinie zu erhalten, aber danach nichts mehr tun zu können. Stattdessen nutzt sie ihre Aktion für das Kampfmanöver „Blattschuss“. Damit würfelt sie auf ihren halben Intuitionswert, anstatt ihren Präzisionswert zu nutzen. Sie ignoriert dabei Sichteinschränkungen, bezahlt dafür aber auch 1 Ausdauer. Es wird das Schema normal abgehandelt.

Sicht: Es kann eine Linie zum Ziel gezogen werden. Alle Sichtmali werden beim Blattschuss ignoriert.

Distanz: Ihre Waffe hat OR: 9, da sie sich mit Reaktivität bewegt hat, liegt ihr Ziel nun in der OR und sie erleidet keinen Malus.

Position: Sie trifft die Front des Ziels. +0.

Deckung: Das Ziel steht in schwerer Deckung, was den Schuss um -9 erschwert.

Bewegung: Das Ziel hat sich nicht bewegt und ist nicht unbeweglich. Wenn es sich in dieser Runde in Deckung bewegt hätte, wäre der Bonus der Deckung dennoch größer als der Schutz der Bewegung. Damit würde er anstelle der Bewegung gelten. Bewegungs- und Deckungsmali akkumulieren sich nicht. +0.

Größe: Das Ziel ist mittelgroß. +0.

Ihr halber Intuitionswert ist 7 und ihre Fernkampfaffenstufe ist 6 mit der Spezialisierung auf Gewehre. Damit erhält sie +5 auf den Wurf. Mit -9 durch die Deckung trifft sie allerdings nur auf die 3 und niedrigerer. Sie würfelt eine 18 und verfehlt. Da ihre Flinte mit einem Teilmantelgeschoss geladen ist, will sie aber unbedingt diesen Treffer setzen. Da ihre Flinte ein Gewehr ist und sie auf Gewehre spezialisiert ist, darf sie bis zu 3 Würfe mit ihrem Gewehr in diesem Kampf wiederholen. Sie entscheidet sich alles auf eine Karte zu setzen und muss eine Wiederholung aufwenden, damit ihr Schuss trifft.

Gegen direkten Beschuss kann der Pirat nicht ausweichen. Er kann somit seine Reaktion auf den Angriff nicht nutzen und wird getroffen.

Ihre Waffe macht durch das Teilmantelgeschoss 1W3+3P mit Reißend 4 und Zermürbung 1. Sie würfelt 6 Projektilschaden, was von der Pz des Kapitäns um 1 reduziert wird. Damit erleidet er 5 Widerstandsverlust.

Jetzt werden alle Effekte dieses Widerstandsverlustes abgehandelt. Der Kapitän verliert 1 Moral. Da er unter die Hälfte seines Widerstandes kommt, verliert nochmals 2 Moral und erleidet nun ein Malus von -2 auf alle nach diesem Angriff folgenden Würfe.

Jetzt werden die Waffenbesonderheiten abgehandelt. Der Kapitän muss, durch Reißend 4, einen Konstitution-Wurf um -4 erschwert bestehen. Er hat Konstitution 11, also nun 7, und würfelt eine 13. Damit hat er 3 Misserfolge erwürfelt (Wurf nicht geschafft und 2x 3 Zahlen Differenz). Er erleidet nun über 3 Kampfrunden eine Wunde, die ihm 3 Widerstand verlieren lassen wird, bis sie bandagiert ist, aber mit jeder Kampfrunde um 1 Widerstandsverlust schwächer wird.

Zuletzt wird Zermürbung 1 ausgelöst. Dieser verursacht 1 Moralschaden und danach muss sofort ein Moral-Wurf gemacht werden. Mit Willenskraft 12 besitzt der Kapitän 12 Moral, von der er bereits -4 verloren hat. Hier würfelt er eine 20. Er hat damit 6 Misserfolge (Wurf nicht geschafft, 20, 4x 3 Zahlen Differenz). Das heißt, er gibt den Kampf auf, seine Initiative fällt auf den Grundwert und er ruft darum, verarztet zu werden. Da Alicia Informationen von ihm will und er auszubluten droht, geht der Kampf weiter.

Kampfrunde 3 – Alicia, Ini-Wechsel

Alicia nutzt Sprinten, um für 2 Ausdauer die 8 Felder zu ihm zu überwinden. Sie nutzt ihre freie Aktion, um ihn aufzufordern, mögliches Verbandszeug herauszuholen.

Kampfrunde 3 - Pirat

Der Pirat besitzt noch 5 Widerstand und verliert durch die Blutung 3 Widerstand. Zu Beginn der nächsten Runde würde er seine restlichen 2 Widerstand verlieren. Er nutzt seine Aktion, um Alicias Aufforderung nachzukommen.

Kampfrunde 4 - Alicia

Alicia nutzt die Aktion Konzentration, führt eine Erste-Hilfe-Probe durch und rettet dem Piraten so das Leben. Der Kampf endet.

Beispiel 2

Alicia verfehlt ihren „Blattschuss“.

Kampfunde 3 – Pirat

Da Alicia immer noch keine Sichtlinie zum Kapitän herstellen konnte, erhält dessen letzte Position nun einen Würfel mit einer 1. Dies zeigt an, dass er eine Aktion im Verborgenen ausführen kann, ohne dass Alicia darauf reagieren kann. Wenn die Spielleitung in nun aber verborgen bewegen würde und dabei die Sichtlinie zu Alicia kreuzt, würde sie ihn sofort entdecken. Der Pirat könnte nun schleichen oder auch seine Taktik ändern und sich ungesehen zurückziehen. Dies müsste dann ebenfalls von der Spielleitung notiert werden. Doch die Spielleitung hält daran fest, Alicia zu flankieren. Es erfolgt eine Schleichen-Probe. Der Kapitän hat darin 3 Erfolge, Alicia, die eine Wahrnehmung von 12 hat, muss nun also mindestens eine 9 Würfeln. Sie scheitert. Die letzte bekannte Position wird nicht verändert, doch die Spielleitung notiert sich, wo der Pirat nun steht.

Kampfunde 3 – Alicia

Da sie nicht ausmachen kann, von wo der Kapitän angreifen wird, entschließt sie sich ihre Reaktion aufzusparen und in Angriffsbereitschaft zu gehen.

Kampfunde 4 – Pirat

Der Kapitän hat sich mit seiner vorherigen Aktion in eine günstige Schussposition zu einer mittleren Deckung begeben. Da er sieht, dass Alicia in Angriffsbereitschaft mit dem Blick zur Rauchwolke gegangen ist, wird er sich nun nicht weiterbewegen und damit ihre Angriffsbereitschaft auslösen. Dies würde ihr ermöglichen, noch in seiner Bewegung einen Schuss auf ihn abzufeuern, der seine Aktion unterbricht. Diese könnte er zwar nach dem Schuss fortsetzen, wäre dann aber eventuell bereits getroffen. Er nutzt stattdessen seine Feuerposition, zielt mit einer halben Aktion und schießt.

Sicht: Er kann eine Linie zum Ziel ziehen, es gibt keine Sichtblockaden.

Distanz: Er ist mit seinem Bolzengewehr in Optimalreichweite.

Position: Er trifft die Flanke des Ziels. +2.

Deckung: Das Ziel steht hinter einer mittleren Deckung, allerdings berührt er sie nicht, wenn er eine Linie von sich zu Alicia zielt. Sie kann sich daher bei seinem Angriff nicht hinter der Deckung verbergen.

Bewegung: Das Ziel hat sich nicht bewegt und ist nicht unbeweglich. +0.

Größe: Das Ziel ist mittelgroß. +0.

Besondere Bedingung: Er hat halb gezielt. +2 Prä

Er hat Prä: 9, Fernkampfwaffe 4 also +4 und dann durch die Bedingungen nochmals +4. Er trifft damit auf die 17. Er würfelt eine 1. Dies kann eventuell ein kritischer Treffer werden. Er muss den Wurf jetzt bestätigen, indem er nochmals unter denselben Bedingungen würfelt und nur zu bestehen braucht. Bei einem Wert von 17 gelingt ihm das mühelos.

Zuerst wird wieder der Schaden verursacht. Dies sind 4P, die von Alicias Rüstung mit Pz 2 um 2P reduziert werden. Allerdings besitzt die Waffe die Besonderheit Panzerbrechend 1. Sie wirkt sich bereits auf den verursachten Schaden aus und reduziert die Pz dauerhaft um -1, bis eine Feldreparatur durchgeführt wurde. Damit erleidet Alicia 3 Widerstands- und 1 Moralverlust. Nun wird mit 1W10 der kritische Treffer ausgewürfelt. Er würfelt eine 6, die die Waffe von Alicia bis zur Feldreparatur beschädigt.

Kampfunde 4 – Alicia

Durch den Kampfvorteil „Schnellziehen“ hat Alicia mit ihrer freien Aktion nun ihr Photonenmesser in der Hand. Sie nutzt für 1 Ausdauer das Nahkampfmanöver entschlossener Ansturm, bewegt sich mit ihrer Aktion voll und darf anschließend sofort angreifen. Durch den Ansturm erhält sie +2 Ang und +2 Schaden. Alle Modifikatoren bis auf Position (Front), Bewegung (nicht bewegt) und Größe (mittelgroß) werden ignoriert. Ihr Ang: 8 wird mit Faustkampf: 2 (Messer zählen durch die enorm kurze Reichweite hierzu) und den Bonus auf 12 erhöht. Sie würfelt eine 9 und trifft. Der Pirat besitzt aber seine Reaktion und kann entweder Abw oder Ausw einsetzen. Bei Abw benötigt er einen Gegenstand zur Abwehr, beim Ausweichen muss er sich 1 Feld vom Angriff wegbewegen. Hinter ihm ist eine Wand. Also kann er nur mit seinem Bolzengewehr abwehren (Wurf nur auf Abw). Er scheitert (bei Erfolg wäre nichts passiert und beide wären im Nahkampf gebunden gewesen) und erleidet 1W3P +2E mit Panzerbrechend 1, Stil Finesse und Zermürbung 1. Da sie GE: 14 besitzt, verursacht sie nochmals +2 Schaden und der Pirat hat keine Rüstung. Sie würfelt eine 3. Er erleidet damit 6P und 2E sowie 4 Moral-schaden und ist gezwungen einen Moral-Wurf abzulegen. Damit wiederholt sich das Ergebnis aus Beispiel 1.

Beispiel 3

Der Pirat bleibt versteckt und schleicht sich näher an Alicia an. Da er eine hohe Fertigkeitstufe im Schleichen besitzt, gelingt ihm das, ohne dass Alicia ihn bemerkt. Er befindet sich jetzt hinter ihrem 180° Sichtkegel. Wenn sich Alicia nicht umsieht, hat sie nicht mehr die Möglichkeit, ihn wahrzunehmen. Da er nicht so viel Bewegung benötigt, nutzt er seine andere halbe Aktion, um zu seine Waffe zu wechseln.

Kampfrunde 4 – Alicia

Die Maximalrundenzahl des Rauches ist erreicht. In der nächsten Kampfrunde wird er verschwinden. Deswegen bleibt sie in ihrer Deckung geht erneut in Angriffsbereitschaft.

Kampfrunde 5 – Pirat

Der Pirat hat nun mehrere Möglichkeiten. Er könnte sich nun in Kernschussreichweite begeben und Alicia schweren Schaden durch seine Schrotflinte verursachen. Durch das Zurückwerfen 1 würde sie dabei gegen ihre Deckung prahlen. Doch auch wenn der Schuss sicher trifft, würde er durch Alicias Rüstung zu wenig Schaden verursachen. Deswegen hatte er sich beim Waffenwechsel für seinen Kapitänssäbel entschieden. Er nutzt also eine halbe Aktion um sich zu ihrer Position zu bewegen und eine halbe Aktion, um sie anzugreifen.

Sicht: Er kann eine Linie zum Ziel ziehen, es gibt keine Sichtblockaden.

Distanz: Es gibt mit dem Säbel keine Optimalreichweite.

Position: Er trifft den Rücken des Ziels. +4

Deckung: Hat im Nahkampf keine Bedeutung.

Bewegung: Das Ziel hat sich nicht bewegt und ist nicht unbeweglich. +0.

Größe: Das Ziel ist mittelgroß. +0.

Er besitzt Ang: 9 und Nahkampfwaffen 5. In der Aufteilung der Stufen auf den Ang- und Abw-Wert hat er sich für eine einseitige Aufteilung allein auf den Angriff entschieden. Damit erhält er weitere +4 auf den Ang, trifft so auf die 17, und darf den Wurf wiederholen. Das ist allerdings nicht nötig, weil er trifft.

Da er ihren Rücken trifft, darf Alicia nicht auf den Angriff reagieren. Sie erleidet 1W3+3P mit Reißend 4 und Stil: Kraft, der hier +2 Schaden verursacht. Nach dem Wurf zur Schadensbestimmung würde er 7P verursachen, der durch den Angriff in den Rücken auf 14P verdoppelt werden würde, wenn Alicia keine Rüstung mit Pz: 2 tragen würde. Da die

Waffe allerdings auch die Besonderheit Einfach besitzt, ist der Pz-Schutz gegen sie verdoppelt. Es werden also nicht 7P sondern nur 3P auf 6P Schaden verdoppelt. Alicia ist damit genau auf der Hälfte ihres Widerstandes und erleidet noch nicht -2 auf alle Würfe. Sie muss nun eine um -4 erschwerte Reißend Probe bestehen. Sie scheitert mit 1 Misserfolg und wird nun zu ihrem Zugbeginn 1 Widerstand verlieren. Außerdem verliert sie 1 Moral.

Kampfrunde 5 – Alicia

Sie ist am Zug, verliert 1 Widerstand, 2 Moral und erleidet ab nun einen Abzug von -2 auf alle Würfe. Die Blutung hört aber auf. Sie befindet sich nun in der Kontrollzone des Piraten. Versucht sie sie ohne eine Lösen-Aktion zu verlassen, erhält er einen kostenfreien Angriff auf sie, auf den sie nicht reagieren kann. Löst sie sich, wäre zwar die Feuerlinie frei, da sie aber allein ist, nützt das nicht viel und der Kapitän würde sie wieder einholen. Sie nutzt daher ihren Kampfvorteil „Schnellziehen“, um für eine freie Aktion ebenfalls ihre Nahkampfwaffe zu ziehen. Sie ist im Nachteil und muss sich einen besseren Kampfstand erarbeiten, also nutzt sie für ihre Aktion das Kampfmanöver „Fließende Mensur“. Sie gibt 1 Ausdauer aus und führt einen gewöhnlichen Nahkampfangriff aus, der zwar trifft, aber keinen Schaden verursacht. Stattdessen führen die beiden Kontrahenten nun einen vergleichenden BE-Wurf durch. Alicia gelingen, trotz Verwundung, 2 Erfolge und sie nutzt um ihren Gegner in Angriffsrichtung gegen eine Wand zu drücken. Er verliert dadurch -3 Ini und erleidet -4 auf seine nächste Handlung.

Kampfrunde 6 – Alicia, Ini-Wechsel

Sie hat nun die Initiative und muss die Gelegenheit ausschöpfen. Sie nutzt das Kampfmanöver „Alles oder Nichts“ und investiert alle ihre verbliebene 4 Ausdauer. Damit wird ihr Ang: 10 um -4 erschwert. Doch sie trifft und dem Piraten gelingt es nicht, den Angriff abzuwehren. Er erleidet nun 1W3P+4P +2E mit Panzerbrechend 1, Stil Finesse und Zermürbung 1. Da sie GE: 14 besitzt, verursacht sie nochmals +2 Schaden und der Pirat hat keine Rüstung. Sie würfelt eine 3. Er erleidet damit 8P und 2E sowie 4 Moralschaden und ist gezwungen einen Moral-Wurf abzulegen. Damit wiederholt sich das Ergebnis aus Beispiel 1. Der Angriff war sehr riskant. Sicherer wäre es gewesen, zu zielen und anzugreifen. Über die Zeit hätte sie so mehr Schaden pro Runde als Pirat machen können.

Fahrzeugkampf

Mögliche Raunkämpfe sind im Regen eine selbstverständliche Gefahr. Da der interplanetale Handel gewaltige Güter- und Geldwerte transportiert und die planetaren Verteidigungsstreitkräfte meist unüberwindbar für Plünderungszüge sind, findet Piraterie nahezu ausschließlich im Weltraum statt. Natürlich werden Fahrzeuge auch in Bodenkämpfen eingesetzt. Gefechte in Raumschiffen oder Bodenfahrzeugen funktionieren dabei grundlegend ähnlich wie Infanteriegefechte. Allerdings spielt ihre Konstruktion und Bauweise eine entscheidende Rolle im Kampf. Danach richtet sich Initiative, Bewegung und Aktionspotenzial. Die Werte sagen das Gleiche wie beim Infanteriekampf aus, nutzen jedoch einen anderen Maßstab.

Kampfrunde

Bei Fahrzeugen verläuft die Kampfrunde etwas anders. Fahrzeuge ziehen immer erst nach Infanterie. Das drückt die Eingabeverzögerung und das Mannschaftszusammenspiel der einzelnen Stationen aus. Zwischen Fahrzeugen bestimmt die höchste Manövrierfähigkeit, welches von ihnen beginnen darf. Bei einem Gleichstand wird die kleinere Masse bevorzugt. Ist auch diese gleich, würfeln beide 1W6 und das höhere Ergebnis entscheidet.

Es können so viele Systeme eingesetzt werden, wie durch Bedienmannschaften besetzt sind. Dabei wird mit jeder Bewegung auf ein neues Feld die Möglichkeit gegeben, eine beliebige Anzahl von Systemen zu aktivieren. Dies setzt sich fort, bis alle Systeme einmal in der Runde eingesetzt wurden. Alternativ können Systeme auch als Reaktion verwendet werden. Dazu wird das System im eigenen Zug nicht aktiviert. Es kann dann zu jedem Zeitpunkt der Bewegung im feindlichen Zug aktiviert werden. Dazu rufen die Spieler dann einfach Halt, während die Spielleitung ihre Aktionen mit den Feindkräften ausführt. Die Reaktion bezieht sich jedoch nur auf Bewegungen, nicht auf Aktionen. Führt der Feind einen Angriff aus, kann nicht auf den Angriff, sondern nur auf die Bewegung, die zum Angriff geführt hat, reagiert werden. Bewegt sich ein Ziel gar nicht, kann am Ende dessen Zuges trotzdem auf die Nicht-Bewegung reagiert werden. Gegen Aktionen des Feindes können

spezielle Aktionen und weiter unten aufgeführte Reaktionen ausgeführt werden, die unter anderem auch eine Systemaktivierung erfordern, sich aber nicht darin erschöpfen.

Die universelle Reaktion des Ausweichens ist gegen jeden Angriff einsetzbar, solange der Angriff wahrgenommen wird und noch effektive Geschwindigkeit, um sich mindestens ein Feld in Richtung der Trägheit zu bewegen, oder Manövrierfähigkeit verfügbar ist, um sich beim Ausweichen nicht bewegen zu müssen. Ohne Trägheit bewegt sich das Schiff von der Gefahrenquelle weg. Es kann also taktisch wichtig sein, Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit aufzuheben, um Schüssen ausweichen zu können. Die Bewegung von Raumschiffen ist durch die Trägheit ein gesondertes Thema, was weiter unten einzeln behandelt wird. Nachdem die Geschwindigkeit aller Fahrzeuge aufgebraucht wurde oder übrige Geschwindigkeit keine Verwendung mehr findet, beginnt eine neue Kampfrunde. Da sich Aktionen, Reaktionen und die Kampfwerte von dem der Infanteriegefechte unterscheiden, werden sie im Folgenden auf Fahrzeuge bezogen erklärt.

Aktionen und Reaktionen

Die Aktionenanzahl ist gleich der bemannten oder durch eine KI gesteuerten Systeme des Schiffes. Natürlich kann sich die Besatzung mit ihren Infanteriegefecht-Aktionen innerhalb des Schiffes bewegen und dort interagieren. Die Kampfunden bleiben dabei die gleichen. Infanterie zieht innerhalb eines Schiffes, bevor jedes andere Fahrzeug zieht. Allerdings kann sie damit dann keine Systeme innerhalb der Bewegung als Aktion aktivieren. Das ist nur als Teil des Fahrzeuges möglich und damit in der Fahrzeugphase der Kampfunde. Neben den aufgeführten Aktionen und Reaktionen, existiert keine freie Aktion mehr. Das Absetzen eines Funkspruches, das Bedienen der Konsolen oder die Vorbereitung von Systemen sind Handlungen, die zeitlos und stetig neben den Kampfhandlungen ablaufen. Sie können beliebig beschrieben werden, ohne dass dabei Zeit im Kampf verloren geht. Außerdem gilt jedes versorgte und bediente System als Aktion, die während der Bewegung oder als Reaktion für die feindliche Bewegung eingesetzt werden kann.

Aktion	
Bremsen	Wird gegen die Trägheit eingesetzt. Gegen jedes Feld ungewollte, gerade Bewegung kann 1 Ges ausgegeben werden, um diese zu verhindern. Ist die Trägheit bei 0 und keine Ges mehr übrig, steht das Fahrzeug. Feindliche Angriffe auf es erhalten keinen Malus von Prä: -3 mehr.
Manöver	Das Fahrzeug kann ein Manöver, wie auf Seite 282 beschrieben, einsetzen. Pro Kampfrunde darf ein Manöver ohne Malus eingesetzt werden. Jedes weitere, in dieser Runde eingesetzte Manöver erhöht die Belastung auf den Piloten und erzeugt damit einen Malus auf die Kampfpilotenprobe jeweils um -2 pro Manöver.
Normalgeschwindigkeit	Das Fahrzeug bewegt sich eine beliebige Anzahl von Feldern bis zu seiner maximalen Geschwindigkeit oder dreht sich. Für jede Drehung bis zu einer Viertel- oder Achteldrehung wird 1 Ges pro besetztes Feld oder 1 MF aufgewandt. Im Weltraum wird die Hälfte der ausgegeben Ges der Vorrunde als Trägheit angewandt.
Rammen	Der Pilot kann beliebig viel Anlauf nehmen, um dem Ziel mit dem eigenen Schiff zu schaden. Es zählen die zurückgelegten Felder in gerader Linie zum ersten Feld des Ziels. Beim Erreichen wird ein vergleichende Kampfpiloten-Probe (GE) der Piloten durchgeführt. Dieser wird durch den Unterschied der Manövrierfähigkeit dreifach modifiziert. Rammt ein Schiff mit MF: 2 ein Schiff mit MF: 0, so ist der Wurf um +6 erleichtert, andersrum wäre er um -6 erschwert. Die Differenz der besetzten Felder modifiziert den Wurf dann noch einfach. Ein Schiff, das nur 2 Felder besetzt, erhält eine Erleichterung von +18, um ein Schiff zu rammen, das 20 Felder besetzt. Ist dieser erfolgreich, verursacht das Schiff Projektilschaden in Höhe der Panzerung plus der besetzten Felder mal der ausgegebenen Geschwindigkeit. Die Formel wäre also: $X \text{ Projektilschaden} = (Pz + \text{besetzte Felder}) \times \text{ausgegebener Ges}$ Das rammende Fahrzeug erleidet selbst den halben Schaden dieses Angriffes. Damit wird das gezielte Rammen auf einen Schwachpunkt des Zieles dargestellt.
Systemeinsatz	Eines der eingebauten, versorgten und bemannten Systeme wird zu einem beliebigen Zeitpunkt der eigenen Bewegung genutzt oder für den feindlichen Zug aufgespart.

Reaktion	
Ausweichen	Mit 1 Geschwindigkeit oder 1 Manövrierfähigkeit pro Angriff aller Waffen einer Quelle kann der Schaden über einen Kampfpiloten-Wurf (GE) vermieden werden. Es muss jeden feindlichen Treffer ausgewichen werden. Der erste erschwert das Ausweichen um +0, der zweite um -1 usw. Fertigkeitseffekte, wie Potenzialpunkte oder Wiederholungen, werden erst nach Abhandlung aller Treffer des Angriffs wiederhergestellt. Der Einsatz von Geschwindigkeit bewegt das Schiff dabei 1 Feld aus der Angriffsrichtung, beim Einsatz von Manövrierfähigkeit bleibt es stehen. Ausweichmanöver erschweren allerdings auch anschließende Schüsse, auch die in der Reaktion, um Prä: -2 pro Ausweichversuch.
Manöver	Das Fahrzeug kann ein Manöver, wie auf Seite 282 beschrieben, einsetzen. Pro Kampfrunde darf ein Manöver ohne Malus eingesetzt werden. Jedes weitere, in dieser Runde eingesetzte Manöver erhöht die Belastung auf den Piloten und damit einen Malus auf die Kampfpilotenprobe jeweils um -2.
Störhandlung	Jeder Charakter kann seine Aktion aufheben und sie in der Reaktion auf eine gegnerische Aktion oder Bewegung ausführen bis er wieder an der Reihe ist. Es gelten alle üblichen Erschwernisse. Ist die Reaktion erfolgreich, wird ihr Effekt (wie etwa Waffenschaden bei Beschuss) ausgeführt. Jede Handlung, die keinen direkten Schaden verursacht, aber das Ziel stört, erzeugt eine -2 Erschwernis für dessen nächste Handlung.

Kampfwerte

Energie (E)

Alle wichtigen Systeme eines Schiffes müssen mit Energie versorgt werden. Jeder Bereich besitzt einen Energiebedarf und das Schiff selbst einen bestimmten Energieausstoß. Sollte die Energie durch Schaden oder andere Gründe fallen, können bestimmte Bereiche abgeschaltet werden, um den Energiebedarf anderer Bereiche zu decken. Systeme können nicht halb versorgt werden. Wenn auch nur ein Punkt Energie fehlt, fallen sie aus.

Geschwindigkeit (Ges)

Beschreibt die Bewegungsreichweite eines Fahrzeuges innerhalb einer Kampfrunde. Für jeden Punkt Geschwindigkeit kann sich das Vehikel ein Feld weit bewegen oder eine Vierteldrehung (oder weniger) durchführen. Allerdings muss es für jedes Feld, das es besetzt, eine Geschwindigkeit ausgeben. Immer, wenn sich ein Schiff mindestens ein Feld in eine beliebige Richtung bewegt, wird die eingesetzte Geschwindigkeit in diese Richtung mit XW6 festgehalten (Ein Schiff, dass sich 2 Felder in eine Richtung bewegt, erhält 1W6 mit einer 2 neben sich). Dieser Würfel gibt die Trägheitsgeschwindigkeit in diese Richtung an und die Prä-Erswernis, um das Schiff zu treffen.

Für die **Drehung oder das Ausweichen** müssen diese Geschwindigkeitskosten nicht bezahlt werden, wenn stattdessen Manövrierfähigkeit ausgegeben wird. Der Geschwindigkeitswürfel bei so einer Drehung wird 0.

Besitzt das Schiff keine Manövrierfähigkeit oder will es sich beim Drehen weiterbewegen, kann es auch eine Kurve fliegen. Bei Kurvenbeginn wird die aktuelle Geschwindigkeit des Schiffes (also seine bis dahin in gerade Linie ausgegebene, effektive Geschwindigkeit) mit Würfeln festgehalten. Es muss nun, weil es seine Richtung ändern will, 1 Feld in die bisherige Flugrichtung und dann 1 Feld diagonal dazu in die gewünschte Richtung fliegen (diese gesamte Bewegung kostet nur 1 effektive Geschwindigkeit). Dann reduziert sich die Würfelzahl für effektive Geschwindigkeit um -1. Die Kurve endet, wenn diese Zahl 0 erreicht oder es keine Geschwindigkeit besitzt, um sich weiter zu bewegen. Das Schiff wird dabei ohne weitere Kosten am Ende der Kurve in die gewünschte Flugrichtung gedreht. Beginnt eine neue Kampfrunde, setzt es seine Kurve fort oder bremst seine Trägheitsbewegung ab, anstatt die Trägheitsbewegung auszuführen. Eine Wende ist so nicht möglich. Dafür existieren spezielle Flugmanöver (Seite 282).
Beispiel: Ein Bomber, der 2 Felder durch eine Masse von über 10 besetzt, kann sich mit Ges: 8 maximal nur 4 Felder weit bewegen (Ges: 8/ 2 besetzte Felder = 4 effektive Geschwindigkeit). Er bewegt sich zunächst 2 Felder gerade aus und will nun nach rechts fliegen.

Hat er noch Manövrierfähigkeit (MF) übrig, kann er diese ausgeben, um sich einfach zu drehen und weiterzufliegen.

Ist das nicht der Fall, muss er, eine effektive Geschwindigkeit ausgeben, um das Schiff zunächst nach rechts einzudrehen und noch eine, um 1 Feld nach rechts zu fliegen. Neben ihm wird eine 1 auf 1W6 gelegt, um zu zeigen, wie groß seine Trägheitsgeschwindigkeit in der nächsten Runde ist und um wie viel der Präzisionswurf gegen ihn nun zusätzlich erschwert ist.

Komfort (K)

Der Komfort beschreibt den Luxus und die Erholung auf einem Raumschiff. Es ist kein direkter Kampfwert, allerdings verbessert ein positiver Komfort die Regeneration von Moral und Widerstand pro Zyklus. Neben der 1W3 Erholung, welches die natürliche Regeneration widerspiegelt, wird danach mit 1W20 gewürfelt. Der Komfortwert muss dabei unterwürfelt werden, um erneut auf 1W3 Regeneration zu würfeln. Das wird so lange wiederholt, bis der Wurf scheitert oder eine Wiederherstellung von insgesamt 5 erreicht wurde. Außerdem zahlen Reisende pro Punkt Komfort 10 AWE für einen Flug mit dem Schiff. Jeder negativer Punkt Komfort erhöht das Krankheitsrisiko. Pro Übernachtung wird daher mit 1W20 gewürfelt. Bei -1 Komfort erkrankt ein Charakter bei 20, bei -2 Komfort bei 19 usw.

Manövrierfähigkeit (MF)

Steht für die Wendigkeit und die Momentumnutzung des Fahrzeuges. Zum einen gilt sie als Initiative-Wert bei Fahrzeugkämpfen und gibt damit die Zugreihenfolge an. Zum anderen kann sie statt Geschwindigkeit für Drehungen und Ausweichmanöver verwendet werden. Sie füllt sich zu Beginn der Kampfrunde immer wieder auf.

1 MF kann ausgegeben werden, um alle Felder, die das Fahrzeug besetzt, in einer Vierteldrehung oder weniger zu bewegen. Sie kann ebenso für Ges eingesetzt werden, um mit allen Feldern, die das Schiff besetzt, 1 Feld auszuweichen. Von allen Boni verschiedener Antriebe auf MF wird der voll gewertet, der die höchste Geschwindigkeit besitzt (bei gleicher Ges wird nur 1 Triebwerk voll gewertet). Alle anderen werden nur halb gewertet.

Die Manövrierfähigkeit reduziert sich je 10 Masse um -1. Negative Manövrierfähigkeit erhöht die Ges-Kosten bei Drehungen und dem Ausweichen einmalig um +1 (M: 100 sind -10 MF = +10 Ges-Kosten zusätzlich aber nicht pro besetztem Feld). Bei gleicher MF entscheidet die kleinere Masse darüber, wer zuerst handelt. Wenn eine Drehung durch die maximale Geschwindigkeit nicht in einer Kampfrunde vollzogen werden kann, dann bewegt sich das Fahrzeug nicht, bis die aus den vergangenen Runden angesammelte Geschwindigkeit für die Drehung ausreicht. Das Schiff wird dennoch durch Trägheit bewegt (die Trägheit bleibt ohne Bewegung des Schiffes gleich).

Masse (M)

Je mehr Masse ein Fahrzeug besitzt, desto träger und langsamer wird es. Alle 10 Masse verliert es

1 Manövrierfähigkeit und besetzt ein Feld mehr im All. Die Masse ergibt sich aus der Anzahl der Raumeinheiten des gesamten Schiffes und bestimmter Systeme, die nur Masse besitzen. Aller 10 Raumeinheiten erhöht sich die Masse um 1. Der Unterschied ist, dass im Gegensatz zu Raumeinheiten Objekte oder Systeme mit Masse nicht im Schiffsschema platziert werden. Sie gelten als an der Hülle installiert. Die Gesamtmasse gibt den Widerstand des Schiffes an, dabei gilt eine Raumeinheit als ein Widerstand.

Optimalreichweite (OR)

Die Optimalreichweite für Fahrzeugwaffen ist oft in Spannen angegeben. Die niedrigere Zahl ist die Mindestreichweite. Darunter kann eine Waffe nicht mehr treffen. Die höhere Zahl gibt das Ende der Optimalreichweite und damit den Beginn des Präzisionsabzugs an. Im Weltraum ist das Feuern über der Optimalreichweite extrem schwer, weil die Ziele zu schnell sind oder sie eine lange Reaktionszeit erhalten, um dem Schuss auszuweichen. Pro Feld über der Optimalreichweite ist jeder Schuss daher um Prä: -2 erschwert.

Panzerung (Pz)

Fahrzeugpanzerung absorbiert Projektilschaden. Außerdem kann sie zusätzlich eine bestimmte Anzahl an Projektilschaden abfangen, bevor dieser den Widerstand des Schiffes senkt. Es kann immer nur eine Panzerung eingebaut sein. Bei eingehendem Projektilschaden wird dieser zuerst durch den

Panzerungswert (Pz) reduziert und der übrige Schaden wird im Anschluss von den Panzerungspunkten (PP) abgezogen. Bei Energieschaden wird aller 5 Pz wird 1E absorbiert. Restlicher Energieschaden wird gegen die PP verdoppelt.

Präzision (Prä)

Beim Abfeuern von Fahrzeugwaffen zählt der Präzisionswert des Schützen an der Bedienstation oder der Wert der Feuerleit-KI. Deckung und Sichtlinien existieren nur, wenn die Sensoren gestört werden oder sich tatsächliche Hindernisse innerhalb der Feuerlinie befinden. In den meisten Fällen muss allein die Optimalreichweite geprüft werden, um den Malus zu ermitteln. Im Weltraum ist jeder Prä-Wurf durch die effektive Geschwindigkeit, mit der ein Schiff in dieser oder der letzten Runde (Ges-Würfel am Schiff) bewegt wurde, erschwert.

Raum (R)

Damit werden die räumlichen Einheiten innerhalb des Schiffes bezeichnet. Alle Objekte und Einrichtungen besetzen eine bestimmte Anzahl von Raumeinheiten. Das bezeichnet das kleinste Quadrat innerhalb des Schiffplanes. Schiffe werden beim Umbau immer um eine bestimmte Anzahl von Raumeinheiten erweitert. Außerdem gibt die Anzahl der Raumeinheiten direkt den Widerstand des Schiffes an. Zur genauen Platzierung von Schiffserweiterungen steht jeweils hinter der Raumanzahl die ungefähre Form.

Form	Ausrichtung
Beliebig	Die Spieler können den Raum nach ihren eigenen Wünschen anlegen. Der Raum muss nur zusammenhängend und nicht auf dem Schiff verteilt sein.
Kreis/ Oval auf Rechteck	Nachdem die erste Raumeinheit gesetzt wurde, werden an all ihren Seiten weitere Raumeinheiten angelegt. Danach werden an allen Seiten der gerade gesetzten Raumeinheiten neue Raumeinheiten angelegt. Alternativ wird ein Rechteck gezeichnet, in das eine ungefähre, runde Form gemalt wird.
Linie	Gerade Verbindung zwischen zwei Punkten.
Quadrat	Jede Seite des Raumes muss gleich lang sein.
Rechteck	Die Spieler können sich die Seitenlängen aussuchen, solange der Raum ein Viereck bleibt. Ein Rechteck darf keine Linie sein.
U-Form	Der Gegenstand oder Raum muss eine Aussparung in der Mitte besitzen und ein erkennbares U formen.

Schilde (Sch)

Schilde von Fahrzeugen absorbieren Energieschaden. Wenn mehrere Schildgeneratoren eingebaut sind, zählt immer nur der höchste Sch-Wert. Allerdings addieren sich die, mit SP dargestellten, Schildpunkte. Sie gelten als Festschilde und werden in doppelter Höhe, ohne die Absorption des Schildes, von Projektilwaffen reduziert. Wenn die SP durch nicht absorbierten Schaden gesenkt werden, können sie mit der Zeit regenerieren. Die Schildpunkte pro Runde, oder SPR, geben an, wie viele Schildpunkte zu Beginn jeder Kampfrunde

zum aktuellen Schildpunktwert addiert werden. Erreichen die SP einmal Null, wird der übrig gebliebene Schaden weitergeleitet. Die SPR sammeln sich nun so lange an, bis sie die Maximalkapazität erreicht haben. Erst dann erneuert sich der Schild mit voller Leistung.

Trägheit

Durch die Bewegung innerhalb des Weltraumes bewegt sich das Schiff gleichmäßig in eine Richtung. Es bedarf eines gewissen Aufwandes, um aus dieser Bewegung zu wenden oder umzulenken.

Schiffe bewegen sich immer um die, in der Vor-
runde eingesetzten, effektiven Geschwindigkeit.
Die Bewegung durch Trägheit wird immer zu Be-
ginn des Zuges in die letzte Bewegungsrichtung
ausgeführt, bevor andere Bewegungen ausgeführt
werden. Hier muss entschieden werden, ob Ges für
ein Bremsen oder eine Kurve ausgegeben werden
soll.

Befand sich das Schiff in einer Kurve oder will es
eine Kurve fliegen, muss die Wendung in einem
Bogen verlaufen, der mindestens so lang wie die
Strecke ist, die sich das Raumschiff ansonsten
durch die Trägheit bewegt hätte. Der Verlauf des
Bogens beschreibt immer ein Feld gerade in Träg-
heitsrichtung und dann dazu diagonal ein Feld in
die gewünschte Richtung, welches effektive Ge-
schwindigkeit oder Manövrierfähigkeit kostet.
Dann wird der Geschwindigkeitswürfel um -1 re-
duziert (siehe Fahrzeuggeschwindigkeit oben).

Will das Schiff bremsen, gibt es schlicht effektive
Geschwindigkeit bis zur Trägheitsgeschwindigkeit
aus, um nicht durch die Trägheit bewegt zu wer-
den.

Waffenplatz

Sie geben an, an welcher Stelle welche Waffe an-
gebracht ist. Sie sind kein tatsächlicher Ausrüs-
tungswert, werden aber bei der Waffenausrichtung
wichtig. Alle am Fahrzeug montierten Waffen gel-
ten darüber hinaus als Geschütz Waffen und nutzen
demzufolge die Geschütz Waffen-Fertigkeit.

Wenn das Fahrzeug ein einziges Feld einnimmt,
kann jeweils eine Waffe an der Front, an der linken
und rechten Seite sowie am Heck angebracht wer-
den, sofern das Heck nicht zugleich die Antriebs-
sektion ist. Bei mehreren besetzten Feldern dürfen
die Seiten der Waffenplätze nicht andere besetzte
Felder berühren. Nur eine Seite, die zur Umwelt
hin freisteht, kann eine Waffe aufnehmen. Das
heißt, Waffen müssen Außen montiert werden und
können nicht nach innen gerichtet sein.

Desto mehr Felder ein Schiff einnimmt, desto
mehr Waffen kann es auf seiner Hülle platzieren.
Die Waffenplattformen sind frei drehbar und de-
cken in ihrem Feuerbereich jeweils auch die Ober-
und Unterseite des Fahrzeuges. Jede angebrachte
Waffe benötigt eine Leitung zu einer Energie-

quelle, eventuell ihrem Munitionsvorrat, zur Brü-
cke oder Feuerleitzentrale sowie zu ihrer Bedien-
station. Leitungen können auch unsichtbar durch
Wände verlaufen. Bestimmte Waffen besitzen
konkrete Anforderungen an Raumeinheiten, die er-
füllt werden müssen. Außerdem gibt es große Waf-
fen, die mehrere Waffenplätze benötigen. Diese
nehmen dann mehrere Felder des Schiffes ein, die
miteinander verbunden sind.

An einer Seite angebracht, deckt die Waffe 180°
ihre Seite ab. Es ist, sofern das eigene Schiff dies
nicht blockiert, so also zum Beispiel möglich, mit
Seitenwaffen Feinde am Heck oder an der Front zu
bekämpfen.

Widerstand (Wi)

Nachdem Schilde und Panzerung des Fahrzeuges
auf 0 reduziert wurden oder eingehender Schaden
nicht mehr absorbiert werden konnte, reduziert er
den Widerstand. Der Treffer kommt aus der Feuer-
richtung des Feindes oder wird ohne Karte zufällig
platziert. Dadurch können Schäden an Systemen
entstehen. Pro Schadenspunkt kann eine Raumein-
heit abgedeckt oder markiert werden. Schaden
breitet sich immer im Kreis aus. Wird ein System
dabei berührt, wird es beschädigt und kann noch
im Kampf repariert werden. Pro Erfolg kann ein
Feld des Systems wieder vom Schaden freige-
macht werden, ohne dass der Widerstand dadurch
erhöht wird. Wenn das gesamte System damit ab-
gedeckt wird, ist es zerstört. Der Widerstand eines
Fahrzeuges ist gleich seiner Anzahl an Raumein-
heiten. Nur wenn das Fahrzeug vollständig zerstört
wird, erreicht dieser 0.

Boni und Mali

Fahrzeuge nutzen Sensoren, um Feinde durch ihre
Abstrahlung von Wärme oder Signalen aller Art zu
erfassen. Solange die Sensoren funktionsfähig sind
und die KI die Feuermannschaften mit Daten und
Positionsberechnungen unterstützen kann, zählen
nur die Optimalreichweite und die Bewegung des
Ziels, um den Schuss zu modifizieren. Sind die
Sensoren defekt oder ist das Schiff getarnt, gilt die
Sichtlinienregel. Der Schütze muss das Ziel erst
wahrnehmen können. Der grundlegende Malus
steigert sich dann auf Prä: -10.

Bonusbedingung	Bonus
Unbewegliches Ziel, Stillstand eines Zieles über eine gesamte Kampfrunde	+3
Aller 2 besetzter Felder (aller 20 Masse) Präzision +1	+X
Malusbedingung	Malus
Jedes Feld Entfernung über der OR der Waffe erschwert die Präzision um -1	-X
Allgemeiner Malus, durch die Bewegung des Ziels in Höhe seines Geschwindigkeitswürfels	-X
Schuss ohne Sensoren oder auf Sicht, Schütze muss das Ziel sehen, Sichtlinien gelten	-10
Schuss auf: Kleingeschosse: -6, Raketen: -3, Torpedos: +0, Großgeschosse (Hauptgeschütze): +3	-X

Narrative Ausführung

Die narrative Ausführung von Fahrzeugkämpfen ist im Weltraum vor allem eine interne Darstellung. In Bodengefechten reicht es aus, die Waffen und Präzision des Fahrzeuges zu notieren. Sie stellen hier Feinde dar, die nur an bestimmten Punkten oder durch heldenhaften Einsatz bekämpft werden können. Sie agieren immer zuletzt.

Im Weltraum wird ohne Karte nur die Gefahrensituation und ungefähre Feindposition erläutert. Das Spiel läuft innerhalb des Schiffes ab. Geschütztürme feuern auf auftauchende Feinde, der Kapitän gibt seine Befehle und die Sensoren beschreiben die aktuelle Herausforderung. Bewegungen werden vom Piloten angesagt und die Spielleitung beschreibt ihre Auswirkung und die folgende Feindreaktion. Dadurch können nach Entscheidung der Spielleitung Boni oder Mali für die Schüsse entstehen. Auch hier gilt, jedes bemannte und versorgte System kann in einer Kampfrunde einmal benutzt werden. Die Spielercharaktere sind immer zuerst am Zug. Feindliche Schiffe lassen sich durch Treffer eher verjagen als zerstören. Eine Jagdmaschine wird nach 3 Treffern aus Jagdgeschützen ihre Angriffe abbrechen und ist nach 5 Treffern zerstört. Die Trefferanzahl wird mit den besetzten Feldern des Schiffes multipliziert. Ein Bomber, der 2 Felder belegt, wird demzufolge erst nach 6 Treffern abdrehen. Nicht-Jagdgeschütze verringert die Grundzahl von 3 Treffern auf 2 Treffer. Der Bomber wäre durch Beschuss von Nicht-Jagdgeschützen, bereits nach 4 Treffern verjagt. Schwere Geschütze verringern die Grundzahl, mit der multipliziert wird, noch einmal um -1.

Feinde können nicht nur feuern, sondern auch selbst ausweichen. Die Aktionen sind auf die einzelnen Stationen, auf denen sich die Charaktere befinden, aufgeteilt. Ein Charakter im Maschinenraum wird Energie umverteilen, Schäden reparieren oder bestimmte Geräte ak-

tivieren, der Pilot wird ausweichen und riskante Manöver fliegen, während der Schütze die Feinde in Schach hält. Nach jeder Kampfrunde beschreibt die Spielleitung die veränderte Situation und die Daten der Sensoren. Besonderheiten, wie Trägheit oder Reichweiten, werden ignoriert.

Schiffsrollen

Damit nicht nur Pilot und Kanoniere während Kämpfen beschäftigt sind, gibt es Schiffsrollen. Jeder Charakter teilt sich einer Rolle zu und kann pro Kampfrunde einen Wurf durchführen, um den Rolleneffekt zu erzielen. Bei mehreren Charakteren in einer Rolle werden die Erfolge/Miserfolge zusammengerechnet.

Navigation – Mathematik (IZ)/ Sternennavigation (BI): jeder Erfolg erleichtert eine Ausweichaktion um +1 pro Erfolg.

Feuerleitung – Strategie (BI)/ Taktik (IN): jeder Erfolg erleichtert eine Schussaktion um +1 pro Erfolg

E-Krieg – Computerkenntnis (BI)/ Zugriff (IZ): jeder zweite Erfolg erschwert eine feindliche Aktion um -1

Technik: Feldreperaturen (KE)/ Wartung (GE): jeder Erfolg stellt die Schild-, Panzerungs- oder Widerstandspunkte um 1 wiederher.

Sensoren – Wissenschaftsfertigkeit (BI): entdeckt mit Erfolgen Kampfbedingungen, wie Asteroiden, Schwachstellen an Schiffen usw. Als Orientierung kann sich die Ereignistabelle der Gefahrenstufe genommen werden. Die Anzahl der Erfolge ist das mögliche, entdeckte Ereignis. Die Erfolge können über mehrere Kampfrunden angesammelt werden (Seite 571).

Moral – Ernährung (GE)/ Rhetorik (CH)/ Religionfertigkeit (CH): jeder Erfolg erleichtert die Aktion einer Rolle um +1

Zusammenfassung

- Spieler sind immer zuerst am Zug und wickeln all ihre Aktionen ab. Dann wickeln alle Feinde all ihre Aktionen ab.
- Interne Darstellung, bei der Aktionen von den besetzten Stationen abhängig sind.
- Feuerbereiche und Reichweiten von Waffen sowie tatsächliche Positionen und Geschwindigkeiten werden ignoriert. Die Spielleitung beschreibt die jeweilige Situation.
- Es gilt nur einen allgemeinen Malus von Prä: -3 auf Schüsse, ansonsten zählen nur Treffer.
- Vermeidungswürfe stehen allen Kampfteilnehmenden zu.
- Besonderheiten, wie Trägheit oder Minimalreichweiten, werden ignoriert.

Beispiel für einen narrativen Kampf

Die Spielleitung hat ein weißes A4 Blatt vor sich ausgebreitet. Es stellt eine Radarkarte da. Im Mittelpunkt ist das Schiff, während im nördlichen Sektor ein gelber Würfel liegt, um den die Spielleitung nun verschiedene Münzen legt.

Spielleitung: „Der Notruf kommt aus dem Asteroidenfeld vor euch. Von der Brücke aus seht ihr nur langsam rotierende Felsbrocken.“

Alicia: „Das ist seltsam. Wenn ein Schiff mit einem Asteroiden kollidiert wäre, würden wir hier Wrackteile vorfinden. Maschinenraum, Schilde auf volle Leistung, Besatzung, Waffen besetzen. Alarmstufe Gelb. Bene, gib mir irgendwas.“

Benedict: „Ich prüfe zuerst die Asteroiden vor uns auf Restwärme.“

Die Spielleitung lässt zum Schein würfeln. Die Probe gelingt.

Spielleitung: „Nein, du findest nichts. Eure Trägheit bringt euch nun in das Asteroidenfeld.“

Alicia: „Jan, schaffen wir es da durch?“

Janina: „Die Steinchen sind für mich kein Problem.“

Die Spielleitung hält eine Piloten-Probe nicht für nötig. Janina behält recht.

Benedict: „Finden die Sensoren Treibstoffrückstände?“

Diesmal gelingt die Probe von Benedict.

Spielleitung: „Mehrere sogar. Sie zerstreuen sich, hinter den Asteroiden.“

Benedict: „Kapitän! Wir fliegen in einen Hinterhalt!“

Spielleitung: „Kaum dringt diese Nachricht durch das Schiff, erfassen die Sensoren drei Signale. Sie bewegen sich mit großer Geschwindigkeit auf euch zu.“

Alicia: „Roter Alarm! Gegen so viele können wir nichts ausrichten. Jan, wende das Schiff! Bene, alle freie Energie auf Antrieb und Schilde. Marv und Gordo, gebt Störfeuer!“

Spielleitung: „Während ihr hastig die entsprechenden Knöpfe und Hebel betätigt, feuern die drei Jäger bereits.“ - die Spielleitung würfelt – „Eure Schilde erstrahlen gefährlich blau und die Hülle wackelt von den Aufschlägen der Projektile.“

Nun sind die Spieler an der Reihe. Das Schiff wird gewendet, die Kanoniere beginnen die Angriffe der Piraten im Heck zu stören. Derweil positioniert die Spielleitung die Markierungen auf der Radarkarte um.

Alicia: „Jan, versuch sie im Asteroidenfeld abzuhängen!“

Die Störfeuer-Würfe gelingen. Die Piraten-Jäger werden lange genug zurückgehalten, bis das Schiff gefährlich schnell durch die Asteroiden in Deckung geht. Die Spielleitung lässt eine Kampfpiloten-Probe durchführen, die gelingt. Währenddessen nutzt Benedict sein Computergeschick, um die Schilde schneller aufzuladen. Doch die Feinde setzen nach und tauchen erneut auf dem Radar auf.

Spielleitung: „Benedict, ein rotes Warnleuchten erscheint bei dir. Euer Triebwerk wird anvisiert.“

Benedict: „Ich mach die Gegenmaßnahmen bereit!“

Die Rakete wird abgefeuert. Marvin und Gordon versuchen sie durch ihr Sperrfeuer zu zerstören, doch sie ist zu klein. Im letzten Moment werden die Gegenmaßnahmen rausgeworfen. Das Schiff wird zur Seite geschleudert. Benedict versucht sich bereits hastig an der Notreparatur, als die Stimme des Kapitäns erklingt:

Alicia: „Das hat keinen Zweck. Alle Systeme auf ein Minimum runterfahren. Rüstet euch in der Waffenkammer aus. Sie wollen uns plündern? Dann lasst sie kommen.“

Taktische Ausführung

Die taktische Ausführung von Fahrzeuggefechten und vor allem Raumkämpfen erfordert ein großes Maß an Regelkenntnissen und Zeit. Sie ist nicht für schnelle Gefechte oder für Kämpfe gegen größere Feindgruppen geeignet. Dafür lohnt sie sich umso mehr für Duelle gegen besondere Feinde oder für spezielle Kampfsituationen, wie dem Angriff auf ein Großkampfschiff oder der Flucht aus einer Falle.

Die taktische Ausführung verläuft, ganz im Gegenteil zum Narrativen, extern. Die Charaktere nutzen ihre Werte lediglich in den Aktionen der von ihnen bedienten Systeme. Natürlich können durch Schäden oder andere Ereignisse auch Situationen entstehen, in denen auf eine interne Sicht, während einer Kampfrunde, gewechselt werden muss. Dann kann eine Handlung für ungefähr 10 Tropfen narrativ ausgespielt werden, bevor sich die Kampfrunde fortsetzt. Zu Integration aller Spieler sollten hier ebenfalls die Schiffsrollen (S. 215) genutzt werden.

Kampfvorbereitungen

Es wird notwendig eine Karte benötigt, um die genauen Bewegungen und Reichweiten darzustellen. Meistens ist das All leer, wodurch auf einem leeren, karierten Blatt das Gefecht ausgetragen werden kann. Falls der gegenwärtige Quadrant nicht leer sein sollte, können von der Spielleitung frei Objekte und Geländezonen bestimmt werden. In einem Nebel kann sie so verschiedene Nebelfarben, mit eventuell unterschiedlichen Effekten, als Gebiet umkreisen oder ein Asteroidenfeld schraffieren. Dabei können dieselben Regeln gelten wie auf den Karten des freien Modus, ab Seite 592 beschrieben. Anders als im Infanteriekampf platziert die Spielleitung die Objekte und Geländegebiete allein, um die Karte möglichst zügig zu erstellen.

Ist diese vollendet, werden alle von den Sensoren erfassten Raumschiffe platziert. Verdeckte oder getarnte Raumschiffe können, wie im Infanteriegefecht, auf einen Zettel geschrieben und ihre Züge angesammelt werden. Feindprofile sollten vorher erstellt werden, da alle Werte von Fahrzeugen zur Anwendung kommen. Es können auch die Schemata auf Seite 518 genutzt werden. Die letzte Zeile eines Schemas ist die Zusammenfassung aller Werte. Waffen oder besondere Schiffssysteme sind darüber notiert, falls sie vorhanden sind. Im Gegenzug wird in dieser Ausführung ein gut durchdachter Schiffsaufbau des

Kollektivschiffes entsprechend stark belohnt. Neutrale oder verbündete Schiffe müssen nicht unbedingt ihr vollständiges Profil besitzen. Es genügt zum Beispiel bei einer Karawane, jedem Transportschiff jede Runde einen Schuss aus einem Lichtgeschütz zu gewähren. Denn jedes zusätzliche Schiff erfordert eigene Aufmerksamkeit und Zeit. Beides kann in Arbeit resultieren, wenn zu viele Schiffe berücksichtigt werden müssen

Kampfrundenbeginn

Ist der Raumkampf vorbereitet, beginnt die erste Runde. Das Schiff mit der höchsten Manövrierfähigkeit beginnt. Ist diese bei verschiedenen Schiffen gleich, entscheidet die geringere Masse. Wenn auch die gleich sein sollte bestimmt 1W6, welches Schiff zuerst zieht. Ist ein Schiff an der Reihe kann es sich bewegen und zu beliebigen Zeitpunkten, während dieser Bewegung, Systeme aktivieren oder sie als Reaktion für feindliche Bewegung aufsparen. Jedes System kann maximal einmal in einer Runde aktiviert werden. Eine Runde endet, wenn alle gewünschten Bewegungen und Aktivierungen aller Raumschiffe durchgeführt wurden. Freie Aktionen können beliebig, nach Erlaubnis der Spielleitung, in die Runde eingestreut werden.

Bewegung

Bewegungen funktionieren anders als bei Infanteriegefechten, weil Drehungen und Trägheit im Weltall zusätzlich eingeplant werden müssen. Bewegungen werden genau auf der Karte abgemessen. Pro 1 Geschwindigkeit, kann 1 besetztes Feld von einem Schiff sich um 1 Feld bewegen. Desto mehr Felder ein Schiff einnimmt, desto mehr Geschwindigkeit muss aufgewandt werden, damit sich das gesamte Schiff um 1 Feld bewegt. Kann es das nicht, wie die Geschwindigkeit für die nächste Runde angesammelt, bis es sich als Ganzes um 1 Feld bewegen kann. Dabei kann es ungehindert von anderen Schiffen besetzte Felder passieren oder dort enden.

Ein Schiff bewegt sich normalerweise in die entgegengesetzte Richtung der Antriebssektion. Falls es sich seitlich davon bewegen will, benötigt es entweder bestimmte Voraussetzungen, wie Manövierrüden, oder es muss sich drehen. Eine Drehung erfolgt wie eine gewöhnliche Vorwärtsbewegung. Es wird für jedes vom Schiff besetzte Feld 1 Geschwindigkeit ausgegeben. Dann darf eine Achtel- oder eine Vierteldrehung durchgeführt werden. An-

statt Geschwindigkeit für eine Drehung auszugeben, kann auch dafür 1 Manövrierfähigkeit eingesetzt werden. Sie ist von den besetzten Feldern des Schiffes unabhängig. Eine Vierteldrehung wird also immer 1 Manövrierfähigkeit kosten, egal wie viele Felder das Schiff besitzt. Sie kann auch anstelle von Geschwindigkeit für einen Ausweich-Versuch genutzt werden. Manövrierfähigkeit füllt sich nach jeder Runde vollständig wieder auf.

Trägheitsbewegung

Für Raumschiffe im Weltall gilt zusätzlich die Trägheit als eine Besonderheit der Bewegung. Schiffe bewegen sich immer um die in der Vorrunde eingesetzten Geschwindigkeit. Diese Strecke führt das Schiff in die letzte Beschleunigungsrichtung strikt geradeaus. Soll vom Ausgangspunkt eine Kurve geflogen werden, muss die Wendung in einem Bogen verlaufen, der mindestens so lang ist wie die Strecke, die sich das Raumschiff ansonsten durch die Trägheit bewegt hätte. Der Verlauf des Bogens beschreibt immer ein Feld gerade in Flugrichtung und dann dazu diagonal ein Feld in die gewünschte Richtung. Der Geschwindigkeitswürfel wird dann um -1 reduziert (siehe Fahrzeuggeschwindigkeit oben). Um die Gerade der Trägheit abzukürzen, kann auch Geschwindigkeit zum Abbremsen ausgeben werden. Die Trägheit kann aber auch als zusätzliche Beschleunigung genutzt werden, um sich weiter im All zu bewegen. Denn erst am Ende der Geraden muss das Schiff Geschwindigkeit ausgeben, um sich weiter zu bewegen. Ausweichbewegungen werden immer in Richtung der Trägheitsrichtung ausgeführt.

Am Anfang eines Zuges wird also immer zuerst die Trägheitsbewegung durchgeführt, die aber bereits durch Gegenbewegung beeinflusst werden kann. Die einzige Ausnahme stellt der Stillstand dar. Wenn sich ein Raumschiff allerdings in einer Runde nicht bewegt, dann erhalten Feindaktionen gegen es Prä: +3.

Aktion/ Reaktion

Während der Bewegung kann eine beliebige Anzahl von besetzten, bedienbaren oder automatisierten Systemen einmal in der Runde aktiviert werden. Das können Waffensysteme, Nachbrenner, Tarnmodul oder eine Tiefenabtastung sein. Eine Aktion kann nach einer beliebigen Anzahl von Bewegungen oder auch davor eingesetzt werden. Anstatt Systeme als

Aktion zu aktivieren, können sie auch als Reaktion auf feindliche Bewegungen aufgehoben werden.

Bei Fahrzeugkämpfen ist zu beachten, dass die eigene Aktion viel leichter gestört werden kann als in Infanteriegefechten. Auf Aktionen selbst kann nicht reagiert werden, dazu ist die Reaktionszeit zu kurz. Aber auf alle Arten der Bewegung oder der Nicht-Bewegung ist eine Reaktion mit einer beliebigen Anzahl von aufgesparten Systemen möglich. Die Aktivierbarkeit frisst sich erst mit der neuen Kampfrunde auf.

Ausweichen

Im Raumkampf gilt **ein allgemeiner Malus von Prä: -3** gegen alle Ziele, die nicht stillstehen. Außerdem ist es möglich, gegen jede wahrgenommene Feindhandlung einen Ausweich-Wurf durchzuführen, sofern genug Geschwindigkeit oder Manövrierfähigkeit dazu vorhanden ist. Jeder Ausweichversuch in der Kampfrunde erschwert die Piloten-Probe für das Ausweichen jeweils um -2. Der 1. Angriff ist um +0, der 2. Angriff wäre um -2, der 3. bereits um -4 erschwert. Ausweichmanöver erschweren alle Schüsse, auch die in der Reaktion, um Prä: -2 pro Ausweichversuch, die in dieser Kampfrunde direkt an das Ausweichen anschließen.

Schaden

Schaden wird erst durch Schilde absorbiert und beschädigt dann die Panzerung. Sobald diese auf 0 fällt, reduziert jeder weitere Schaden den Widerstand. Widerstandsschaden wird im Feuerbereich zufällig auf einen Raum gelegt. Pro Schadenspunkt breitet sich der Schaden kreisförmig im Raum aus. Berührt er dabei Ausrüstung, wird sie beschädigt. Wird sie vollständig überdeckt, gilt sie als zerstört. Reparaturen entfernen pro Erfolg 1 Raumeinheit Schaden. Sie können jedoch nicht den Widerstand erhöhen. Sie dienen lediglich zur Funktionswiederherstellung kritischer Systeme. **Jede Senkung des Widerstandes bei Feinden um 20% führt zum Ausfall eines Systems**, das mit 1W6 bestimmt werden kann. Deeskalationsschaden sammelt sich über die Runden an und bleibt erhalten. Erreicht er je 20% des Widerstandes schaltet er ein ausgewürfeltes System aus, bis er unter die Schwelle reduziert wird. Dazu wird der folgende Wurf angewandt:

Ergebnis	Effekt
1	Irrelevantes System: Die Küche oder Quartiere werden nicht mehr mit Strom versorgt. Es ist ein System, dass für den aktuellen Kampf keine Bedeutung besitzt.
2	Schildgenerator: Alle Schilde versagen. Sie verlieren ihren Sch-Wert und besitzen keine Regeneration pro Runde mehr. Sie bleiben deaktiviert.
3	Feuerleitzentrale: Die Spielleitung muss anhand der Dramatik entscheiden, ob nur die Hauptwaffe, einzelne oder alle Waffen nicht mehr einsatzfähig sind.
4	Antrieb: Das Schiff treibt nur noch durch seine Trägheit. Es kann sich von selbst nicht mehr bewegen und verliert den Schutz von Prä: -3 auf feindliche Angriffe.
5	Sensoren: Ohne funktionierende Sensoren flieht ein Schiff. Es kann nur noch mit einem Malus von -10 feuern und bekommt keine Umgebungsdaten mehr.
6	Lebenserhaltung: Wenn die Lebenserhaltung zerstört wurde, kapituliert die Besatzung oder nutzt Rettungskapseln.

Falls das den Kampf nicht beenden sollte, ist das Feindschiff spätestens bei 20% verbleibenden Widerstand kampfunfähig. Viele Piloten kleinerer Schiffe ergreifen jedoch schon

die Flucht, sobald die Panzerung auf 0 reduziert wurde. Eine Kampfrunde endet, wenn alle Geschwindigkeit aller Fahrzeuge verbraucht wurde oder nicht mehr eingesetzt wird.

Zusammenfassung

- Karte und Feindschemata vorbereiten.
- Manövrierfähigkeit gibt die Zugreihenfolge an.
- Das Fahrzeug besitzt so viele Aktionen, wie es Systeme besitzt. Es kann diese zu jedem Zeitpunkt der Bewegung einsetzen oder als Reaktion für feindliche Bewegungen aufsparen.
- Die Trägheit transportiert jedes Schiff in die letzte Beschleunigungsrichtung mit in der letzten Kampfrunde ausgegebenen Geschwindigkeit. Am Zielpunkt sollte 1W6 in die Trägheitsrichtung platziert werden, wobei seine Zahl die Anzahl der Felder der Trägheitsbewegung darstellt.
- Um mit Waffen zu feuern, muss ihr Feuerbereich und die Reichweite überprüft werden.
- Es gelten alle Waffenwerte und Besonderheiten. Raketen und Torpedos bewegen sich eigenständig im Raum. Sie sollten auf der Karte mit einem Objekt gekennzeichnet werden.
- Schaden wird erst von den Schildpunkten (SP), dann von den Panzerungspunkten (PP) abgezogen, bis er den Widerstand verringert. Dabei absorbiert, bis zum Zusammenbruch der Schilde, der Sch-Wert Energieschaden, wobei Projektilschaden gegen die SP verdoppelt wird. Danach absorbiert der Pz-Wert Projektilschaden, wobei er bei Energieschaden nicht reduzieren kann. Energieschaden gegen die PP wird verdoppelt.
- Schaden, der Schilde und Panzerung durchdrungen hat, wird in einem ausgewürfelten Raum im getroffenen Feuerbereich verteilt. Pro Schadenspunkt wird eine Raumeinheit abgedeckt. Ist ein System vollständig abgedeckt, gilt es als zerstört. Ist es nur teilweise abgedeckt, gilt es als beschädigt und kann noch repariert werden.
- Alle 20% Widerstandsverlust fällt beim Feind 1 System aus (1 Unwichtiges System, 2 Schilde, 3 Waffe, 4 Antrieb, 5 Sensoren, 6 Lebenserhaltung). Deeskalationsschaden sammelt sich über die Runden an und bleibt erhalten. Erreicht er je 20% des Widerstandes schaltet er ein oben ausgewürfeltes System aus, bis er unter die Schwelle reduziert wird.
- Ausweich-Proben sind eine universelle Reaktion, die für jeden wahrgenommenen Angriff eingesetzt werden können und für jeden Angriff, nach dem ersten in einer Kampfrunde, um -2 erschwert werden. Sie erschweren die nächste Handlung um Prä: -2.
- Wenn alle Geschwindigkeit von allen ausgegeben wurde, endet die Kampfrunde.

Beispiel für einen taktischen Kampf

Das Kollektiv wird von Piraten verfolgt und muss eine Lebenslinie erreichen. Vor ihnen versperrt eine Korvette der Piraten den Weg. Um zu entkommen, muss das Kollektiv den anderen Rand der Karte erreichen.

Initiative

Das Kollektivschiff besitzt, mit MF: 2, eine höhere Manövrierfähigkeit und beginnt daher die Kampfrunde. Würden beide Schiffe die gleichen MF besitzen, entscheidet die geringere Masse darüber, welches zuerst ziehen darf.

Kampfrunde 1 - Kollektiv

Es bewegt sich mit Ges: 10 nur 5 Felder geradeaus, da es im All 2 Felder besetzt. Das ist seine Maximalbewegung. Es spart sich alle Front- und Seitenwaffen als Reaktion auf.

Kampfrunde 1 - Piraten

Die Korvette fliegt einen leichten Bogen, um das Kollektiv besser abfangen zu können. Sie muss dazu ein Feld geradeaus fliegen und darf sich dann drehen. Die erste Vierteldrehung bezahlt sie dabei mit ihrer Manövrierfähigkeit. Diese ist nun verbraucht und stellt sich erst zu Beginn der nächsten Kampfrunde wieder her. Die Korvette hat die gesamte Kampfrunde Sicht auf das Kollektivschiff und ihre Sensoren erfassen sie dadurch. Da sie für ihre Geschütze noch nicht in Reichweite ist, bleiben ihre Schüsse auch auf Reaktion abrufbereit und die Kampfrunde endet.

Kampfrunde 2 – Kollektiv

Zu Beginn der Kampfrunde wird, durch die Trägheit, das Kollektivschiff von selbst um die Hälfte ihrer vorherigen Geschwindigkeit geradeaus beschleunigt, ohne dass dafür Geschwindigkeit ausgegeben werden muss. Diese Bewegung muss durchgeführt werden, außer das Kollektiv will Ges ausgeben, um sie abzubremesen. In diesem Fall will es aber so viel Beschleunigung wie möglich aufbauen. So passiert das Kollektiv die Hälfte der gerade zurück gelegten Strecke, was 3 Felder sind und nutzt nun wieder seine volle Geschwindigkeit, um sich weiter geradeaus zu bewegen. Dieses Mal nutzt es aber sein frontales Lichtgeschütz, um auf die Korvette zu schießen.

Distanz: Korvette liegt um 2 Felder außerhalb der Optimalreichweite. -2

Bewegung: die Korvette hat sich bewegt. -3

Größe: die Korvette nimmt 5 Felder ein: +2

Das Kollektiv lässt nicht über die Feuerleitzentrale schießen, sondern bemannt das Geschütz mit einem Charakter mit Prä: 9 und Geschütz Waffen 4. Zusammen trifft er damit auf 11 und niedriger.

Er schießt und würde treffen. Die Korvette entscheidet sich weder Geschwindigkeit noch Manövrierfähigkeit aufzugeben, um auszuweichen und ihre nächste Handlung um -2 zu erschweren. Ihre Schilde erleiden Schaden. Von den 20E werden 5 durch die Sch absorbiert und der Restschaden senkt die SP um 15. Da ihre Systeme auf Reaktion lagen, darf die Korvette mit einem System auf die Aktion reagieren und schießt selbst mit einem Lichtgeschütz zurück. Wenn das Kollektiv weitere Systeme auf Reaktion aufgespart hätte, könnte es nun nicht wieder reagieren, da dies eine Reaktion und keine Aktion der Korvette war.

Die Piraten würden treffen und das Kollektiv entscheidet sich, da es keine Geschwindigkeit mehr besitzt, mit ihrer MF auszuweichen. Da es sich um den ersten Treffer in dieser Kampfrunde handelt, wird die Kampfpiloten-Probe (GE) nicht erschwert. Sie gelingt und da MF für das Ausweichen ausgegeben wurde, muss sich das Kollektivschiff nicht aus der Angriffsrichtung bewegen, sondern bleibt, wo es ist. Allerdings wäre nun ein nachfolgender Angriff um -2 erschwert. Wäre es keine Waffe gewesen, sondern ein System, was das Kollektivschiff irgendwie beeinflusst hätte, wäre die Prä des nächsten Angriffs um -2 zusätzlich erschwert wurden.

Daraufhin entscheidet sich das Kollektiv, keinen weiteren Angriff zu beginnen und hebt seine übrigen Systeme als Reaktion auf.

Kampfrunde 2 - Piraten

Die Piratenkorvette nutzt die Trägheit, um sich genau in der Fluchtrichtung des Kollektivs in den Weg zu stellen. Es nutzt seine übrige Ges, um abzubremesen.

Da sich das Kollektivschiff weder außerhalb der Sensorreichweite oder hinter eine Sensorenblockade, wie ein Trümmerteil, in Sicherheit gebracht hat, gilt es nun als erfasst. Dadurch beschießt die Korvette das Kollektivschiff nun mit Jagdraketen – Tropfen. Es werden 2 Raketen abgefeuert, die sich mit Ges: 7 und MF: 3. Damit würden sie sofort das Kollektivschiff erreichen. Durch Erfassen 7 würde das Ausweichen des Kollektivschiffes um -7 und zusätzlich um -2 durch den zweiten Ausweichversuch in der Kampfrunde für die

erste Rakete erschwert sein. Es gilt mit -9 auszuweichen.

In Reaktion auf die Raketenbewegung feuern die Charaktere deshalb das aufgesparte Geschütz ab.

Distanz: Da auf die Bewegung der Raketen gefeuert wird, sind sie in Optimalreichweite

Bewegung: die Raketen bewegen sich. -3

Größe: die Raketen sind kleine Ziele: -3

Das Projektil-Jagdgeschütz hat 3 Schuss, allerdings verzichtet es, wodurch jeder nachfolgender Schuss nach dem ersten um -2 anstatt -1 erschwert wird. Die drei Würfe sind damit um -8, -10 und -12 erschwert. Es treffen zwei Schuss. Allerdings weichen Raketen mit ihrer Manövrierfähigkeit eigenständig auf ihren Erfassen-Wert, also 7, aus. Dem ersten Schuss kann die Rakete, durch die Ausgabe von 1 MF ausweichen. Nun erhält sie beim zweiten Ausweichen -2 auf den Wurf und scheitert. Sie wird darauf zerstört. Der zweiten muss für 1 MF mit -9 ausgewichen werden. Der Wurf scheitert und die Rakete verursacht mit Panzerbrechend 1 2W6+5P, also 11, Schaden, der von den Schilden abgefangen wird. Da es sich aber um Projektilschaden handelt, wird er gegen Schilde verdoppelt und kann nicht durch die Panzerung des Schiffs reduziert werden. Damit erleiden die Schilde 22 Schaden und fallen auf 23 SP. Panzerbrechend 1 kommt nicht zur Anwendung, da die Rakete keine Schadensreduktion mit einem Pz-Wert getroffen hat.

Da die Korvette keine weiteren Systeme mehr besitzt, endet die Kampfrunde.

Kampfrunde 3 – Kollektiv

Die Schilde erholen sich um den SPR-Wert, also um 5 auf 28 SP. Dennoch reich ein weiterer Raketenbeschuss, um die zusammenbrechen zu lassen. Das Kollektiv entscheidet sich daher, die Korvette zu rammen.

lässt sich sowohl von der Trägheit als auch von der eigenen Geschwindigkeit auf ein Maximum von 8 Geschwindigkeit bewegen. Da die Korvette keine Systeme mehr auf Reaktion hat, kann sie, bis sie am Zug ist, nicht mehr auf das Rammmanöver reagieren. Kurz vor dem Aufprall feuern zusätzlich alle Waffen des Kollektivschiffes.

Distanz: Korvette liegt in der Optimalreichweite. +0

Bewegung: die Korvette hat sich nicht bewegt. +3

Größe: die Korvette nimmt 5 Felder ein: +2

Damit treffen das Lichtgeschütz und 2 Schuss des Projektil-Jagdgeschützes. Die 20 E des Lichtgeschützes werden um Sch: 5 auf 15 reduziert, was die Schilde auf 35 SP senkt. Die jeweils 10P werden jedoch verdoppelt, sodass 35 SP die Schilde zum Zusammenbrechen bringen. Der übrige Schaden verfällt.

Dann betritt das Kollektivschiff das Feld des Zieles. Es wird eine vergleichende Kampfpiloten-Probe (GE) durchgeführt. Der Unterschied der Manövrierfähigkeiten wird verdreifacht und gibt dem Kollektivschiff damit +3. Die besetzten Felder beider Schiffe sind gleich und geben dadurch keine weiteren Boni. Das Kollektiv erzielt in der vergleichenden Probe mehr Erfolge. Jetzt wird die Panzerung von 5 und die 4 besetzten Felder summiert und dann mit der Geschwindigkeit von 8 multipliziert. Das Ergebnis sind 72 Projektilschaden, die nicht von den Schilden aufgefangen werden. Wären die Schild noch aktiv gewesen, hätten sie den Schaden bis zu ihren SP aufgehalten, da das Rammen aber ein sich fortsetzender Angriff ist, wäre dann der Restschaden trotzdem auf die Panzerung der Korvette gegangen. Damit stößt das Kollektivschiff tief in die Korvette, auch wenn es selbst die Hälfte des Rammschadens erleidet.

Die Spielleitung beschreibt nun narrativ die Kollision, die Zerstörung der Seitenwaffen und dass die Piratenkorvette aus dem Weg gedrängt wurde.

Regeltechnisch hat sie dadurch 20% ihres Widerstandes verloren. Nun wird ausgewürfelt, welches System ausfällt. Eine 4 verrät, dass die Waffen schweigen werden. Doch auch die Brücke des eigenen Schiffes hat Schaden erlitten. Nun wird die Spielleitung narrativ. Denn der Schaden muss im Schiff behoben werden, bevor sich die Korvette erholt und das das Kollektivschiff entert. Alternativ kann das Schiffsschema des Spielerschiffs als Karte dienen. Darin kann dann mit Infanterie-Aktionen präzise gearbeitet werden. Der Kampf endet vorerst, weil nun die Reparatur des Antriebs im Fokus steht, bevor die Piraten das Kollektivschiff weiter angreifen können.

Auch in der taktischen Variante der Raumkämpfe lassen sich die Schiffsrollen (Seite 261) einbinden, um allen Spielern während des Kampfes etwas zu tun zu geben.

Duell

In Duellsituationen können Kämpfe noch dynamischer in der taktischen Ausführung gestaltet werden. Die einzige Änderung ist hierbei, dass die beiden Duellanten immer nur ein Feld ziehen, bis der jeweils andere zum Zug kommt. Dieser zieht dann auch nur ein Feld. Die Kampfrunde endet wie gehabt, wenn alle Geschwindigkeit beider Fahrzeuge aufgebraucht wurde. Restliche Geschwindigkeit wird so nicht aufgehoben, sondern direkt umgesetzt. Damit lässt sich deutlich früher auf feindliche Manöver reagieren. Gerade bei Wettrennen wird diese Darstellungsweise empfohlen.

Flottenkampf

Flottenkämpfe stellen Raumschlachten mit einer großen Anzahl von Schiffen und dem Beistand von Großkampfschiffen dar. Die Waffensysteme führen aktuell zu einer Drei-Bereich-Strategie. Die Großkampfschiffe nutzen ihre Reichweite, um auf Langstrecken Schaden zu verursachen. Mit Energieschwerlafeten verursachen sie konstanten Schaden, während Unterstützungsschiffe und Jagd- sowie Bomberstaffeln von ihnen losfliegen. Mittlere Kampfschiffe beginnen einen Projektilhagel aus Raketen und Torpedos auf die Feindflotte. Dieser prallt gegen das Abwehrfeuer und wiederum den feindlichen Projektilhagel. Dieser Bereich ist der Todesstreifen zwischen den beiden Flotten. Wenn eine Seite im Nachteil ist, verschiebt sich der Todesstreifen zu ihr. Über- und Unterhalb dieses Bereichs treffen die Jagd- und Bomberstaffeln aufeinander. In diesem Kleinkampfbereich versuchen die Jagdmaschinen den eigenen Torpedobombern einen Schusskorridor auf die Unterstützungsschiffe zu ermöglichen.

Bei gleichstarken Flotten findet die Entscheidung in diesem Bereich statt. Denn mit jedem Unterstützungsschiff, welches ausfällt, können weniger Projektile aufgehalten werden. Kommt der Todesstreifen einer Flotte zu nahe, kapituliert diese in den meisten Fällen und muss sich unter strengen Gesetzesauflagen zurückziehen. Es ist streng verboten, eine sich zurückziehende Flotte anzugreifen oder gar Großkampfschiffe zu zerstören. Falls doch eines zerstört werden sollte, müssen die Kampfhandlungen augenblicklich eingestellt und die Bergung Überlebender von beiden Seiten begonnen werden. Alle anderen Handlungen hätten verheerende juristische und politische Folgen.

Das hat einen geschichtlichen und moralischen Hintergrund. Zum einen sind auf Großkampfschiffen tausende Menschen stationiert. Eines zu zerstören, heißt unzählige Fachkräfte zu töten und ganze Familien auszulöschen. Die Verluste, durch den Massentod von zerstörten Großkampfschiffen, an Menschen und Material waren vor dieser Regelung so hoch, dass die Bevölkerung für all die Gräber Rache forderte. Aus einfachen Rohstoffkonflikten entwickelten sich Hass erfüllte Kriege zwischen ganzen Toren. Da die Wege durch die Tore kurz sind, wurden die Angriffe innerhalb eines solchen Krieges blitzartig durchgeführt und führten zyklisch zu zehntausenden Toten. Bis der Himmel und die Kosme die Situation durch eigene Angriffe befrieden konnte, waren Millionen von Menschen auf allen Seiten gestorben. Um solche Tragödien ein für alle Mal zu verhindern, wurden Notgesetze erschaffen. Darin wurde die Souveränität von Toren außer Kraft gesetzt und Regierungsbeamte, wie Unternehmensvorstände gleichermaßen, inhaftiert. Zeitgleich nahmen Spezialkräfte der Kosme die Kommandeure gefangen und stellten diese vor ein Kriegsgericht. Die beteiligten Soldaten wurden zu Aufräum- und Bergungsarbeiten verpflichtet und der Himmel überwachte enorme Reparationszahlungen der jeweiligen Kriegsparteien. Es wurde ein strenger Flottenkampfkodex etabliert.

Ist das Kollektiv Teil eines Flottenkampfes, so ist es entscheidend, in welchem Bereich es kämpft. Im Langstreckenbereich der Großkampf- und Unterstützungsschiffe ist es am sichersten. Hier kann das Kollektiv einzelne Feindschiffe auf lange Reichweite oder nahende Projektile auf mittlerer Reichweite angreifen. Im Kleinkampfbereich kommt es ausschließlich zu Formationskämpfen mit feindlichen Jagdmaschinen und Bombern. Dies kann durch eine narrative Kampfausführung in all ihrer Größe, oder eine taktische Kampfausführung gegen einzelne, fokussierte Ziele dargestellt werden. Allerdings werden pro Kampfrunde 1-3 weitere Feinde, je nach Schlachtverlauf, hinzukommen.

Sollte sich das Kollektiv im Todesstreifen befinden, ist es entweder vom Kurs abgekommen oder auf einer Himmelfahrtsmission. Die ständigen Druckwellen und Explosionen machen ein Überleben sehr unwahrscheinlich. Es gibt Legenden von den Silberfalken, denen eine Durchquerung gelungen ist. Sie konnten dadurch ihre Torpedos aus kürzester Distanz in die Feindflotte schießen und so ihrer Seite

mit einem Schlag den Sieg bringen. Es existieren jedoch auch mehr als genügend Beispiele, bei denen der bloße Versuch, den Todesstreifen zu betreten, tödlich endete. Für jede Kampfrunde in dem Bereich muss eine **Piloten-Probe** (WA, GE, IN, GE) um -5 erschwert durchgeführt werden, oder das Schiff erleidet für jeden Misserfolg einen Treffer mit 1W20E, 1W20P und 1W20D Schaden. Es muss mindestens 20 Geschwindigkeit ausgehen, um dem Todesstreifen zu entkommen. Dann ist das Kollektiv jedoch auch an einer der verwundbarsten Seiten der Feindflotte. Diese ist überrascht und muss erst ihr Abwehrfeuer neu ausrichten. Ihre Jagdmaschinen kämpfen im Kleinkampfbereich und können sie nicht schützen. Große Schiffe können unmöglich so plötzlich ausweichen. Damit hat das Kollektiv 2 Kampfrunden Zeit, Angriffe zu führen, die weder abgefangen noch aufgehalten werden können.

Verlauf eines Flottenkampfes

Der Ausgang einer Schlacht kann nach jedem Missionsziel oder größeren Ereignis in der Schlacht erwürfelt werden:

1: Nachteil

2-5: Unverändert

6: Vorteil

Dieser Wurf kann durch die Aktionen des Kollektives von der Spielleitung modifiziert werden. Einige Beispiele wären:

Der Angriff eigener Bomber wurde durchgeführt und modifiziert den Verlauf um +1.

Der +1 Bonus gilt ebenso bei der Zerstörung einer feindlichen Bomberstaffel.

Die Zerstörung eines Unterstützungsschiffes würde ihn sogar um +2 verbessern.

Selbst das Aufhalten feindlicher Projektile in der Todeszone kann einen +1 Bonus gewähren, wenn die eigene Flotte im Nachteil ist.

Sobald eine Flotte im Nachteil oder Vorteil ist, wird der Wurf entweder um +2 oder -2 verändert. Gelingt es der eigenen Seite dann noch einmal einen Vorteil zu erreichen oder ist es bereits der zweite Nachteil, ist die Schlacht entschieden.



Erfahrungspunkte

Die Entwicklung eines Charakters wird, neben seiner Ausrüstung, über seine wachsende Erfahrung und neuen Fertigkeiten sichtbar. Nach jeder Spielsitzung werden Erfahrungspunkte für die Leistungen am Spieltisch sowie

außerhalb des Spieltisches verteilt. Da mit ihnen permanente Verbesserung für den eigenen Charakter erworben werden können, stellen sie ein wichtiges Motivationselement dar. Ihre Verteilung muss zu jedem Zeitpunkt transparent und nachvollziehbar sein. Deshalb existiert folgende Erfahrungspunktabelle:

Vergabegrund	
EP	Innerhalb des Spiels
1	Abschluss eines leichten Auftrages, Freier Modus: geschlagener Infanterie- oder Raumkampf und für einen ausgespielten Zyklus, in dem gehandelt oder gearbeitet wurde
3	Abschluss eines mittleren Auftrages, Freier Modus: schwerer Kampf/ Krise gemeistert
6	Abschluss eines schweren Auftrages oder Geheimauftrages, wenn nicht höher angegeben
9	Abschluss eines Auftrages in einem System im Kriegszustand
12	Abschluss eines Profi-Auftrages
1	Ideen, die das Abenteuer entscheidend oder in kreativer Weise vorangebracht haben
1	Gut ausgespielte Szene, die in Erinnerung bleiben wird oder generell gutes Charakterspiel
2	Besonderer, heroischer Moment eines einzelnen Charakters
Außerhalb des Spiels (Optional)	
1	Mitbringen von Knabbereien für alle, freundlicher Umgangston, Hilfsbereitschaft
1-6	Ausgearbeitete Charaktergeschichte, einmalig, für jede halbe Seite 1 EP bis maximal 6 EP
X	Der Charakter der Spielleitung erhält immer genauso viele EP wie der Charakter, der in dieser Spielsitzung die niedrigste EP-Zahl erhalten hat

Kauf mit Erfahrungspunkten

Um eine neue Fertigungsstufe zu erreichen, muss die neue Stufe in EP bezahlt werden. Dies muss für jede Stufe einzeln durchgeführt werden. Das gilt ebenso für Attribute.

Der Kauf unterscheidet sich dabei in zwei Arten. Die erste ist das **Selbststudium** oder die persönliche, körperliche Ertüchtigung. Diese Lehrmethode erfordert regelmäßigen Zugang zu Sportgeräten oder Wissensquellen und ist dann nur noch von der Willenskraft des Charakters abhängig. Über sie kann sich ein Charakter jederzeit verbessern.

Die zweite Methode ist das Lernen unter **Tutoren**. Hier werden nur die halben EP-Kosten gezahlt, allerdings fordern die Lehrenden eine Bezahlung oder einen Gefallen. Allgemeine Lehrende aller Fertigkeiten bis zur Fertigungsstufe 4 lassen sich überall finden. Sie nehmen als Kosten die Fertigungsstufe, auf die gesteigert werden soll, mal 5 AWE. Für alles darüber hinaus müssen spezielle Lehrmeister in den einzelnen Systemen aufgesucht oder von der Spielleitung erschaffen werden. Diese

können dann bis zu ihrer maximalen Fertigungsstufe, durchschnittlich für 10 AWE pro Stufe, unterrichten.

Attribute zu steigern ist von ihren EP-Kosten doppelt so teuer wie die Zahl, auf die gesteigert werden soll. Attribute können per Sportfertigkeit gesteigert werden. Ihr Maximum beträgt 18.

Manöver kosten 200 AWE (halbiert bei Kontakten/ Freunden als Lehrmeister) und ihre unten angegebene EP-Zahl.

Vorteile für Spieler können nur durch besondere Bemühungen oder Situationen innerhalb der Abenteuer und durch die Erlaubnis der Spielleitung, erworben werden. Die Kosten für Kampfmanöver und Vorteile stehen jeweils hinter den Beschreibungstexten. Vorteile, die keine EP-Kosten besitzen, werden allein durch den Entscheid der Spielleitung verliehen. Entweder am Anfang oder am Ende einer Spielsitzung werden EP verteilt. Sie können jederzeit im Abenteuer oder zwischen den Abenteuern im Schiff ausgegeben werden.

Manöver

Manöver werden in Nahkampf-, Fernkampf- und Flugmanöver unterteilt. Die Falkenmanöver bilden eine Elite-Ausprägung der Flugmanöver. Die Art gibt an, in welcher Form der Auseinandersetzung die Manöver zum Tragen kommen. Denn alle Arten von Manövern können in Kämpfen eingesetzt werden und definieren den nächsten, vollständigen Zug des Charakters. Sie kosten meistens Ausdauer oder erfordern bestimmte Bedingungen, um verwendet werden zu dürfen. Falls sie eingesetzt werden, wird eine Probe oder ein modifizierter Wurf durchgeführt, um den Erfolg des Manövers zu überprüfen. Je nach Gelingen oder Misslingen treten verschiedene Effekte ein, die bei den einzelnen Manövern nachgelesen werden können.

Die Ausdauerkosten stellen die Kosten pro Einsatz des Manövers dar, die EP-Kosten sind der einmalige Kaufpreis für das Manöver. Sie müssen durch einen Lehrenden vermittelt werden. Dabei können sie andere, grundlegende Manöver erfordern. Diese müssen erlernt sein, um das gewünschte Manöver zu meistern. Falls im fünften Kapitel nichts weiter angegeben ist, verlangen Lehrende für den Unterricht 200 AWE. Daran sollte sich auch die Spielleitung bei der Erschaffung von neuen Lehrenden halten.

Nahkampfmanöver

Alles oder Nichts

Der Charakter fokussiert seine gesamte Kraft in einen Angriff. Er darf seine Reaktion und freie Aktion noch nicht verwendet haben. Der Spieler kann vor dem Angriffswurf eine beliebige Ausdauer Menge ansagen, die dabei ausgegeben wird und den Wurf jeweils um -1 pro 1 Ausdauer erschwert. Wird die gesamte, verbleibende Ausdauer Menge genannt, ist die Erschwernis maximal Ang: -5. Bei einer erfolgreichen Abwehr muss ein KR-Wurf, erschwert um die eingesetzte Ausdauer, gelingen, oder die Hälfte des Schadens dringt durch die Abwehr durch. Für jede ausgegebene Ausdauer erhöht sich zusätzlich der Projektilschaden um +1. Der Charakter hat nach diesem Angriff keine Reaktion und keine freie Aktion mehr.

Kosten: Ausd: X, 5 EP

Betäubende Schläge

Es wird eine Reihe von Schlägen gegen die Waffenhand ausgeführt, um das Ziel zu ermüden. Der Charakter greift gewöhnlich mit Ang: -3 an. Der Schlag hat selbst dann einen Effekt, wenn er pariert wird. Trifft er normal, verursacht er Schaden, ohne weitere Wirkung. Wird der Schlag aber abgewehrt, wird trotzdem 1W2 Stil Kraft/ Finese Ausdauer Schaden ausgewürfelt. Fällt die Ausdauer dadurch unter 0, verliert das Ziel den Gegenstand in seiner Hand und ist bis zur Erholung handlungsunfähig.

Kosten: Auds: 1, 6 EP

Erfordert: Präzisionsschlag, Projektilschaden als Nahkampfschaden

Blitzangriff

Der Charakter erhält einen Ang-Bonus in Höhe seines Initiativeunterschiedes zum Ziel. Besitzt das Ziel eine höhere Initiative, kann ein BE-Wurf, doppelt erschwert um den Initiativeunterschied, durchgeführt werden. Ist er erfolgreich, greift der Charakter das Ziel zuerst an. Er gilt dann, als besäße er die gleiche Initiative wie das Ziel. Die Abwehr und das Ausweichen sind bei einem erfolgreichen Angriff um den Initiativeunterschied erschwert.

Kosten: Ausd: 2, 8 EP

Erfordert: Fließende Mensur, BE: 14 oder höher

Defensiver Angriff

Der Charakter erhält in dieser Kampfrunde Ang: -4. Er löst mit seinem Angriff keinen Gegenangriff oder ein Kontermanöver aus. Wenn der Angriff gelingt, unabhängig davon, ob er Schaden verursacht hat, erhält der Charakter in seiner Reaktion Abw: +4.

Kosten: Ausd: 0, 3 EP

Doppelschlag

Der Charakter muss noch seine Reaktion und freie Aktion besitzen. Er führt einen gewöhnlichen Angriff aus. Trifft dieser, unabhängig davon ob der Schlag pariert oder ausgewichen wurde, opfert der Charakter seine Reaktion und freie Aktion, um direkt nachzusetzen. Er darf einen zweiten, gewöhnlichen Nahkampfangriff ausführen. Dieser kann nicht abgewehrt werden, außer mit Verteidigungshaltung, und ihm kann nicht ausgewichen werden. Ein erfolgreicher Gegenangriff verhindert den Doppelschlag automatisch. Der

zweite Angriff trifft, wenn der erste traf. Verfehlte der erste Schlag, ist der zweite nicht möglich.

Kosten: Ausd: 1, 7 EP

Erfordert: Alles oder Nichts

Durchbruch

Wenn der Charakter das Manöver Entschlossener Ansturm einsetzt oder gewöhnlich angreift, kann er, bei einem Treffer, einen vergleichenden KR- oder BE-Wurf ausführen. Ist dieser erfolgreich, wird kein Schaden verursacht. Stattdessen werden die Kontrollzonen des Feindes ignoriert. Er gilt nicht länger als Hindernis und kann ohne Gefahren passiert werden. Der Charakter befindet sich danach nicht in einer Nahkampfbindung. Ihm ist es sogar möglich, folgend ein dahinterliegendes Ziel anzugreifen. Durchbruch gilt als eine besondere Bewegung, an deren Ende ein anderes Manöver eingesetzt werden kann.

Kosten: Ausd: 1, 3 EP

Erfordert: Entschlossener Ansturm oder Fließende Mensur

Entschlossener Ansturm

Wenn sich der Charakter in dieser Runde mindestens 3 Felder bewegt hat und die Bewegung in einer Nahkampffaktion endet, kann das Manöver angesagt werden. Der Charakter erhält Ang: +2 und Schaden: +2. Verfehlt der Angriff, erhält das Ziel Ang: +4 für einen Gegenangriff auf den Charakter. Für dieses Manöver wird keine Aktion aufgewandt und es ist mit anderen Manövern kombinierbar.

Kosten: Ausd: 1, 2 EP

Entwaffnen

Der Charakter führt einen vergleichenden Angriff-Wurf gegen einen Gegner durch, bei dem er Ang: -4 erhält. Ist er erfolgreich, wird anschließend ein vergleichender KR-Wurf durchgeführt, bei dem der Charakter KR: +3 erhält. Die benutzte Waffe wird bei Erfolg dem Gegner unbeschädigt entrisen.

Kosten: Ausd: 1, 6 EP

Erfordert: Betäubende Schläge

Finaler Angriff

Jeder Kämpfende fühlt, wann das Ende eines Duells naht. Die letzten Kraftreserven werden mobilisiert. Wenn der Charakter keine Ausdauer mehr besitzt oder unter Wi: 5 ist, darf er

den finalen Angriff durchführen. Er erhält Ang: +4 und bei einem Treffer wird der Schaden verdoppelt. Bei einem kritischen Treffer kann der Schaden sogar vervierfacht werden. Er kann den finalen Angriff mit anderen Manövern kombinieren, dann gilt es, als wäre seine halbe Ausdauer wiederhergestellt. Nach diesem Angriff bricht der Charakter vor Erschöpfung zusammen und ist bis zum Ende des Kampfes handlungsunfähig.

Kosten: Ausd: 0, 8 EP

Erfordert: Doppelangriff, WI: 13 oder höher

Finte

Der Charakter versucht durch angetäuschte Schläge die Verteidigung des Feindes zu umgehen. Er kann sich seinen Angriff selbst um eine beliebige Punktzahl erschweren. Das ist die Erschwernis für die Abwehr oder das Ausweichen des Feindes. Die Finte ist mit anderen Manövern kombinierbar.

Kosten: Ausd: 0, 3 EP

Fließende Mensur

Der Charakter führt einen gewöhnlichen Nahkampfangriff aus, der bei einem Treffer keinen Schaden verursacht. Trifft er, unabhängig davon, ob der Gegner ihn abgewehrt hat oder ausgewichen ist, wird ein vergleichender BE-Wurf durchgeführt. Ist er erfolgreich, kann sich der Charakter Felder in Anzahl der doppelten Erfolge in eine beliebige Richtung um den Feind und auch in seiner Kontrollzone bewegen. Er kann sich auch mit dem Feind in Anzahl der Erfolge in die Angriffsrichtung bewegen. Stößt der Feind dabei gegen ein Hindernis, verliert er Ini: -3 und erhält in seiner nächsten Handlung, ob nun Aktion oder Reaktion, eine Erschwernis von -4. Außerdem kann er nicht mehr ausweichen, bis er seine Position auf ein freies Feld verändert hat.

Kosten: Ausd: 1, 4 EP

Erfordert: BE: 12 oder höher

Gegenangriff

Der Charakter wartet auf den Angriff des Feindes und gibt seine Aktion auf. Verfehlt dieser oder wird er abgewehrt (nicht ausgewichen), folgt sofort vom Charakter ein Nahkampfangriff mit Ang: +2, der mit einem Manöver kombiniert werden kann.

Wenn es sich dabei um das Manöver Verteidigungshaltung handelt, wird die aufgegebene

Aktion für Verteidigungshaltung aufgewendet. Die Ausdauerkosten steigen für beide Manöver insgesamt auf 1.

Kosten: Ausd: 0, 3 EP

Klingenwand

Dieses Manöver ist eine Erweiterung der Verteidigungshaltung. Der Charakter erhält in ihr noch eine weitere Reaktion und besitzt damit insgesamt 3 Reaktionen, aber immer noch keine Aktion. Er kann zusätzlich zu den sonstigen Effekten von Verteidigungshaltung gegen jeden erfolgreich parierten Angriff einen Gegenangriff ausführen. Jedem Angriff darf nur maximal eine Abwehr zugeordnet werden. Das Manöver Durchbruch scheitert hieran automatisch.

Kosten: Ausd: 1, 11 EP

Erfordert: Abwehr: 14 oder höher, Gegenangriff, Verteidigungshaltung

Präzisionsschlag

Der Charakter zielt auf eine bestimmte Körperregion und versucht das Ziel zu behindern. Die Angriffe verursachen nur halben Schaden.

Torso: Ang: -1, bei Erfolg muss das Ziel einen KR-Wurf, erschwert um den erlittenen Schaden, durchführen, ansonsten verliert es zusätzlich 1 Ausdauer.

Bein: Ang: -2, bei Erfolg, muss das Ziel einen BE-Wurf, erschwert um den erlittenen Schaden, durchführen, ansonsten wird es umgeworfen.

Arm: Ang: -3, bei Erfolg muss das Ziel einen WI-Wurf, erschwert um den erlittenen Schaden, durchführen. Ansonsten lässt es Objekte in seiner Hand vor Schmerzen fallen.

Kopf: Ang: -4, bei Erfolg, muss das Ziel einen KO-Wurf, erschwert um den erlittenen Schaden, durchführen, ansonsten verliert es seine nächste Aktion.

Alternativ findet ein gewöhnlicher Angriff statt, der um je -2 erschwert werden kann, um die kritische Trefferchance um 1 zu erhöhen.

Kosten: Ausd: 0, 2 EP

Verteidigungshaltung

Der Charakter nutzt seine Aktion, um eine zusätzliche Reaktion zu erhalten. Er versucht nur sich zu verteidigen und Angriffe gegen ihn erleiden Ang: -2. Das Manöver Durchbruch wird hierdurch um -5 erschwert. Falls Feinde seine Kontrollzone passieren würden, kann er 1 Ausdauer ausgeben, um ihnen den Weg zu

blockieren.

Kosten: Ausd: 0, 3 EP

Kampfsportmanöver

Es können aus allen Kampfstilen Kampfsportmanöver gekauft werden. Eine Ausbildungsstätte bietet immer alle Kampfsportmanöver ihres Stils an. Für jedes gelernte Kampfsportmanöver eines Stils reduzieren sich die Kosten aller weiteren Manöver dieses Stils um 1 EP bis auf ihr angegebenes Minimum.

Bu-Kai-Do-Stil

Die Dualität der Ha-Nh zeigt sich auch in ihrem Kampfstil. Sie wechseln von den defensiven Griff- und Wurfstil der offenen Hand schlagartig zum offensiven Schlag- und Trittstil der geschlossenen Faust.

Der Charakter wählt zu Beginn der ersten Kampfrunde seinen Teilstil. Er kann ab da an nur noch zu Beginn seines Zuges zwischen den Teilstilen der offenen Hand und der geschlossenen Faust wechseln, nicht jedoch während der Runde. Wenn er Kampfsportmanöver kombiniert, muss das kombinierte Manöver aus dem gleichen Teilstil sein. Die EP-Kostensenkung für den Kauf von Kampfsportmanövern gilt ebenfalls jeweils nur für den Teilstil.

Hat ein Charakter alle Manöver beider Teilstile erlernt, erhält er **Cho-Wa**, die Harmonie. Beide Teilstile gelten als ein Stil.

Ai-Ta Te (offene Hand)

Dieser defensive Teilstil besteht nur aus Griffen und Würfen, die den Gegner handlungsunfähig machen sollen.

Ih-Shi-Tai-Do (Steinhaltung)

Der Charakter sammelt in dieser Kampfmeditation die Ruhe und die Stärke des Steins in sich. Er konzentriert sich allein auf seine Verteidigung und die Herstellung seiner Kräfte.

Der Charakter wählt zu Beginn seines Zuges, wenn er diese Haltung aktivieren will, ob er zwei Reaktionen erhalten oder die volle Aktion Erholen und die Reaktion Sammeln nacheinander ausführen will.

Wählt er die erste Option, erhöht sich seine Kampfsportverteidigung im Ai-Ta Te Teilstil um +4. Zusätzlich sind Angriffswürfe für Griffe und Würfe gegen ihn um -4 erschwert. Wählt er die zweite Option, erhält er zusätzlich noch eine gewöhnliche Kampfsportreaktion.

Der Charakter kann beliebig viele Kampfunden in der Haltung verbringen. Jedes Mal, wenn er erneut am Zug ist, wählt er zwischen den beiden Optionen. Beendet er sie jedoch, weil er eine andere Aktion vollführt, kann er sie in diesem Kampf nicht noch einmal aktivieren.

Kosten: Ausd: 0, 12 EP (min. 6 EP)

Hi-Mei-Pen (Schmerzgriff)

Der Charakter fixiert mit den Beinen einen Arm des Gegners und führt einen Hebelgriff mit dem Armen aus.

Der Griff wird mit einem Kampfsportangriff erschwert um -4 ausgeführt. Der Angriff kann nur mit einer Kampfsportabwehr abgewehrt oder ihn ausgewichen werden. Ist das Ziel hingegen am Boden, ist der Angriff nicht erschwert, aber die Abwehr oder Ausweichen um -4.

Gelingt der Griff, muss der Gegner einen Moralwurf machen. Bei 1-3 Misserfolgen erleidet er 1 Moralschaden pro Misserfolg. Bei 4+ Misserfolgen gibt er auf.

Immer wenn der Charakter oder der Gegner am Zug ist, wird ein vergleichender GE-Wurf durchgeführt. Hat der Gegner mehr Erfolge, befreit er sich und erhält sofort seinen Zug. Hat er weniger Erfolge, wird erneut ein Moralwurf durchgeführt.

Kosten: Ausd: 1, 6 EP (min. 4 EP)

Ho-Su-To (Gastgeber)

Der Charakter empfängt den Angriff seines Gegners wie ein Gastgeber und nutzt dessen Kraft gegen ihn, um ihn an seinen Platz zu verweisen.

Dieser Griff kann nur als eine Kampfsportabwehr eingesetzt werden. Er ist, zusätzlich zu allen eventuellen Modifikationen, um alle Erfolge des gegnerischen Angriffs erschwert. Gelingt er, schlägt nicht nur der gegnerische Angriff fehl, sondern der Charakter darf auch sofort und ohne die Ausdauerkosten zu bezahlen einen Griff- oder Wurfangriff des Ai-Ta Te Teilstils durchführen, der normal abgehandelt wird.

Kosten: Ausd: 0, 8 EP (min. 4 EP)

Na-Ga-Ru (Hüftwurf)

Der Charakter nimmt den Gegner mit seiner Hüfte auf und wirft ihn über seine Schultern weg.

Dieser Wurf wird über einen Kampfsportangriff durchgeführt, der nur eine halbe Aktion verbraucht. Er kann nur mit einer Kampfsportabwehr abgewehrt werden. Das Ausweichen ist davon unbeeinflusst. Gelingt er, wird der Gegner auf dem Feld hinter dem Charakter zu Boden geworfen. Er verliert 1W2 Initiative, seine Kontrollzone und erleidet 1 Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Finesse und liegt auf dem Boden.

Der Charakter darf darauf nun eine weitere halbe Aktion oder einen Griff des Ai-Ta Te Teilstils zu den normalen Kosten ausführen.

Kosten: Ausd: 1, 5 EP (min. 3 EP)

Ro-Ju-Ken (Rollwurf)

Der Charakter greift seinen Gegner, vollführt eine Fallrolle rückwärts und stößt ihn mit seinen Beinen weit hinter sich.

Dieser Wurf wird über einen Kampfsportangriff durchgeführt. Er kann nur mit einer Kampfsportabwehr abgewehrt werden. Gelingt er, wird ein vergleichender KR-Wurf mit dem Gegner durchgeführt, auf den der Charakter KR: +4 erhält. Hat der Charakter mehr Erfolge, ist X die Differenz seiner Erfolge. Hat der Charakter weniger Erfolge, ist X=1.

Der Gegner wird hinter den Charakter geworfen. Der Gegner verliert 1W2 Initiative, seine Kontrollzone und erleidet X Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Kraft, Zurückwerfen X (max. 2 Felder) und liegt auf dem Boden.

Kosten: Ausd: 1, 7 EP (min. 4 EP)

Sa-Ru-Pen (Klammergriff)

Der Charakter umgreift einen Arm und ein Bein des Gegners und drückt beide zusammen.

Der Griff wird über einem Kampfsportangriff erschwert um -4 durchgeführt. Der Angriff kann nur mit einer Kampfsportabwehr abgewehrt werden. Das Ausweichen ist davon unbeeinflusst. Ist das Ziel hingegen am Boden, ist der Angriff nicht erschwert, aber die Abwehr oder Ausweichen um -4.

Gelingt der Griff, erleidet das Ziel 1 Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Kraft und wird handlungsunfähig. Immer wenn der Charakter oder der Gegner am Zug ist, wird ein vergleichender BE-Wurf durchgeführt. Hat der Gegner mehr Erfolge, befreit er sich und erhält sofort seinen Zug. Hat er weniger Erfolge, erleidet er 1 Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Kraft und bleibt handlungsunfähig.

Kosten: Ausd: 1, 4 EP (min. 3 EP)

So-Ku-Ken (Radwurf)

Im vollen Lauf hakt sich der Charakter hinter das Bein seines Gegners ein und vollführt einen Radschlag mit ihm.

Wenn der Charakter eine halbe oder volle Bewegung ausführt, kann er, sobald er den ersten Gegner erreicht, diesen Wurf an die Bewegung kombinieren. Dieser Wurf wird über einen Kampfsportangriff durchgeführt. Das Ausweichen ist davon unbeeinflusst. Er kann nur mit einer Kampfsportabwehr abgewehrt werden. Gelingt er, wird der Gegner auf dem Feld des Charakters zu Boden geworfen. Er verliert 1W2 Initiative, seine Kontrollzone und erleidet 1 Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Blitz und liegt auf dem Boden.

Hat der Charakter nur eine halbe Bewegung genutzt, darf er darauf nun eine weitere halbe Aktion oder einen Griff des Ai-Ta Te Teilstils zu normalen Kosten ausführen.

Kosten: Ausd: 1, 9 EP (min. 5 EP)

Erfordert: min. Athletik 5 oder Sport 7

To-Ji-Ta Ken (geschlossene Faust)

Dieser offensive Teilstil besteht aus schnellen, kräftigen Angriffen, die den Gegner besiegen sollen.

Fu-Ro (Fließen)

Der Charakter treibt seinen Körper zu Höchstleistungen an. Er nutzt seine Umgebung als Pakur, um Schüsse auf ihn zu erschweren und sich schneller fortzubewegen.

Der Charakter kann X Ausdauer ausgeben (max. 3 Ausdauer). Für jede so ausgegebene Ausdauer erhöhen sich sein Ausweichen, seine Geschwindigkeit sowie Initiative um +1 und die Schüsse auf ihn erleiden zusätzlich Präzision -1. Die Effekte gelten, bis der Charakter wieder am Zug ist. Dieses Kampfsportmanöver verbraucht nur die freie Aktion des Charakters.

Kosten: Ausd: X, 4 EP (min. 2 EP)

Erfordert: min. Athletik 4 oder Sport 6

Ha-Ri (Druckpunkte)

Mit einer Folger schneller Fingerstöße greift der Charakter vitale Punkte des Gegners an.

Der Charakter gibt zusätzlich zu der vollen Aktion für das Kampfsportmanöver seine Reaktion auf. Er führt zwei Kampfsportangriffe um -4 erschwert aus, die zwei unterschiedliche Punkte zum Ziel haben können. Effekte

von Punkttreffern können über eine Erste-Hilfe-Probe (BI, IN, GE) behoben werden.

Es gibt folgende Punkte:

Ih-Shi: zusätzlich um -2 erschwert. Jeder Erfolg des Kampfsportangriffs senkt die Abwehr und die Moral des Gegners um -1.

Jin-Sei: zusätzlich um -4 erschwert. Jeder Erfolg des Kampfsportangriffs senkt temporär den Widerstand des Gegners um 1. Der Angriff ist nur einmal bis zur Statusheilung möglich.

Mi-Zu: zusätzlich um -3 erschwert. Jeder Erfolg des Kampfsportangriffs senkt das Ausweichen und die Initiative des Gegners um -1.

Iro: zusätzlich um -1 erschwert. Der Kampfsportangriff erhält Betäuben X. Jeder Erfolg erhöht das X um 1.

Die Kampfsportangriffe verursachen 1 Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Blitz.

Kosten: Ausd: 2, 10 EP (min. 6 EP)

Erfordert: min. Medizin 7 oder Legendenkenntnis 9

Hi-Ko Hi-Za (Hohes Knie)

Im Lauf springt der Charakter mit angezogenem Knie vorwärts und zielt auf die Magengrube.

Der Charakter kann dieses Manöver mit einer beliebigen Bewegung von mindestens 2 Feldern kombinieren. Er führt einen Kampfsportangriff aus, der um die Anzahl der in dieser Runde zurückgelegten Felder (X) erschwert ist. Gelingt er, verursacht er 1+X Ausdauerschaden mit Betäubung X, Einfach, Stil: Blitz.

Kosten: Ausd: 1, 4 EP (min. 3 EP)

Ki-Ri (Nebel)

Der Charakter täuscht ungeschützte Stellen vor, verlangsamt seinen Gegner mit ange-täuschten Gegenangriffen und bringt sich in eine gute Angriffsposition.

Der Charakter darf mit dem Kampfmanöver eine Kampfsportabwehr durchführen. Er kann sich seine Abwehr um -X erschweren. Gelingt sie, senkt er die Initiative des Gegners um -X/2. Zusätzlich erhält der Charakter +X auf seinen nächsten Angriff gegen diesen Gegner. Der Bonus gilt nur, wenn seine nächste Aktion ein Angriff gegen diesen Gegner ist.

Kosten: Ausd: 1, 5 EP (min. 2 EP)

Mi-Zu-Fu-Ku (Wasserschlag)

Der Charakter führt einen schnellen Schlag

aus, der eine Lücke in der Bewegung des Gegners erzeugt, in die er hineinfließen kann. Der Charakter führt einen Kampfsportangriff aus. Gelingt er, verursacht er 1W2 Ausdauer-schaden, mit Einfach, Stil: Blitz. Unabhängig davon, ob er trifft, darf sich der Charakter danach bis zu zwei Felder um den Gegner bewegen und dessen Kontrollzone ignorieren.

Kosten: Ausd: 1, 6 EP (min. 3 EP)

Mi-Zu-Tai-Do (Wasserhaltung)

Der Charakter lässt in dieser Kampfmeditation los und gibt sich den Fluss seiner Bewegungen hin. Er kennt weder Pause noch Beschränkungen mehr. Das mag den Körper stark belasten, doch seine Angriffe schwellen zu einer Sturmflut an.

Der Charakter wählt zu Beginn seines Zuges, wenn er diese Haltung aktivieren will, ob er eine zusätzliche Aktion, die nur für Kampfsportmanöver des To-Ji-Ta Ken Teilstils eingesetzt werden kann, erhalten will oder ob alle Kampfsportmanöver des To-Ji-Ta Ken Teilstils für ihn kombinierbar miteinander werden.

Wählt er die erste Option, erhalten alle Kampfsportangriffe eine Erleichterung von +2 und seine Initiative verbessert sich um +1. Wählt er die zweite Option, kostet das erste Kampfsportmanöver keine Ausdauer. Allerdings wird jeder Kampfsportangriff nach dem ersten um je -2 zusätzlich erschwert.

Der Charakter kann beliebig viele Kampfrunden in der Haltung verbringen. Er verliert seine Reaktion und ist gezwungen jede Runde mindestens einen Kampfsportangriff durchzuführen oder die Haltung endet. Jedes Mal, wenn er erneut am Zug ist, wählt er zwischen den beiden Optionen und verliert 1 Ausdauer. Endet sie jedoch, kann er sie in diesem Kampf nicht noch einmal aktivieren.

Kosten: Ausd: 0, 12 EP (min. 6 EP)

Tai-Jin (Explosiver Schlag)

Auf einer minimalen Distanz zum Gegner vollführt der Charakter eine winzige Schlagbewegung, die eine immense Kraftwirkung entfaltet.

Der Charakter führt einen Kampfsportangriff erschwert um -5 aus. Der Initiativeunterschied zum Gegner modifiziert den Schlag zusätzlich positiv oder negativ. Er kann nicht abgewehrt werden. Das Ausweichen ist davon unbeeinflusst. Gelingt er, verursacht er 1W2+2 Aus-

dauerschaden mit Einfach, Stil: Finesse, Zurückwerfen 2.

Kosten: Ausd: 1, 12 EP (min. 8 EP)

Ta-Wa Ki-Ku (Turmtritt)

Der Charakter vollführt einen eleganten, hohen Tritt, der den auf den Kopf zielt und den Gegner ins Wanken bringen soll.

Der Charakter führt einen Kampfsportangriff erschwert um -4 aus. Gelingt er, verursacht er 1W2+1 Schaden mit Einfach, Stil: Finesse. Außerdem muss der Gegner einen KO-Wurf durchführen. Er erleidet für jeden Misserfolg -1 auf Angriff, Abwehr, Präzision und Ausweichen, bis der Charakter wieder am Zug ist. Zusätzlich darf der Gegner ein Feld nach links oder rechts von Charakter aus versetzt werden.

Kosten: Ausd: 1, 8 EP (min. 4 EP)

Derwisch-Stil

Er entstammt einen traditionellen Tanz der Kalimann, der sich zu einem schnellen und kraftvollen Trittstil weiterentwickelt hat. Ständige Bewegung und die Kontrolle über die Position des Gegners sind seine zentralen Elemente. Sein Nachteil hingegen ist, dass er erst zur Blüte kommt, wenn ein Großteil seiner Manöver beherrscht wird.

Dawaama Alnyha (Finaler Wirbel)

Der Tanz des Derwischs erreicht seinen Höhepunkt. Er verabschiedet sich von seinen Tanzpartnern mit heißblütigen Wirbelritten.

Es darf im Radius von 2 Feldern (im Derwisch-Tanz 3 Felder) gegen einen Gegner ein Kampfsportangriff durchgeführt werden. Er verursacht 1W3+2 Ausdauer-schaden mit den Besonderheiten Einfach, Stil: Blitz, Zurückwerfen 2. Mit einem erfolgreichen BE-Wurf darf der Charakter seinem zurückgeworfenen Ziel auf kürzesten Weg folgen.

Nach jedem Angriff wird sofort in 2 Felder (im Derwisch-Tanz 3 Felder) Reichweite geprüft, ob sich dort ein weiterer Gegner befindet. Dieser darf für Ausd: 1 ebenfalls angegriffen werden (dies ist bis zu maximal 3 Angriffen möglich).

Kosten: Ausd: 3, 8 EP (min. 5 EP)

Erfordert: Dawaama

Dawaama (Umherwirbeln)

Derwische weichen Angriffen präzise aus, um sich in eine bessere Position zu bringen.

Der Charakter erhält im Derwisch-Tanz eine zweite Reaktion, die er nur für das Ausweichen nutzen kann. Er kann zudem sein Ausweichen um X erschweren. Gelingt es ihm, darf er sich X Felder um seinen Gegner herum oder von ihm wegbewegen und seine Kontrollzone ignorieren (maximal seine halbe Geschwindigkeit). Tritt er dadurch in Kontrollzonen anderer Gegner, wird ein vergleichender BE-Wurf durchgeführt. Hat der Charakter mehr Erfolge, darf er die Kontrollzone ignorieren.

Kosten: Ausd: 1, 6 EP (min. 1 EP)

Derwisch-Tanz

Der Kampfstil kommt ursprünglich aus einem traditionellen Tanz. Ehrt er die Tradition, wird der Derwisch schnell und gewand wie das Licht Farsahs.

Der Derwisch-Tanz folgt einer Choreografie. Solange der Charakter die festen Schritte daran einhält, darf er:

- seine halbierte Kampfsport-Abwehr auf sein Ausweichen addieren
- sich zu Beginn jedes seiner Züge 1 Feld kostenfrei bewegen, ohne dabei Kontrollzonen zu aktivieren
- endlos viele Gelegenheitsangriffe (maximal einer pro Gegner) ausführen und dem Gegner nach so einem Angriff mit seiner Bewegung bis zu 2 Feldern folgen
- für Bewegung (auch Bewegungen durch Kampfmanöver wie Dawaama Alnyha) Ges: +1 erhalten
- nach jedem Kampfsportmanöver des Derwisch-Stils 1 Ausdauer regenerieren.

Schrittfolgenfolge:

1. Qaws
2. frei
3. Raklat Dawaama
4. frei
5. Raklat Dawaama
6. frei
7. Dawaama Alnyha

Diese vorgegebenen Kampfsportmanöver müssen in der entsprechenden Reihenfolge ausgeführt werden. Der Derwisch-Tanz aktiviert sich automatisch mit der Qaws, wenn der Spieler es wünscht. Die freien Stellen im Tanz können mit beliebigen Aktionen, auch mit Kampfsportmanövern aus anderen Stilen, gefüllt werden. Der Charakter darf nur nicht stehen bleiben. Dann würde der Tanz sofort enden. Der Dawaama Alnyha beendet den Tanz immer. Er kann dann im selben Kampf nicht noch einmal begonnen werden.

Kosten: Ausd: 0, 14 EP (min. 8 EP)

Erfordert: Dawaama Alnyha, Qaws, Raklat Dawaama

Khutwat Alriya (Windschritt)

Der Derwisch nutzt sein ganzes Laufgeschick, um so viel Momentum zu erzeugen, dass er angeblich sogar Projektilen ausweichen kann. Wenn der Charakter die volle Aktion Sprinten ausführt, darf er sich stattdessen soweit zusätzlich bewegen, wie seine Kampfsportstufe hoch ist (maximal sein doppelter Geschwindigkeitswert). Alle 2 Felder, die so überwunden werden, kosten ihm 1 Ausdauer. Fernkampfangriffe gegen ihn erhalten Prä: -4 statt -3. Zudem darf er seine Reaktion einsetzen, um einen frontalen Beschuss durch Fernkampfaffen mit einer Erschwernis von -3 auszuweichen.

Kosten: Ausd: 1, 10 EP (min. 6 EP)

Erfordert: min. Ges: 7

Qaws (Verneigung)

Der rituelle Eröffnungstritt des Derwisch-Tanzes. Der Kämpfer führt einen geduckten Bauchtritt durch und tanzt danach um ihn herum. Es wirkt, als würde er sich so vor seinem Gegner verneigen.

Es wird ein Kampfsportangriff durchgeführt. Er verursacht 1 Ausdauerschaden mit den Besonderheiten Einfach, Zurückwerfen 1.

Gelingt dem Charakter ein BE-Wurf im Anschluss, darf er sich für jeden Erfolg um 1 Feld auf seinen zurückgeworfenen Gegner zu und sich um ihn herumbewegen. Er löst damit keine Kontrollzonen aus. Ist es der erste Kampfsportangriff in diesem Stil in dem Kampf, erhält der Charakter für diesen Angriff Ang: +2, BE: +2 und das Manöver kostet keine Ausdauer.

Kosten: Ausd: 1, 6 EP (min. 3 EP)

Raklat Dawaama (Wirbeltritt)

Der bekannteste Schritt des Derwisch-Tanzes. Der Tänzer wirbelt um seinen Gegner und greift ihn aus einer unvorhersehbaren Richtung mit einem schweren Tritt an.

Der Charakter darf vor dem Angriff einen vergleichenden BE-Wurf mit seinem Gegner machen. Hat er mehr Erfolge als sein Gegner, darf er sich sofort und ohne Kontrollzonen auszulösen um Felder in der Höhe der Erfolge des BE-Wurfes um den Gegner herumbewe-

gen (er erhält dadurch eventuell Boni für einen Angriff in die Flanke oder den Rücken). Er muss aber benachbart zum Gegner enden oder darf die Bewegung nicht durchführen. Der Angriff verursacht 1W2+1 Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Blitz, Zurückwerfen 2.

Kosten: Ausd: 2, 7 EP (min. 4 EP)

Erfordert: Qaws (Verneigung)

Sayf Alrayaah (Windschwert)

Meister des Windschrittes können ihr Momentum in einen schweren Flugtritt umwandeln.

Der Charakter kann seinen Windschritt mit diesem Kampfsportmanöver abschließen. Er führt einen Kampfsportangriff aus, der um die Hälfte der Anzahl der in dieser Runde zurückgelegten Felder (X) erschwert ist. Die Abwehr und das Ausweichen des Gegners sind um diese Zahl X erschwert. Gelingt er, verursacht 1W2+X Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Blitz, Zurückwerfen 1+(X/2).

Kosten: Ausd: 2, 12 EP (min. 6 EP)

Erfordert: Khutwat Alriyha (Windschritt)

Thueban Alqadam (Fußschlange)

Es handelt sich um einen berüchtigten, blitzschnellen Fußfeger, der Gegner zu Fall bringt. Dieses Kampfsportmanöver ist mit Qaws (Verneigung) und Raklat Dawaama (Wirbeltritt) kombinierbar. Der Charakter führt einen Kampfsportangriff durch und zählt seine Erfolge. Hat er mindestens 1 Erfolg, muss sein Gegner einen BE-Wurf erschwert um seine Erfolge schaffen oder fällt zu Boden.

Kosten: Ausd: 1, 4 EP (min. 2 EP)

KaNia-Stil

Wanda haben ihre traditionellen Jagdtechniken mit ihrem fortschrittlichen, medizinischen Wissen kombiniert, um einen einzigartigen Kampfstil aus präzisen, behindernden Angriffen zu schaffen. Der Vorteil des Stils ist, dass er wenig Ausdauer verbraucht und verschiedene Statuseffekte hervorruft. Sein Nachteil ist, dass er hohe Erschwernisse besitzt und die Techniken leicht abgewehrt werden können.

Arterienriss

Die Fingernägel werden gezielt in die Arterien gebohrt und sollen diese länglich öffnen. Es wird ein Kampfsportangriff um -3+X erschwert durchgeführt. X ist die selbstgewählte Erschwernis (X ist max. -4). Er kann um +X

erleichtert abgewehrt werden. Gelingt er, verursacht er 1 Ausdauerschaden mit Einfach, Reißend 1+X.

Kosten: Ausd: 1, 8 EP (min. 5 EP)

Erfordert: min. Medizin 5 oder Erste-Hilfe 7

Gehirnerschütterung

Es wird eine schnelle, harte Doppelkante gegen die Schläffen des Gegners durchgeführt, um diesen das Gleichgewicht zu nehmen und ihn zu desorientieren.

Der Charakter führt einen Kampfsportangriff um -4+X. X ist die selbstgewählte Erschwernis (X ist max. -6) erschwert aus. Er kann um X erleichtert abgewehrt werden. Gelingt er, verursacht er 1 Ausdauerschaden mit Einfach. Der Gegner muss danach einen KO-Wurf erschwert um -X durchführen. Für jeden Misserfolg senken sich die Wahrnehmung, die Präzision, die Initiative, das Angreifen, Ausweichen und Abwehren um 1. Dieser Effekt kann mit einer Erste-Hilfe-Probe (BI, IN, GE) erschwert um die Misserfolge des KO-Wurfes behoben werden.

Kosten: Ausd: 1, 6 EP (min. 4 EP)

Gelenktreffer

Ein präziser Tritt gegen das Kniegelenk soll die Beweglichkeit des Gegners einschränken. Der Charakter führt einen Kampfsportangriff um -2+X erschwert aus. X ist die selbstgewählte Erschwernis (X ist max. -4). Er kann um +(X/2) erleichtert abgewehrt werden. Gelingt er, verursacht er 1W2 Ausdauerschaden mit Einfach.

Der Gegner muss danach einen KO-Wurf erschwert um -X durchführen. Für jeden Misserfolg senken sich die Beweglichkeit, die Geschwindigkeit und das Ausweichen 1. Dieser Effekt kann mit einer Erste-Hilfe-Probe (BI, IN, GE) erschwert um die Misserfolge des KO-Wurfes behoben werden.

Kosten: Ausd: 1, 5 EP (min. 3 EP)

Nyuma na Mbele (Vor und Zurück)

Diese Bewegung stammt aus den ältesten Jagdformationen der Wanda. Der Jäger stürmt empor, gibt blitzschnell einen Schlag ab und zieht sich zurück, bevor die Beute zurückschlagen kann.

Wenn der Charakter eine volle Bewegung ausführt, darf er sich mit seiner ersten halben Bewegung auf einen Gegner zu bewegen, dann ein beliebiges Kampfsportmanöver aus dem

KaNia-Stil kombinieren und sich anschließend in eine beliebige Richtung mit der zweiten halben Bewegung zurückziehen. Die Kontrollzone des angegriffenen Gegners wird dabei ignoriert. Für jede Zahl Initiativunterschied zum Gegner wird der Kampfsportangriff des kombinierten Manövers um +/- 1 modifiziert.

Kosten: Ausd: 1, 7 EP (min. 4 EP)

Nervengriff

Die Fingerknochen werden in Schwachstellen bestimmter Muskeln gestoßen und Nerven eingeklemmt.

Der Griff wird mit einem Kampfsportangriff ausgeführt, der um -1+X erschwert ist. X ist die selbstgewählte Erschwernis (X ist max. -6). Der Griff kann nur mit einer Kampfsportabwehr abgewehrt werden. Das Ausweichen ist davon unbeeinflusst. Die Kampfsportabwehr ist um X erleichtert.

Gelingt der Griff, muss der Gegner einen KO-Wurf erschwert um -X durchführen. Scheitert er, erleidet er für jeden Misserfolg -1 nach Wahl des Charakters auf Angriff und Abwehr oder Ausweichen und Geschwindigkeit. Der Effekt hält X/2 Kampfrunden (min. 1) an.

Kosten: Ausd: 1, 10 EP (min. 6 EP)

Erfordert: min. Medizin 7 oder Erste-Hilfe 9

Pigo la Kifo (Todesstoß)

Wenn die Beute ausreichend geschwächt ist, wird sie mit einem Stoß erlegt. Der Todesstoß ist ein sorgfältig vorbereiteter und schnell ausgeführter Angriff auf einen vitalen Punkt des Gegners.

Der Gegner macht vor dem Angriff einen WA-Wurf. Für jeden seiner Erfolge erhält er +3 auf seine Abwehr und erschwert den Angriff zusätzlich um -1. Es wird ein Kampfsportangriff um -4 erschwert durchgeführt, der nur eine halbe Aktion verbraucht.

Gelingt der Angriff, verursacht der Angriff 1W3+2 Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Finesse, Tödlich 1: Infanterie.

Kosten: Ausd: 1, 14 EP (min. 8 EP)

Roho ya Giza (Geist der Dunkelheit)

Seit dem Krieg gegen die Hostati gilt das Angreifen und Verstecken als überlieferte Kampfkunst. Dieser Fingestoß gegen die Augen wurde dazu entwickelt, den Gegner lange genug zu blenden, um in eine nahe Deckung zu entkommen.

Es wird ein Kampfsportangriff um -5 erschwert durchgeführt, der nur eine halbe Aktion verbraucht. Er kann um +2 erleichtert abgewehrt werden.

Gelingt der Angriff, wird die Wahrnehmung und Präzision des Gegners halbiert. Er muss sofort einen WA-Wurf durchführen. Scheitert dieser, verliert der Gegner seine Kontrollzone. Der Effekt hält 1 Kampfrunde lang an (bis der Charakter erneut am Zug ist).

Kosten: Ausd: 1, 6 EP (min. 3 EP)

Roho ya Mababu (Geist der Ahnen)

Jene, die von den Ahnen besessen werden, fürchten die gegnerischen Angriffe nicht mehr und nutzen ihre Fehler gnadenlos aus.

Der Charakter muss vor dem Angriffswurf des Gegners diese Kampfsportabwehr ansagen. Er erhält alle Erfolge des gegnerischen Angriffswurfes als zusätzliche Erschwernis auf seine Abwehr. Gelingt sie, darf er sofort mit einem Kampfsportmanöver des KaNia-Stils kontern.

Kosten: Ausd: 1, 7 EP (min. 4 EP)

Slasskamp-Stil

Wer in Frosthalm kein Geld für eine Waffe hatte und sich dennoch einen Namen durch den Kampf verdienen wollte, der musste seine Fäuste zu tödlichen Waffen machen. Tavernen wurden die Geburtsstätte eines Stils, der die ständigen, wüsten Prügeleien in eine tödliche Anordnung massiver Schläge formte. Der Stil setzt auf einzelne, schwere Schläge, die hohen Schaden verursachen und den Gegner außer Gefecht setzen können. Anstatt die Kampfsportfertigkeit zu nutzen, darf bei diesem Stil auch die Faustkampffertigkeit -2 Stufen verwendet werden. Seine Nachteile sind seine Schwerfälligkeit und der hohe Ausdauerverbrauch.

Jernknekker (Eisenbrecher)

Der Arm ist durch zahllose Prügeleien abgehärtet und wurde auf das Durchdringen von Abwehr und Rüstung trainiert. Wenn die Schwachstelle einer Rüstung bekannt ist, ist es möglich sie mit einem konzentrierten Schlag zu durchstoßen.

Es wird ein Kampfsportangriff ausgeführt, der um den dreifachen Pz-Wert des Ziels erschwert ist. Zusätzlich wird die Initiative des Charakters um -2 reduziert. Der Initiativeunterschied zum Gegner wird als Bonus oder Malus auf den Angriffswurf gerechnet. Der Angriff kann nicht abgewehrt werden. Das

Ausweichen bleibt unbeeinflusst davon. Er verursacht 1W2+2 Ausdauerschaden mit Panzerbrechend 1, Stil: Kraft. Jeder Projektilschaden wird nur im Verhältnis 1:1 vom Pz-Wert des Gegners abgehalten.

Kosten: Ausd: 2+X (Pz-Wert des Gegners), 12 EP (min 6 EP)

Erfordert: KR: 14 und WI: 14

Neseknuser (Hammerhand)

Dieser massive Schlag ist auch als Nasenbrecher bekannt. Er zielt darauf ab, den Gegner mit einem einzigen Hieb bewusstlos zu machen.

Es wird ein Kampfsportangriff ausgeführt, der um X erschwert werden kann (max. Hälfte der KR des Charakters). Zusätzlich reduziert sich die Initiative des Charakters um X/2. Er erschwert um X die Abwehr des Gegners. Trifft er, verursacht er 1W3+X Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Kraft, Betäubung X.

Kosten: Ausd: 1+X/2, 10 EP (min. 4 EP)

Erfordert: min. KR: 13

Krugskilt (Humpenschild)

Humpen, aber auch Stühle oder Tische, wurden gern als improvisierte Waffen eingesetzt. Daraus wurde ein kreuzförmiger Doppelblock entwickelt, der auch schweren Angriffen standhält.

Wenn der Charakter eine Kampfsportabwehr durchführen muss, darf er stattdessen den Humpenschild einsetzen. Er negiert alle Besonderheiten und negative Modifikatoren des Angriffs, gilt ansonsten aber als normale Kampfsportabwehr. Für jede Besonderheit, außer Einfach und Stil: X, und für alle 3 Zahlen an negativen Modifikator muss 1 Ausdauer ausgegeben werden.

Das Kampfmanöver ist gegen Griffe und Würfe wirkungslos.

Kosten: Ausd: X, 6 EP (min. 3 EP)

Kopfnuss

Eine traditionelle Befreiungstechnik der Swörthbjorn, die durch einen kraftvollen Kopfstopf einen entsprechenden Schmerzimpuls beim Gegner setzt.

Die Kopfnuss kann als Reaktion auf Griffe und Würfe genutzt werden. Anstatt auf Abwehr oder Ausweichen zu würfeln, nutzt der Charakter einen Kampfsportangriff. Dieser wird um die Erfolge des Angriffs seines Geg-

ners erschwert und zusätzlich um den Initiativeunterschied zu diesem positiv oder negativ modifiziert. Ist der Wurf erfolgreich, schlägt der Angriff des Gegners fehl und er muss ohne Modifikator auf Betäubung würfeln. Diese Reaktion ist auch als gewöhnlicher Kampfsportangriff möglich.

Kosten: Ausd: 0, 4 EP (min. 1 EP)

Sprut (Platscher)

Der Name kommt von der ursprünglichen Nutzung der Technik, um störende Gäste durch ein Fenster oder direkt in die nächste Jauchegrube zu befördern. Es ist ein Sturmangriff, bei dem der Gegner durch den Aufprall mit der Schulter emporgehoben und dann in voller Bewegung geworfen werden kann.

Wenn der Charakter sich mindestens 4 Felder in seiner Aktion bewegt hat, darf er ab da an gegen den ersten, benachbarten Gegner einen Kampfsportangriff durchführen. Für jedes Feld, dass er in gerader Linie auf den Gegner zu passiert hat, erhält er Ang: +1 und die Abwehr des Gegners wird gleichsam um je -1 erschwert.

Gelingt der Angriff, verursacht er 1+X (die Hälfte aller in gerader Linie bis zum Gegner zurückgelegten Felder) Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Kraft.

Der getroffene Gegner kann für die gesamte, noch offene Bewegung mittransportiert werden. Seine Kontrollzone wird für alle Kampfteilnehmer ignoriert. Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Bewegung geworfen werden. Dazu wird ein vergleichender KR-Wurf mit dem Gegner gemacht. Die Erfolge bestimmen die Wurfreichweite (max. 4 Felder). Es gelten zudem alle anderen Effekte von Zurückwerfen. Sind es 0 Erfolge oder weniger, befreit sich der Gegner an der Stelle, an der er geworfen werden sollte und erhält sofort seine Kontrollzone zurück.

Dieses Kampfmanöver ist mit der halben und vollen Bewegungsaktion kombinierbar.

Kosten: Ausd: 1, 6 EP (min. 3 EP)

Schwere Rechte

Der Schlag zielt auf das Kinn oder allgemein den Kopf des Gegners und versucht ihn zu betäuben.

Es wird ein Kampfsportangriff um -2 erschwert ausgeführt. Zusätzlich wird die Initiative des Charakters um -1 reduziert. Die Abwehr des Angriffs ist um den Schadensbonus

durch Stil: Kraft erschwert. Gelingt der Angriff, verursacht er 1W3+2 Ausdauerschaden mit Einfach, Stil: Kraft, Betäuben 2.

Kosten: Ausd: 2, 6 EP (min. 3 EP)

Schwitzkasten

Er ist ein Klassiker der Prügelei, den die Swörthjorn perfektioniert haben.

Für den Griff wird ein Kampfsportangriff ausgeführt, gegen den ein Abwehren oder Ausweichen möglich ist.

Gelingt er, wird eine vergleichende KR-Probe ausgeführt. Der Gegner erleidet für jeden Erfolg des Charakters 1 Ausdauerschaden. Diese Probe wird nun immer ausgeführt, wenn der Charakter oder der Gegner am Zug sind. Sie verbrauchen dann jeweils ihre volle Aktion.

Hat der Charakter 0 Erfolge oder weniger, befreit sich der Gegner und ist sofort wieder handlungsfähig, wenn er seine volle Aktion für die Probe nicht bereits aufgebraucht hat. Für jede KR-Probe mit mindestens 1 Erfolg muss der Charakter 1 Ausdauer ausgeben, um den Griff weiter zu halten.

Beide Kampfteilnehmer sind während des Griffes handlungsunfähig, mit dem Unterschied, dass der Charakter seine freie Aktion und Reaktion nicht verliert. Er kann sich also etwa 1 Feld pro Kampfrunde bewegen oder sich ausweichen, wenn er angegriffen wird.

Kosten: Ausd: X, 4 EP (min. 1 EP)

Schnelle Linke

Ein schneller, vorbereitender Schlag wird gegen die Deckung des Gegners ausgeführt, um seine Schwachstelle zu offenbaren.

Der Charakter darf die Aktion eines Feindes unterbrechen, der in der Initiative um max. 1 höher ist als er. Er führt einen Kampfsportangriff aus. Verfehlt er oder wird er abgewehrt, darf ein unterbrochener Gegner nun seine Aktion mit einem Bonus von +2 gegen den Charakter fortsetzen.

Gelingt der Angriff, darf im Anschluss sofort ein weiteres Kampfsportmanöver des Slasskampf-Stils kombiniert werden. Ist es das Manöver Schwere Rechte, kosten beide Manöver zusammen nur 1 Ausdauer und die Initiative des Charakters wird nicht reduziert.

Die Schnelle Linke verursacht 1W2 Ausdauerschaden mit Einfach und Stil: Kraft.

Kosten: Ausd: 1, 4 EP (min. 2 EP)

Fernkampfmanöver

Blattschuss

Der Charakter versucht nicht zu zielen, sondern hört allein auf seine Instinkte. Bei undurchschaubaren Situationen, wie einen Schuss in den Nebel oder bei Dunkelheit, darf er zum Treffen seinen halben Intuitionswert anstatt seiner Präzision benutzen. Dazu werden dann noch die Boni für die Waffenfertigkeit addiert. Zusätzlich erhält der Charakter für diesen Schuss keine Abzüge für Sichtbehinderungen, wie Nacht oder Nebel.

Kosten: Ausd: 1, 5 EP

Erfordert: IN: 12 oder höher

Feuerhagel

Der Charakter unterdrückt den Feind mit gezielten Feuerstößen. Er bestimmt eine Angriffsrichtung und würfelt auf Präzision. Die Feinde in der Optimalreichweite der Waffe werden unterdrückt (S. 389). Sie erleiden pro Erfolg des Präzisionswurfes -1 für den Unterdrückungswurf. Scheitert er, werfen sie sich zu Boden oder in die nächst mögliche Deckung, anstatt eine Aktion auszuführen. Je 4 Erfolge wird ein Feind zufällig getroffen.

Kosten: Ausd: 1, 6 EP

Erfordert: Waffe mit SF: 3 oder höher

Hüftschuss

In voller Bewegung oder beim Sprinten konzentriert sich der Charakter auf sein nächstes Ziel und kann, irgendwann während der Bewegung, einen Schuss aus einer nicht-schweren Waffe mit einer Erschwerung von Prä: -2 (Prä: -1 bei halber Bewegung, Prä: +0 bei kleinen Waffen) pro passiertes Feld abgeben. Das Manöver kostet pro Schuss 1 Ausdauer.

Kosten: Ausd: 1-X, 7 EP

Präzisionsschuss

Der Charakter zielt auf eine bestimmte Körperregion und versucht das Ziel zu behindern. Die Angriffe verursachen nur halben Schaden.

Torso: Es findet ein gewöhnlicher Schuss statt, der um je -2 erschwert werden kann, um die kritische Trefferchance um 1 zu erhöhen.

Bein: Schüsse auf das Bein sind um Prä: -2 erschwert. Gelingen sie, muss das Ziel einen BE-Wurf, erschwert um den erlittenen Schaden, durchführen, ansonsten wird es umgeworfen.

Arme: Schüsse auf die Arme sind um Prä: -3

erschwert. Bei Erfolg muss das Ziel einen WI-Wurf, erschwert um den halben, erlittenen Schaden, durchführen. Ansonsten lässt es Objekte in seiner Hand vor Schmerzen fallen.

Kopf: Schüsse auf den Kopf sind um Prä: -5 erschwert. Das Ziel erleidet 1,5-fachen, anstatt halben Schaden zu erleiden und wird zu einem Wurf auf Unterdrückung gezwungen.

Kosten: Ausd: 0, 3 EP

Reflexschuss

Als Reaktion kann der Charakter einen einzelnen Schuss mit Prä: -5 auf geworfene Objekte, anstürmende Feinde oder auf einen sich bewegendenden Feind in gesehener Optimalreichweite abgeben. Mit mehreren Reaktionen kann der Charakter auch auf mehrere Ziele innerhalb einer Runde feuern.

Kosten: Ausd: 1, 8 EP (die EP werden durch den Kampfvorteil Kampfinstinkte halbiert)

Erfordert: nicht-schwere Waffe

Rüstungsschreck

Der Charakter muss einen WA-Wurf, erschwert um -1 für jedes Feld bis zum Ziel, durchführen. Bei einem Misserfolg folgt ein gewöhnlicher Schuss. Bei einem Erfolg hat der Charakter entweder das Schildsystem oder eine Schwachstelle in der Panzerung erkannt und visiert diese nun an. Er erleidet auf den Schuss Prä: -1 pro Feld Entfernung. Trifft dieser, erhält er je nach Wahl Schildbrechend 1 oder Panzerbrechend 1.

Kosten: Ausd: 1, 9 EP

Erfordert: Präzisionsschuss, Waffenkenntnis: 7 (jede Fertigungsstufe über 7 reduziert die EP-Kosten des Manövers um 1)

Verlangsamen

Zu stark gepanzerte Feinde können hierdurch aufgehalten werden. Die Salve soll die Beine treffen, Hindernisse umwerfen oder das Ziel verwirren. Die Schüsse sind um Prä: -3 erschwert. Jeder Treffer verursacht halben Schaden und reduziert die Ges des Ziels um -1 (bis 0) für die nächste Runde. Außerdem wird die nächste Handlung des Ziels, ob Aktion oder Reaktion, pro Treffer um -2 (bis -10) erschwert.

Kosten: 4 EP

Erfordert: Feuerhagel, Projektilwaffe mit SF: 3 oder höher

Flugmanöver

Am Heck kleben

Flugrichtung und Geschwindigkeit wird an das Ziel angepasst, um möglichst lange in dessen Heck zu bleiben. Das Manöver wird zum Rundenende angesagt, wenn das eigene Schiff in Angriffreichweite des Hecks des anderen geendet ist. Es bewegt sich dann im gleichen Abstand, wie es die Runde beendet hat, mit dem feindlichen Schiff mit. Es nutzt dazu bereits die Bewegungspunkte der kommenden Runde, falls das Feindschiff sich noch bewegt. Das Manöver kann jederzeit abgebrochen, ansonsten bewegt sich das eigene Schiff so lange wie möglich synchron zum Feindschiff. Ausweichen kann es dabei nur über MF. Feindliche Manöver können ebenfalls synchron ausgeführt werden, falls erlernt.

In der narrativen Weise rechnen sich die Ges der beiden Schiffe gegeneinander runter. Solange das eigene Schiff am Heck des Ziels bleibt, erhöht sich die Präzision aller Waffen gegen dieses Schiff um +3.

Kosten: 3 EP

Enge Kurve

Eine **Piloten-Probe (IN, GE)**, erschwert um -2 pro verbrauchter/ insgesamt MF unter 4 (MF: 4 automatisch bestanden, MF: 3 -2, MF: 2 -4 usw.). Ist sie erfolgreich, kann sich das Schiff, während der Bewegung, einmal um 90° drehen, ohne Geschwindigkeit oder Manövrierfähigkeit dafür ausgeben zu müssen. Scheitert der Wurf, muss für die Drehung die doppelte Geschwindigkeit oder Manövrierfähigkeit ausgegeben werden.

Kosten: 3 EP

Erfordert: MF: 1 oder höher

Kehrtwende

Eine **Kampfpiloten-Probe (IN, GE, GE, WA)** um -2 erschwert wird ausgeführt. Gelingt sie, wird das Schiff um 180° auf der Stelle gedreht ohne Ges oder MF zu verlieren. Scheitert der Wurf, verliert das eigene Schiff bei der Drehung seine gesamte Ges und der Präzisionsmalus von -3 für feindliche Angriffe wird in dieser Runde aufgehoben.

Kosten: 8 EP

Erfordert: MF: 2 oder höher

Seitwärts Gleiten

Eine **Kampfpiloten-Probe (WA, GE)** wird

ausgeführt. Die Manövrierdüsen lassen das Schiff in der Position und Ausrichtung, in der es sich gerade befindet und bewegen es für je eine Manövriertfähigkeit ein Feld nach links oder rechts. Die Bewegungskosten pro Feld können auch in doppelter Ges bezahlt werden. Scheitert der Wurf, ist eine Manövriertfähigkeit verloren, ohne dass sich das Schiff bewegt hat.

Kosten: 4 EP

Erfordert: Manövrierdüsen

Vertikalschleife

Wenn Feindschiffe hinter das Heck gelangt sind, kann der Charakter in einer vergleichenden **Kampfpiloten-Probe (GE, WA, GE)**, erschwert für jedes Feld Distanz bis zum ersten Feindschiff um -1, vertikal ausbrechen und so direkt hinter die Feindschiffe gelangen, was die Präzision um +3 verbessern würde. Scheitert der Wurf, setzt der feindliche Pilot nach. Beide Schiffe bleiben in den Positionen wie zu Beginn des Manövers.

Kosten: 6 EP

Erfordert: MF: 1 oder höher



Falkenmanöver

Die kunstfertigsten Flugmanöver können nur von Silberfalken gelehrt werden. Sie haben jedes dieser Manöver erfunden und so tragen sie ihre Namen. Solche Manöver müssen lange von den erfahrensten Piloten geübt werden. Erst mit einer Meisterschaft in einem Schiff ist es möglich, Falkenmanöver zu lernen.

6 zu 12

Der Pilot und Maschinenraum müssen synchron arbeiten. Der erste führt eine **Kampfpiloten-Probe (GE, WA, GE) -3** durch, während der zweite eine **Computerkenntnis-Probe (IZ, IN) -2** durchführt. In Jagdschiffen liegt alles am Piloten, der eine **Kampfpiloten-Probe (IN, GE, WA, IN, GE) -5** durchführen muss. Die Geschwindigkeit und Richtung wird beibehalten, das eigene Schiff wendet dabei um 180° und kann eine Salve mit allen Frontwaffen abfeuern, bevor es sich wieder dreht, um in seiner ursprünglichen Position ohne Bewegungsverlust weiterzufliegen. Scheitert einer der Würfe dreht sich das Schiff schlicht um 360° und verliert dabei Ges in Höhe der Misserfolge.

Kosten: Ausd: 1, 10 EP

Erfordert: MF: 2 oder höher

Falkensturz

Das ist das legendäre und gefürchtetste Manöver der Silberfalken. Der Pilot muss eine **Kampfpiloten-Probe (WA, GE, WI, KO, IN, GE) -2**, die zusätzlich erschwert um die Anzahl der anzugreifenden, feindlichen Schiffe ist, durchführen. Scheitert die Probe, traut sich der Pilot den Falkensturz nicht und kann ihn diesen Kampf nicht mehr einsetzen. Gelingt sie, schraubt sich das Schiff in das feindliche Feuer hinein. Mit minimalen Drehungen, Vorausschau und hochpräzisen Bewegungen, während es eine wild drehende Spirale zwischen den feindlichen Schüssen beschreibt, bricht es durch den Beschuss und kann in optimaler Feuerdistanz zuschlagen. Alle Angriffe von Schiffen, die den Wurf erschwert haben, scheitern für diese Runde gegen das eigene Schiff. Sie können seinen Angriffen nicht ausweichen und die eigenen Angriffe erhalten diese Runde Präzision: +4.

Kosten: Ausd: 3, 15 EP

Erfordert: MF: 3 oder höher, Ges: 3 oder höher

Nullbremse

Der Pilot bremst nicht nur, er kehrt die Schubkraft um. Ein gewaltiger Ruck erdrückt ihn und er muss eine **Kampfpiloten-Probe (IN, GE, KO, WI)**, erschwert um seine letzte Runde eingesetzte Ges, durchführen. Scheitert der Wurf, wird er für die nächste Runde ohnmächtig. Gelingt er, hält er sofort an, die übrige Ges wird aufgespart. Im feindlichen Zug bewegen sich Schiffe nach ihrer Trägheit und Raketen nach ihrer maximalen Geschwindigkeit. Passieren sie dadurch das Schiff vollständig, rasen sie vorbei, ohne treffen zu können. Der Pilot kann nun seine aufgesparte Ges ausgeben und erhält Prä: +2 gegen alle Ziele, die ihm passiert haben.

Kosten: Ausd: 2, 8 EP

Sofortwende

Es werden alle Würfe wie bei einer Nullbremse durchgeführt, allerdings wird die **Kampfpiloten-Probe (IN, GE, KO, WI, GE)**, erschwert um die gesamte Ges des Schiffes, genutzt. Gelingt sie, wird das Schiff nicht nur sofort gebremst, sondern gleichzeitig in die entgegengesetzte Richtung gedreht und dann voll beschleunigt. Bei Erfolg rasen nicht nur eventuelle Angriffe vorbei, sondern das eigene Schiff kann sich nun auch noch in die entgegen gesetzte Richtung bewegen.

Kosten: Ausd: 0, 3 EP

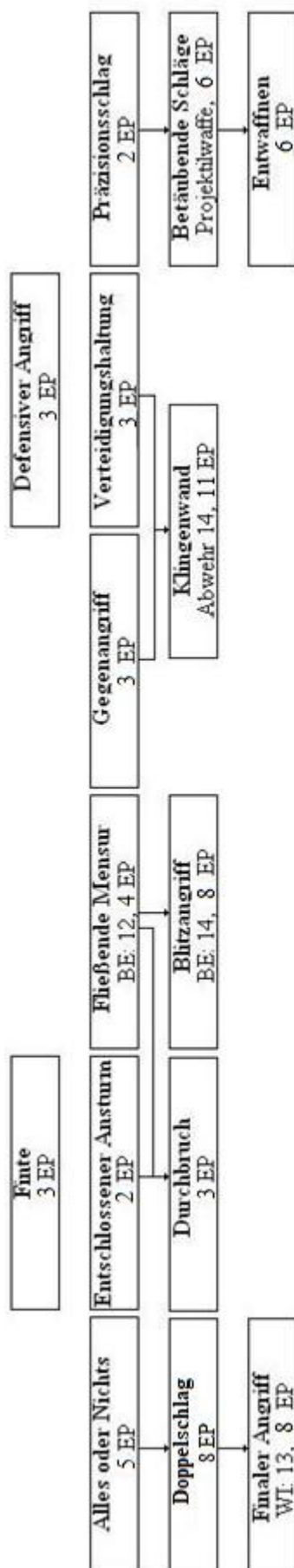
Erfordert: Nullbremse

Überschleunigung

Pilot und Maschinenraum führen synchron eine Probe durch. Der erste macht eine **Kampfpiloten-Probe (IN, GE, KO)** erschwert um die zusätzlichen Ges, die durch diese Probe gewonnen wird. Der zweite führt eine **Wartung-Probe (IN, IZ)** erschwert um -2 durch. In Jagdschiffen führt der Pilot eine **Kampfpiloten-Probe (IN, IZ, GE, KO)** erschwert um die zusätzliche Ges, die durch diese Probe gewonnen wird, durch. Scheitert der Wurf, nimmt der Widerstand Schaden in Höhe der maximalen Ges. Gelingen die Proben, verblüfft der Pilot sogar die Konstrukteure des Schiffes und kann es um 50% mehr Ges bewegen. Allerdings verliert das Schiff nach jeder durchgeführten Überschleunigung Widerstand in Höhe der zusätzlich genutzten Geschwindigkeit.

Kosten: Ausd: 0, 6 EP

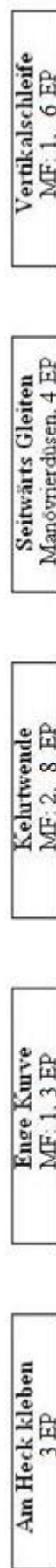
Nahkampfmanöver



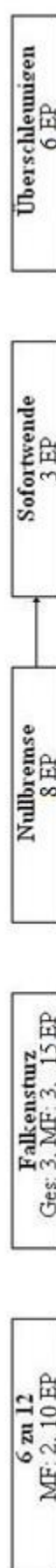
Fernkampfmanöver



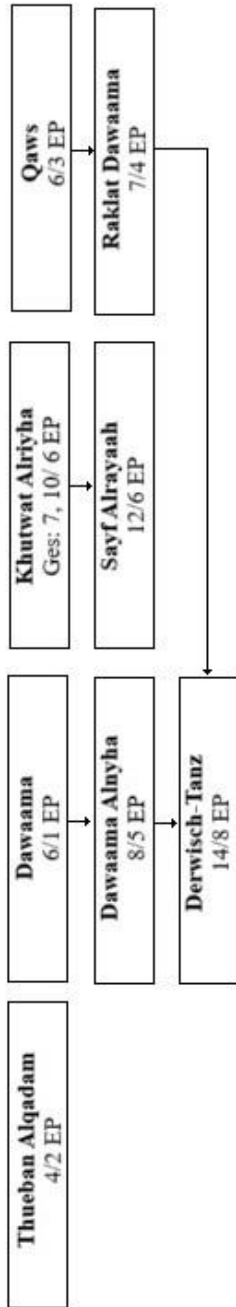
Flugmanöver



Falkenmanöver



Derwisch-Stil



Bu-Kai-Do-Stil Ai-Ta Te-Teilstil

Ih-Shi-Tai-Do 12/6 EP	Hi-Mei-Pen 6/4 EP	Ho-Su-To 8/4 EP	Na-Ga-Ru 5/3 EP	Ro-Ju-Ken 7/4 EP	Sa-Ru-Pen 4/3 EP	So-Ku-Ken 9/5 EP	Cho-Wa beide Teilstile gemischt
Fu-Ro 4/2 EP	Ha-Ri Medizin 7 oder Legenkenntnis 9, 10/6 EP	Hi-Ko Hi-Za 4/3 EP	Ki-Ri 5/2 EP	Mi-Zu-Fu-Ku 6/3 EP	Mi-Zu-Tai-Do 12/6 EP	Tai-Jin 12/8 EP	Ta-Wa Ki-Ku 8/4 EP

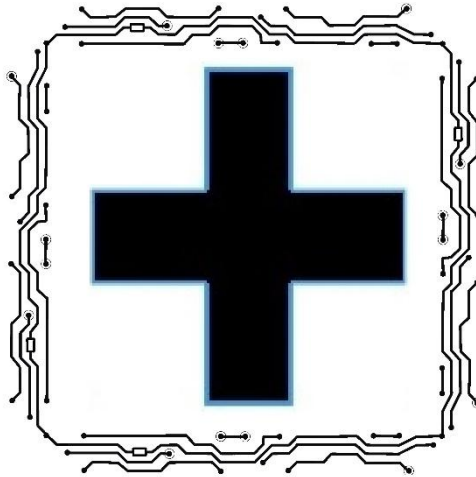
To-Ji-Ta Ken-Teilstil

KaNia-Stil

Arterienriss Medizin 5 oder Erste-Hilfe 7 8/5 EP	Gehirnerschütterung 6/4 EP	Gelenktreffer 5/3 EP	Nyuma na Mbele 7/4 EP	Nervengriff Medizin 7 oder Erste-Hilfe 9 10/6 EP	Pigo la Kifo 14/8 EP	Roho ya Giza 6/3 EP	Roho ya Mababu 7/4 EP
--	-------------------------------	-------------------------	--------------------------	--	-------------------------	------------------------	--------------------------

Slasskamp-Stil

Jernknecker KR: 14, WT: 14 12/6 EP	Neseknuser KR: 13, 10/4 EP	Krugskilt 6/3 EP	Kopfnuss 4/1 EP	Sprut 6/3 EP	Schwere Rechte 6/3 EP	Schwitzkasten 4/1 EP	Schnelle Linke 4/2 EP
--	-------------------------------	---------------------	--------------------	-----------------	--------------------------	-------------------------	--------------------------



Vorteile

Vorteile sind einzigartige Errungenschaften im Leben eines Charakters. Sie werden am häufigsten bei der Charaktergenerierung erhalten. Vorteile lassen sich nicht erlernen. Wenn ein Charakter oft genug bestimmte Szenen überstanden hat, kann ihm aber die Spielleitung erlauben, für die angegebenen EP-Kosten sich den entsprechenden Vorteil zu kaufen oder bestimmte Nachteile abzubauen. Vorteile ohne EP-Kosten können nur für ganz besondere Situationen von der Spielleitung einem Spieler verliehen werden.

Affinität: X

Jeder Mensch besitzt eine Kombination aus Besonderheiten, die nur er besitzt. Einige sind so umfassend, dass sie damit eine gesamte Aufgabenkategorie abdecken. Eine Affinität ist eine natürliche Verbundenheit mit den notwendigen Denkweisen und praktischen Handlungen, die den Charakter auf alle ungelernten Fertigkeitswürfe dieser Kategorie würfeln lassen kann. Außerdem wird die Anzahl der benötigten EP für das Erreichen neuer Fertigkeitsstufen nun im Selbststudium mit 0,75 multipliziert. Bei so aufmerksamen Schülern nehmen Lehrmeister nur den halben Preis.

Kosten: 20 EP

Alleinunterhaltende

Es mag an der humorvollen Art des Charakters, seinem integren Auftreten oder einer natürlichen Freundlichkeit liegen, aber was es auch ist, seine Gegenwart wird als angenehm empfunden. Er erhält +1 auf alle sozialen Interaktionen. Ist er im Unterhaltungsgeschäft

tätig, erhöhen sich nur durch ihn die Zuschauerzahlen um 10%.

Kosten: 12 EP

Ausbildung: Schule

Eine Schulausbildung ist im Regen nicht selbstverständlich. Sie geben den Charakter ein umfassendes Grundwissen. Wenn er in einer Wissenschaftsfertigkeit weniger als 3 Potenzialpunkte hätte, hat er 3 Potenzialpunkte.

Ausbildung: Universität

Das Siegel einer Universität ist das Zeugnis von Befähigung und Bildung eines Charakters. Er erhält einen Titel und darf sich selbst in Lehre und Forschung beteiligen. Zudem gilt für 2 frei gewählte Wissenschaftsfertigkeiten der Stufe 5 oder höher auch die zweite Spezialisierung.

Allgemeinwissen

Alles schon einmal gehört zu haben, bedeutet wenig zu wissen, aber vieles zu kennen. Dem Charakter sagen viele Begriffe etwas. Er kann auf fremde Begriffe, Bräuche oder Besonderheiten einen um -2 erschwerten BI-Wurf durchführen, um diese zumindest in den größten Zügen zu kennen. Seine Wissenschaft-Fertigkeiten werden alle als mindestens aktiviert behandelt.

Kosten: 7 EP

Allheim

Zuhause ist, wo Geborgenheit wärmt. Die, die

sehr viel Reisen, lernen ebenso viele, wechselnde Bleiben kennen, wie sie Menschen auf ihren Wegen treffen. Sie haben sich an den Wechsel angepasst und fühlen sich überall geborgen. Ihnen reicht ein Regenschutz und ein warmes Bett aus. Keine Umgebung wirkt befremdlich oder unheimlich auf sie. Ihre Heimat ist das Überall. Solch eine Person erleidet keine Nachteile durch negativen Komfort, die Lebenshaltungskosten sind halbiert und steigen auch nicht. Sie regeneriert in allen lebensfreundlichen Umgebungen mindestens immer 1 Widerstand durch Schlaf und erleidet in lebensfeindlichen Umgebungen keinen Widerstandsabzug.

Kosten: 8 EP

Aufmerksamkeit

Die Zivilisation bietet Sicherheit und Handlungsspielraum, sie stumpft jedoch auch ab. Die Welt besteht aus Zeichen und Details, die nur von denen gelesen werden können, die auf sie achten. Aufmerksame Charaktere erhalten +1 pro Feld für jede Seite (auch Rücken) auf ihre WA für Bewegungen in ihre Wahrnehmungsreichweite (Seite 224).

Kosten: 5 EP

Askese

Ein Leben in Mangel, eine Lebenseinstellung oder persönliche Entscheidung haben dazu geführt, dass der Charakter seine Triebe unter Kontrolle gebracht hat. Er kann seinen Drang zur Sexualität, Genussmittel oder auch zu Süchten kontrollieren. Seine Lebenshaltungskosten sind halbiert und jeder Entzug von Genussmitteln gelingt automatisch.

Autoritäre Ausstrahlung

Niemals besitzt ein Mensch allein Macht. Macht liegt in dem System zwischen Menschen, wenn der andere selbstverständlich tut, was von ihm verlangt wird. Der Charakter hat diese Lehre verstanden und weiß seine Stellung, seine Stimme und Person zu nutzen, um dieses Dazwischen zu beeinflussen. Selbst wenn er eine falsche Entscheidung trifft, haben Andere das Gefühl, das Richtige zu tun. Er besitzt ein eindrucksvolles Auftreten, wodurch er Charisma +1 und eine Erleichterung von +2 auf alle Würfe bei allen sozialen Interaktionen erhält, in denen er durch seine Autorität auf Personen wirkt.

Kosten: 4 EP

Berühmt

Ein Gesicht, das sich aus Hunderttausenden erhebt, steht für eine Idee, unter der sich Menschen vereinen. Ob nun aus außergewöhnlichem Talent, Kunstfertigkeit oder besonderer Taten, der Charakter wird auf der Straße wiedererkannt. Das bringt dem Charakter +25 Bekanntheit. Er darf sich, wenn er künstlerisch aktiv ist, ein System aussuchen, in dem er die höchste Integrationsstufe besitzt (Seite 336).

Beste Freunde

Freundschaft ist ein lebensnotwendiges Gut. Es gibt nur selten und nur wenige Menschen, zu denen das tiefe Band einer besten Freundschaft besteht. Beide Personen vertrauen sich blind und respektieren einander sehr. Der Spieler kann einen anderen Spielercharakter wählen oder einen Nichtspielercharakter erschaffen, der eine Freundschaft (4): frei wählen ist (siehe Kontakt unten). Solange sie zusammen sind, erhalten beide auf alle Würfe +1 und ihre Moral erhöht sich um +3.

Beute

Bei Raubzügen wurden nützliche Gegenstände erbeutet. Es dürfen 3 Beutewürfe (V) – S. 379 – auf der allgemeinen Tabelle durchgeführt und 2 Ergebnisse davon behalten oder für ihren Listenpreis verkauft werden.

Disziplin

Keine Müdigkeit oder Antriebslosigkeit überkommt den Charakter, wenn es um gesetzte Aufgaben geht. Er hat gelernt, seine inneren Antriebe zu unterdrücken. Er kann alle WI-Würfe bei Erschöpfung oder zur Überwindung seiner selbst wiederholen.

Kosten: 5 EP

Dunkelsicht

Die Pupille weitet oder verengt sich nahezu augenblicklich, um sich den Lichtverhältnissen anzupassen. Sofern auch nur schwaches oder entferntes Licht wahrzunehmen ist, sieht der Charakter in der Dunkelheit.

Entdeckung

Die Welten sind voller Wunder. Manche schaffen es in ihrem Leben solche Wunder zu offenbaren. Eine Entdeckung kann ein wertvolles Rohstoffvorkommen, eine vergessene Kolonie oder einfach ein einzigartiger Naturschauplatz sein. Aber nur der Charakter kennt den Weg dorthin. Keine Medien wissen von

der Entdeckung. Der Spieler darf, in Rücksprache mit der Spielleitung, einen solch besonderen Platz und den Weg zu ihm ausarbeiten.

Familienbände

In einer Welt der Loslösung verlieren Bindungen an Bedeutung. Diejenigen, die aus Tradition oder Lebenssituation noch die verwandtschaftlichen Banden pflegen, wollen sie um nichts missen. Die soziale Struktur der Abstammung hält zusammen und unterstützt ihre Mitglieder, ganz gleich der kommenden Herausforderungen. Sympathie wird durch festgesetzte Positionen und Pflichten verstärkt. Niemals wenden sich die Eltern vom Charakter ab. Selbst wenn er sie enttäuscht, halten sie und der Rest seiner Verwandtschaft noch zu ihm.

Fingerfertigkeit

Alle Finger an der Hand unterschiedlich bewegen zu können, fordert Übung und Geschick zugleich. Anfassen, auseinandernehmen, zusammenbauen, spielen von Musikinstrumenten oder alltägliche Arbeiten haben den Charakter ein Gefühl für seine Finger gelehrt. Er erhält auf alle Würfe, in denen er feinfühlig oder komplex mit seinen Fingern arbeitet, +2. Dazu zählen immer Würfe auf Basteln, Diebstahl, Feldreparatur, Mechatronik und Sicherheit.

Kosten: 12 EP

Freigeist

Ein Mensch, der gelernt hat, die Grenzen des Selbstverständlichen und Gewohnten zu überwinden, sieht die Welt mit anderen Augen. Er erkennt Zusammenhänge, die noch nie hinterfragt wurden. Er kann sich von althergebrachten Denkstrukturen befreien und neue Denkanstöße liefern. Der Charakter erhält +1 auf alle Kunstfertigkeiten- und Philosophiewürfe. Außerdem darf er auf alle Wissenschaftswürfe mit der Fertigkeit Philosophie und verdreifachter Schwierigkeit würfeln.

Kosten: 11 EP

Furchtlos

Vor einem Kampf überkommt den Charakter nie ein flaes Gefühl im Magen. Keine gefährliche Situation schüchtert ihn ein. Er besteht automatisch alle Moralwürfe und erleidet immer nur halben Moralschaden.

Kosten: 17 EP

Geliebt

Es wird immer einen Partner geben, der den anderen mehr liebt. Unabhängig davon, ob die Liebe erwidert wird, erhält der Charakter einen Verbündeten, der nahezu alles für ihn tun würde. Die liebende Person entspringt der Gesellschaftsschicht des Charakters und wird alles versuchen, um das Herz des Charakters zu erobern. Eine klare Ablehnung, wenn sie nicht sanft ausgesprochen wird, kann zu Hass führen. Ansonsten verblasst die Verliebtheit langsam in 1W20 +15 Zyklen.

Geschärfter Blick

Aus der Flut von Sinneseindrücken, ob mitten im Chaos des Kampfes oder in den versteckten Spuren eines Tatorts, hat der Charakter zu selektieren gelernt. Er sieht intuitiv das Bedeutungsvolle und achtet auf Details. Das klärt seinen Blick auf, wodurch er +3 Wahrnehmung in hitzigen oder komplexen Wahrnehmungssituationen sowie +1 auf Ermittlung, Menschenkenntnis und Taktik erhält.

Kosten: 14 EP

Geschenk: X

Besondere Leistungen werden in manchen Fällen besonders belohnt. Der Spieler kann sich, mit Einverständnis der Spielleitung, einen Gegenstand seiner Wahl in Höhe des genannten Wertes aussuchen. Er erhält kein Wechselgeld zurück. Alternativ kann er das Geschenk für die Hälfte des Wertes verkaufen.

Haizähne

So werden die Finger einer Person bezeichnet, die sich perfekt an die Bedienung ihres Diskus angepasst hat. Sie kann mit atemberaubender Geschwindigkeit Prozesse initialisieren und E-Angriffe ausführen. Der Charakter erhält mit diesem Vorteil eine freie Aktion beim Zugriff. Alle Handlungen des Sicherheitssystems verzögern sich so um 1.

Kosten: 12 EP

Immunität: X

Im Gegensatz zu Resistenzen gewähren Immunitäten vollständigen Schutz. Sie sind demzufolge selten und wertvoll. Nur extreme negative Einflüsse schaffen es, trotz einer Immunität einen abgemilderten Effekt zu erzielen. Beispiele für Immunitäten sind: Krankheiten, Gifte oder auch Gesellschaft, die durch

eine rechtliche Immunität erzielt wird. Wenn der Charakter bereits eine Resistenz besitzt, die zur Immunität aufgewertet wird, halbieren sich die EP-Kosten.

Kosten: 30 EP

Improvisationstalent

Dieser Mensch hat gelernt die festen Grenzen des Gewöhnlichen zu durchbrechen. In Situationen, in denen er improvisieren muss, wird seine Kreativität um +1 erhöht. Er kann, ohne Bauplan, Gegenstände basteln (erschwert um -2 je Seltenheitsgrad, maximal S). Außerdem kann er zerstörte Ausrüstung zu den doppelten Kosten wieder reparieren. Sie erhält dann allerdings die Qualität improvisiert, wie auf Seite 313 beschrieben.

Kosten: 12 EP

Innerer Frieden

Durch Übung, Glauben oder Erkenntnis ist der Geist des Charakters ein Meer geworden. Äußere Einflüsse schlagen zwar Wellen, wühlen ihn aber nicht auf. Er besitzt eine Grundruhe und lässt sich schwer aus der Fassung bringen. Dadurch sind alle Terror-Würfe gegen ihn um -2 erschwert und er erhält +3 auf jeden Moral-Wurf. Außerdem verleiht seine Ruhe anderen Kraft, wodurch auch sie jeweils +1 auf ihre Moral-Würfe erhalten.

Kosten: 7 EP

Kalkulierender Geist

Die Weisen antworten nicht sofort auf eine Frage oder Situation. Sie berechnen Möglichkeiten, formulieren präzise Sätze vor und erst dann antworten sie. Bei Transaktionen oder Entscheidungen wird der Charakter immer kurz vorher in sich gehen, um Nutzen gegen Verlustrisiko abzuwägen. Damit wird er sich nicht vorschnell zu Entscheidungen hinreißen lassen. Er erhält +2 auf alle Schätzen- und Mathematik-Proben und kann sie einmal pro Wanne wiederholen.

Kosten: 6 EP

Kameradschaft

Nichts schweißt Menschen mehr zusammen, als der gemeinsame Kampf. Kameraden vertrauen und helfen sich selbstverständlich untereinander, ohne dieselben Ideale oder Ziele teilen zu müssen. Der Spieler darf einen Ka-

meraden erschaffen, der jederzeit dem Charakter im Kampf beistehen würde. Kämpfen sie zusammen und würde der Charakter sterben, stirbt, in einer heldenhaften Anstrengung, stattdessen der Kamerad.

Kodeknackende

Die Virtualität ist fremd und lebt nach ihren eigenen Gesetzen. Wird der Kode, die geschriebenen Gesetze ihrer Logik, verstanden, kann er geformt und kontrolliert werden. Wo andere nur Zahlen und Zeichen sehen, sieht der Kodeknackende Befehle und Wege. Er erhält +1 auf alle Würfe auf Schrift, Computerkenntnis und +2 auf alle Zugriff-Proben. Er ist in der Lage binären Kode zu verstehen und zu entschlüsseln und kann so auch elektronische Sicherungen, wie Passwörter, umgehen.

Kosten: 12 EP

Kontakte X: Y

Der Charakter kennt Personen aus einem bestimmten Kreis (Y). Diese Kontakte besitzen verschiedene Stufen (X) und damit Boni:

Stufe 1: liefert Informationen zu Personen, Ereignissen oder Orten, vermittelt den Kontakt zu auftragsrelevanten Personen.

Stufe 2: bietet bis zu 2 Waren (Kategorie frei wählen bis S) oder Dienstleistungen (Karten für Aufträge, Platzierung von Gegenständen, Wartung, Transport, Sabotage usw.) mit 15% Rabatt an

Stufe 3: Der Kontakt spezialisiert sich auf eine Ware oder Dienstleistung (bis SM, Rabatt von 25%) und kann aktiv als Nicht-Spieler-Charakter in Aufträgen genutzt werden.

Stufe 4: Der Kontakt unterstützt das Kollektiv mit allen Mitteln und erzeugt pro Zyklus 1 politischen Einfluss (Seite 324)

Für einen Stufenaufstieg muss jeweils ein mittlerer (1 zu 2), schwerer (2 zu 3) und Profi-Auftrag (3 zu 4) absolviert werden

Entwickelt sich der Kontakt zu einer **Freundschaft**, gilt X als eine Stufe höher. Ist X bereits 4, reduzieren sich alle Kosten für Handlungen mit dem Kontakt um 50%.

Konzentration

Die Augen zu schließen, heißt für den Charakter nicht sich zu verstecken, sondern die Störungen der Außenwelt auszublenden und sich auf eine Sache zu fokussieren. Mit einem WI-Wurf, kann er alle Mali durch Umwelteinflüsse, Verletzungen oder andere Ablenkungen ignorieren und auf eine Handlung wür-

feldn. Scheitert der WI-Wurf verliert der Charakter 1 Ausdauer und muss den Wurf mit allen Mali bestehen. Konzentration ist ohne Ausdauer nicht mehr möglich.

Kosten: 10 EP

Koryphäe

Ein außergewöhnliches Handwerk verdient außergewöhnliche Beachtung. Der Charakter ist bekannt für seine Brillanz. Immer wenn er eine wissenschaftliche oder handwerkliche (aber keine künstlerische) Arbeit vollbringt, hat er das mediale Interesse auf seiner Seite. Der Charakter muss damit eine Arbeit mit einer Fertigkeitsprobe abschließen, in der er eine Meisterschaft besitzt. Er erlangt ein Drittel der finalen Erfolge zusätzlich als Bekanntheit. Der Einsatz dieses Vorteils ist höchstens einmal im Zyklus und nur bei der Vollendung eines größeren Werkes, wie eine Forschung oder Konstruktion, möglich.

Kriegsheld

In bestimmten Situationen überhört ein Mensch seinen Selbsterhaltungstrieb. Aus Verzweiflung, Heldenmut oder Pflichtbewusstsein hat er sein Leben riskiert und etwas geschafft, wofür er bewundert wird. Respekt und Ehre werden ihm gegenüber gezollt. Meist zeugt ein Orden oder der Klang seines Namens von seiner selbstlosen Tat. Er erhält +2 Charisma, +15 Bekanntheit und besitzt einen guten Ruf bei denen, die ihn als Helden sehen. Kollektive und Unternehmen sind sehr daran interessiert, solch eine Person anzuwerben.

Kristallid

Paramorpheon bietet Macht auf Kosten der Gesundheit an. Kristalle befallen alles Material, was sie berühren. Gezielter Befall verstärkt die eigene Haut an der betroffenen Fläche so sehr, dass sie +1 Panzerung erhält und Energie absorbieren kann. Diese wird gespeichert, damit die Kristalle wachsen können. Mit implantierten Reizsignalgebern können die Energien aber auch in eine gewünschte Richtung freigegeben werden. Damit können kleine Objekte einfacher Geometrie aus Kristallen innerhalb weniger Augenblicke geschaffen werden. Dieser Prozess sieht wie eine Vereisung aus, nur dass anstatt Eis violette Kristalle entstehen.

Durch einen Energieschaden von mindestens 5, intensiver Bestrahlung von 8 Wannen oder normales Licht aus einem gesamten Zyklus

wird 1 Punkt Energie gespeichert. Für jeden Punkt Energie kann ein faustgroßes Kristallgebilde erzeugt werden. Da die Reize für eine präzise Form gezielt weitergegeben werden müssen, wird eine **Bastel-, Konstruktions- oder Produktion-Probe** (GE, IN, KE), erschwert um die Komplexität des zu erschaffenden Objektes, durchgeführt. Eine Klinge würde die Probe um +0, ein Schlüsselbart um -3 oder ein Ersatzteil der Feinmechanik um -6 erschweren.

Die Kristalle leiten keinen Strom. Elektronische Nachbildungen sind nicht möglich. Alle Kristalle wachsen selbstständig und überwuchern bald ihre Ursprungsform. Alternativ kann durch Berührung eine Oberfläche mit einer harten Kristallschicht oder ein faustgroßes Objekt kristallisiert werden. Desto mehr Punkte Energie in die Kristallisierung investiert werden, desto größere Objekte können erschaffen und desto mehr Fläche kann in Kristalle gehüllt werden. Ein Maß wäre in etwa pro Punkt Energie 50cm Kristallfläche zu erschaffen.

Übersteigt die gespeicherte Energiemenge den Panzerungsbonus einer Körperpartie, wird ausgewürfelt, ob die Panzerung an dieser Stelle um +1 steigt oder der Befall sich um eine weitere Extremität oder Körperpartie auf der Haut des Wirtes ausbreitet. Dabei wird alle gespeicherte Energie verbraucht. Der Spieler kann auch gezielt Punkte in seine Panzerung investieren. Dazu muss er nur notieren, wie viel Energie er bereits in welcher Körperregion gespeichert hat.

Das birgt aber auch eine große Gefahr. Die Umwandlung beeinflusst den Kreislauf. Ist zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 50% des Körpers befallen oder liegt der Panzerungsbonus einer Körperpartie über 3, wird der Charakter ohnmächtig und muss sofort operiert werden. Ansonsten droht ein Organversagen. Ein chirurgischer Eingriff ist die einzige Möglichkeit, den Befall gefahrlos zu reduzieren oder zu beseitigen. Eine Gefahr droht nicht, wenn die befallenen Teile kybernetisch sind.

Zurückgelassene Kristalle wachsen, bei genügend Licht oder energetischer Bestrahlung, unaufhörlich weiter. Inoffiziell gilt Kristallstiftung als schwere Straftat. Planeten mit ungenügenden Sicherheitskräften werden entweder die Kosme oder Telsios rufen, um die Quelle der Kristalle auszuschalten.

Kybernese

Aufgrund des Reinheitsgesetzes ist Kybernetik sehr selten und muss verborgen werden.

Der Adeptus Tek Thanis bietet dennoch für seine Mitglieder folgende Wahl an:

1. Es kann per Gedanken mit 10m Reichweite ein Zugriff durchgeführt werden. Jede zweite Aktion kostet dabei keine Zeit.
2. Alle Wahrnehmungen werden als Daten erfasst, analysiert und können geteilt werden. Geräusche werden sichtbar, alles Gesehene wird auf seine Stofflichkeit und Quelle automatisch untersucht. Selbst Audiobotschaften können ohne einen Laut direkt an die anderen im Kollektiv versandt werden.
3. Optimierte Muskulatur verdoppelt die Sprint- und Sprungreichweite sowie die Traglast. Der Nahkampfschaden ist verdreifacht.
4. Implantierte Sauerstoffbehälter, Schadstofffilter, Defibrillatoren und eine verdichtete Haut schirmen vor der Umwelt ab. Der Charakter erhält eine Immunität gegen alle schädlichen Umwelteinflüsse bis auf Störangriffe. Er wird beim Tod einmal mit Wi: 1 wiederbelebt aber seine Haut wird metalgrau.
5. Durch Antriebsdüsen und eine Fallsicherung kann der Charakter fliegen. Zudem verursachen seine Bewegungen keine Geräusche und er wird von Kameras oder Sensoren nicht erfasst.

Die Kybernetik kann erst entdeckt werden, wenn sie aktiviert wird. Sie ist störanfällig.

Leidenschaft: X

Ein Feuer brennt im Menschen und erhitzt die Esse seiner Kreativität. Eine leidenschaftliche Person empfindet mehr als nur Begeisterung, wenn ihre Flamme einmal entfacht wurde. X gibt dabei eine Tätigkeit oder Fertigkeit an. Alle Würfe dieser Fertigkeit werden um +1 erleichtert, außerdem kosten Steigerungen nur halb so viele EP. Dafür klammert die Person beim Ausführen und Lernen auch alle anderen Dinge aus ihrem Allzyklus aus. Sie liebt ihre Leidenschaft.

Liebe

Kaum eine Emotion gibt Menschen so viel Kraft wie die Liebe. Allein schon der Gedanke seine geliebte Person wiederzusehen, ist ein Leuchtfeuer der Hoffnung, das alle Dunkelheit durchdringen kann. Menschen können sich durch die Liebe immer wieder aufraffen und selbst die schlimmsten Widrigkeiten überstehen. Der Spieler darf sich einen Charakter oder eine andere Erfüllung erschaffen. Es kann sich dabei auch um einen anderen Spielercharakter handeln. Der Schutz seiner Liebe verleiht ihm den Vorteil Furchtlos.

Meisterschaft der Improvisation

Es gibt keine Probleme, nur Lösungen. In allen Lebensbereichen weiß sich der Charakter auszuhelfen, sei dies Gesellschaft, Natur oder Technik. Er ist ein Universalgenie. Er darf auf jede Fertigkeit der Bereiche Gesellschaft, Natur, Technik, Verbrechen und Zivil würfeln, sofern er vorher eine KE-Probe besteht. Er wird dann so behandelt, als hätte er eine Fertigkeitsstufe von 2. Die Boni von Improvisationstalent verdoppeln sich und hergestellte Ausrüstung erleidet bei ihrer Wiederherstellung nicht mehr das Prädikat improvisiert, sondern nur noch Abnutzung 1. Außerdem kann er, ohne Bauplan, Gegenstände basteln (erschwert um -1 je Seltenheitsgrad, maximal SM).

Kosten: 20 EP

Erfordert: Improvisationstalent

Mentor Y: X

Das Wissen von der alten auf die neue Generation weiterzugeben ist eine der ältesten Pflichten der Menschheit. Mentoren nehmen diese Pflicht sehr ernst. Sie haben etwas Besonderes in ihrem Schützling erkannt und schenken ihnen dadurch ihre volle Aufmerksamkeit.

Im Spiel ist der Mentor in erster Linie eine auszubildende Person einer selbstgewählten Kategorie (X), die kein Geld für die eigenen Dienste nimmt, aber eventuell Prüfungen durchführt. Sie ist gleichzeitig eine Vertrauensperson, die immer wieder Kontakt zum Charakter aufnimmt, ihm beisteht oder ihn auf Missionen schickt. Der Mentor besitzt Fertigkeitenpunkte (Y) die vom Spieler beliebig auf ausbildbaren Fertigkeiten verteilt werden können. Gehören die Fertigkeiten zu seiner Kategorie, darf er sie maximal bis Stufe 9 ansonsten 5 lehren.

Mineraliengespür

Der Charakter war lange im Abbau tätig und kennt jede Art von Mineralienvorkommen. Wenn er einen Asteroiden sieht, hat er eine intuitive Vorstellung für dessen Strukturen. Er schlussfolgert den Sitz von Adern und verbessert damit die Möglichkeit auf wertvolle Funde. Leitet er eine Abbauoperation, darf der Mineralienartwurf wiederholt werden.

Kosten: 12 EP

Naturkind

Die Natur ist eine zweite Heimat für den Charakter. Er hat lange Zeit in ihr verbracht und fühlt sich an der frischen Luft sehr wohl. Alle Würfe in natürlichen, vertrauten Umgebungen sind um +1 erleichtert.

Kosten: 15 EP

Optimismus

Viele Dinge spiegeln sich in der Einstellung wieder, mit der wir sie betrachten. Ein froher Mensch hat so den Vorteil, sich von Niederlagen rasch erholen zu können. Er ist in der Lage negative Erlebnisse deutlich schneller zu verkraften. Ein frohes Gemüt wirkt sich auch auf die Haltung anderer aus. Terror und Psychologie-Würfe sind gegen ihn um -1 erschwert. Außerdem erhält er +2 auf Rhetorik und Psychologie-Proben um andere aufzumuntern oder zu trösten.

Ordentlich

Alles hat seinen Platz und der Charakter rüstet sich so gut wie möglich für den anstehenden Zyklus. Ob Stift, Feuerzeug oder Waffe: er weiß immer, wo er seine Sachen hingelegt hat und kann in hektischen Situationen reflexartig darauf zugreifen, sofern sie sich am Körper befinden. Die Aktion Handgriff wird zu einer freien Aktion im Kampf. Außerdem darf er einen Gegenstand (max 100 AWE), der im Abenteuer gerade benötigt wird, plötzlich dabei haben, weil sich sein Charakter darauf vorbereitet hat.

Kosten: 10 EP

Pflanzliche Symbiose

Die Kinder Argäa's können mit Pflanzen in Verbindung treten. Ihnen es möglich grobe Signale zu vermitteln. Die Pflanze nimmt diese Signale wie Umwelteinflüsse auf. Sie registriert, dass es zum Beispiel regnet oder die Sonne scheint. Den Erblühten ist es so möglich zu empfinden, was die Pflanzen empfinden und bestimmte Befehle an sie weiterzugeben. Dazu müssen sie allerdings die Pflanzen berühren. In wenigen Tropfen wird ein verbindendes Reizsystem injiziert. Die Pflanze wird in gewisser Weise Teil des Körpers des Charakters. Es wird damit sogar möglich, bestimmte Befehle in der Pflanze zu speichern und sie autonom handeln zu lassen. Allerdings erlangt die Pflanze damit keine Intelligenz. Zudem kann ein Erblühter Pflanzen schlagartig wachsen lassen. Dafür stirbt aber

genauso schnell ein Teil der Pflanze ab. Jede Aktion und Reaktion kosten der Pflanze oder der Erblühten 1 Widerstand. So können plötzlich Äste, Rinde oder Dornen wachsen und gleichzeitig einen Befehl ausführen.

Photoregeneration

Durch Genauslese Argäa's kann es vorkommen, dass pflanzliche Gene im menschlichen Körper als Proteine ausgebildet werden. Das bekannteste Gen ist die dicke, grünliche Haut. Hier werden über den Blutgefäßen, in einer oberen Hautschicht, Chloroplasten gelagert. Die erzeugen bei Sonneneinstrahlung und ausreichendem Wasserhaushalt Energie. Der Charakter erhält +2 Ausdauer und erholt sich im Licht pro Kampfrunde um +1 Ausdauer. Der Charakter wird nie erschöpft, solange er Fotosynthese betreibt. Außerdem hilft die zusätzliche Energie dem Nährstoffsystem, wodurch er +1 Widerstand pro Wanne regeneriert. Er kann mit Berührung so auch Pflanzen um +1 Widerstand pro Vase heilen.

Politisch

Politik ist ein Spiel aus Macht, Interessen und Gelegenheiten. Der Charakter kennt das weitmaschige Netz der Politik und die Bedeutung seiner Akteure darin. Er weiß, wie er politische Erfolge für sich nutzen kann. Immer wenn er mindestens 1 politischen Einfluss (Seite 324) erhält, erhält er zusätzlich +33% (mindestens 1) politischen Einfluss.

Kosten: 16 EP

Reichtum

Durch Glück oder Geschick hat der Charakter ein Vermögen von 10000 AWE. Den Großteil des Schatzes hat er entweder versteckt, vergraben, angelegt oder anderswo deponiert. Er kann sich im Laufe der Abenteuer diesen Schatz holen. Ansonsten beginnt er mit 1000 AWE Anfangskapital mehr.

Regeneration: X

Ein schneller Stoffwechsel oder äußere Einflüsse lassen Heilprozesse um ein Vielfaches schneller ablaufen. Jede Wanne regeneriert der Charakter X Widerstand von selbst.

Resistenz: X

Im Laufe der Jahre entwickeln Menschen eine gewisse Abhärtung gegen bestimmte Umwelteinflüsse, diese heißen Resistenzen. Der Charakter erhält +4 auf alle Schutzwürfe gegen

die Quelle, gegen die er resistent ist. Außerdem werden alle Zeiten von negativen Effekten dieser Quelle halbiert. Mit fortwährenden Übungen kann aus einer Resistenz auch eine Immunität erwachsen. Dabei kann der Charakter resistent gegen alle möglichen, schädlichen Einflüsse, wie Drogen oder Giften, sein.

Kosten: 15 EP

Schuldigkeit

In bestimmten Sphären der Gesellschaft geht es nicht um Banalitäten, wie Geld. Hier retten sich Menschen gegenseitig oder vollbringen lebensverändernde Leistungen. Der Charakter hat solch eine Leistung erbracht und einen Gefallen einer wichtigen Person errungen. Dieser Gefallen ist unabhängig von der Gesinnung oder der Sympathie der Person. Er kann jederzeit eingefordert werden. Selbst unter Gefahr und großer Mühe wird der Gefallen erwidert. Mit Absprache der Spielleitung kann der Spieler eine entsprechende Person und die Leistung seines Charakters zu ihr erschaffen.

Schüler

Wissen anzunehmen, ist die Pflicht jeder kommenden Generation. Ob eine Person aus Bezahlung, gutem Willen oder Zwang ihr Wissen weitergibt, ist unbedeutend. Schüler behandeln ihren Mentor mit Respekt und schützen ihn, so wie sie darauf vertrauen, dass er sie schützt. Der Lehrende wiederum kann sich die Talente und Kontakte seiner Schüler zu Nutze machen. Wenn er nicht über offizielle Verträge bezahlt wird, so werden ihm die Schüler in Naturalien, wie etwas zu Essen oder Informationen, bezahlen. Der Charakter besitzt einen oder mehrere solcher Schüler, die von ihm lernen. Er ist eine wichtige Person in ihrem Leben. Der Spieler darf, unter Absprache mit der Spielleitung, einen oder mehrere Schüler und sein Lehrverhältnis zu ihnen erschaffen. Sie fragen ihn um Rat, erbringen Leistungen für ihn oder wollen von ihm geprüft werden.

Selbstvertrauen

Eine Ruhe umgibt den Charakter, die auf Selbstachtung und dem Wissen um die eigenen Stärken beruht. Er erhält +1 gegen Würfe auf Angst, Psychologie und Terror sowie auf alle Würfe menschlicher Interaktion.

Kosten: 6 EP

Sonderausrüstung: X

Für einen Auftrag erhält der Charakter Ausrüstung nach Maßgabe der Spielleitung. Anstatt Ausrüstung kann auch der halbe Geldwert für den Auftrag vergeben werden. Das Geld wird streng reguliert. Es darf nur für kritische Missionsparameter eingesetzt werden. Das Restgeld wird nach dem Auftrag zurückgezahlt. Für jeden Geldeinsatz sind Belege einzureichen.

Geheim

Der Charakter darf sich bis 3 Ausrüstungsgegenstände Diplomatie, Diskus und kleine, getarnte oder gedämpfte Waffen bis zur Kategorie SM ausleihen. Er kann zusätzlich Gegenstände jeder niedrigeren Kategorie, auf Entscheidung der Spielleitung, erhalten.

Militär

Der Charakter darf sich bis zu 3 militärische Ausrüstungsgegenstände, Rüstungen und Waffen bis zur Kategorie S ausleihen. Für eine höhere Kategorie muss der Vorgesetzte das nötige Vertrauen in den Charakter besitzen und von der Notwendigkeit für den Auftrag überzeugt sein

Sonstige

Die Spielleitung bestimmt über Anzahl und Kategorien der ausleihbaren Gegenstände.

Sozial: X

Der Charakter ist vertraut mit einer bestimmten Gesellschaftsgruppe. Er kennt ihren Humor, ihre Eigenarten und weiß wie er sich ihnen gegenüber zu verhalten hat. Er erhält +2 Charisma gegenüber der genannten Gruppe.

Kosten: 6 EP

Straßenakrobat

Wände und Zäune sind für den Charakter lediglich Bewegungsflächen für seinen Sport. Eine Baustelle ist für ihn eine Sporthalle. Er nutzt alle urbanen Gegebenheiten, um Höhen zu überwinden und geschwind voranzukommen. Er erhält eine Erleichterung von +3 bei allen Situationen in denen er urbane Hindernisse passieren oder schneller als eine andere Person in so einer Umgebung sein will.

Kosten: 10 EP

Tierbund

Der tierische Begleiter ist nicht nur bloß ein treuer Gefährte, er ist Familie. Mensch und

Tier sind unzertrennlich. Sie teilen ein intuitives Verständnis miteinander. Alle Schwierigkeiten von Tierausrüstung sind um -1 reduziert (bis 0). Solange beide zusammen sind, erhält der Mensch Moral: +4 und das Tier eine verdoppelte WI (mindestens 8).

Unternehmungsgeist

Das pangalaktische Wirtschaftssystem ist ein Geflecht, das komplexer ist als das menschliche Gehirn. Es vollständig zu verstehen ist unmöglich. Allerdings haben seine Akteure ein Gespür für passende Investitionen und Gefahren entwickelt. Der Charakter kann Börsentendenzen und Geldsicherheiten um +2 erleichtert einschätzen. Sein Börsenwurf darf einmal wiederholt werden.

Kosten: 8 EP

Vernetzt

Kontakte und Bekanntschaften im Netz sind eine Selbstverständlichkeit für den digitalen Menschen. Ein gewisser Teil macht aus dieser Selbstverständlichkeit jedoch Berufung oder gar Leben. Die Person bleibt immer aktuell und tauscht sich mit anderen aus. Sie ist eine der Ersten, die zu allen Neuigkeiten und Nachrichten Quellen und Konsequenzen kennt. Sie hat zu allen gewöhnlichen Dingen grundlegendes Wissen oder kann darauf zugreifen. Sie kann allgemeine Fragen zu Welten, Bräuchen oder Gesetzen stellen und eine **Mediennutzung-Probe** (IZ, IN) durchführen, um an das Wissen zu gelangen.

Außerdem hat sie Zugang zu einer bestimmten Form von Expertise. Sie pflegt Netzkontakte und auch wenn diese eher oberflächlich sind, können sie dennoch in bestimmten Situationen helfen. Das können allgemeine Auskünfte oder eine Leistung gegen Bezahlung beinhalten. Es kann aber auch ein spezieller Nicht-Spieler-Charakter für die Spielsitzung mobilisiert werden. Um zu prüfen, ob der Charakter eine solche Person in seiner Kontaktliste hat, kann ebenso eine **Mediennutzung-Probe** (IN, CH) durchgeführt werden.

Kosten: 12 EP

Verwerter

Selbst Geschenkpapier kann wiederverwendet

werden. Der Charakter folgt der Maxime, so wenig wie möglich zu verschwenden. Auch wenn der dadurch dazu tendiert, Dinge aufzuheben, optimiert er seine Rohstoffnutzung. Wenn ihm eine Bastel-, Produktion- oder Konstruktion-Probe mit Komponenten misslingt, wird der Komponentenverlust halbiert. Außerdem spart er sich bei jeder Probe 1 Komponente ein (er muss dennoch mindestens 1 Komponente aufwenden).

Kosten: 12 EP

Vorbild

Menschen haben sich immer schon an Idealen orientiert. Diese Personen inspirieren andere durch ihre bloße Anwesenheit. Kinder und Träumende nehmen sich ein Beispiel an Vorbildern und eifern ihnen nach.

Die Moral des Kollektivs erhöht sich um 1, wenn das Vorbild anwesend ist. Ist es die Anführende oder das Mitglied einer Gemeinde, erhöht sich der Zusammenhalt pro Zyklus um 1.

Kosten: 12 EP

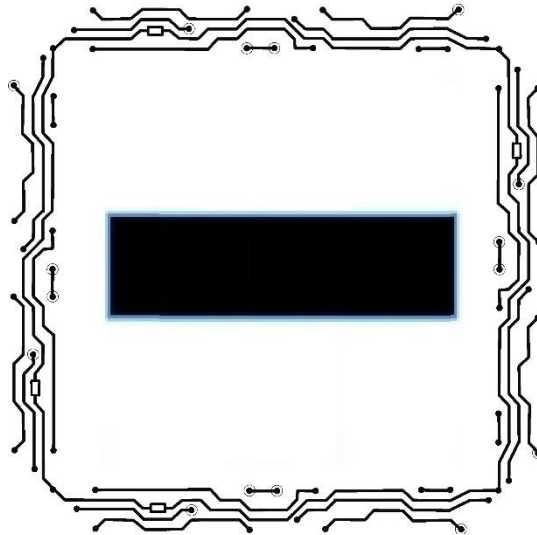
Würde

Durch Weisheit, Eleganz oder auch eine außergewöhnliche Ausstrahlung besitzt der Charakter etwas Anmutiges. Er löst in seinen Mitmenschen intuitiv Respekt und Achtung aus. Alle Würfe für menschliche Interaktionen werden um +1 erleichtert und sein diplomatischer Einfluss steigt um +1, sofern der Charakter sich würdevoll verhält.

Kosten: 12 EP

Zugehörigkeit: X

Zugehörigkeiten bedeuten einen Platz in der Welt, der selbst gewählt wurde. Der Charakter besitzt eine Mitgliedschaft bei einem Unternehmen oder einer Gemeinschaft. Er kann nun alle Vorteile dieser Struktur nutzen, ist aber auch an alle ihre Pflichten gebunden. Eine Übersicht befindet sich auf Seite 538. Für dort nicht gelistete Zugehörigkeiten können sich selbst Leistungen und Verpflichtungen erdacht werden.



Nachteile

Nachteile stellen Narben aus Niederlagen dar. Die Spielleitung darf sie als Strafe für Fehlverhalten am Spieltisch oder als Preis für eine Spielleistung, etwa das Retten eines Lebens, verteilen. Sie können für ihre Kosten oder nach Entscheid der Spielleitung wieder entfernt werden.

Abtrünnig

Angst, Geld, Ideale, sie alle können die Ketten der Ordnung zerschmettern und den Charakter in das Chaos der Freiheit werfen. Er kann nicht mehr in sein altes Leben zurück. Er hat ihm abgesagt oder wurde verraten. Alte Zugehörigkeiten enden und aus ihnen entstehen neue Feindschaften. In einzelnen Fällen wird auch ein Kopfgeld auf den Charakter ausgesetzt. Dieser Nachteil kann nur im Spiel entfernt werden.

Aggressor

In den Erlebnissen des Charakters lernte er den Erfolg aggressiver Gesellschaftsstrategien kennen. Es ging dabei nicht nur darum, sich durchzusetzen, sondern bis dahin andere Personen über Furcht oder Macht den eigenen Willen aufzuzwingen. Charaktere mit diesem Nachteil verhalten sich deutlich aggressiver und schrecken in Gesprächen auch nicht vor dem Waffeneinsatz zurück. Dadurch gestaltet sich das Sozialleben des Charakters als schwierig. Vielen kommt er als brutal und egoistisch vor, wodurch er -2 Charisma bei Personen erhält, die ihn nicht besser kennen.

Kosten: 14 EP

Ambition

Das menschliche Wesen ist durch Streben geprägt. Wenn Menschen ein Ziel vor den Augen haben, dann können sie ihre ganze Kraft einsetzen, um dieses zu erreichen. Eine Ambition ist solch ein Ziel. Es mag den Charakter einschränken, da sein Streben auf dieses Ziel hingelenkt ist, aber er erhält +2 auf alle Würfelergebnisse, wenn es diesem Ziel dient.

Aufgegeben

Ein Mensch, der sich selbst abgegeben hat und von anderen aufgegeben wurde, wird durch kein Glück dieser Welt erfreut werden können. Er nimmt die Dinge schweigsam oder grimmig hin. Nichts scheint ihn zu bewegen oder zu interessieren. Selbst negative Umstände nimmt er ohne Gegenwehr in Kauf. Er besitzt keine Ziele mehr und wehrt jeden Fremdeinfluss entweder ab oder übergibt sich ihm ganz.

Kosten: 20 EP

Bewegungsdrang

Es beginnt mit tippenden Fingerspitzen, gefolgt von wippenden Beinen und dann springt der Charakter auf, weil er nicht mehr stillsitzen kann. Der Charakter liebt es, etwas zu unternehmen, sich zu bewegen oder zu reisen. Lange, harrende Posen hält er nicht aus. Er kann seinen Drang nach Bewegung mit einem

WI-Wurf für eine kurze Zeit zurückhalten. Dieser wird pro vergangenen Vase jeweils um -1 erschwert, wodurch gerade Verhandlungen, heimliche Aktionen oder Formationen gestört werden.

Kosten: 16 EP

Dekadenz

Wenn ein Mensch im Überfluss lebt, vergisst er sehr schnell die Dinge wertzuschätzen. Für ihn zählen andere Ziele und Normen, mit denen die meisten wenig anfangen können. Stattdessen sehen sie, wie er Lebensmittel wegwirft und Dingen, die für sie einen Wert besitzen, keine Achtung oder Beachtung entgegenbringt. Außerdem birgt der übermächtige Wohlstandsgedanke die Gefahr der Geldverschwendung. Wenn etwas nicht funktioniert, wird einfach ein Ersatz dafür gekauft. Es gibt für den Charakter nur dann Probleme, wenn sie sich nicht durch Geld lösen lassen. Die Lebenserhaltungskosten verdoppeln sich für ihn. Er muss immer für sich selbst die scheinbar qualitativ hochwertigste Lösung wählen. Bei der Arbeit mit Komponenten etwa, verwendet er immer die besten Komponenten. Schlägt eine Probe fehl, sind dann auch alle noch rettbaren Komponenten für ihn verloren.

Kosten: 12 EP

Einarmig

Der Charakter hat einen Arm verloren und eine Prothese war für ihn nicht beschaffbar. Er erhält einen Malus von -4 auf alle Proben, zu denen es vorteilhaft wäre, zwei Arme zu besitzen. Proben, die zwei Arme erfordern, sind für ihn unmöglich. Angriffe aus der Flanke des fehlenden Arms können nur mit -6 pariert werden. Allerdings hat er Anspruch auf eine Invaliditätszahlung von 30 AWE pro Zyklus, sofern diese beantragt wurde.

Einäugig

Der Charakter hat ein Auge verloren und eine Prothese war für ihn nicht beschaffbar. Er besitzt ein enorm eingeschränktes Sichtfeld, was zu -4 auf Wahrnehmung führt. Er kann Angriffen aus der Flanke des blinden Auges weder parieren noch ausweichen. Allerdings hat er Anspruch auf eine Invaliditätszahlung von 15 AWE pro Zyklus, sofern diese beantragt wurde.

Einbeinig

Der Charakter hat ein Bein verloren und eine Prothese war für ihn nicht beschaffbar. Er ist in seiner Bewegung enorm eingeschränkt und kann nur mit Hilfsmitteln laufen. Sein Bewegungsradius wird halbiert, er kann nicht rennen und erhält -4 Beweglichkeit und -4 auf alle Proben, zu denen es vorteilhaft wäre, zwei Beine zu besitzen. Proben, die zwei Beine erfordern, sind für ihn unmöglich. Der Charakter kann doppelt so einfach umgeworfen werden. Allerdings hat er Anspruch auf eine Invaliditätszahlung von 30 AWE pro Zyklus, sofern diese beantragt wurde.

Entehrt

Schande kann in bestimmten gesellschaftlichen Konstellationen genauso verheerend sein, wie der Schuss aus einer Waffe. Was auch immer der Charakter getan hatte, sein Ruf hat sich davon nicht mehr erholt. Kontakte können sich abwenden, Fraktionen Jagd auf ihn machen und ganze Personenkreise ihn mit Verachtung strafen. Wenn er in der Kunst aktiv war, verliert er die Hälfte aller Systemreputationen und darf in seiner Integrationsstufe nicht höher als Bekannt sein. Bezieht sich der Grund seiner Entehrung auf eine oder mehrere Fraktionen, verliert er dort -15 Gunst mit allen Konsequenzen. Besitzt er danach immer noch Gunst in der Fraktion, kann er darin nicht weiter aufsteigen. War die Fraktion militärisch, kehrt sich seine Gunst ins negative um, was zur aktiven Verfolgung führen kann. Bezieht sich der Grund auf eine religiöse Gemeinde oder ein politisches System, wird er daraus verstoßen.

Je nach Art des Grundes kann der Charakter sich jedoch rehabilitieren. Dies kann über das Finden des wahren Schuldigen, über eine lange und ernstgemeinte Reue oder über Großtaten passieren, die das Vergangene ungeschehen machen.

Entstellt

Diejenigen, die behaupten, die inneren Werte sind bedeutsamer als die äußeren, übersehen die menschliche Biologie und Soziologie. Ob nun durch Krankheit, einen Unfall oder Gewalteinwendung, das Gesicht des Charakters ist zerstört. Es weckt Schrecken und Vermeidung in anderen, sofern die Wunden sichtbar sind. Viele versuchen ihn zu ignorieren, wenige versuchen ihn zu vertreiben. So scheitern automatisch alle Proben auf Verführung. Außerdem erregt er bei den meisten Menschen Ekel.

Exzentrum

Fern der Mitte zu sein, bedeutet in ein Extrem zu geraten, das andere weder nachvollziehen noch akzeptieren können. Ein exzentrischer Charakter weicht deutlich von der sozialen Norm ab. Er ist schwer zu ertragen, auch wenn er neue und gewinnbringende Ansichten vertreten kann. Er senkt den Komfort um -3 für alle auf dem Schiff und jeder Charakter hat in seiner Nähe dauerhaft 1 Moral weniger.

Kosten: 13 EP

Faul

Es fällt dem Charakter schwer Energie aufzubringen, wenn die Handlung nicht wichtig ist. Er verschiebt gerne auch wichtigere Arbeiten bis zum letztmöglichen Zeitpunkt. Er muss für jede Handlung, die Aufwand erfordert, nicht dringlich ist und nicht seiner gegenwärtigen Lust und Laune entspricht, einen WI-Wurf machen. Scheitert dieser, beschäftigt der Charakter sich lieber mit angenehmeren Dingen.

Kosten: 7 EP

Feindschaft: X

Feindschaften sind komplexere Fehden, Todeswünsche oder provozierte Konflikte mit einer ganzen Gruppierung. Durch welches Unglück auch immer der Charakter in den Strudel der Gewalt hineingeraten ist, die Feinde wollen sich rächen oder ihn töten. Jeder Charakter der Gruppierung wird automatisch als Gegner betrachtet. Die Gruppierung wird, je nach Vergehen des Charakters, mehr oder weniger aktiv nach ihm suchen, um ihn seiner Bestrafung zukommen zu lassen.

Gebrochenes Herz

Den ersten Menschen, denen wir unsere Liebe schenken, lassen wir tief in unser Herz hinein. Er füllt es aus und prägt es auf immer. Doch wenn er geht, ist es plötzlich völlig leer. Nur noch traurige und bittersüße Gedanken verbleiben.

Immer wenn der Charakter den Namen seiner Liebe hört, spannt sich sein ganzer Körper und er ist den Erinnerungen wehrlos ausgesetzt. Falls er seine Liebe sogar wiedersehen sollte, wird sein Herz so laut pochen, dass es jedes Wort in seiner Kehle erstickt. Der Charakter wird lange brauchen, um über den Verlust seiner ersten Liebe hinweg zu kommen und selbst dann wird er sich noch in Melancholie an sie erinnern.

Kosten: 5 EP

Gehorsam: X

Durch Druckmittel, Gewohnheiten oder freien Willen ist der Charakter gegenüber der genannten Kategorie loyal. Er stellt seine eigenen Bedürfnisse unter die Aufgaben, die ihm zuteilwerden. Gehorsam kann nur durch Verrat oder einen großen Schock im Leben des Charakters gebrochen werden.

Gesucht: X

Gegen den Charakter findet eine aktuelle Strafverfolgung statt. Wird er von der Kosme gesichtet, muss er seine Strafe zahlen.

Gier

Geld ist Macht und der Charakter kann niemals genug davon haben. Er nutzt jede Möglichkeit, um Geld zu sparen und neues zu verdienen, ungeachtet der Konsequenzen für Beteiligte. Er stellt kurzfristige Profite über langfristige Ziele. Er nimmt für Mehrwert sogar gesundheitliche Risiken in Kauf und feilscht mit jedem bis auf den letzten AWE. Immer wenn der Charakter die Möglichkeit sieht, sich zu bereichern, wird er sie wahrnehmen. Wenn akute Gefahr droht, kann er dagegen einen IZ-Wurf durchführen.

Kosten: 12 EP

Gnadenvoll

Güte und Mitgefühl sind Grundpfeiler der Menschlichkeit. Doch wie alle Dinge dürfen sie kein Extrem darstellen, ansonsten kann beides leicht ausgenutzt werden. Eine Person, die viel mitleidet und Gnade vor Recht ergehen lässt, mag beliebt sein, sie ist aber vor allem berechenbar. Der Charakter muss, wenn immer möglich, Gnade zeigen, Fehler verzeihen und eine Tötung darf nur im äußersten Notfall geschehen. Er kann mit seiner Haltung nur in Ausnahmesituationen, mit einem um -4 erschwerten WI-Wurf, brechen.

Kosten: 11 EP

Hass: X

Wut ist eine große Kraftquelle, wenn sie gezielt eingesetzt wird. Hass hingegen verschlingt das Innerste in unaufhörlicher Wut. Ein Charakter, der wahrhaft eine Gesellschaftsgruppe, Person oder Institution hasst, wird bei ihrem bloßen Gedanken zornig. Be-

geeignet er ihr, so muss er einen um -3 erschwerten WI bestehen, ansonsten vollführt er aggressive Aktionen gegen entsprechende Ziele.

Kosten: 13

Hyperaktiv

Vielleicht hat der Charakter zu wenig Aufmerksamkeit in seiner Kindheit bekommen, vielleicht wird ihn aber auch nur sehr schnell langweilig, doch er muss sich immer mit etwas beschäftigen. Sich gemütlich hinzusetzen, wäre für ihn verschwendete Zeit. Er wirkt dadurch unruhig und störend. Damit reduziert er den Komfort-Wert bei allen Charakteren, die mit ihm zusammenleben müssen, um -1.

Kosten: 4

Idealismus

Menschen benötigen Ideale, nach denen sie streben und leben können. Manche orientieren sich bloß an ihnen, andere stellen sie über alles andere in ihrem Leben. Diese Personen gelten als naiv und unberechenbar. Sie würden zu Gunsten der eigenen Ideale Vorteile ausschlagen. Nachdem ein Ideal für den Charakter gewählt wurde, muss er dieses eifrig verfolgen oder flammend vertreten. Er wird entgegen jedes Vorteils sich stets für sein Ideal entscheiden. Nur in Situationen, in denen er einen schweren Nachteil riskiert, darf er einen WI-Wurf durchführen, um nicht im Sinne seines Ideals zu handeln.

Kosten: 10 EP

Imaginärer Freund

Wenn Menschen keine Freunde haben und diese aber brauchen, so verlagert sich ihr Bedürfnis zu sich selbst oder zu Objekten. Ein häufiges Bild ist das Sprechen mit Drogen, Pflanzen oder Programmen. Die Person bildet sich eine Persönlichkeit für das betreffende Objekt ein und behandelt es so, als wäre es ein lebendes, fühlendes Ding.

Kosten: 6 EP

Kodex: X

Frei zu leben, heißt auch in der Gefahr zu leben, frei für das Böse zu sein. Deshalb besitzen manche Charaktere einen Kodex, den sie streng einhalten. Der Spieler muss sich zwei Leitsätze für die Kodexkategorie ausdenken, wenn sie nicht vorgegeben sind. Diese müssen

unter allen Umständen eingehalten werden. Ansonsten bricht das Weltgefüge für den Charakter auseinander und er stürzt in eine Identitätskrise.

Ehre

Ein Ehrenkodex unterwirft den Kampf bestimmten Regeln. Das Schicksal von Besiegten ist festgeschrieben. Außerdem tabuisiert er Gräueltaten und Straftaten. Illegale Waffen dürfen zum Beispiel nicht benutzt werden. Ein Bruch des Kodex's führt dazu, dass sich der Charakter vor sich selbst eckelt.

Geheim

Bei einem Geheimkodex dreht sich alles um die Informationsbewahrung. Niemals darf die Identität oder Mission vor Fremden in irgendeiner Art und Weise offenbart werden, außer es dient der Mission. Alle Informationen sind zu schützen und jedes Risiko für die Mission ist zu minimieren. Den Kodex zu brechen, heißt Hochverrat zu begehen.

Gesellschaft

Dieser Kodex ist ein Treueschwur auf die Gesellschaft und ihre Ideale. Der Charakter schwört, ihr mit ganzem Herzen zu dienen und seinen Platz in ihr einzunehmen. Der Bruch des Kodex's ist eine schwere Straftat.

Religion

Ein religiöser Kodex ist eine Verhaltens- und Glaubensvorschrift. Er beschreibt, wie die Welt verstanden werden soll, nach welchem Maßstab bewertet und gerichtet werden soll sowie wie sich ein Gläubiger in den meisten Lebenslagen zu verhalten hat. Ihn zu brechen, heißt die Religion mit ihren Glaubensgrundsätzen zu verraten.

Verbrechen

Die Ehre unter Kriminellen ist eine Lebensnotwendigkeit. Sie wird ganz von selbst von der organisierten Kriminalität eingeführt und schafft damit Sicherheit. Sie besagt, dass niemals von der eigenen Familie oder dem Klan gestohlen oder getötet werden darf. Außerdem besteht Schutz für bestimmte Handelnde und Unterhandelnde anderer Organisationen. Die Regeln zu brechen, heißt die eigene Organisation zu entehren und damit auf ihre Abschussliste zu kommen.

Kopfgeld: X

Menschen töten, wenn sie müssen. Andere tö-

ten, weil sie dafür bezahlt werden. Eine einzelne Person ist über die Handlungen des Charakters so erzürnt, dass sie ihr Geld zusammengetragen hat, um Kopfgeldjagende anzuheuern. Die Höhe des Kopfgeldes gibt an, mit wie viel Anfangskapital der Jagende ausgerüstet ist, um sein Ziel entweder gefangen zu nehmen oder zu eliminieren. Je nachdem, wodurch das Kopfgeld entstanden ist, kann es im Laufe der Zeit und mit den Taten des Charakters sinken oder steigen.

Krankheit

Eine unbehandelte und chronische Krankheit hat den Charakter befallen. Wenn er nicht Medikamente einnimmt, Therapien durchführt und bestimmte Auslöser vermeidet, tritt die Krankheit in voller Stärke auf. Sie halbiert die Ausdauer des Charakters. Außerdem wird er nur bedingt handlungsfähig und erhält -2 auf alle Würfe.

Naiv

Gutgläubigkeit und Vertrauen prägen den Charakter. Er lässt sich leicht ausnutzen und hat Schwierigkeiten Lügen oder Sarkasmus zu erkennen. Er erleidet -3 Intuition bei allen Gesprächssituationen.

Kosten: 8 EP

Neugier

Interesse an den kleinsten Dingen kann spontan entflammen. Der Charakter besitzt eine Leidenschaft für Wissenswertes, Triviales und Geheimnisse. Er muss einen WI-Wurf bestehen, um der Versuchung zu widerstehen, neues Wissen zu erlangen. Ansonsten treibt es ihn an, das Unbekannte zu erforschen.

Kosten: 5 EP

Pazifist

Viele denken bei Waffen lediglich an Gewalt. Doch Waffen können auch für größere Übel stehen. Durch einen Unfall, eigene Ideale oder einen anderen Auslöser hat der Charakter den Waffen abgeschworen. Er darf nur Deeskalationswaffen mit sich führen und diese benutzen. Nur im Notfall und mit bestandenen WI-Wurf darf er eine tödliche Waffe abfeuern. Wenn jemand dadurch stirbt, muss er psychologisch behandelt werden, oder er wird sich konstant Vorwürfe machen.

Kosten: 15 EP

Perfektionismus

Alles kann noch optimiert werden und kleinste Fehler frustrieren den Charakter. Er versucht alles so gut wie möglich zu machen. Scheitert einmal eine Probe, so darf sie nicht wiederholt werden und der Charakter wird durch das Scheitern sehr enttäuscht.

Kosten: 10 EP

Rivale: X

Im Leben trifft der Mensch immer auf verschiedene Personen, die er mehr oder weniger gut leiden kann. Seltener entstehen daraus langfristige Beziehungen, wie Freundschaften oder Feindschaften. Ein Rivale ist eine solche langfristige Beziehung. Durch eine gleiche Ausbildung, Profession oder Verbindungen zur eigenen Verwandtschaft nimmt der Rivale einen bestimmten Platz im Leben des Charakters ein. Er ist eine Mauer, die der Charakter überwinden will. Er ist ein Antrieb für die persönlichen Ambitionen des Charakters.

Der Spieler muss sich, unter Absprache mit der Spielleitung, einen persönlichen Gegner erschaffen. Die Spielleitung kann ihn nach Belieben einsetzen. Er wird von dem Fortschritt-Wurf im freien Modus auf Seite 534 beeinflusst.

Schöpfungswahn

Das Wissen um die eigenen Fertigkeiten, verbunden mit flammender Leidenschaft, kann Menschen zu aufopfernder Produktivität antreiben. Der Charakter hat den inneren Wunsch stetig mit seinem hauptsächlichen Beruf etwas leisten zu wollen. Ruhe und Erholung kennt er nur im Tod. Dieser Nachteil negiert nicht Faulheit. Statt wichtigere Dinge zu erledigen, gibt sich der Charakter dann lieber seiner Produktivität hin. Das führt dazu, dass selbst wenn er schlafen und sich erholen sollte, er lieber weiterarbeitet. Er findet andere Freizeitbeschäftigungen auch verschwendet, wenn er mit ihnen nichts erschafft.

Kosten: 14 EP

Schulden

Aufgrund von Ausbildungskosten, Gefälligkeiten oder schlicht durch Pech ist der Charakter verschuldet. Schulden werden direkt vom Anfangskapital abgezogen, bis sie getilgt sind oder der Charakter nur noch 250 AWE besitzt. Bleibt ein Rest über, entsteht eine Verpflichtung, das Geld in Raten oder nach einer

bestimmten Zeit als vollständige Summe zurückzuzahlen. Eine Zuwiderhandlung führt zu ernsthaften Konsequenzen, wie Feindschaften und Kopfgeldern.

Schwäche: X

Durch die Vielzahl an Umwelteinflüssen kann der Körper Stärken wie Schwächen entwickeln. Eine Schwäche ist immer auf einen Umwelteinfluss, wie Hitze, Kälte oder Krankheit, bezogen und erschwert ihre Abwehr um -4.

Schwere Verletzung

Manche Verletzungen lehren Menschen Gefahr, andere lehren ihnen, wer sie wirklich sind. Sie alle haben gemeinsam, dass sie nicht vergessen werden. Eine schwere Verletzung erinnert mit unheilbaren Symptomen und Narben immer wieder an ihr Entstehen. Bei jedem Treffer besteht die Möglichkeit, dass die alte Wunde wieder aufreißt oder sich ihre Symptome zeigen. Außerdem reduziert sie den Widerstand des Charakters um -2.

Selbstzweifel

Durch Krisen, Diskriminierung oder Traumata verliert sich der Charakter schnell in Unsicherheit. Er fängt an zu stocken, wird leise oder dreht seinen Blick weg. Gleichzeitig schämt er sich für sein Verhalten. Alle Würfe auf Angst, Psychologie und Terror sind gegen ihn um +3 erleichtert. Außerdem stört seine Unsicherheit seine Ausstrahlung auf andere Personen, wodurch er -2 auf Rhetorik-Würfe erhält.

Kosten: 12 EP

Skepsis

Gegebenheiten anzuzweifeln, ist das Zeichen eines gesunden Menschenverstandes. Es gibt jedoch Individuen, die grundsätzlich allen Dingen ein starkes Misstrauen gegenüberbringen. Sie mögen nicht so schnell betrogen werden, doch der Mangel an Vertrauen fällt anderen deutlich auf. Alle Würfe auf Rhetorik, Feilschen und Lehren sind um -2 erschwert. Bei solch zweifelnden Schülern nehmen Lehrmeister noch einmal 50% Aufschlag auf die Lehrkosten.

Kosten: 13 EP

Stigma

Nichts zeichnet einen Menschen so sehr wie das Leben. Doch manche Zeichen bleiben auf

den Körpern bestehen. Er wird selbst zum Medium, auf dem das Leben Feder führt. Ein Stigma zeigt, in Form von Malen, Tätowierungen oder Wunden, ein bestimmtes Ereignis, das der Charakter nur mit Kleidung verstecken kann.

Stigmata schrecken Menschen ab, weil sie entweder einen irrationalen Kult oder Verbrechen dahinter sehen. Wird das Stigma als solches erkannt, werden alle Personen, die es nicht verstehen können, sich distanziert und vorsichtig dem Charakter gegenüber verhalten. Er erhält daraufhin Charisma -2.

Stolz

Stolz ist ein zweischneidiges Schwert. Es kann den Menschen erheben und zu neuem Selbstbewusstsein führen. Es kann jedoch genauso gut eine Maske sein, die keinen Kratzer erduldet. Denn ist der Stolz des Charakters einmal verletzt, so weist er jede Schuld von sich. Die anderen tragen die Schuld. Er selbst ist nur ein Opfer der Umstände. Verlust und Niederlagen im Allgemeinen machen den Charakter rasend. Wird er auf eigene Unzulänglichkeiten hingewiesen, geht er sofort in den Angriff über und lässt in seiner uneinsichtigen Grundhaltung keine Kritik zu. Er ist bereit Bekanntschaften, Wissen und Güter auf dem Altar seines Stolzes zu opfern. Immer wenn das Selbstbildnis des Charakters in irgendeiner Weise angegriffen wird, muss er einen WI-Wurf um -4 erschwert durchführen, oder sein Stolz ist verletzt.

Kosten: 15 EP

Sucht: X

Körper und Geist haben sich an eine bestimmte Droge gewöhnt und es treten Entzugserscheinungen auf, wenn diese nicht regelmäßig eingenommen wird. Es entsteht damit eine Abhängigkeit zur Droge. Die Abhängigkeit kann über die Fertigkeit Konsum bekämpft werden.

Suizidgefährdet

Durch Traumata und Minderwertigkeitskomplexe hat der Selbsterhaltungstrieb des Charakters ausgesetzt. Er lebt zwar noch vor sich hin, größere Niederlagen können jedoch seinen Freitod bewirken. Je nach Schwere des Verlustes oder der Niederlage muss er einen WI-Wurf bestehen oder wird versuchen sich umzubringen.

Kosten: 20 EP

Stumm

Dem Charakter wurde die Zunge herausgeschnitten oder er ist stumm geboren worden. Er kann keine Worte formulieren. Damit scheitern alle sprachbezogenen Proben automatisch. Der Charakter muss darüber hinaus eine andere Art von Kommunikation entwickeln, um sich mit anderen zu verständigen.

Tierscheu

Tiere gehören für den Charakter zu einer äußeren, dunklen Welt, mit der er keine Berührungspunkte hat. Er interessiert sich weder für Tiere, noch weiß er, wie er mit ihnen umgehen soll. Alle Schwierigkeitsgrade für Tierausrüstung sind um +2 erhöht, zusätzlich erhält er eine Erschwernis von -3 auf alle Tierbeherrschung-Proben.

Kosten: 12 EP

Traditionalist

Die alten Wege sind für den Charakter stets die besseren. Er lehnt Technologie und Fortschritt zwar nicht grundlegend ab, misstraut beiden aber. Traditionelle Herangehensweisen bergen für ihn Einfachheit und Überschaubarkeit. Dies führt dazu, dass das Interesse an neuen Methoden, Techniken und Werten gering bleibt. Jeder Einsatz von nicht veralteter Technologie ist um -2 erschwert.

Kosten: 12 EP

Traum: X

Der Charakter fasziniert sich für einen bestimmten Beruf oder Ähnliches. Im Lebensfaden wird er versuchen diesen oder mindestens seine Kategorie zu erreichen. Nach der Charaktergenerierung kann sich ein Traum, mit dem Einverständnis der Spielleitung, in eine Ambition umwandeln.

Trauma

Der Charakter hat schreckliche Dinge durchlebt und konnte die Ereignisse nie vollständig aufarbeiten. Der Spieler erstellt mit der Spielleitung ein traumatisches Erlebnis, was bei ähnlichen Begegnungen zu Angstzuständen und irrationalen Verhalten führen kann

Kosten: 13 EP

Ungeschickt

Der Charakter besitzt eine mangelnde Hand-Augen-Koordination und kann handwerkliche Herausforderungen nicht intuitiv richtig angehen. Er erhält eine Erschwernis von -3 auf alle Finger- und Bastelarbeiten.

Kosten: 13 EP

Unordentlich

Ordnung und Aufräumarbeiten waren dem Charakter schon immer fremd. Er lässt seine Sachen irgendwo verstreut herumliegen und kramt meistens in einem Haufen aus Gerümpel, wenn ein bestimmter Gegenstand gesucht wird. Wenn der Charakter im Allzyklus gezielt einen Gegenstand aus seinem Inventar nutzen will, den er nicht ständig am Körper trägt, macht er einen IZ-Wurf. Scheitert dieser, ist der Gegenstand nur über eine **Ermittlung-Probe** (WA, IN, IZ) auffindbar. Nimmt er bei Aufträgen kleinere Gegenstände, wie Magazine, Granaten, Drohnensteuerungen, mit, muss er für sie einen IZ-Wurf durchführen. Scheitert dieser hat er den Gegenstand nicht gefunden und somit nicht beim Auftrag dabei. Dafür kann er zufällig andere Gegenstände stattdessen schnell mit eingepackt haben.

Kosten: 8 EP

Unpolitisch

Politik interessiert den Charakter nicht. Er sieht keine Einflussmöglichkeit des einfachen Individuums innerhalb politischer Systeme. Er gibt diese Verantwortung gerne an andere ab. Der Charakter kann nie politischen Einfluss erhalten oder diesen ausgeben.

Kosten: 12 EP

Unsozial: X

Der Charakter hat bei den Kontakten mit der genannten Kategorie Vorurteile oder einen Groll gegen sie entwickelt. Er denkt viel Schlechtes über sie und muss sich in ihrer Gegenwart mit abfälligen Bemerkungen zurückhalten. Das wiederum wird wahrgenommen, wodurch er -2 Charisma bei der genannten Kategorie von Personen erhält.

Kosten: 9 EP

Vom Schicksal gestraft

Das Pech verfolgt diesen Charakter. Er kennt den Grund dafür zwar nicht, aber er weiß, dass er ihn nicht entkommen kann. Pro Zyklus darf

die Spielleitung für den Charakter einen beliebigen Wurf zu seinen Ungunsten wiederholen. Diese Würfel sammeln sich auf, wenn sie ungenutzt bleiben.

Verpflichtung: X

Institutionen, Personen und Gesetze geben Menschen oftmals Pflichten auf. Das eigene Gesicht und meistens auch die eigene Arbeitsstelle sind mit dem Einhalten dieser Verpflichtungen verbunden. Versäumt oder verweigert sich der Charakter sie einzuhalten, zieht das schwere Konsequenzen für seine aktuelle Karriere und Beliebtheit nach sich, die in Feindschaften enden können.

Versteift

Es ist leicht und bequem in einer bestimmten Denkart zu verharren. Es vereinfacht die Dinge und stärkt die Meinung. Vielleicht hat die versteifte Denkweise auch einen gesellschaftlichen Hintergrund. Es wurde immer schon auf eine bestimmte Art gedacht oder es gab schlicht keine Ereignisse, um anders denken zu müssen. So oder so hat der Charakter große Schwierigkeiten sein Weltbild zu verändern oder kreative Lösungen zu finden. Er muss bei allen Personen, die sich nicht Heimat und Weltbild mit ihm teilen, einen CH-Wurf machen. Scheitert dieser, erhält der Charakter die Effekte von Unsozial. Außerdem sind alle KE-Würfe um -2 erschwert.

Kosten: 17 EP

Vorstrafe

Die Kosme vergisst nicht und sie vergibt nicht. Der Charakter hat bereits eine leichte oder mittlere Straftat vollständig verbüßt. Das wachsame Auge der Kosme ist bei ihm besonders gründlich. Wenn er wieder eine Straftat begeht, wird sie, durch die Wiederholungstat, als eine Stufe höher gewertet.

Wahnsinn

Durch biologische Defekte oder Psychosen verliert der Charakter immer wieder teilweise oder vollständig den Kontakt zur Realität. Er sieht Dinge, die nicht da sind, spricht wirr und kann schnell aggressiv, lethargisch oder manisch werden.

Kosten: 20 EP

Wal

Gutscheine, aufreizende Werbeangebote oder auch eine goldene Pferderüstung in einem Spiel wecken die Kauflust in dem Charakter. Er kann sich kaum kontrollieren und gibt für solche Dinge erschreckend viel Geld aus. In Wartepause oder seiner Freizeit muss er einen WI-Wurf, erschwert um -1 für je 2 Pause, durchführen. Scheitert der Wurf, werden seine Misserfolge mit 1W20 multipliziert und von seinem Konto abgebogen.

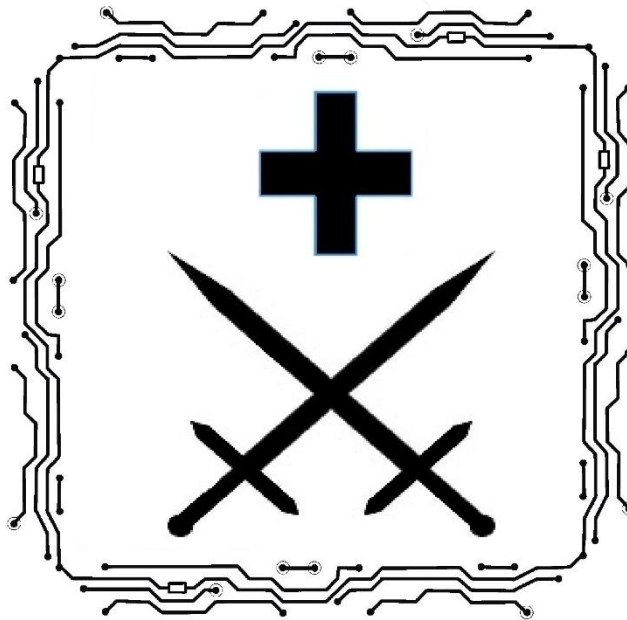
Kosten: 16 EP

Weltenfremd

Mehr zu wissen, als gut für die eigene Gesundheit ist, ist genauso problematisch, wie weniger zu wissen, als allgemein erwartet wird. Der Charakter kennt keinen bekannten Ort oder bekannte Personen. Alles, was sich außerhalb seines Systems abspielt, ist ihm fremd. Seine Fertigkeiten in Anthropologie, Geschichte und Planetologie dürfen nicht höher als 2 sein. Alle Fertigungsstufen darüber hinaus werden halbiert und können dann frei verteilt werden.

Zerstrittenes Elternhaus

Eltern beanspruchen in den meisten Fällen nur das Beste für ihr Kind zu wollen und übersehen, dass sie ihm die Freiheit stehlen und in eine Entwicklungsrichtung zwingen. Manchmal wird der Konflikt des Paternalismus so groß, dass eine unüberwindbare Kluft zwischen Eltern und Kind entsteht. Der Charakter kann die Elternhausvorteile nicht nutzen.



Kampfvorteile

Es gibt Dinge, die lassen sich nur durch den Kampf erlernen. Kampfvorteile können frei von Spielern gekauft werden. Die Spielleitung kann, durch besondere Erfahrungen, die Kosten für Kampfvorteile bis um die Hälfte reduzieren.

Ausdauernd

Durch viele Strapazen hat der Körper des Charakters realisiert, dass mehr Sauerstoff gebunden werden muss. Die Lungenkapazität hat sich somit erhöht. Die Aktion Erholen wird nun mit 2W3/6 durchgeführt.

Kosten: 8 EP

Ausweichreflex

Ob durch Vorahnung, eine allgemeine Vorsicht oder einen Bewegungsstil, der Charakter kann deutlich schneller seinen Körper aus Angriffsrichtungen bewegen. Alle Ausweichen-Würfe sind um +2 erleichtert.

Kosten: 14 EP

Beidhändig

Die wenigsten Menschen können mit beiden Händen gleich gut umgehen. Meistens ist immer eine Hirnhälfte dominant. Beide Hälften gleichmäßig zu nutzen, ist ein langer Prozess. Doch wenn er erfolgreich ist, reduziert sich der Abzug für das Benutzen von zwei Einhandwaffen gleichzeitig von -6 auf -3.

Kosten: 10 EP

Beidhändige Meisterschaft

Noch seltener als beidhändige Menschen, sind jene, die die Kampfführung zweier Waffen gemeistert haben. Durch intensive Übungen und dem Erstellen eigener Techniken haben sie eine neue Form des Kampfes geschmiedet. Der Abzug für das Benutzen von zwei Einhandwaffen gleichzeitig reduziert sich von -3 auf +0.

Kosten: 15 EP

Erfordert: Beidhändig

Blinde Kampfführung

Das Auge ist das führende Sinnesorgan. Erst wenn es nicht mehr zum Einsatz kommt, wird erschreckend klar, wie sehr sich Menschen darauf verlassen. Sich ohne das Augenlicht zu bewegen und zu kämpfen, ist für sehende Menschen extrem schwer. Es bedarf sehr viel Zeit, auf die anderen Sinnesorgane zu vertrauen. Gelingt der Wechsel der Körperkoordination von Licht zu Dunkelheit jedoch, reduziert sich der Abzug für den Kampf in völliger Dunkelheit von -10 auf -3.

Kosten: 20 EP

Deckung nutzen

Das erste, was jeder im Schlachtfeld zu lernen hat, ist es seine Deckung auszuschöpfen. Nichts darf überstehen oder behindern. Die Präzision feindlicher Schützen wird in Deckungen zusätzlich um -1 erschwert.

Kosten: 7 EP

Deckungsexperte

Der Trick in einer Deckung nicht getroffen zu werden, lautet nicht gesehen zu werden. In mittleren und schweren Deckungen kann der Charakter seine Aktion aufwenden, um die Sichtlinie zu Feinden in der Front der Deckung zu unterbrechen. Außerdem erhöht sich der Präzisionsabzug feindlicher Schüsse auf die gedeckte Stellung nochmals um -1 auf insgesamt -2.

Kosten: 13 EP

Erfordert: Deckung nutzen

Fahrkontrolle

Das Fahrzeug ist nicht mehr nur ein Gefährt, sondern ein vertrautes Heim für den Charakter. Er weiß, wie er das Fahrzeug möglichst effizient zu bedienen hat. Die MF eines oft benutzten Vehikels erhöht sich um +1.

Kosten: 12 EP

Falkenauge

Entfernungen und Geschwindigkeiten sind für den Charakter sofort abschätzbar. Er hat lange genug auf verschiedenen Distanzen gegen unterschiedlich schnelle Feinde gekämpft, um sofort zu wissen, wo er mit seiner Waffe anhalten muss. Der Malus auf bewegte Ziele wird entfernt. Das gilt auch für den Raumkampf.

Kosten: 10 EP

Erfordert: Vorhalten

Fallenexperte

Durch den Überlebenskampf in der Wildnis oder die stetige Konfrontation mit Fallen, konnte sich der Charakter ein großes, praktisches Wissen über Schnüre, Versteckmöglichkeiten und Methoden der Entschärfung aneignen. Mit einer freien Aktion kann er einen WA-Wurf, erschwert um die mögliche Tarnung der Falle, durchführen, und sein Sichtfeld nach Fallen absuchen. Wurde eine Falle gefunden, kann sie mit einer **Befreiungs-Probe** (WA, GE), einer **Sprengstoffe-Probe** (BI, GE) oder einer **Überleben-Probe** (IN, GE) entschärft werden. Der Charakter kann selbst Deckungen verminen oder Fallen auf ein Feld legen. Dazu führt er, bei Seilfallen eine **Befreiungs-Probe** (WA, GE), bei Sprengfallen eine **Sprengstoffe-Probe** (IN, GE) und bei mechanischen Fallen, wie eine Speerfalle, eine **Überleben-Probe** (IN, GE) durch. Er muss das Material für die Falle besitzen. Die

Proben sind jeweils um +3 erleichtert.

Wenn ein Feind das entsprechende Feld oder die entsprechende Deckung betritt, muss er sofort einen WA-Wurf, erschwert um die Erfolge der Proben, durchführen. Gelingt dieser, darf der Feind einen Ausweich-Wurf als Reaktion aufwenden, um der Falle zu entkommen. Seine Aktion endet danach, weil sie durch die Falle unterbrochen wurde.

Kosten: 7 EP

Gedrillte Bewegung

Bestimmte Bewegungsabläufe haben sich im motorischen Gedächtnis des Charakters gespeichert. Er kann sie ohne Zögern schnell und intuitiv ausführen. Die Initiative erhöht sich dadurch um +2.

Kosten: 10 EP

Instinktives Ausweichen

Durch viele gefährvolle Situationen richten sich auf dem Körper des Charakters bereits die Härchen auf, wenn eine Gefahr nur droht ihn zu erreichen. Vor einem Angriff, der nicht wahrgenommen wird, kann vorher ein IN-Wurf, erschwert um die Qualität der Tarnung, durchgeführt werden. Gelingt er, darf der Charakter trotzdem ausweichen. Das betrifft vor allem Waffen mit der Besonderheit unsichtbar und gilt auch für Raumkämpfe.

Kosten: 8 EP

Erfordert: Kampfinstinkte

Kampfinstinkte

Nach vielen Kämpfen bemerkt der Körper auf eine unterbewusste Art Zeichen, die nur er wahrnehmen kann. Er empfindet Anspannung, wenn der Blick eines versteckten Feindes in seinem Nacken liegt, ein unwohles Gefühl deutet von einer ungeschützten Flanke. Diese Instinkte lassen den Charakter sich unterbewusst in andere Positionen bringen. Er kann auf Angriffe in den Rücken reagieren und die Initiative sowie das Ausweichen werden um +1 erhöht.

Kosten: 20 EP

Kampfrausch

So grausam das Töten auch ist, Adrenalin und Erfolge können es zu einem berauschenden Erlebnis machen. Der Charakter hat sich in vielen Reflexionen und mit der Sicherheit ge-

wonnener Schlachten diesen Rausch zu Nutzen gemacht. Nach dem Tod eines Feindes im Nahkampf regeneriert er immer 1 Ausdauer und erhält für 2 Runden Ges, Ang und Abw +2. Die Zeit verlängert sich mit jedem weiteren getöteten Gegner um 2 Runden.

Ab der zweiten Tötung innerhalb eines Kampfrausches erhält der Charakter +1 auf Angriff und Abwehr pro getöteten Gegner bis zu einer maximalen Erleichterung von +4.

Ab 4 getöteten Feinden innerhalb eines Kampfrausches verursacht jeder durch ihn getötete Feind 2 Moralschaden bei allen anderen Feinden.

Ab 5 aufeinanderfolgenden Tötungen innerhalb eines Kampfrausches erhalten die Nahkampfangriffe Zermürbung 1+X, wobei X die Anzahl von Tötungen ab diesen Zeitpunkt ist.

Kosten: 15 EP

Kanalisierte Zorn

Durch Meditation und Selbstbeherrschung hat der Charakter gelernt, seine Wut aufzustauen, um sie zum richtigen Zeitpunkt zu entfesseln. Einmal im Kampf kann er seinen, in diesem Kampf verlorenen, Widerstand im Verhältnis 2:1 tauschen. Er kann ihn so jeweils für +1 Schaden im Nahkampf, Ang: +1 oder +1 Ausdauer tauschen. Es ist auch eine beliebige Mischung aus allen drei möglich. Die Boni gelten nur diese eine Runde.

Kosten: 8 EP

Letzter Widerstand

Unfassbares Glück oder ungeheure Willenskraft lässt den Charakter trotz kritischer Wunden weiterkämpfen. Wenn sein Widerstand durch einen Angriff unter 1 fallen sollte, fällt er stattdessen genau auf 1. Der Charakter erhält keine Nachteile oder Boni. Er kann weiterhin handeln. Jeder folgende Angriff reduziert den Widerstand ganz gewöhnlich. Damit überlebt er Scharfschützenangriffe, schwere Explosionen oder tödliche Fallen. Schaden mit „Tödlich 2“ ist dennoch voll wirksam. Das gilt ebenso für Deeskalationswaffen. Falls die Ausdauer durch einen Angriff unter 1 fallen sollte, fällt sie stattdessen genau auf 1. Das Kampfmanöver ist für jeden Kampf einmal verfügbar, sofern der Charakter zwischen- durch zumindest Erste-Hilfe erhalten hat.

Kosten: 22 EP

Erfordert: Widerstandsfähig

Maschinelle Einheit

Das Fahrzeug, welches der Charakter lenkt, ist ihm vollkommen vertraut. Er ist mit ihm verbunden, wie mit einem Familienmitglied. Zu jeder Beule und jeder Schramme kann er eine Geschichte erzählen. Er weiß genau, wo dessen Grenzen liegen und wie er sie übersteigen kann.

Die Reparatur von Schäden geht doppelt so schnell im Kampf bzw. deren Kosten halbieren sich. Der erste Störangriff oder Deeskalationsschaden wird ignoriert. Wird das Fahrzeug lahmgelegt, ist es 1W3 Kampfrunden wiederhergestellt (dennoch mindestens 1 Kampfrunde lahmgelegt). Die MF erhöht sich zusätzlich um +1.

Kosten: 15

Erfordert: Fahrkontrolle

Mühe

Der Charakter reduziert Ausdauerkosten für die Besonderheit Mühe X um -1 bis 0.

Kosten: 10 EP

Erfordert: mindestens KR: 13, KO: 13

Rüstungsgewöhnung

Am Anfang war die Rüstung noch ein Fremdkörper. Nach Dekaden des Tragens empfindet der Charakter ihre Form und ihr Gewicht als alltäglich. Die Last und Behinderung der Rüstung wird um -1 reduziert.

Kosten: 8 EP

Schneller Wundverschluss

Der Körper des Charakters hat sich an den häufigen Blutverlust durch Wunden angepasst. Die erlittenen Misserfolge von Wunden aus reißenden Waffen werden halbiert.

Kosten: 10 EP

Schnellladen

Der Charakter hat oft genug mit Waffen gefeuert, die Munition besitzen. Seine Finger können ein Magazin intuitiv wechseln. Alle Nachladezeiten verkürzen sich um eine halbe Aktion. Halbe Aktionen verkürzen sich zu freien Aktionen.

Kosten: 4 EP

Schnellziehen

Ganz gleich ob Fernkampf- oder Nahkampf-

Waffe, der Charakter hat durch das Schlachtfeld gelernt, seine Tötungswerkzeuge immer bereit zu halten. Die halbe Aktion für das Ziehen der Waffe wird zu einer freien Aktion.

Kosten: 5 EP

Sprintgewöhnung

Kurzstreckensprints bis zur nächsten Deckung können über Leben und Tod entscheiden. Der Körper hat sich an den Moment höchster Geschwindigkeit gewöhnt. Die Ausdauerkosten für zusätzliche Felder durch das Sprinten werden halbiert, sind aber immer mindestens 1.

Kosten: 9 EP

Sprungkraft

Immer wieder hat sich der Charakter in eine Deckung werfen müssen oder wurde vom Druck der Einschläge umgeworfen. Anstatt sich mit den Armen abzustößeln, hat er gelernt aus der Liegeposition in den Stand aufzuspringen. Aufstehen wird zur freien Aktion.

Kosten: 4 EP

Standhaftigkeit

Der Charakter hat schon zu oft aussichtslosen Situationen getrotzt. Er hat einen eigensinnigen Mut entwickelt, der ihn handeln hatte lassen, wohingegen andere gezögert haben. Damit kann er den ersten Moralwurf, zu dem er in einem Kampf gezwungen wird, ignorieren. Bis zu diesem Zeitpunkt erleidet er pro Treffer nicht mehr einen Moralverlust von -1.

Kosten: 12 EP (wird durch Furchtlos ersetzt)

Vorhalten

Oft genug hat der Schütze auf bewegte Ziele gefeuert. Er kennt die meisten Ausweichbewegungen und weiß, wohin er zielen muss, damit sein Schuss besser treffen kann. Der Malus von -3 auf bewegte Ziele wird auf -2 reduziert. Das gilt auch für Raumdämpfe.

Kosten: 5 EP

Waffenmeister

Nur eine Hand voll Menschen dürfen sich als Waffenmeister bezeichnen lassen. Sie sind unübertroffene Künstler ihrer Waffengattung. Ihr Kampfstil erschafft eigene Schulen. Gegenwärtig existieren nur sieben von ihnen. Falls ein Charakter jemals so lange lebt, diese

besondere Ehre verliehen zu bekommen, erhöht sich seine Bekanntheit um +50. Außerdem ist sein Waffenverständnis so tief, dass er intuitiv jede Waffe auf Fertigkeitsstufe 5 verwenden kann. Die Steigerungskosten sind immer einfach, auch im Selbststudium. Der Titel muss verliehen werden.

Erfordert: zwei Waffenkategorien auf mindestens 10 oder eine Waffenkategorie auf 15 (Legende).

Widerstandsfähig

Durch viele Wunden hat der Charakter gelernt, dass Schmerz eine Illusion des Körpers ist. Er ist eine Warnung, die mit genügend Willenskraft überhört werden kann. Der Charakter erleidet bei unter 50% Widerstand keinen Abzug von -2 auf alle Würfe mehr.

Kosten: 10 EP

Zielhaltung

Durch eine intensive Scharfschützenausbildung oder stetiges Zielen im Kampf hat der Charakter eine natürliche Atmung und Haltung für das Feuern entwickelt. Sein Körper stabilisiert die Waffe zusätzlich, während der Charakter in der Pause zwischen zwei Herzschlägen abkrümmt. Das führt dazu, dass Zielen (halb) die Präzision zusätzlich um +1 und Zielen (voll) die Präzision zusätzlich um +2 verbessert.

Kosten: 7 EP

Zweite Haut

Die Rüstung ist nach Hekaden Teil des Wohlfühls des Charakters geworden. Ohne sie fühlt er sich nackt. Er kennt ihr exaktes Gewicht und jede kleine Beule. Die Last und Behinderung reduzieren sich für ihn um -3, bis minimal 0.

Kosten: 16 EP

Erfordert: Rüstungsgewöhnung

Freizeit und Zivilspiel

Die Spieler sind frei zu tun, was ihnen beliebt. Jede Möglichkeit Einkommen zu erzielen, kann genutzt werden. Neben den gefährlichen Leben als Söldner ist es ebenso gut möglich zivil oder selbstständig zu arbeiten. Eine Angestelltenstelle ist besonders für Charaktere interessant, die für einen gewissen Zeitraum an Spielsitzungen nicht verfügbar sind, aber dennoch Geld und Erfahrungspunkte verdienen wollen. Um längere Zeiträume zu überbrücken, kann auch das gesamte Kollektiv arbeiten gehen oder sich fortbilden. Allerdings dreht sich das Universum weiter und die Fortschrittswürfe von Feindschaften, Rivalen oder anderen bedeutenden Hintergrundaktivitäten werden angesammelt. Für diese Vorhaben können im 6. Kapitel die Aufträge unter Beruf, auf Seite 775, genutzt werden.

Es gibt zudem Tätigkeiten, die, wie der Asteroidenbau, nicht einfach über eine Probe abgehandelt werden können. Dazu können spezielle Regeln eingesetzt werden, um dort ein Spiel zu ermöglichen, wo es vorher mit einem Würfelwurf verkürzt worden wäre.

Grundlegend steht es der Spielleitung frei, ob sie die weiter unten aufgeführten Regeln anwenden oder lieber eigene nutzen will. Im Gegensatz zur narrativen und taktischen Ausführung, die frei miteinander kombinierbar sind, bauen die Freizeitregeln aufeinander auf. Wenn sich für sie entschieden wird, sollten sie auch möglichst vollständig angewandt werden.

Im Folgenden sind die wichtigsten, selbstständigen Beschäftigungen mit Regeln beschrie-

ben. Sie können jederzeit zwischen und innerhalb von Aufträgen eingesetzt werden. Manche Auftragsarten beziehen sich allein auf diese besonderen Regeln. Im freien Modus oder in der Zeit der Reise empfiehlt es sich, dass sich die Spieler damit die Zeit vertreiben können.

Asteroidenbau

Wenn Allbau nicht durch die speziellen Gesetze eines Systems oder die Nutzungsrechte von Unternehmen eingeschränkt ist, kann jeder mit genügend Wissen und den erforderlichen Gerätschaften sich frei an den Schätzen des Weltalls bedienen. Dies ist grundlegend eine **Erzdrechsel** (Seite 468), ohne die nur 1 LE des jeweiligen Vorkommens abgebaut werden kann. Der Asteroidenabbau gliedert sich in 4 Phasen:

1. Bewegung auf der Systemkarte zu einem Asteroidensymbol

2. Mineralienwurf: Dazu wird 1W6 gewürfelt und die entsprechenden Modifikationen werden hinzugerechnet. Der Reichtum des Systems lässt sich aus dem 5. Kapitel, über der Kurzbeschreibung, entnehmen. Welche Organisationen sich im System befinden, kann über den Punkt ansässige Organisationen auf derselben Seite (ab Seite 592) ganz unten, erfahren werden. Danach wird nur noch der Bonus des Detektors addiert. Ist die Summe über 4, kann das Ergebnis in der Tabelle zum Vorkommen-Wurf abgelesen werden.

3. Vorkommen-Wurf (siehe nächste Seite)

4. Schwierigkeitsgrad und Komplikationen (siehe nächste Seite)

Mineralien-Wurf	
Ursache	Modifikation
Das System ist arm	-4
Das System ist karg	-2
Das System ist ergiebig	+2
Das System ist reich	+4
Das System liegt hinter dem 4. Tor	+1
Piratenkläne (keine Silberfalken, kein Kriegsgebiet) befinden sich im System	-1
Unternehmen (kein Kriegsgebiet) befinden sich im System	-2
Detektor	+X

Vorkommen-Wurf	
Ergebnis	Mineralienart
1-4: Keine	-
5: Ein Vorkommen auswürfeln	1-5 Erzader 6 Edelmetallader
6: Ein Vorkommen auswürfeln	1-4 Erzader 5-6 Edelmetallader
7: Zwei Vorkommen auswürfeln	1-3 Erzader 4-6 Edelmetallader
8: Zwei Vorkommen auswürfeln	1-3 Erzader 3-5 Edelmetallader 6 Seltene Ader
9: Drei Vorkommen auswürfeln	1-2 Erzader 3-5 Edelmetallader 6 Seltene Ader
10: Vier Vorkommen auswürfeln	1-2 Erzader 3-4 Edelmetallader 5-6 Seltene Ader
Aderbeschaffenheit	
Erzader	1-3: Erz 4-6 Titanmetalle
Edelmetallader	1-3 Gold 4-6 Platinmetalle
Seltene Ader	1-2 Edelsteine 3-4 Seltene Erden 5 Forschungsobjekte 6 Uran 235

Schwierigkeitsgrad

Nachdem die Anzahl und Art der Vorkommen ermittelt wurde, ergibt sich daraus der Schwierigkeitsgrad des Abbaus. Die Spieler

können sich aber auch für einen kleineren Asteroiden und damit weniger Vorkommen entscheiden, falls ihre Ausrüstung noch unzureichend ist.

Schwierigkeitsgrad	Effekt
Kleiner Asteroid	1 Vorkommen: max. 1 Komplikationen, 1 Komplikationspunkt je 5 Meter
Mittlerer Asteroid	2 Vorkommen: max. 2 Komplikationen, 1 Komplikationspunkt je 4 Meter
Großer Asteroid	3 Vorkommen: max. 4 Komplikationen, 1 Komplikationspunkt je 3 Meter
Riesiger Asteroid	4 Vorkommen: max. 8 Komplikationen, 1 Komplikationspunkt je 2 Meter, verdoppelte Ausbeute

Komplikationen

Die Spielleitung würfelt verdeckt die Tiefe für jedes Vorkommen mit 1W20 aus und notiert sich diese. Jedes weitere Vorkommen erhält +5 Meter Tiefe auf seinen Wurf. Die Spielleitung nennt dann mit einer frei gesetzten Abweichung bis zu 5 Metern die ungefähre Tiefe der Vorkommen. Anhand der Tabelle kann sie ablesen, wie viel Komplikationspunkte sie erhält. Bevor die Spieler anfangen zu bohren, muss die Spielleitung diese Punkte ausgeben. Komplikationen können in beliebiger Tiefen

gesetzt werden. Sie dürfen nicht auf eine bereits mit Mineralien oder einer anderen Komplikation besetzten Tiefe gelegt werden. Sind die Komplikationen verteilt, ist die Zeitlinie beim Bohren erschaffen. Die Reihenfolge der Komplikationen darf nach der Auswahl nicht mehr verändert werden. Alles Weitere wird von der Notiz abgelesen und liegt in den Händen der Spieler. Dann beschreibt die Spielleitung die Bohrung Meter für Meter. Pro Meter wird 1 Vase Zeit benötigt.

Komplikation	Effekt	Phänomen	Kosten
Anomalie	Die Spielleitung kann sich ein unerklärliches Phänomen ausdenken.	Vom Energieausfall, bis hin zu Phantomsignalen und unbekannten Krankheitserregern ist alles möglich.	5
Aufschlag	Ein anderer Asteroid kollidiert mit dem der Spieler. Die Situation ist lebensgefährlich.	Wenn es zu spät ist, ist der rasende Gesteinsbrocken mit bloßem Auge sichtbar. Der Aufschlag erfolgt nur wenige Augenblicke darauf. Die Kollisionskraft schleudert die Charaktere von der Oberfläche. Ihr Asteroid kann zerbrechen und aus der Bahn geworfen werden. Falls sie nicht durch die Wucht oder Splitter getötet werden, werden die Charaktere von einer Staubwolke begraben.	5
Bruchstein	Der Metallbohrer erzeugt große Oberflächenrisse, die bald zusammenfallen.	Lautes Knirschen und Brechen werden von einer Vibration an der Oberfläche gefolgt. Risse bilden sich und die Oberfläche bricht ein.	3
Extremwiderstand	Der Metallbohrer wird beschädigt.	Zuerst sind knirschende Geräusche zu hören, dann folgt ein Funkenschlag. Es kommt zur Überhitzung und brechenden Metall.	2
Gasblase	Sie wird durch den Lichtbohrer entzündet. Die Explosion ist lebensgefährlich.	Ein Zischen ist zu hören. Kurz darauf bildet sich ein Schweiß und Gas bricht überall hervor. Bei einem Funken zerstört es die Oberfläche und alles darauf.	3
Hohlraum	Der Metallbohrer muss neu ausgerichtet werden.	Der Bohrer bewegt sich wie immer, doch wenn die Charaktere hören könnten, kämen keine Bohrergeräusche mehr.	1
Konkurrenz	Die Kosme oder ein Unternehmen erscheint und fordert den Asteroiden für sich.	Ein Schiff mit bekannter Identität kommt näher. Es funkt, verhandelt aggressiv und kann bei einer Ablehnung mit Verstärkung zurückkehren.	4
Piraten	Piraten erscheinen und suchen nach leichter Beute.	Nicht identifizierbare Schiffe nähern sich. Entdecken sie das Kollektiv, greifen sie an.	4
Staubbereich	Der Lichtbohrer bricht sich und kommt nicht tiefer.	Partikel steigen langsam auf und breiten sich wie ein zarter Nebel aus. In der Tiefe verfärben sie das Licht.	1
Strahlende Elemente	Der Metallbohrer erhöht die Strahlung langsam. Der Lichtbohrer setzt sie sofort frei.	Ein Strahlungszähler fängt an zu knistern und die Charaktere fühlen sich unwohl. Ihnen wird heiß, sie werden durstig und dann ohnmächtig.	2
Zufall	Es passiert etwas Harmloses, das die Charaktere jedoch verunsichern könnte.	Der Bohrer geht aus, es gibt eine Erschütterung der Oberfläche, Phantomsignale von Schiffen oder Anzeigen, werden erfasst oder ein Asteroid kommt sehr nahe und taucht knapp unter dem der Spieler weg.	1

Aufbau

Dieser Abschnitt beschreibt den Aufbau einer Kolonie unter Kontrolle des Kollektivs. Er gliedert sich in:

1. Karte erschaffen
2. Natürliche Rohstoffe platzieren
3. Verwaltung

1. Karte erschaffen

Zunächst wird eine beliebig große Karte geschaffen. Dabei wird empfohlen zunächst nur ein kariertes Blatt oder das Blatt auf der vorletzten Seite dafür zu verwenden. Weitere Blätter können dann vom Kollektiv erkundet werden.

Liegt das Blatt vor, muss, je nach Planetenart, unterschiedlich oft auf die Geländemerkmale (siehe Tabelle unten) gewürfelt werden. Diese werden von dem Würfelnden auf der Karte platziert. Dabei gilt, dass die Spielleitung die Platzierung akzeptieren muss. Die Maßgaben von Form und Fläche bei den Geländemerkmale sind nur grobe Anhalte und müssen nicht 1:1 übertragen werden. Die Geländemerkmale können auch aus verschiedenen Habitaten entspringen, sofern es die Spielleitung erlaubt. Alle Rohstoffvorkommen werden dabei von der Spielleitung im Geheimen platziert.

2. Natürliche Rohstoffe platzieren

Die Spielleitung verteilt nun Wasser, fruchtbaren Boden und Erzvorkommen in der Reihenfolge.

Sie kann dazu eine zweite Karte nutzen oder sich ihre Platzierungen anderweitig notieren. Das **Wasser** muss nicht an der Oberfläche sichtbar sein. Es reicht, wenn die Spielleitung in etwa weiß, wo Grundwasser fließt, welches gefördert werden kann. Ohne Wasser ist das Wachstum immer 0%. Die Menge variiert stark in den einzelnen Habitaten.

Fruchtbarer Boden wird durch das Geländemerkmale bestimmt und durch die Spielleitung platziert. Alles, was nicht ausdrücklich unfruchtbar ist (Das Wachstum beträgt immer 0%), ist gewöhnlich fruchtbar (Wachstum wie auf Seite 311 angegeben). Ausdrücklich genannter fruchtbarer Boden erzeugt +5% Wachstum pro Zyklus.

Erzvorkommen sind priorisiert in Bergen, Klippen und Felsen zu platzieren. Sie können auch auf Ebenen platziert werden, hier muss das Kollektiv aber tief bohren. Ein Vorkommen markiert das Feld, auf dem es platziert

wurde und alle daran angrenzenden Felder, damit es vom Kollektiv schneller entdeckt werden kann. Die Vorkommen dürfen nicht überschneidend platziert werden

Baumaterial wird durch Geländemerkmale platziert. Jedes Feld mit Bäumen kann durch eine Forststation (Seite 514) abgebaut werden.

3. Verwaltung

Nachdem die Karte und ihre natürlichen Rohstoffe erschaffen wurde, kann das Kollektiv frei Gebäude (Seite 514) bauen. Jedes Gebäude benötigt Energie, bestimmte Rohstoffe, es kostet Unterhalt oder beeinflusst die Umweltverschmutzung (UV). Es müssen folgende Dinge notiert werden:

- Energieproduktion/-verbrauch
- Güterproduktion/-verbrauch pro Zyklus
- selbsterstelltes Handelsangebot
- Unterhalt pro Zyklus
- Umweltverschmutzung pro Zyklus

Umweltverschmutzung (UV)

Viele Gebäude erzeugen entweder einmalig UV oder UV pro Zyklus. UV sammelt sich an, wenn sie nicht aktiv reduziert wird. Erreicht die UV einen bestimmten Wert, werden die nachfolgenden Effekte ausgelöst. Überschreitet sie dabei einen Kipppunkt, ist der Schaden irreversibel und die UV kann nicht mehr unter den Kipppunkt fallen.

Aller 10 UV: Wachstum aller Flora -1%

Aller 20 UV: -1 Evolutionspunkte für alle hier lebenden Tiere.

Ab 30 UV: Aller 3 Zyklen 1 totes Tier oder 1 verdorrte Agrarfläche

Ab 50 UV: Beliebig 50 unfruchtbaren Boden erschaffen

Ab 70 UV: wenn Luft ungefiltert geatmet wird, -1 KO für alle Organismen und jeden Zyklus einen Wurf auf Krankheit

Ab 100 UV: Kipppunkt, der Boden wird sauer, das Wasser giftig, die Luft lässt sich nur noch gefiltert atmen

Ab 110 UV: Die Pflanzen sterben und das Gebiet verwandelt sich zunehmend in eine Wüste. Jeden Zyklus Beliebig 10 unfruchtbaren Wüstenboden erschaffen

Ab 120 UV: Alle großen Tiere verenden, Leben ist nur noch in großen Tiefen möglich

Ab 130 UV: Das Wasser versiegt, der Boden ist vollständig vergiftet, alle Tiere verenden

Ab 150 UV: Die Luft lässt sich nicht mehr gefiltert atmen.

Habitat	Geländemerkmale
Arktisch/ Ödland/ Wüste (Fels, Ho-Ka-Mi, Krieverse, Mär, Quadrax, Telsios) 4 Würfe	1 Abgrund – Beliebige 35, darum 10x Beliebige 4 Gefahrenzonen, was auch immer den Abgrund verursacht hat, hat den Boden darum brüchig und einsturzgefährdet gemacht. Er kann ein Zeichen für eine vergangene oder auch kommende Katastrophe sein. 2 Gefahrenggebiet – 3x Beliebige 35, ein häufiger Sturm-, Meteoriten- oder Strahlungsgürtel, Lavafelder oder Erdbebengebiete bedrohen aller 1W3 Zyklen die platzierten Felder. Wenn das geschieht, entstehen 1W3 Forschungsobjekte, außerdem können die Phänomene selbst erforscht werden. 3 Ödnis – Linie 60, weite, leere Ebenen, in denen alle Strukturen und Organismen schutzlos den Elementen ausgeliefert sind. Jeder Organismus und jede Struktur erleidet pro Wanne 1P, pro Zyklus Panzerbrechend 1. 4 Bergmassiv – Beliebige 120, darin 4x Linie 20 als Gipfelkette, massive und unnachgiebige Krustenauffaltungen. Hier befinden 1W3 Vorkommen aus Seltenen Erden und 1W3 Vorkommen aus Edelmetallen, die Ausbeute wird mit 1,5 multipliziert. Die Vorkommen müssen erst von den Charakteren entdeckt werden. 5 Alpha-Predator – Rechteck 16, der Bau eines seltenen Raubtieres mit 2W10+20 Evolutionspunkten. Der Bau ist vor den Umwelteinflüssen geschützt. Es kann hier ein Beutewurf SM durchgeführt werden. 6 Anomalie – Beliebige 36-92, Einschlagskrater eines Meteoroids, von Innen zerstörte Kruste, undenkbares Leben usw., erzeugt jeden Zyklus 1 Forschungsobjekt, kann erforscht werden, im Gegenzug geht von der Anomalie eine tödliche Gefahr aus 7 Strahlungsgebiet – Beliebige 36, 1 Uranvorkommen platzieren, auf der Oberfläche leichte, unter der Oberfläche mittlere und rund um das Vorkommen schwere Strahlenbelastung. 8 Oase – Beliebige 24, eine geschützte Wasserstelle, ein Spalt in den Untergrund, in dem Pilze und Moose gedeihen oder weite Kavernen. Hier können Organismen überleben. 9 Abbauggebiet – es werden 1W3+1 Erz-, 1W3 Edelmetall- und 1W3-1 Seltene Adern platziert (Seite 308). 10 Freie Auswahl - es kann ein beliebiges Geländemerkmale gewählt werden
Grasland/ Savanne/ Tundra (iPolo!T, Nocteria, der Fels) 5 Würfe	1 Fluss – Beliebige Linie von einem Kartenrand zum nächsten mit 1W3-1 Abzweigungen, 1W6 würfeln: 1-2 Raubtiere, wie Krokodile, lauern im Wasser; 3-4: Trinkstelle für Steppentiere, die zu ihm migrieren; 5-6: friedlicher, fischreicher Fluss; die Flussufer sind bis zu 20 Feldern davon entfernt fruchtbarer Boden, aber aller 1W6+1 Zyklen zerstören Überschwemmungen Agrarflächen 2 Totes Land – 3x Viereck 30, unfruchtbarer Boden ohne Grundwasser. Wird von Tieren gemieden. 3 Steppe – 5x Beliebige 16 Hügel, 7x Beliebige 6 Felsen, im Schatten der Felsen siedeln sich Tiere an. 4 Weideland – 4x Viereck 20 fruchtbarer Boden, wird aber jeden Zyklus von Pflanzenfresser abgegrast, die auch Agrarflächen beschädigen werden. 5 Baumschulen – 6x Beliebige 12 Baumschulen, brauchen viermal so lange, um aufgeforstet zu werden. 6 Sturmgebiet – Viereck 40, das Gebiet wird aller 1W20 Zyklen von Sand-/Schnee-/Gewitterstürmen heimgesucht. Strukturen werden begraben oder weggeschwemmt. Windkraftenergie ist hier verzehnfacht. 7 Herden – Tierherde durchstreifen aller 3 Zyklen das gesamte Gebiet und fressen alles an Vegetation, dass sie erreichen können. Raubtiere vertreiben sie. 8 Raubtierrudel – 3x Beliebige 12 Tierbaue, von denen aus Raubtiere mit 1W10+10 Evolutionspunkte Beute (auch Menschen), jagen. Jeder Tierbau greift einmal im Zyklus an. 9 Fruchtbarer Boden – Beliebige 40, fruchtbarer Boden, der das Wachstum um +5% pro Zyklus erhöht. 10 Freie Auswahl - es kann ein beliebiges Geländemerkmale gewählt werden
Gemäßigtes Klima (Drillinge, Emperion, Ga-Ki-Ri) 6 Würfe	1 Gebirge – Beliebige 80 darin 2x Linie 20 als Gipfel, hier befinden sich 1W3 Erz und 1W3-1 Titanmetalle. 2 Seenlandschaft – 4x Beliebige 1W20+5, die Seen müssen innerhalb von 10 Felder entfernt zu jeweils einen anderen See sein. Der Boden zwischen den Seen ist lehmig und eignet sich nicht als Bauplatz. 3 Lichte Wälder – 3x Beliebige 24, jede Raumeinheit ist ein Baum, werden mit Lücken platziert 4 Sumpf – Beliebige 4W20+10, gefährlich für Menschen und Tieren, kein Baugrund 5 Dichte Wälder – 2x Beliebige 48, jede Raumeinheit ist ein Baum, die einen dichten Dickicht bilden 6 Berg – Beliebige 35 darin Linie 10 als Gipfel, 1W3-1 Erze Vorkommen platzieren 7 Flussgebiet – 3 beliebig lange Linien mit 1W3+1 Abzweigungen, können in Seen, Sümpfen oder dem Kartenrand münden. Bis zu 5 Feldern um die Flüsse ist der Boden fruchtbar. 8 Tal – Linie 45, flankiert von 2x Linie 65, es ist ein geschütztes Tal, in dem sich seltene Tiere mit 1W10+15 Evolutionspunkte zurückgezogen haben. 9 Überreste – Beliebige 35, alte Anlagen, verlassene Dörfer und zurückgelassene Ausrüstung bis zu 2000 AWE in wartungsbedürftigen oder zerstörten Maschinen 10 Freie Auswahl - es kann ein beliebiges Geländemerkmale gewählt werden
Tropisch (Argäa, Monumentorion) – 7 Würfe	1 Großfluss – Beliebige Linie von einem Kartenrand zum nächsten mit mindestens 10 Felder Breite. 1W6+2 Abzweigungen, beinhaltet Raubtiere, wie Piranhas und Flussschlagen, ist eine Trinkstelle für Herden überschwemmt aller 3 Zyklen 1W20 Felder an seinen Ufern. 2 Giftgebiet – 4x Linie 20, hier sind giftige Schlangen, Insekten und Krankheitsübertragende Mücken 3 Graben – 2x parallele, beliebig Lange Felslinien, die von einem Karten zum anderen entlang laufen, passierende Flüsse werden zu Wasserfällen, 1W3 Edelmetalladern, 1W2 Edelsteinadern platzieren 4 Dschungel – Beliebige 60, es gibt keinen Platz zwischen den Bäumen, sie können passiert werden 5 Dichter Dschungel – Beliebige 80, es gibt keinen Platz zwischen den Bäumen, sie können nicht passiert werden, sondern ein Weg muss sich zwischen ihnen freigeräumt werden 6 Dschungelsumpf – Beliebige 40, ein unbebaubares Sumpfgebiet, dessen dichte Bäume nur durch Boote umfahren werden können. Es ist gleichzeitig ein Giftgebiet. 7 Großtiere - 3x Beliebige 20, Gorillas, Seekühe, Elefanten und andere Großtiere mit 1W6+10 Evolutionspunkten bewegen zwischen den 3 platzierten Räumen. 8 Raubtiere - 3x Beliebige 20, Jaguare, Anakondas, Krokodile und andere Raubtiere mit 2W6+12 Evolutionspunkten jagen zwischen den 3 platzierten Räumen. 9 Blütenlichtung – Geheime Platzierung, Beliebige 25, Argäischer Boden (+15% Wachstum, -5 Umweltverschmutzung pro Zyklus), eine argäische Blüte strebt danach in Symbiose mit allen Lebewesen zu erblühen. Alle Pflanzen sind intelligent und verteidigen sich. Die Blüte gilt als 10 LE Forschungsobjekte. 10 Freie Auswahl - es kann ein beliebiges Geländemerkmale gewählt werden

Basteln

Mit der Bastel-Fertigkeit kann ein Charakter eigene Ausrüstung herstellen und bestehende verbessern. Der grundlegende Rohstoff dazu sind Komponenten.

Gegenstände in Komponenten umwandeln

Die Last eigener Gegenstände wird im Verhältnis **2 Last zu 1 Komponente** der gleichen Seltenheit umgewandelt.

Gegenstände der Seltenheit **Ü** und beschädigte Gegenstände geben nur minderwertige Komponenten her. Ist der Gegenstand zerstört, erzeugt er nur 1 Komponente in der Qualität **Schrott**. Gegenstände ohne Last bestehen immer nur aus einer Komponente. Last kann nicht in Raum oder Masse übersetzt werden. Gegenstände, die nur Raum oder Masse

besitzen, können nur durch Raum-Komponenten gebaut werden. Hierbei gibt 1 Raum eine Raumkomponente und 1 Masse 10 Raumkomponenten.

Komponenten können überall gekauft werden, wo Geschäfte sind. Sie sind in der Seltenheit des höchsten Angebots für eine beliebige Ausrüstung erwerbbar.

Umwandlungsprobe

Komponenten können in einem unten angegebenen Verhältnis über eine **Bastel-Probe (BI, KE, GE)**, erschwert um die unten angegebene Seltenheitsstufe, zu höherwertigen Komponenten veredelt werden. Scheitert das Umwandeln, sind alle Komponenten verloren. Es kann eine beliebige Menge Komponenten gleichzeitig umgewandelt werden. Das erhöht nur die Zeit des Vorganges. Die Umwandlung einer Komponente dauert 5 Vasen.

Umwandlungstabelle	Schrott (Ü)	Minderwertig (V)	Gewöhnlich (S)	Überlegen (SM)	Perfekt (SE)
Kosten in AWE für einzelne Komponenten	1 (Last) 2 (Raum)	3 (Last) 6 (Raum)	15 (Last) 30 (Raum)	60 (Last) 120 (Raum)	120 (Last) 240 (Raum)
Umwandlungs-verhältnis		4:1	2:1	4:1	2:1 (erfordert Ausrüstung)
Erschwernis der Umwandlung		-4	-2	-4	-6 (erfordert Ausrüstung)
Qualitätspunkte	-6	-2	0	+4	+10

Baupläne

Notwendig für das Basteln eines Gegenstandes ist der **Bauplan und 1,5-mal so viele Komponenten, wie der Gegenstand Last oder Raumeinheiten** besitzt. Bei Ausrüstung ohne Last werden 2 Komponenten benötigt. Baupläne kosten immer mindestens doppelt so viel, wie der Gegenstand, den sie abbilden. Immer wenn ein kaufbarer Gegenstand ausgewürfelt wurde, kann auch sein Bauplan erworben werden.

Ein Gegenstand muss vollständig aus Komponenten einer Kategorie bestehen, um ihren jeweiligen Bonus zu erlangen.

Bastel-Probe

An einer Werkbank wird die **Bastel-Probe (BI, KE, GE)**, erschwert um **-1 je 2 Last/Raumeinheiten** sowie um je **2 Besonderheiten** des herzustellenden Gegenstandes, ausge-

führt. Dann werden alle Erfolge und Misserfolge zusammengezählt. **Je 2 Erfolge** gewinnt der Charakter **1 Qualitätspunkt**.

Scheitert die Probe, ist die Hälfte der Komponenten und alle Zeit verloren (Pro benötigter Komponente 10 Vasen).

Ist der Wurf erfolgreich, kann sich der Charakter mit den Qualitätspunkten Verbesserungen aus der Qualitätsliste auf der nächsten Seite erwerben. Alle negativen Qualitätspunkte müssen ausgeglichen werden, bevor sich positive Qualitäten gekauft werden können.

Bsp: Umi, Last: 2, 3 Besonderheiten: Benötigte Komponenten: 3

Erschwernis für die Probe: -1

Bastel-Probe mit 4 Erfolgen = 2 Qualitätspunkte + 0 Qualitätspunkte durch gewöhnliche Komponenten

Qualität	Effekt	Kosten
Perfektioniert (benötigt perfekte Komponenten)	Beliebig viele Besonderheiten für ihre Qualitätskosten hinzufügen oder entfernen. Fokussiert, Verbessert und Verstärkt kosten jeweils -1 Qualitätspunkt weniger, Seite 463	-7
Weiterentwickelt (benötigt überlegene Komponenten oder besser)	1 negative Besonderheit entfernen oder eine positive für die Qualitätskosten hinzufügen, Mehrfachkauf möglich, Seite 463	-3
Fokussiert	X bei einer Besonderheit um 1 erhöhen, Mehrfachkauf möglich	-3
Verstärkt	Der Schaden wird um 1 erhöht, Mehrfachkauf möglich	-3
Verbessert	Eine Eigenschaft wird um 1 erhöhen, Mehrfachkauf möglich	-2
Veredelt	Der Gegenstandspreis wird um 50% erhöht, Mehrfachkauf möglich	-2
Optimiert	Die Last um -1 reduzieren (mindestens 1), Mehrfachkauf möglich	-1
Schrott	2 Ausfallwürfe durchführen, -100% Preis	+4
Minderwertig	1 Ausfallwurf durchführen, -50% Preis	+2
Improvisiert	Auch eine 18 und eine 19 sind ein Patzer bei einem Wurf	+1
Ungeschützt	Der Gegenstand erhält Störanfällig und Zerbrechlich, Seite 466	+1

Ausfallwurf	
Ergebnis	Effekt
1	Der Gegenstand ist zerstört.
2	Der Gegenstand besitzt nur 5 Anwendungen, dann muss er repariert werden.
3	Es gibt eine 50% Wahrscheinlichkeit bei jeder Anwendung auf eine Fehlfunktion.
4	Ein Patzer ist bereits ab 15 und höher gegeben.
5	Abnutzung 2 (zwei Eigenschaften um 1 reduzieren oder die Last um 2 erhöhen, falls der Gegenstand keine Eigenschaften besitzt)
6	Der Gegenstand ist nicht modifizierbar.

Feldreparatur

Im Kampf kann für eine volle Aktion eine **Feldreparatur-Probe (WA, GE)** durchgeführt werden. Diese ist erschwert um:

-1: für jede Eigenschaftssenkung (Pz, Sch, usw)

-2: für jeden Deeskalationsschaden auf ihr

-3: für jede erhaltene negative Besonderheit

Jeder Erfolg kann **1 Deeskalationsschaden, 1 Wertesenkung oder 1 negative Besonderheit temporär für 1 Kampfrunde entfernen (für die Erschwernis-Berechnung weiterer Proben gelten sie immer noch als existent).**

Es können zusätzlich X Erfolge ausgegeben werden, um diese Zeit um X Kampfrunden zu erhöhen.

Es wird zudem mindestens ein Feldkasten benötigt, um die Probe durchzuführen.

Wartung

In Systemen kostet eine Wartung 10 AWE pro verlorenem Panzerungspunkt und 5 AWE pro verlorenen Widerstand. Wurde ein Raum/ Gegenstand vollständig zerstört, muss er für 50% seiner Listenpreiskosten wiederhergestellt werden. Hat ein Gegenstand eine permanente Verschlechterung erhalten (Abnutzung, Reduzierung der Eigenschaften usw.) kostet eine Wiederherstellung pro Verschlechterung 10% des Wertes, des Gegenstandes. Für jeden so wiederhergestellten Punkt oder entfernte Verschlechterung muss das Kollektiv 10 Vasen warten.

Der Charakter kann stattdessen eine **Wartung-Probe (BI, WA, GE)**, modifiziert um die verwendeten Komponenten (Qualitätspunktebonus als +/-X) und die Seltenheit der gewarteten Ausrüstung (Ü: +0, V: -1, S: -2, SM: -3, SE: -5, E: -10), ausführen. Zusätzlich

werden pro wiederhergestellten Punkt oder entfernte Verschlechterung 1 Komponente und 5 Vasen Zeit benötigt.

Jeder Erfolg kann ausgegeben werden, um:

- die Wartungskosten für verlorene Panzerungspunkte und Widerstand um -1 zu senken (bis zu einem Minimum von 1 AWE pro Punkt).
- eine permanente Verschlechterung eines Gegenstandes kostenfrei zu entfernen.
- es werden 15% aller eingesetzten Komponenten zurückerhalten (bis 75%).
- es wird -1 Vase weniger pro wiederhergestelltem Punkt und entfernter Verschlechterung benötigt (bis 1 Vase).

Produktion und Konstruktion

Im Gegensatz zum Basteln ist eine Produktion ein sicherer Prozess. Er hält sich streng an den Bauplan und darin ist es nicht möglich, den Gegenstand zu modifizieren. Dafür ist er effizienter und gelingt wahrscheinlicher. An einem 3D-Drucker wird eine **Produktions-Probe** (IZ, GE), erschwert um -1 je 3 Last oder Räume des herzustellenden Gegenstandes, ausgeführt. Dabei werden stets gewöhnliche Komponenten im Verhältnis 1:1 zur Last aufgewendet. Die Nutzung von überlegenen Komponenten führt zu +3 auf die Probe und perfekte Komponenten zu +6 auf die Probe

sowie den Besonderheiten: „Stabil“ und „Zuverlässig“. Für die **Konstruktion** von Schiffsräumen finden sich die Regeln auf Seite 315 und für Gebäude auf Seite 514.

Modifikationen

Unabhängig von der Erschaffung von Gegenständen können Drohnen, Rüstungen und Waffen noch mit speziell gekennzeichneten Modifikationen erweitert werden. Diese können, ohne einen Wurf, an einer Werkbank oder mit Werkzeugen dem entsprechenden Ausrüstungsgegenstand hinzugefügt werden. Modifikationen werden immer an einem bestimmten Teil oder Bereich der Ausrüstung eingesetzt. Dieser ist dann für weitere Modifikationen blockiert. Eine Ausnahme bilden dabei die Besonderheiten Mehrfachkauf, bei dem sich die Modifikationen mehr als einmal einbauen lassen, und Kombinierbar, das den Platz nicht für andere Modifikationen blockiert. Ein X bei dem Bereich bedeutet, dass die Modifikation für jeden Bereich frei gewählt werden kann. Außerdem besitzt Ausrüstung mit dem Prädikat Telsios die Möglichkeit auf jeweils zwei Modifikationen pro Bereich. Modifikationen sind zudem nicht fest und können beliebig oft ausgetauscht werden.



Diebstahl

Ein Charakter kann in jeder Pause auf Stationen oder Planeten einen Diebstahlwurf ausführen. Der Diebstahl gliedert sich dabei in drei Schritte:

1. **Opfer entdecken** (Diebstahl-Probe: WA, IN, KE)
2. **Diebstahl durchführen** (Diebstahl-Probe: BE, GE)
3. **Flucht** (falls entdeckt)

1. Opfer entdecken

Der Spieler führt eine **Diebstahl-Probe** (WA, IN, KE) aus und notiert sich seine Erfolge. Ist sie erfolgreich, wird er fündig und die Diebstahlszene kann konstruiert werden.

Dabei darf der Spieler nun seine Erfolge auf die Kategorien Person, Umgebung und Chaos verteilen. Jeder so verteilte Erfolg erhöht den Wurf auf der jeweiligen Tabelle um +1. Dann würfelt die Spielleitung 1W10 auf jede Tabelle und addiert die zugeteilten Erfolge.

Danach beschreibt sie die Szene mit den erwürfelten Parametern. Jeder Misserfolg führt zu -1 auf **jeder** Tabelle.

In unsicheren Systemen wird der Chaos-Wurf um -1, in gefährlichen Gebieten um -2 modifiziert. In Kriegsgebieten ist ein gewöhnlicher Diebstahl unmöglich.

Die Beute wird anschließend auf Seite 455 unter der **Beutetabelle für Diebstahl** ausgewürfelt.

Personentabelle	
Person	Effekt
1 Leibwache	Die Person hat bis zu zwei Leibwachen, die verborgen auf sie achten. Die Anzahl der feindlichen WA-Würfe gegen den Diebstahl erhöhen sich auf drei. Es darf nochmal auf dieser Tabelle für die Eigenschaft des Opfers gewürfelt werden. Alle Werte: 14
2 Paranoid	Ständig dreht die Person den Kopf, als würde sie wissen, dass sie beobachtet wird. Die Diebstahl-Probe ist um -6 erschwert. Alle Werte: 13
3 Köder	Eine Diebesfangende, eine Fernsehsendung oder eine gewaltbereite Person hat absichtlich einen Köder mit Falschgeld ausgelegt. Die Diebstahl-Probe ist um +2 erleichtert. Alle Werte: 12
4 Arm	Die gewonnene Beute wird halbiert und ihr Maximum sind 20 AWE. Gegenstände besitzt die Person nicht. Alle Werte: 11
5 Swörbjoern	Wenn die Person bemerkt, dass sie bestohlen wird, schwört sie auf ihren Namen und den ihrer Sippe Rache. Daraus entsteht der Nachteil: Feindschaft. Alle Werte 14.
6 Krank	Die Person ist mit einer ansteckenden Krankheit infiziert. Beim Diebstahl wird das planetare Ereignis Krankheit, auf Seite 590 beschrieben, durchgeführt. Alle Werte: 10
7 Familie	Das Opfer ist ein Elternteil einer mehrköpfigen Familie. Die Kinder quängeln und erleichtern die Diebstahl-Probe um +3. Dafür werden 1W3+1 WA -Würfe durchgeführt. Alle Werte: 10
8 Kind	Kinder besitzen 1W10 AWE oder 1 allgemeine Ware. Eine Flucht ist automatisch erfolgreich. Wirf 1W6 bei 1-4 greifen Passanten ein. Wirf nochmals auf diese Tabelle mit 1W6+4 (ignoriere das Ergebnis 8). Alle Werte: 7
9 Arbeitende	Die Person ist gerade im Bau oder einen Informationsstand tätig. Die Diebstahlprobe ist um +1 erleichtert. Wird die Diebende entdeckt, springen ihr aber sofort 1W3 Kollegen zur Seite. Alle Werte: 11.
10 Gewöhnlich	Eine gewöhnliche Person. Keine Modifikatoren. Alle Werte: 11
11 Hohes Alter	Eine ältere Person, die einen Diebstahl nur schwer wahrnehmen und sich kaum dagegen wehren kann, ist das Opfer. Die Diebstahl-Probe ist um +2 erleichtert. Eine Flucht ist automatisch erfolgreich, allerdings wird 1W6 gewürfelt. Bei 1-2 greifen Passanten ein. Alle Werte: 8
12 Pärchen	Verliebte Menschen flanieren genüsslich. Die Diebstahl-Probe ist um +3 erleichtert. Es werden zwei WA-Würfe bei der Ausführung durchgeführt. Alle Werte: 10
13 Intellektuelle	Die Beutetabelle verändert sich zu 1: Bastelausrüstung, 2: Diskus-, 3: Diplomaten- 4: Forschungs- 5: Journalismus- 6: Zusatzausrüstung bis V. Alle Werte: 11
14 Handelnde	Es wird auf der allgemeinen Beutetabelle 1 Unterkategorie mit Ausnahme von Schiffsteilen, und dort 1 Gegenstand bis V ausgewürfelt. Alle Werte: 11
15 Komponenten	Wirf für die Beute 1W6: bei 1-4 erhält die Diebende 1W6 gewöhnliche Komponenten, bei 5-6 erhält sie 1 überlegende Komponente. Alle Werte 11.

Personentabelle	
Person	Effekt
16 Söldner	Die Beutetabelle verändert sich zu 1-3 Sonstiges, 4-6 Waffen und statt allgemeiner Waren kann hier Zusatzausrüstung bis V gestohlen werden. Alle Werte: 12
17 Drohnenbesitz	Als Beute wird eine Drohne bis S ausgewürfelt. Alle Werte 11.
18 Tierhandelnde	Als Beute wird aus den Jagdtabelle (Seite 329) ein Lebewesen mit 1W6+2 Evolutionspunkten erwürfelt. Alle Werte: 11
19 Schwarzmarkt	Es wird auf der Infanteriekampf-Beute 1 Gegenstand bis SM ausgewürfelt. Alle Werte: 14
20 Reich	Eine reiche Person wird ausgemacht. Wenn der Diebstahl gelingt, wird die gewonnene Beute verdoppelt, bei einem Gegenstandswurf wird die Seltenheit auf S erhöht. Alle Werte: 11

Umgebungstabelle	
Umgebung	Effekt
1-2 Leerer Platz	Die Menschen sind verschwunden. Es gibt nur noch das Opfer und den Dieb. Eine Annäherung ist äußerst offensichtlich. Das Opfer erhält +9 auf seinen WA-Wurf.
3-4 Ordnungsmachtpräsenz	In der Nähe des Opfers bewegen sich Ordnungskräfte. Bei einer Entdeckung würden sie sofort eingreifen und den Charakter festnehmen.
5 Überwachung	Der Ort wird von einer Schutzmacht durch Drohnen, Kameras und sonstige Überwachungstechnologie geschützt. Wenn ein Verbrechen erfolgt, wird sofort gegen den Charakter ermittelt.
6-7 Augen in den Wänden	Aus dutzenden Fenstern beobachten ältere Personen, Nachbarn oder jede Art von gelangweilten Personen die Straßen und rufen bei Sichtung eines Verbrechens die Ordnungsmacht. Sie können eine ungefähre Beschreibung des Charakters geben.
8 Lärm	Die Person bewegt sich an einer Baustelle entlang oder auf einem lauten Platz. Geräusche werden übertönt, was den Diebstahl um +1 erleichtert.
9-10 Verkehr	Bahnen rollen an, Fahrzeuge hupen und das Opfer bewegt sich mitten durch den Verkehr. Der Diebstahlwurf ist um +2 erleichtert, jedoch ist nun wird ein zusätzlicher WA-Wurf mit: Alle Werte: 10 durchgeführt.
11 Schatten	Es gibt durch Skulpturen, Fahrzeuge oder Grünanlagen viele Versteckmöglichkeiten und schattenhafte Plätze. Der WA-Wurf aller Beteiligten ist um -1 erschwert.
12-13 Menschenmenge	Das Opfer befindet sich in einer Menschenmenge. Annäherungen durch Menschen sind natürlich. Die Wahrnehmung des Ziels wird um -3, aber die Bewegung des Charakters für eine Flucht um -2 erschwert.
14 Abgelenkt	Das Opfer wird von Straßenkunst oder einem Telefonat abgelenkt. Der Diebstahl-Wurf ist um +3 erleichtert.
15+ Ausruhend	Das Ziel entspannt auf ergonomischen Sitzmöglichkeiten oder in der Bahn. Die wenigen Menschen um ihn, blicken nicht in seine Richtung. Seine Wahrnehmung ist um -5 erschwert.

2. Diebstahl durchführen

Ist das Opfer und die Umgebung bekannt, wird nun eine **Diebstahl-Probe** (BE, GE) gegen den WA-Wurf des Opfers durchgeführt. Alle Erfolge des WA-Wurfs gelten als Misserfolge, die von den Erfolgen der diebenden Person abgezogen werden müssen. Sie gelten als zusätzliche Misserfolge für den Diebstahl-Wurf.

Stehen die Erfolge oder Misserfolge des Diebstahls fest, tritt nun der Effekt des Chaos-

Wurfs in Kraft. Er kann beim narrativen Spiel direkt in die Situation, kurz vor dem Körperkontakt, mit eingebaut werden. Daraus entsteht eine Spielsituation, die die Spielleitung bespielen kann. Will sie sie rein mechanisch abhandeln, gilt:

Sind Erfolge noch übrig, wird auf Seite 455 die Beute ausgewürfelt, ansonsten folgt nun die Flucht.

Chaostabelle	
Chaos	Effekt
1 Dreht sich um	Unerwartet dreht sich das Opfer um und entdeckt die Tat.
2 Verdeckter Polizist	Der Charakter bemerkt die verfolgbare Polizeimarke. Wird er entdeckt, wird der Charakter sofort verhaftet. Alle Werte: 14
3 Klanmitglied	Während des Diebstahls erkennt der Charakter eine Tätowierung eines Klans. Der Klan wird Vergeltung üben oder bei einem meisterlichen Diebstahl den Charakter anwerben wollen. Alle Werte: 14
4 Vertretende	Die Hand des Charakters bewegt sich schon in Richtung der Geldbörse, da spricht ihn eine Vertretende von der Seite an. Das Opfer blickt erschrocken zurück.
5 Diebchen	Der Charakter wird während des Diebstahls selbst bestohlen. In allen Systemen außer friedlichen ist das möglich. Ihm wurden dabei 1W20 AWE gestohlen. Holt er die Diebchen ein, erhält er zusätzlich 1W20 AWE.
6 Feindschaft	Eine Feindschaft des Kollektives wirkt sich aus.
7 Störende Drohne	Eine Werbedrohne drückt sich in das Gesichtsfeld des Charakters.
8 Bewegung	Das Ziel beginnt sich zügig in eine andere Richtung zu bewegen. Der Umgebungswurf wird wiederholt.
9 Übergabe	Die Beute wird an eine andere Person übergeben. Der Personenwurf wird wiederholt.
10 Allianz	Eine Allianz des Kollektives wirkt sich aus.
11 Dokumente	Wirf 1W6, zusätzlich zum Geld erbeutet der Charakter noch Dokumente: 1 Personalien, 2 Persönliche Korrespondenz, 3 Notizen, 4 Zulassungen, 5 Versicherungspapiere, 6 Wertpapiere bis zu 100 AWE
12 Geschmeide	Zusätzlich kann neben dem Geld, mit einem weiteren Diebstahl um -3 erschwert, Schmuck vom Körper gestohlen werden. Bei Erfolg werden zusätzlich 1W6 * 25 AWE addiert.
13 Waffe	Zusätzlich kann mit einem weiteren Diebstahl um -5 erschwert, eine zufällig bestimmte Waffe (V), ab Seite 408, gestohlen werden.
14 Beute	Zusätzlich kann mit einem weiteren Diebstahl um -2 erschwert, ein zufällig bestimmter Behälter (Ü), Seite 476, gestohlen werden.
15+ Wohlhabend	Die gewonnene Beute wird verdoppelt. War die Person zusätzlich reich, dann wird sie vervierfacht.

Geglückter Diebstahl

Wurde der Charakter nicht bemerkt, war der Diebstahl erfolgreich und er kann ohne Konsequenzen den Ort des Geschehens verlassen. Nur wenn die Diebstahl-Probe missglückt, beginnt der dritte Abschnitt, die Flucht. Ist der Diebstahl aufgrund nur von eigenen Misserfolgen der Diebstahl-Probe gescheitert, geht die Beute verloren.

3. Flucht

Die Flucht wird nur notwendig, wenn der Dieb entdeckt wurde. Dann werden vergleichende **Athletik-Würfe** (BE) durchgeführt. Die Siegende behält die Differenz der Erfolge für die folgenden Proben. Pro Wurf verliert der Charakter **1 Ausdauer**.

Hierbei gilt es, so viel wie möglich Erfolge im Verhältnis zum Verfolgenden zu sammeln. Ist die Differenz von Erfolgen, hier als Distanz

bezeichnet, zwischen Verfolgendem und Verfolgtem zu irgendeinem Zeitpunkt 10 oder größer, entkommt der Dieb. Ist sie 0 wird er von seinem Verfolgenden umgeworfen.

Pro Probe wird auf der unten aufgeführten Hindernistabelle gewürfelt. Denn auf den Fluchtweg können noch Hindernisse auftreten, die von beiden überwunden werden müssen. Die Anfangsdistanz beträgt 5.

In einem Beispiel rennt der Dieb vor einem Polizisten weg. Ein Hindernis wird mit 1W10 ausgewürfelt und beide führen einen Athletik-Wurf mit den Modifikationen des Hindernisses durch.

Der Dieb hat 4, der Polizist nur 2 Erfolge. Damit behält der Dieb 2 Erfolge, die zu seiner Anfangsdistanz von 5, nun 7, addiert werden. Nun wiederholt sich der Vorgang. Pro Wurf verliert der Charakter 1 Ausdauer.

Hindernistabelle	
Hindernis	Effekt
1 Sackgasse	Der Dieb navigiert sich in eine Sackgasse. Er muss einen um -3 erschwerten Klettern-Wurf (KR) oder einen um -5 erschwerten Heimlichkeit-Wurf (IN) schaffen, ansonsten wird er gestellt. Gelingt es ihm, wird in den meisten Fällen die Verfolgung abgebrochen. Klanmitglieder, Swörbjorn oder Soldaten der Kosme lassen sich davon nicht aufhalten.
2 Polizei	Ordnungskräfte bemerken die Flucht und beteiligen sich daran. Die feindliche Athletik-Probe darf nun einmal pro Hindernis wiederholt werden und alle Werte erhöhen sich auf 14.
3 Zivilcou- rage	Ein mutiger Passant wirft sich in den Lauf. Der Dieb muss vor seinem Athletik-Wurf einen Ausweich-Wurf (GE) durchführen. Bei Erfolg geschieht nichts, ansonsten addiert er alle Misserfolge zu seinem Athletik-Wurf.
4 Rutschiger Boden	Durch Bewässerung oder Umwelteinflüsse ist der Boden rutschig. Entweder nimmt der Charakter einen Abzug von -1 Distanz hin, um vorsichtiger über die Oberfläche zu laufen, oder er macht einen um -3 erschwerten BE-Wurf. Scheitert dieser, fällt der Charakter und wird um -4 Distanz aufgehalten.
5 Drohne	Eine Lastendrohne kreuzt den Weg der Laufenden. Auf ihre Steuerung kann mit IN, um -3 erschwert, zugegriffen werden. Bei Erfolg werden die Verfolgenden um -3 Distanz aufgehalten. Ansonsten muss eine Ausweichprobe durchgeführt werden oder die Laufenden werden um -1 Distanz aufgehalten.
6 Zäune	Eine Reihe von Zäunen, Mauern oder anderen Wegeinschränkungen erscheinen vor den Laufenden. Sie können mit einem Kletter (KR)- oder Athletik-Wurf (BE) überwunden werden. Ansonsten halten sie pro Misserfolg um -1 Distanz auf.
7 Demonstra- tion	Ein festlicher Umzug, ein Protestmarsch oder irgendeine andere Form einer gerichtet bewegten Men- schenmenge kreuzt den Fluchtweg. Es kann ein Heimlichkeit- (BE) oder ein Maskerade-Wurf (KE), um -2 erschwert, durchgeführt werden, um in der Menge zu verschwinden, was +3 Distanz einbringt. Ansonsten muss ein BE-Wurf, um -3 erschwert, durchgeführt werden oder es wird -3 Distanz verlor- ren.
8 Verkehr	Die Flucht geht mitten durch den Verkehr. Es müssen zwei Ausweichproben gelingen oder Fahrzeuge halten die Laufenden um -3 Distanz pro Probe auf. Bei einem Patzer wird der Laufende angefahren und bewegt sich nicht weiter.
9 Gedränge	Eine Menschenmenge drängt sich vor beiden. Es muss ein CH oder ein BE-Wurf, um -2 erschwert, durchgeführt werden, oder die Laufenden werden um -2 Distanz aufgehalten.
10 Freier Weg	Die Athletik-Probe wird unmodifiziert ausgeführt.

Schneller Diebstahl

Falls ein Charakter einen Taschendiebstahl eines wichtigen Gegenstandes, wie einer Schlüsselkarte, durchführen oder die Spielleitung den illegalen Erwerb verkürzen will, kann eine **Diebstahl-Probe** (WA, GE), erschwert um die Erfolge des gegnerischen WA-Wurfes, durchgeführt werden.

Bei Erfolg erhält der Charakter das Objekt seiner Begierde. Handelt es sich dabei nur um

Geldwerte, erhält der Charakter 1W20 AWE + je 1W6 AWE pro Erfolg.

Bei einem Misserfolg wird er entdeckt und kann mit einem konkurrierenden **Athletik-Wurf** (BE) seinem Opfer entkommen. Ansonsten gilt es die Strafe der Kosme für ein leichtes Verbrechen, 250 AWE, zu zahlen oder der Diebstahl hat, je nach dem Entscheid der Spielleitung, noch andere Konsequenzen.



Sicherheitspunkte (SiP)

Mit SiP können die unten aufgeführten Anlage beliebig oft gekauft und eingesetzt werden. Die Spielleitung erhält für schwach geschützte Bereiche oder in

der Wildnis 5 SiP bis Ü, für gewöhnlich geschützte Bereiche oder in Unternehmen 10 SiP bis V, für starke Sicherheitsbereiche oder im Militär 15 SiP bis S, für Hochsicherheitsbereiche bis 20 SiP bis SM und bei Tor oder Welle bis 25 SiP bis SE.

Sicherheitstabelle	
Sicherheitsanlage	Effekt
Drahtfallen (Ü) SiP: 1-4	Es können bis zu 5 Linien bis zu 3 Feldern ausgelegt werden. Sie sind mit einem WA-Wurf, erschwert um -2 pro Feld Entfernungen zu ihnen, oder mit einer Überleben-Probe (WA, WA, IN), erschwert um -1 pro Feld zu ihnen, entdeckt werden. Die Entfernung wird ab dem Punkt gemessen, an dem der Charakter sagt, er prüft nach Sicherheitsanlagen oder Fallen. Betritt ein Charakter das Feld mit dem Draht, ohne ihn wahrgenommen zu haben, finden folgende Effekte statt: Klangfalle: alle potentiellen Kampfteilnehmer werden auf die Position des Charakters aufmerksam. 1 SiP Mechanische Falle: sie verursacht 1W3+X mit Einfach und Reißend X, Jeder ausgegebene SiP erhöht X um +2 (bis maximal 8). Wurde der Draht wahrgenommen, kann er mit einem GE-Wurf +6 entschärft werden. Sprengfalle: eine frei gewählte Granate explodiert. Alle Granaten bis V: 2 SiP, S: 3 SiP, SM: 4 SiP
Einfache Blockaden (Ü) SiP: 1-4	Mechanisch: Ein gewöhnliches Schloss oder eine Tür, die einen Schlüssel benötigt und eine Sicherheit-Probe (GE, GE) zum Öffnen um -2 erschwert. 2 Stück für 1 SiP. Für 1 zusätzlichen SiP kann die Erschwernis auf -4 bei gleicher Stückzahl oder auf -6 aber um eine -1 reduzierte Stückzahl erhöht werden. Elektronisch: Es wird eine Schlüssellkarte oder ein Passwort benötigt, um das Schloss oder die Tür zu überwinden. Eine Mechatronik-Probe (GE, BI, GE) oder eine Zugriff-Probe (GE, BI, IZ), beide um -2 erschwert, öffnen das Schloss. 2 Stück f+r 1 SiP. Für je 1 zusätzlichen SiP kann die Erschwernis um je -2 (maximal -8) gesteigert werden.
Wachtiere (Ü) SiP: 2-5	Abgerichtete Tiere bewachen Eingänge, Zäune oder Plätze. Sie besitzen 5 Evolutionspunkte (Seite 329) und schlagen bei Unbekanntem Alarm. Als Beispiel sind Diensthunde auf Seite 879 zu nennen. Ein Wachtier kostet 2 SiP. Für 1 zusätzlichen SiP erhält das Tier +5 Evolutionspunkte (bis maximal 15).
Alarmer (V) SiP: 1-5	Alarmer benötigen einen Sensor. Löst der Sensor aus, können folgende Alarmarten aktiv werden: Offener Alarm: Licht und Lärm weisen auf das Sicherheitsvorkommnis hin. Alle Feinde auf der Karte werden auf die Auslösenden aufmerksam. 1 SiP Stiller Alarm: Der Alarm wird ohne äußere Anzeichen ausgelöst. Wachkräfte oder Polizei begeben sich in 1W10+5 Vasen zum Alarmort, ohne dass die Charaktere davor gewarnt werden würden. Kombinierbar mit anderen Alarmen, 1 SiP Aktiver Alarm: Eine KI aktiviert durch das Auslösen vorhandene Sicherheitsmechanismen. Sie sperrt etwa alle Zugänge zum Alarmort, schaltet den Strom in der Sektion ab oder fährt Verteidigungswaffen hoch. Sie kann nur nutzen, was zuvor gekauft und elektronisch mit ihr verbunden wurde. 3 SiP, bei Welle oder Tor nur 1 SiP Kombinierbar mit anderen Alarmen.
Einfache Sensoren (V) SiP: 1	Kameras: Überwacht mit der WA des Sicherheitspersonals oder mit WA: 10, wenn sie eine KI übernommen hat, mit Streuung Dreieck einen Bereich bis zum nächsten Sichtschutz. Sie kann sich pro Kampfrunde um 90° drehen. Das Bild ist schwarz-weiß und hochauflösend. 3 Stück für 1 SiP Kontaktsensoren: Sie registrieren das Öffnen von Türen, Fenstern oder Schlössern. Sie können auch aktiviert werden, wenn kein Kontakt mehr besteht, weil etwa eine Schutzfläche zerbrochen ist. Sie lassen sich allerdings mit einer Sicherheit-Probe (BI, WA, GE), um +2 erleichtert, oder eine Mechatronik-Probe (WA, GE), um +3 erleichtert, ausschalten, ohne dass es Anzeichen für eine Manipulation gab. 3 Stück für 1 SiP

Sicherheitsanlage	Effekt
Einfaches Sicherheitspersonal (V) SiP: 3	Alle Werte: 12, Bewaffnung: Schockpistole, Schockstab, Schläfergisch, Pz: 1, Sch: 1, 3 SiP pro Person. Wachmannschaften aus 3 Personen (1 Zweipersonenstreife und 1 Person in der Überwachung, etwa Kamera, System oder Schlüssel) kosten nur 6 SiP, arbeiten aber auch fix in ihrer Funktion.
Erweiterte Blockaden (S) SiP: 1-7	Biometrisch: Die Türen zu den Sicherheitsbereichen sind mit Augen, Finger oder Herzschlagmesser ausgestattet. Mit einer Sicherheit-Probe (BI, BI IZ) oder einer Computerkenntnis-Probe (BI, IZ) lässt sich ohne Verdacht auslesen, wer die Berechtigten sind und welche Merkmale geprüft werden. Mit einer Sicherheit-Probe (BI, BI, IZ, IZ), erschwert um -4, oder einer Zugriff-Probe (BI, IZ, IZ), erschwert um -2, lässt sich mit einer falschen Probe das System umgehen. 2 SiP. Für je 1 SiP zusätzlich, steigt die Erschwernis der Proben um -2 (bis maximal -8). Tresor: Ein massiver Tresor mit Pz: 10, Sch: 10 und Wi: 100, zählt als Gebäude. Eine größere Öffnung tut sich erst bei Wi: 0 auf. Muss mit einer anderen Blockade als Schloss kombiniert werden. 7 SiP Zeitschloss: Wenn der richtige Schlüssel verwendet wurde, dauert es noch 10 Vasen bis das Schloss sich öffnet. Bis dahin werden Sensorsysteme aktiv, um die Umstände und Personen der Schlossöffnung zu prüfen. Kombinierbar mit anderen Blockaden, 1 SiP.
Erweiterte Sensoren (S) SiP: 2	Bewegung: Lichtschranken oder Bodendruckplatten prüfen, ob Bewegung im Raum stattfindet. Sie gelten als Versteckt und können, wenn sie wahrgenommen wurden, nur mit einem GE-Wurf -4 passiert werden. 3 Stück für 2 SiP Chemie: Prüft in einem kleinen Raum oder Korridor die chemische Zusammensetzung von Luft. Wenn der Sensor identifiziert wurde, reicht es, den Atem anzuhalten und keine Gerüche abzugeben, um ihn zu passieren. 2 SiP Wärme: Prüft in einem Raum die Wärmequellen. Kann mit einem Tarnanzug oder einer Wärmeabdeckung passiert werden. 2 SiP
Schweres Sicherheitspersonal (S) SiP: 4	Alle Werte: 14, Bewaffnung: frei wählen bis S, Pz: 2, Sch: 2, 4 SiP pro Person.
Drohnen (SM) SiP: 3-5 Bei Welle oder Tor alle SiP-Kosten: 3-5	Drohnen folgen vorher von der Spielleitung gesetzten Wegpunkten. Sie weichen bei ungewöhnlichen Sichtungen, wie Tiere oder Personen, oder bei Geräuschquellen, wie Krach oder Atmung, von ihrer Routine ab, bis sie die Quelle der Störung gefunden haben. Jede Handlung wird systemisch dokumentiert und löst bei Entdeckung einen Alarm aus. Auf die Drohnen kann zugegriffen werden. Dazu muss ihre äußere Sicherheit umgegangen oder ihre Befehlseinheit gefunden werden. Für beides wird ein Sicherheitsprogramm (Seite 349) bestimmt. Aufklärungsdrohne: Seite 495, die Drohne kann keine Proben nehmen, dafür nimmt sie Geräusche, Ausdünstungen, Bewegungen und Wärme mit WA: 12, wahr. 3 Stück für 3 SiP Leichte Kampfdrohne: Seite 495, die Drohne ist mit frei gewählten Waffen bis S, ansonsten mit dem N-70 (Seite 482) bei Welle mit dem Magnetrißer oder Schallemitter (Seite 482), ausgerüstet. WA: 10, registrieren nur Bewegungen und Geräusche. 2 Stück für 4 SiP. Schwere Kampfdrohne: Seite 495, die Drohne ist mit frei gewählten Waffen bis S, ansonsten mit einer kinetischen Kanone (Seite 500), bei Welle mit einem Schweren Disruptor (Seite 476) und einem Streulichtgewehr Prisma (Seite 476). WA: 8, registriert nur Bewegungen, 1 Stück für 5 SiP.
Verteidigungswaffen (SM) SiP: 2-3	Es darf eine beliebige Waffe bis SM gewählt werden, die, wenn sie durch einen Sensor aktiviert wurde, mit Prä: 10 auf alle Ziele im Raum schießt. 2 SiP. Für zusätzlich 1 SiP wird die Prä auf 14 erhöht.
Energiebarrieren (SE) SiP: 5	Festschild mit SP: 30 und Sch: 3 können in einer bis zu 3 Felder langen Linie frei im Raum erzeugt werden. Sie sind für physische Objekte unpassierbar. Erleiden bei jeder Kollision mit einem physischen Objekt jedoch 1P Schaden. Nahkampfangriffe richten vollen Schaden gegen sie an (je 2 Ausdauerschaden wird als 1P gerechnet. Sie laden sich in 3 Runden vollständig wieder auf, nachdem sie zusammengebrochen sind. 2 Stück für 5 SiP.

Diplomatie und Politik

Verhandlungen müssen ausgespielt werden. Sie können dabei frei von der Spielleitung gestaltet werden. Die folgenden Regeln sollen der Spielleitung helfen, eine strukturierte und vielfältige Verhandlung ausspielen zu können. Unabhängig vom eigentlichen Rollenspiel können die Charaktere, zum Beispiel durch Kleidung, Verhalten oder Verhandlungstaktik, Einfluss beim Gesprächspartner erhalten. Welche Formen der Höflichkeit und Ästhetik der Verhandlungspartner bevorzugt, lässt sich durch einen unten aufgeführten Persönlichkeitswurf ermitteln. Es können bis zu zwei

Persönlichkeitsbesonderheiten ausgewürfelt werden. Die Charaktere sollten das Verhalten des Verhandlungspartners analysieren, bevor sie handeln und damit einen Eklat vermeiden. Die Spielleitung muss sich, während der Verhandlung zur Etikette, Kleidung, Verhalten und der Persönlichkeit des Gegenübers verdeckt Notizen machen. Wenn sich die Verhandlungen dem Ende neigen, gibt es eine letzte Beratung und darin antwortet die Spielleitung auf die weiter unten aufgeführten Fragen. Ein Vertrag kommt in der Endsumme erst ab +1 Einfluss zustande.

Persönlichkeitswurf	
Ergebnis	Persönlichkeit
1	Angestellt (schließt Selbstverliebt aus) - Angestellte sind einer Person oder Institution untergeordnet und versuchen bestmöglich in deren Sinn Entscheidungen zu treffen. Sie sehen sich selbst als reine Repräsentanten. Sie achten besonders auf professionelle Verhandeln. Die Einflussabzüge auf Ethike werden -1, der Einfluss auf Verhalten +2/-1 und das Interesse des Gesprächspartners +2/-2 modifiziert.
2	Gewinnorientiert (schließt Idealismus aus) - Diese Gesprächspartner sind gierig. Sie lassen sich zu schnellen Geschäften verleiten, wenn sie genug Profit dadurch erhalten. Sie nehmen auch an, wenn sie von allen anderen am meisten bevorteilt sind. Unsicherheiten, Risikofaktoren und geringe Erfolgsaussichten schrecken sie ab. Das Interesse des Gesprächspartners wird um 1 Stufe erhöht, ist es bereits groß, wird Einfluss erhalten und -abzug +2/-2 addiert.
3	Idealismus (schließt Gewinnorientiert aus) - Manche bezeichnen solche Personen als weltfremd und naiv. Tatsächlich glauben sie mit Leidenschaft an eigene Werte. Für den Schutz und Erhalt von diesen würden sie sogar Opfer in Kauf nehmen. Argumentationen mit Werten oder Zielen, die ihren eigenen Werten entgegenstehen, lehnen sie konsequent ab. Einfluss erhalten und -abzug bei eigener Identität wird mit +1/-1 gerechnet und das Interesse des Gesprächspartners um eine Stufe verringert.
4	Selbstverliebt (schließt Angestellt aus) - Diese Personen lieben Komplimente und ihre Hervorhebung gegenüber anderen. Ihre Interessen und Ansichten haben Vorrang vor anderen Dingen. Bei Verhandlungen wollen sie bessergestellt sein als andere und das soll unterstrichen werden. Persönliche Ziele wiegen schwerer als kollektive. Sie würden für ihren Stolz sogar handfeste Vorteile aufgeben. Ihr Stolz ist ihre größte Schwäche und darf nie verletzt werden. Einfluss erhalten und -abzug werden bei Ästhetik verdoppelt und bei Persönlichkeit beachtet mit +2/-2 modifiziert.
5	Selbstvertrauen (schließt Selbstzweifel aus) - Es darf keine Schwäche gezeigt werden. Die Gesprächspartner sind von sich überzeugt und verlangen Respekt dafür. Stets sehen sie sich mindestens als gleichwertigen Partner. Daher ist Anerkennung und Höflichkeit der Schlüssel zum Erfolg. Es verärgert sie, wenn sie nicht ernst genommen werden oder ihre Position und Macht in Frage gestellt wird. Der Einfluss erhalten und -abzug durch Verhaltensregeln wird um +1/-2 modifiziert.
6	Selbstzweifel (schließt Selbstvertrauen aus) - Sie wissen nicht recht, was sie wollen. Daher sind sie sehr wankelmütig in ihren Entscheidungen. Druck, Verunsicherung und das Aufzeigen möglicher Fehlentscheidungen haben den größten Einfluss auf sie. Am meisten verärgert sie die Präsentation von Überlegenheit und Stärke oder wenn sie auf ihr Wort festgenagelt werden. Einfluss erhalten durch eigene Identität wird verdoppelt, der Einflussabzug durch Persönlichkeit beachten um -2 erhöht.

Einfluss

Während der Gespräche notiert sich die Spielleitung, wie sich die Charaktere verhalten, was sie getragen, welche konkreten Angebote und Forderungen sie gemacht haben. Diese Notizen werden am Ende der Verhandlungen ausgewertet und mit Einflussverlust belohnt oder mit Einflussabzug bestraft. Um ein Anliegen durchzusetzen, benötigt das Kollektiv mindestens +1 Einfluss auf die Person, die die Entscheidung trifft.

Allgemeine Regeln

Diese variieren von Kultur zu Kultur, müssen aber unbedingt beachtet werden. Jeder wird sie selbstverständlich erwarten und mit Ablehnung und Enttäuschung auf ihre Nicht-Einhaltung reagieren

1. Etikette

Es gibt Rangordnungen, Titel, Personen, die begrüßt werden müssen, und Personen, die ignoriert werden müssen.

Ja: +0 Einfluss / **Nein:** -1 Einfluss

2. Verhaltensregeln

Aggressivität ist immer unerwünscht. Der Charakter muss seinen Gegenüber aussprechen lassen, darf niemals beleidigend werden und selbst keine Schwäche zeigen. Argumente sollten schonend und gleichzeitig überzeugend vorgetragen werden. Für unvorhergesehene Zwischenfälle wird immer eine Ausrede benötigt.

Ja: +1 Einfluss / **Nein:** -3 Einfluss

3. Eigene Identität

Jeder stellt etwas dar oder repräsentiert etwas. Diese Autorität muss jedem deutlich gemacht werden, um die nötige Aufmerksamkeit und Respekt zu erhalten. Das kann allerdings nur auf die richtige Weise geschehen. Der Charakter sollte Schwäche bei sich oder anderen immer mit Humor weichzeichnen, bei eigenen Interessen Ernst und Stärke zeigen und ansonsten eine interessante und faszinierende Person darstellen.

Ja: +2 Einfluss / **Nein:** -2 Einfluss

Persönlichkeit des Gesprächspartners

Im Vorfeld oder während der Verhandlung sollten die Vorlieben und die Persönlichkeit des Gesprächspartners in Erfahrung gebracht und analysiert werden. Er reagiert menschlich, ganz gleich was er repräsentiert. Je nach seiner Persönlichkeit kann er auf Provokationen mit Humor, kaltem Ernst, Drohungen oder Ignoranz reagieren. So oder so lässt sich kein Mensch gern provozieren.

1. Ästhetik

Passende Kleidung, wohl überlegter Schmuck, Körperhaltung, Frisur und Kosmetik können einen gewissen Einfluss auf dem Gegenüber erzielen, sofern es seinen Geschmack trifft.

Ja: +1 Einfluss / **Nein:** -1 Einfluss

2. Persönlichkeit beachten

Wenn die Persönlichkeit beim Gespräch beachtet wird und Argumente den persönlichen Interessen angepasst werden, ist die volle Aufmerksamkeit des Gegenübers sicher.

Ja: +3 Einfluss / **Nein:** -3 Einfluss

Interesse des Gesprächspartners

Hier geht es um das faktische, rationale Interesse am diplomatischen Angebot. Da sich die Bedingungen genauestens durchgelesen werden, hat es keinen Sinn das Angebot zu verschleiern. Entweder ist es im Interesse des Gesprächspartners oder es ist es nicht. Bonus und Malus ergeben sich aus der Wichtigkeit des Themas.

Gering:

Ein kleiner Handel weniger Tausend AWE, Haftbedingungen oder Flüchtlingsfragen.

Ja: +1 Einfluss / **Nein:** -1 Einfluss

Moderat:

Ein größerer Handel, Freilassung von Gefangenen oder ein Waffenstillstand.

Ja: +2 Einfluss / **Nein:** -2 Einfluss

Groß:

Ein Postenwechsel, Handelsabkommen oder ein Friedensvertrag.

Ja: +4 Einfluss / **Nein:** -4 Einfluss

Politischer Einfluss

Der positive Einfluss aus einer diplomatischen Verhandlung wird in politischen Einfluss umgewandelt. Dieser ist ein Maß für die Beziehungen und für das politische Gewicht des Charakters bei einflussreichen Personen und Institutionen. Er wird immer bei bestimmten Personen oder bei Fraktionen ausgegeben.

Zyklischer Einflussgewinn/ -verlust

Jedes Amt: +1 politischen Einfluss pro Zyklus
Das Kollektiv besitzt das Rufprädikat Repräsentanten, Immunität: Gesellschaft und ist in einem politischen Auftrag unterwegs: je +1 politischen Einfluss pro Zyklus
Jeder Vorteil Kontakt (4)/ Freundschaft zu bekannten Persönlichkeiten des Regens: +1/+2 politischen Einfluss pro Zyklus
Jede Allianzstufe befreundet/ verbündet: +1/+2 politischen Einfluss pro Zyklus

Einmaliger Einflussgewinn

Immer wenn das Kollektiv erfolgreich ein politisches Ziel erreicht, wird ihm einmalig eine Belohnung in politischen Einfluss gutgeschrieben. Diese ist das Produkt aus der Bedeutung der Fraktion für und gegen die der Erfolg erzielt wurde, multipliziert mit der Bedeutung oder den Konsequenzen der politischen Handlung. Die Formel lautet:
 $\text{Politischer Einflussgewinn} = (\text{Fraktionswert der Fraktion, für die der Erfolg erzielt wurde} + \text{Fraktionswert der Fraktion gegen die der Erfolg erzielt wurde}) \times \text{dem Handlungswert}$

Fraktionswert:

Bandenanführende, zivile Geschäftsführende kleinerer Unternehmungen, regionale Verwaltungen: **0 Einfluss**

Kriegsherren, bedeutende Handelnde, mittelgroße Unternehmen, Stadtregierungen: **1 Einfluss**

Bekannte Persönlichkeiten des Regens, planetare Regierungen: **2 Einfluss**

Kosme, große Kläne, US (Form, Seele, Tor, Welle): **3 Einfluss**

Handlungswert:

nur lokale Reichweite, kommunale Wahlen, Handlungen bis Wert und Prestige 3, vorbereitende Erledigungen: **0 Einfluss**

Mittlere mediale Aufmerksamkeit, Postenwechsel, staatliche Maßnahmen, Etablierung oder Auflösung von Geschäftsstellen, Demonstrationen, Gesetzesänderungen: **1 Einfluss**

Überregionale Bedeutung, hohe mediale Aufmerksamkeit, größere Geldgeschäfte ab 20 Wert, vollständiger Geschäftsstandortwechsel eines Branchenriesen, Gerichtsprozesse gegen bekannte Personen, Verfassungsänderungen, Aufstände: **2 Einfluss**

Planetenweite Bedeutung, mediales Großereignis, Krieg und Frieden, Revolution, völlige Veränderung des politischen Systems: **3 Einfluss**

Politischer Einfluss kann zyklisch (Allianzstufe feindlich/ verhasst: -1/-2) und einmalig (Scheitern der politischen Handlung) ebenfalls wieder verloren werden.

Einfluss der Gegenfraktion

Die Gegenfraktion wird ebenfalls versuchen einen Teil ihres politischen Einflusses gegen das Kollektiv zu verwenden. Sie generiert ihren Fraktionswert an politischen Einfluss im Zyklus und erhält den doppelten Handlungswert als einmaligen Einfluss. Dieser kann beliebig eingesetzt werden, um dem Kollektiv zu schaden. Er bleibt auch nach der Handlung des Kollektivs erhalten und kann, wenn sie wieder in der Politik gegen diese Fraktion aktiv werden, weiter eingesetzt werden.

Anwendungen für politischen Einfluss

Politischer Einfluss wird immer bei einer bestimmten Fraktion oder einem eigenen Kontakt (mindestens Stufe 3) ausgegeben, auch wenn er ungeteilt für den Charakter angesammelt wird. Diese besitzen eine bestimmte Zuordnung zu den untenstehenden Kategorien. Je nach Zuordnung werden die den Kategorien zugeordneten Handlungen in dem System der Fraktion oder des Kontakts möglich.

Beispiele für Fraktionen

Militär: Emperion, Krieverse, Kosme, Seele

Zivil: Ga-Ki-Ri, La Hosada, Form, Seele, Tor

Verbrechen: Der Laden, Telsios, Kläne und Banden

Gesellschaft: Monumentorion, Nocteria, Paramorpheon, Der schlafende Schwan, Die zerbrochene Maske, Kosme, Seele, Tor
Wissenschaft: Calyx, iPolo!t, Quadrax, Seele, Welle

Religion: Argäa, Freygard, Uru-Kānos, Yuba, Fassusthulla-Syndikat

Natur: Der Fels, Drillinge, Ho-Ka-Mi, Form, Seele

Technik: Glasgarten, Mär, Form, Seele, Welle

Allgemeine Handlungsmöglichkeiten

Folgende Handlungen sind unabhängig der Kategorienzuordnung immer und bei jeder Fraktion möglich:

Interessensvertretung: Es werden Sponsoren oder Spendende für ein bestimmtes Projekt, Gesetz oder eine Kandidatur gefunden. Für 1 Wert müssen je 3 Einfluss, für 1 Prestige je 2 Einfluss ausgegeben werden.

Sondergenehmigung erhalten: Dem Charakter wird eine bestimmte Handlung erlaubt, die ansonsten verboten wäre, wie den Zutritt zu einem geschützten Bereich oder die Nutzung einer staatlichen Datenbank. 1 Einfluss für bewachte Einrichtungen, wie Büroräume. 2 Einfluss für vertrauliche Bereiche, wie Ordner mit sensiblen Daten. 4 Einfluss für streng bewachte Bereiche mit bewaffneten Sicherheitskräften. 8 Einfluss für geheime Bereiche, wie Geheimlaboratorien, Kommando oder Führungseinrichtungen.

Ereignisse lostreten: Für 1 Einfluss darf sich die Kategorie, für einen weiteren Einfluss die Unterkategorie und für einen weiteren Einfluss das System eines Nachrichtenwurfes ausgesucht werden.

Kategorische Handlungsmöglichkeiten

Folgende Handlungen sind abhängig der Kategorienzuordnung der Fraktion möglich, bei denen der Einfluss ausgegeben wird (alle Effekte können auch für ihr Gegenteil verwendet werden):

Militär

Schutztruppe: Es wird ein zu schützendes Gebiet oder eine zu schützende Person bestimmt. Für jeden Soldaten (Seite 879) wird für 4 Wannen Dienst 1 politischer Einfluss benötigt.

Spezialkräfte: Für 10 Einfluss wird eine vierköpfige Kommandoeinheit mit einem freiwählbaren (auch illegalen) Auftrag entsandt.

Waffenhandel: Es können für je 1 Einfluss für je 200 AWE militärischer Ausrüstung bis S erworben werden. Das Ausrüstungsstück kann dabei frei bestimmt werden.

Zeremoniell: Es wird 1 politischen Einfluss in je 2 Prestige umgewandelt, um eine Ehrenwache, ein militärisches Ritual oder eine Parade zu organisieren (Seite 895).

Zivil

Angebot und Nachfrage: Für je 1 Einfluss

darf der Wurf bei Angebot oder Nachfrage einer beliebigen Ware wiederholt werden. Für 1 Einfluss darf außerdem der An- oder Verkaufspreis einer Ware um 10% erhöht oder gesenkt werden.

Bezahlte Presse: Für je 1 Einfluss darf die Kunstreputation in einem System um 1 oder die Zuschauerzahlen für eine journalistische Arbeit um 10% verbessert werden. Die zusätzliche Kunstreputation muss sich bei einem neuen Werk, welches den Reputationswert des alten ersetzt, erneut erworben werden.

Gewerkschaften: Es können pro 1 Einfluss je 5 Prestige an Arbeitenden zu Demonstrationen und Protesten organisiert werden.

Medienrummel: Für je 1 Einfluss erhöhen sich die Grundzuschauerzahlen für ein Thema um 100.000.

Verbrechen

Auftragskriminalität: Kriminellen wird im Austausch für Straftaten politischer Schutz und Privilegien zugesprochen. Für eine leichte/ mittlere/ schwere Straftat kostet der Dienst 2/4/8 Einfluss (Seite 537).

Korruption: Für je 1 ausgegebenen Einfluss erhält der Charakter 150 AWE.

Patronage: Für 1/ 2/ 3 Einfluss verhalten sich Banden/ kleine Kläne /große Kläne neutral einem Unternehmen oder einer Person gegenüber. Sie begehen keine Verbrechen gegen das Ziel und das Ziel darf in ihrem Territorium tätig werden. Die Zahlung muss zyklisch erfolgen.

Alternativ kann eine Diebstahl-Probe im Territorium einer kriminellen Organisation für je 1 Einfluss um +3 erleichtert werden (Seite 316).

Schwarzmarkt: Es können für je 1 Einfluss für je 100 AWE Ausrüstung aller Art bis SM erworben werden. Das Ausrüstungsstück kann dabei frei bestimmt werden.

Gesellschaft

Bürokratie: Für je 1 Einfluss wird der bürokratische Prozess für einen Antrag um 1 Zyklus verkürzt/ verlängert.

Interportaler Gerichtshof: Es können X Einfluss investiert werden. Verbündete, Feinde und von dem Fall Betroffene investieren auch jeweils Einfluss in Höhe ihres Gegenfraktionswertes. Indizien/ Zeugen/ Beweise erzeugen +2/+8/ +12 Einfluss. Der Einfluss beider Seiten wird subtrahiert und mit 500 AWE multipliziert. Das ist der Schadensersatzanspruch, der für je 500 AWE in 1 Dekade Freiheitsentzug umgewandelt werden

kann. Ist der Wert positiv gewinnt der Charakter, ist er negativ gewinnt die Gegenseite.

Ordnungskräfte: Für 1 Einfluss schützt eine Zwei-Personen-Streife den Charakter für 8 Wannen Dienst. Für 2 Einfluss wird für den Charakter Verkehr umgeleitet und ein Platz geräumt. Für 3 Einfluss nehmen Polizeibeamte priorisiert Ermittlungen in einem Fall des Charakters auf, fahnden selbstständig nach Verdächtigen und sammeln Beweise. Für 5 Einfluss wird ein Polizeieinsatz, wie eine Razzia oder Gebäudestürmung durchgeführt.

Vorstellung: Für 2 Einfluss je X kann sich ein Kontakt (X): frei wählen erworben werden. X kann nicht größer als 3 sein. Für 10 Einfluss wird der Kontakt mit einer bekannten Persönlichkeit des Regens hergestellt.

Religion

Feste: Für je 1 Einfluss kann der Zusammenhalt einer Gemeinschaft um +1 erhöht werden. Für jede dritte Erhöhung wird auch die Gefahr um +1 erhöht.

Heiligsprechung: Für 10 Einfluss kann eine Person heilig gesprochen werden. Sie erhält +3 Reinheit und wird, wenn sie damit das amtierende Oberhaupt der Gemeinschaft überflügelt, zum neuen Oberhaupt bestimmt. Die Spenden für eine heilige Personen erhöhen sich um 50%.

Für 7 Einfluss kann ein Objekt oder ein Ort heilig gesprochen werden. Alle Rituale erzeugen hier 33% mehr Zusammenhalt. Außerdem wird die Gemeinschaft durch Pilger um +1 Größe pro Zyklus wachsen.

Vereinen: Für je X Größe der Gemeinschaft wird 1 Einfluss benötigt, um sie von einem Vorhaben zu überzeugen. Das kann die Exkommunikation eines Mitgliedes, der Kampf gegen eine andere Gruppierung oder auch die Umsiedlung auf einen anderen Planeten sein. X ist die Hälfte der Reinheit-Fertigkeitsstufe des Charakters.

Schutz: Für je 3 Einfluss wird die Gefahr um -1 reduziert.

Wissenschaft

Ausbildungsoptimierung: Es kann beim Kauf von Attributen, Fertigkeiten und Manövern im Verhältnis 1:1 Einfluss statt Erfahrungspunkte ausgegeben werden.

Forschungsgelder beantragen: Für 3 Einfluss erhält ein Charakter am Ende seiner Er-

forschung 50% seines gewonnenen Geldbetrages zusätzlich (Seite 327).

Geheimprojekte: Für je 3 Einfluss kann der Charakter einen Forschungspunkt für ein selbstgewähltes Forschungsprojekt erzeugen (Seite 560).

Welle-Expertise: Für je 1 Einfluss erhält der Charakter bei der Erforschung auf einer beliebigen Probe eine Erleichterung von +3, maximal bis +9 (Seite 327).

Natur

Baugenehmigung: Für je 1 Einfluss werden 5m² Boden (auf einer Koloniekarte 5 Felder, die Skalierung kann angepasst werden) erschlossen oder anderen verwehrt.

Humanitäre Hilfe: Für je 1 Einfluss erhält der Charakter X Ladungseinheiten im Wert von 200 AWE. Diese können sein: Agrargüter, Baumaterial, Hydrogenica, Oxygene Gase, Pharmazeutische Produkte, Wasser und Zivilwaren.

Legalgenetik: Wenn ein Tierbegleiter weniger als 11 Evolutionspunkte besitzt, darf er für je 2 Einfluss 1 Evolutionspunkt erhalten.

Naturschutzprogramm: Für 3 Einfluss darf ein gesamtes Habitat (Auen, Sumpf, Wald usw.) zu einem Sperrgebiet für Jagd und Ressourcenabbau erklärt werden. Je nach Programm sind die Evolutionspunkte für die Erstellung von Bedrohungen aus diesen Gebieten um 20% höher oder kleiner.

Technik

Materialanforderung: Für 1 Einfluss kann 1 überlegene, für 3 Einfluss 1 perfekte Komponente angefordert werden. Für 1 Einfluss je 300 AWE kann sich ein beliebiger Bauplan bis S erworben werden.

Prioritätswartung: Für je 1 Einfluss werden Ausrüstungsgegenstände bis 500 AWE gewartet, auch wenn sie zerstört wurden (Diese müssen dann einen Ausfallwurf auf Seite 313 durchführen). Für 4 Einfluss wird das gesamte Schiff kostenfrei gewartet und zerstörte Räume ersetzt.

Prüfstellen: Für je 1 Einfluss kann eine Basteln-, Konstruktion- oder Produktion-Probe um +3 erleichtert werden.

Technologiesicherheitskonzept: Für 3 Einfluss wird ein Sicherheitsprogramm SM (Expertenprogramme, Seite 349) kostenfrei erworben. Alternativ darf mit je 1 Einfluss pro 100 AWE eine beliebige Diskusausrüstung bis S erworben werden.

Erforschung

Die Erforschung des Universums und seiner Geheimnisse ist eine der wichtigsten Tätigkeiten von Wissenschaftenden. Im Grunde kann im Regen über jedes Phänomen und jede Art von Gesellschaft oder Kolonie ein Artikel geschrieben werden. Oftmals beauftragt auch der Himmel Forschende mit statistischen Umfragen zur Lage und Meinung entfernter Kolonien oder Tor setzt Erkundungsgelder für Karten von Systemen oder Planeten aus.

Die Arbeit gliedert sich dabei immer ähnlich:
1. Forschungsziel wählen - welche Art von Daten kann die Forschungsfrage beantworten?

2. Methode wählen – die Spieler denken Handlungen und Fragen gemäß ihrer Methode aus

3. Arbeit verschriftlichen – aus den Daten wird die fertige Arbeit geschaffen. Komplexe Arbeiten benötigen mehrere Methoden. Die Belohnungen jeder Methode werden addiert und jeweils um 10% erhöht.

1. Methode wählen

Die wissenschaftliche Methode ist essentiell, um nützliche Daten erfassen zu können. Sie richtet sich nach dem Forschungsziel und kann selbst im gleichen Untersuchungsumfeld sehr verschieden ausfallen.

Im Folgenden sind einige Beispiele für Methoden gegeben und für welche Forschungszwecke sie sich eignen. Den Spielern sind bei der Methodenwahl keine Grenzen gesetzt. Sie sollten für gute Ideen bei der Methode und ihrer Umsetzung mit einer größeren Belohnung vergütet werden. Ziel ist es, möglichst ergiebige Erkenntnisse zu gewinnen, um die Forschungsfrage zu beantworten. Erst dann kann eine Verschriftlichung erfolgen.

Die ungefähren Spielanforderungen stehen unter den aufgeführten Methoden. Am Ende ist es eine Entscheidung der Spielleitung, wie ergiebig die Handlungen der Spieler waren und ob sie vielleicht noch mehr Mühe und Ideen investieren müssen. Für die Erschaffung von Befragten können die Seite 780 und 801 genutzt werden.

Fragebögen

Fragebögen sind die einfachste und schnellste Art der Datenerhebung. Der Charakter denkt sich einige Zentralfragen aus, vervielfältigt die Fragebögen und lässt sie sich ausfüllen. Die Hauptaufgabe der Spieler ist es hierbei, passende und ergiebige Fragen zu formulieren.

Meinungen

5 einfache Meinungsfragen, in einem zusammenhängenden Fragebogen, 30 AWE, +10 AWE bei 10 Fragen, +30 AWE bei sehr ergiebigen Fragen

Was denken die Menschen über das Produkt?

Statistische Zwecke

Valide Zählmethode wählen und durchführen, 50 AWE, +25 AWE wenn Störungen vermieden wurden

Wie oft kaufen Männer und Frauen bei Geschäften in einer bestimmten Region?

Tendenzen

Querschnittsuntersuchung vieler Personen im Zeitraum von 8 Wannen, 75 AWE, +50 AWE wenn aus allen Schichten, Ethnien usw., +50 AWE wenn über 100 Personen befragt wurden
Für welche Partei werden die meisten stimmen?

Einzelbefragungen

Das Gespräch muss länger vorbereitet werden. Die Befragende benötigt einen Leitfaden und passende Fragen. Dazu kommen Herausforderungen der Terminplanung und Aufnahmegenehmigung.

Von wichtigen Meinungstragenden

Je Person, je 10 Vasen Gespräch ausgespielt, 200 AWE, +1 Bekanntheit

Wie würden politische Amtsinhabende die aktuellen Ereignisse kommentieren?

Von persönlichen Erfahrungen

Je Person, je 30 Tropfen Gespräch ausgespielt, 5 AWE, maximal 50 AWE

Wie bewerten Menschen das Angebot?

Von Geschichtszeugen

Je Personen, je 2 Vasen Gespräch ausgespielt, 50 AWE

Wie wurden die Ereignisse damals erlebt?

Teilnehmende Beobachtung

Die komplexe, teilnehmende Beobachtung etabliert die Forschenden in das Forschungsthema. Sie nehmen nicht nur an der zu untersuchenden Gesellschaft teil, sondern werden gleichzeitig auch ein Teil von ihr. Dazu müssen sie sich aber in eine Gemeinschaft einleben. Um das verkürzt darzustellen, kann immer ein besonderer Zyklus oder ein kulturelles Ereignis für einen längeren Zeitabschnitt ausgespielt werden.

Gesellschaftsanalysen

5 Szenen: Ankunft/ Kontaktaufbau, Kontaktpflege/ Recherche, gewöhnliches Leben mit besonderem Ereignis, Aufnahme-ritual, Leben als Teil der neuen Gemeinschaft, 500 AWE pro Szene, +3 Bekanntheit
Wie ist die Piratengesellschaft aufgebaut?

Prozessbeschreibung

An einem Ritual teilnehmen und es erklären, 250 AWE, +1 Bekanntheit
Durch welche Rituale und Prüfungen werden Kinder auf Ho-Ka-Mi zu Ho-Rai?

Struktureinblick

Skizze der Beziehungen von Familien und ihrer Berufe zueinander, 150 AWE
Über welche Verwandtschaftsbeziehungen sind die Menschen miteinander verflochten?

Entdeckungsreise

Die bekannteste Form der Forschung ist die Reise in das Unbekannte. Es gibt viele dunkle Stellen im Universum. Desto höher die Zahl des Tores steigt, desto weniger weiß die interportale Gemeinschaft. Entdeckungen und Berichte jeder Art werden mit Neugier und Vorfreude gelesen. Allerdings zählen nur Entdeckungen als Fund.

Archäologie

Jeder Fund, 250 AWE, +1 Bekanntheit
Welche Geschichte besitzt das Fundstück?

Kartographie

Für jedes neue All-Symbol auf den Sternkarten, 20 AWE
Welche Objekte sind im System?

Streckenbuch

Pro Strecke 200 AWE, +1 Bekanntheit, +50% AWE wenn die Strecke besonders geschützt oder verborgen ist
Welche Abkürzungen und Schmuggelwege gibt es?

Experiment

Neue Erkenntnisse werden durch Entdeckung und Experimente geschaffen. Experimente bedürfen einen langwierigen und mitunter teuren Aufbau. Sie prüfen bestimmte Theorien. Sofern der Aufbau erfolgreich war, liefern sie, auch wenn es ein Fehlschlag war, Resultate. Jede Messung eines Resultats gilt daher als Erkenntnis.

Neuartige Phänomene

Ein erfolgreiches Experiment bringt 1000 AWE, +5 Bekanntheit, ein Fehlschlag 100 AWE
Was ist das und wie funktioniert es?

Prototyp

Konstruktion und 1 erfolgreiches Experiment als Feldtest, ab 2000 AWE, +10 Bekanntheit
Wie kann Innovation oder neues Wissen technisch genutzt werden?

Wissensakkumulation

Pro bekanntes Experiment in neuer Anordnung: 50 AWE, wenn etwas Neues entdeckt wurde: +200 AWE, +1 Bekanntheit
Welches Ergebnis folgt aus welchem Aufbau?

Theoretische Arbeit

Theorie ist die Grundlage der Praxis. Sie bringt neue Impulse für praktische Forschungen. Hier wird der wissenschaftliche Diskurs verfolgt, kommentiert und weitergeführt. Werke von bekannten Forschenden werden analysiert, als Grundlage genommen oder kritisiert. Die meisten Neuzugänge schreiben in diesem Bereich kurze Artikel, um sich irgendwann einmal eine größere Expedition leisten zu können. Dazu kann der Charakter studieren und jeder Zyklus bringt 1 Datei oder der Spieler nennt die konkrete Theorie und wie er dort neue Erkenntnisse gewinnen will.

Recherche

Es müssen verschiedene Quellen recherchiert und aus ihrer Betrachtung ein neues Werk geschrieben werden. Es muss eine Probe in der entsprechenden Wissenschaftsfertigkeit abgelegt werden. Für jeden Erfolg erhält der Charakter bei einem einfachen Thema (+0) 5, bei einem komplexen (-3) +15 und einem noch neuartigen Thema (-6) +35 AWE.

2. Ergebnisse verschriftlichen

Nachdem die Daten aufgenommen wurden, müssen sie noch ausgewertet und präsentiert werden. Hierzu kann der Spieler entweder eine eigene Schlussfolgerung aus den gewonnenen Daten ziehen oder eine **Probe** auf die jeweilige **Wissenschaftskategorie** (BI, IZ, KE) und auf **Schrift** (IZ, KE) durchführen. Pro Erfolgsgrad, erhält der Charakter noch einmal 10% auf Geld und Bekanntheit. Pro Misserfolg reduziert sich beides um jeweils 10%. Die Grenze von Minimum und Maximum ist jeweils 50% bzw. -50%

Jagd

Durch evolutionäre Prozesse entstehen immer wieder Arten, die menschliche Ansiedlungen bedrohen. Ohne einen Auftrag können ihre Trophäen für die eingesetzten Evolutionspunkte mal 20 AWE verkauft oder für die Zehnerstelle der eingesetzten Evolutionspunkte in Bekanntheit mal 2 behalten werden. Der Bekanntheitsbonus von 10 Evolutionspunkten ist daher 2, der von 20 ist 4 usw. Dieser Bonus bleibt nur erhalten, wenn die Trophäen behalten und präsentiert werden.

Bei allen Tieren sind die Attribute WA, IN und Sekundärwerte Ang, Prä, Abw, Ausw mindestens 8. Sie können diese Werte durch Erfahrungspunkte über die Tierfähigkeiten Jagd und Schutz erhöhen (Seite 235).

Für 1 Evolutionspunkt erhält ein Tier bis zu +3 Jagd/ Schutz/ Natürliches. Dies ist bis zu viermal erwerbbar.

Tierbegleiter

Sie können über die Tabellen mit 3 Evolutionspunkten hier ebenfalls erschaffen werden. Pro Spielsitzung und Kampf erlangen sie 1 EP, diese können für Tierfertigkeit (S. 194) oder im Verhältnis 10:1 in Evolutionspunkte getauscht werden.

Schnelle Jagd

Falls ohne den Generierungsprozess gejagt werden soll, kann sich die Spielleitung einfach eine Kreatur mit bestimmten Fähigkeiten ausdenken. Wenn sie erlegt wurde, wird dann anhand der untenstehenden Tabellen überprüft, wie viele Evolutionspunkte sie wert ist.

1. Abstammung wählen

Die Abstammung gewährt Zugriff auf die jeweilige Eigenschaftstabelle und vergibt die Grundwerte. Diese können selbstständig modifiziert werden (Hunde als kleine Säugetiere statt 6 eher 14 BE und WA usw.).

Eine Vermischung zwischen beiden Abstammungen ist möglich, aber selten und kostet 10 Evolutionspunkte zusätzlich. Dann darf das Lebewesen aus beiden Tabellen Eigenschaften erhalten. Es gelten dabei alle Vorteile beider Tabellen. Doppelte Eigenschaften kosten den geringeren Preis.

Pflanzen

Sie sind immobil und passiv. Alle Werte liegen bei 0, bis auf KO: 8. Pflanzen besitzen keine Intelligenz und ihre Wahrnehmung beruht auf biologischen Mechanismen. Sie sind

fast immer mit dem Boden verwurzelt. Ihre Schwäche ist Feuer und ihr Verhalten fast immer eine Verteidigungsreaktion. Sie bieten sich für leichte Jagden an.

Insekten

Insekten kommen in großer Zahl vor und können jede kleinste Öffnung zum Eindringen oder als Versteck nutzen. Alle Werte sind 1, bis auf IN: 4, WA: 8. Sie lauern und warten auf Beute. Befinden sie sich auf der Haut, treffen sie automatisch.

Vögel

Sie sind hochmobil, vorsichtig und können sehr schnell angreifen. Alle Werte liegen bei 4, bis auf BE: 18, GE: 12, IN: 8, WA: 10. Vögel fliegen, um zu flüchten und um Schwung zu holen. Sie greifen aktiv mit 1W3P an.

Amphibien

Sie nutzen ein Land- und Wasserprofil. Im Wasser sind ihre Werte, bis auf die geistigen Attribute, verdoppelt. Alle anderen Werte liegen bei 6, bis auf IN: 8, WA: 8. Amphibien schwimmen und können sich endlos lange Unterwasser aufhalten. Sie sind wechselwarm und daher nur zur Tageszeit aktiv. Sie verteidigen ihr Revier oder gehen zu bestimmten Zeiten auf Jagd.

Säugetiere

Bei Säugetieren wird zuerst die Anzahl der Beine und ihre Größe bestimmt. Ihr Verhalten ist komplex, darunter fällt auch das Sozialverhalten. Folgende Attribute sind höher: CH: +2, IN: +3, IZ: +2, KE: +1, WA: +2.

Kleine Säugetiere: Alle Werte sind bei 6.

Menschengroße Säugetiere kosten 1 Evolutionspunkt zusätzlich. Ihre Werte sind 10.

Große Säugetiere kosten 2 Evolutionspunkte zusätzlich. Alle Werte liegen hier bei 14.

2. Eigenschaften

Mit Evolutionspunkten erhalten die Tiere neue Eigenschaften. Bei einer freien Jagd kann sich die Spielleitung für 2W20 einen eigenen Vorrat an Evolutionspunkten erschaffen. Es können dazu bis zu 2 negative Eigenschaften erworben werden, um den Vorrat an Evolutionspunkten aufzustocken. 1 Evolutionspunkt kann für 10 EP eingetauscht werden, um ihre Fertigkeiten und Attribute einzeln zu steigern.

Pflanzen		
Eigenschaft	Effekt	Kosten
Alt	KO: +8. Mehrfachkauf endlos verfügbar.	2
Blütensäfte	Farbige Blüten locken Insekten an und können verschiedene, medizinische Wirkungen, aber auch Drogeneffekte besitzen.	1
Dämpfe	KO-Wurf -4 nach jedem Angriff: Es strömen Abwehrdämpfe aus, die Menschen benebeln, die Haut reizen oder ihnen schlecht werden lässt.	1
Dornen	Jeder Nahkampfangriff führt zu einer Riposte von verschießbaren Dornen zu 1W3P Schadenspunkten. Die Dornen dringen selbst durch Ritzen in Panzerplatten und ignorieren bis Pz: 2 alles.	3
Früchte	Essbare Früchte locken Tiere an oder fallen gefährlich schnell zu Boden.	1
Giftig	3: Schwindel, Übelkeit, 5: Wahrnehmungsstörung, 7: Lähmung, 10: Tod	X
Rinde	Erhöht die Pz um X je eingesetzten Evolutionspunkt, maximal aber um 5.	X
Säure	Bestimmte Teile der Pflanze sind mit zersetzender Säure gefüllt, in die sie ihre Opfer hinein lockt. Sie spritzt bei Angriffen heraus. Sie verursacht bei Berührung 1 Schadenspunkt mit Panzerbrechend 1.	3
Sporen	Eine Sporenwolke umgibt die Pflanze. Sie löst bei Berührung Allergien aus. Atmet ein Charakter sie ein, wird er bei einem gescheiterten KO-Wurf erkranken. Mögliche Gifte werden auch über die Sporen übertragen.	3
Zackenwurzeln	Die Wurzeln stechen aus dem Erdboden oder fächern sich spitz um die Pflanze. Scheitert ein BE-Wurf bei einer Bewegung durch sie, verursachen sie 1W3 Schadenspunkte.	2

Insekten		
Eigenschaft	Effekt	Kosten
Arachnoid	Spinnen sind lautlos und können jedes Hindernis überwinden. Das Verhalten wird zu jagend und das Netz wird um einmalig 2 Punkte verbilligt	3
Chetin	Resistenzen gegenüber Umwelteinflüssen. Für jeden Kauf Übergröße Wi: +1, ab je 2 Käufen Übergröße jeweils Pz: +1	4
Flügel	Setzt BE auf 14. Das Insekt kann fliegen.	4
Giftig	1: Schwindel, Übelkeit, 3: Wahrnehmungsstörung, 5: Lähmung, 8: Tod	X
Mimikry	Das Insekt kann eine andere Eigenschaft aus dieser Tabelle nachahmen, ohne sie tatsächlich zu besitzen. Es täuscht sie während der Jagd nur an.	1
Netz	Das Insekt fängt Beute mit Netzen. Es kann auch direkt Netzseide verschießen. 2: klebrig, KR-Wurf um sich zu befreien, 4: Giftig, das Netz nutzt die gekaufte Gifteigenschaft, 4: Säure, das Netz verursacht pro Berührung 1 Schadenspunkt mit Panzerbrechend 1. Mehrfachkauf	X
Parasit	Erfolgreiche Angriffe führen zur Krankheit Parasit (Seite 590)	3
Schwarm	Das Tier kommt in einem Schwarm vor, der wie ein Wesen handelt. Wi: +20 und es kann nur durch Waffen mit Flächenwirkung verletzt werden. Alle Charaktere in Reichweite werden gleichzeitig angegriffen.	10
Stich	Das Insekt trägt eine Stichwaffe, die an Panzerungen scheitert, aber selbst Schutzanzüge aufreißt. Sie ignoriert Pz: 1 und verursacht zusätzlich 1 Schadenspunkt.	2
Übergroß	Erhöht alle körperlichen Werte und den Schaden um +1 sowie Wi: +2. Mehrfachkauf bis zu dreimal.	2

Vögel		
Eigenschaft	Effekt	Kosten
Adleraugen/ Falkenaugen	Setzt die Wahrnehmung des Lebewesens auf 18. Es kann auf große Distanzen klar sehen und ist sich der Umwelt unter ihm bewusst.	2
Ätzender Kot	Bei zahlreichem oder längerem Kontakt erhält der Kot Panzerbrechend 1.	1
Gesangspra- che	Durch Laute können Vögel miteinander kommunizieren. Sie können um Hilfe rufen, vor Gefahren warnen oder Feinde irritieren.	1
Greifvogel	Die Greiforgane sind gut ausgebildet und der Vogel ist geschickt darin, Gegenstände oder Beute zu greifen. Er kann Gegenstände bis zu einer Last von 6 davontragen. GE: +3	2
Hackschna- bel	Ein ungewöhnlicher harter Schnabel verursacht 1P zusätzlich mit Einfach und Reißend 2. Er gilt als Hauptwaffe.	2
Messer- klauen	Das Tier besitzt sehr scharfe Klauen. Es erhält einen zusätzlichen Angriff, der automatisch mit dem ersten trifft, mit 1W3P+1 Einfach und Reißend 3.	4
Schwarm	Das Tier kommt in einem Schwarm vor, der wie ein Wesen handelt. Wi: +30 und kann nur durch Waffen mit Flächenwirkung oder SF: 3 und höher verletzt werden. Alle Charaktere in Reichweite werden gleichzeitig mit allen Angriffen getroffen.	12
Sturzflug	Statt eines Angriffswurfes kann ein BE-Wurf um -6 erschwert ausgeführt werden. Der Schaden verdoppelt sich. Vorbereitungszeit: 1 Kampfrunde.	4
Übergroß	Erhöht alle körperlichen Attribute und den Angriffsschaden um +2 sowie Wi: +3. Mehrfachkauf bis zu zweimal.	3
Überträger	Verursacht bei erfolgreichen Reißend-Würfen eine zufällige Krankheit.	7

Amphibien		
Eigenschaft	Effekt	Kosten
Blitzangriff	Das Tier schlägt blitzartig nach vorn. Es erhöht seine Initiative, immer wenn es im Nahkampf ist, um 4 und ihm kann um -2 schwerer ausgewichen werden.	3
Giftig	1: Schwindel, Übelkeit, 2: Wahrnehmungsstörung, 4: Lähmung, 6: Tod	X
Gleichwarm	Das Tier kann jetzt immer aktiv sein.	2
Landanpas- sung	Das Landprofil ist nun gleich dem Wasserprofil.	1
Maul	Scharfe Zähne und ein kräftiges Maul verursachen 1W3+2P, Einfach, Giftig, Reißend 4 und gilt als Hauptwaffe.	3
Messer- klauen	Das Tier erhält einen zusätzlichen Angriff mit 1W3P Einfach und Reißend 2.	3
Panzer	Eine zusätzliche Panzerung, wie bei Schildkröten, bedeckt die Haut des Tieres. Pz: +1, Wi: +4, wird bei Übergroße jeweils verdoppelt.	5
Sekret	Das Lebewesen spuckt mit OR: 4 ein Sekret, das die Eigenschaft Giftig besitzt, wenn diese gekauft wurde. Für 1 Evolutionspunkt zusätzlich ist es ätzend und verursacht 1P, Panzerbrechend 1.	2 (3)
Tarnung	Das Lebewesen kann sich perfekt an Hintergründe anpassen. Es kann durch das bloße Auge nur durch einen WA-Wurf -8 gesehen werden.	8
Übergroß	Erhöht alle körperlichen Attribute und den Angriffsschaden um +2 sowie Wi: +4. Mehrfachkauf bis zu dreimal.	4

Säugetiere		
Eigenschaft	Effekt	Kosten
Alpha	Das Tier schützt altruistisch sein Rudel und führt es an. Falls kein Rudel gekauft wurde, ist es ein Vagabund. Erhöht alle Werte +1 und Wi: +2.	2
Hetzer	Extrem schnelle Räuber, hetzt seine Beute zu Tode. BE: +6	3
Intelligenz	Die Tiere nutzen soziale Kommunikation und erste Werkzeuge. Sie können Fallen stellen und setzen erste Jagdtaktiken ein. Geistige Attribute: +4	10
Maul	Scharfe Zähne und ein kräftiges Maul verursachen 1W3+1P, Einfach, Reißend 3 und gilt als Hauptwaffe.	2
Partner	Das Tier hat einen Partner für sein Leben gefunden. Es gibt eine Kopie des Tieres. Der Tod eines Tieres führt zu Ang und Schaden +3 des anderen Tieres.	4
Predator	Das Wesen ist auf eine Jagdtaktik spezialisiert. Es erhält pro Kauf je nach Taktik +1 Schaden, +1 GS und Ini oder +1 Pz. Mehrfachkauf bis maximal 3.	1
Riese	Erhöht den Schaden um +7 und den Wi um +15. Benötigt dreimal Übergroß.	5
Rudel	Das Tier wird von einer Gemeinschaft (bis zu 3 Kopien des Tieres) begleitet.	8
Übergroß	Erhöht alle körperlichen Attribute und den Schaden um +2 sowie Wi: +4. Mehrfachkauf bis zu dreimal.	5
Wassertier	Das Tier ist auf das Leben im Wasser spezialisiert. Es kann nicht an Land gehen. Erhöht BE: +4 im Wasser.	1

Negative Evolution

Diese Eigenschaften beschreiben Verhalten oder Nachteile, die dem Kollektiv bei Jagd helfen oder eine größere Belohnung bedeuten.

Falls die Spielleitung noch weitere Evolutionenpunkte für eine bestimmte Bedrohung benötigt, kann sie bis zu 2 Eigenschaften aus der folgenden Tabelle wählen:

Negative Evolutionstabelle		
Eigenschaft	Effekt	Punkte
Besonders	Das Tier ist von besonderer Farbenpracht oder auf eine andere Art einzigartig. Die Trophäenbelohnung in Geld oder Bekanntheit wird verdoppelt.	-5
Brünstig	Das Lebewesen sucht aktiv Fortpflanzungspartner und hinterlässt Duftstoffe. Außerdem verlässt es sein bekanntes Territorium.	-2
Friedlich	Das Wesen ist friedlich und greift nicht an, solange es nicht in die Enge getrieben oder selbst angegriffen wird.	-5
Inaktivität	Das Tier ist dämmerungsaktiv oder besitzt feste Schlafzeiten, in denen es sich zurückzieht.	-1
Scheu	Bei Anflug von Gefahr flieht das Lebewesen und meidet Unbekanntes.	-2
Schwäche: Hitze/Kälte	Das Tier meidet bestimmte Klimate und lässt sich davon vertreiben.	-4
Trächtig	Bald wird das Tier neues Leben auf die Welt bringen. Es ist daher sehr vorsichtig und langsamer. Es versucht zu fliehen und sich zu verstecken, anstatt zu kämpfen.	-2
Verspielt	Bevor gefressen wird, wird gespielt. Ähnlich wie Katzen bei der Mäusejagd ist das Lebewesen sehr verspielt. Es kann so in der ersten Begegnung harmlos wirken.	-3
Vielfraß	Stets hungrig und oft beim Fressen ist das Tier häufig abgelenkt und berechenbar.	-4
Zutraulich	Das Tier hat aus Unwissenheit oder Erfahrung keine Angst vor Menschen oder menschlichen Siedlungen. Es sucht sie manchmal sogar aktiv auf.	-6

3. Namen und Gefahr

Nachdem das Lebewesen erschaffen wurde, benötigt es noch einen Namen und einen Grund, warum es gejagt werden soll. Der Name kann schnell aus zwei Begriffen gebildet werden. Der erste Begriff ist eine Eigenschaft des Lebewesens, wie Sprung, Rot oder Panzer, und der zweite Begriff die genauere Art, wie Spinne oder Natter. Es können aber auch Namen nach bestimmten Gefährdungen gegeben werden. Wenn eine Spinnenart solche scharfen oder ätzenden Netze spinnt, dass sich Menschen daran schneiden, könnten diese auch Blutweber genannt werden. Der Spielleitung ist bei der Namensvergabe keine Grenze gesetzt.

Die Gründe für die Jagd entstammen in den meisten Fällen drei Bereichen. Entweder sollen die Tiere zum Spaß oder der Anerkennung eines Glänzenden, aus wirtschaftlichen Gründen, wie Missernten, oder wegen einer akuten Gefährdungslage für den Menschen gejagt werden. Seltener kommt es dazu, dass ein Zoo oder private Sammelnde lebendige Exemplare gefangen genommen haben wollen. Ein Tier zu fangen ist deutlich aufwendiger und sollte noch einmal mit 20% mehr Geld belohnt werden.

4. Die Jagd

Nachdem die Kreatur, die Gründe für ihre Bedrohung und ihr Name feststehen, beginnt die eigentliche Jagd. Das Kollektiv kann natürlich sofort in die Umwelt hinausziehen und seine Beute stellen. Wenn es nur um einen besonderen Kampf unter ungewöhnlichen Bedingungen geht, kann die Jagd so ablaufen. Falls die Spieler aber tatsächlich Jagdatmosphäre nachempfinden und ihrer Beute Stück für Stück näherkommen wollen, bevor sie sie erlegen, empfiehlt sich ein anderer Ablauf.

Aufklären

Sofern die Spielleitung die Jagd als ein vollwertiges Abenteuer spielen will, sollten die Spieler erst einmal damit beschäftigt sein, überhaupt etwas über die unbekannte Bedrohung zu lernen. Sie sollten mit Opfern sprechen, sich gerissene Tiere oder zerstörte Ackerflächen ansehen. Auch der Volksglaube von Wesen aus den Sagen, ihrem vermeintlichen Verhalten und dem Schutz vor ihnen könnte wertvolle Hinweise darüber geben, um welche Art es sich handelt, wie sie aufzuspüren oder anzulocken ist und mit welchen Strategien sie kämpft. Dazu kann sich die Spiel-

leitung ausdenken, was ein Angriff des Wesens für Schäden verursachen könnte, welche Beute es bevorzugt jagt und welche Spuren es dabei hinterlassen könnte. Daraus ergeben sich dann der Tatort des Angriffes, die Gerüche oder Opfer.

Aufspüren

Wenn es sich um einen Auftrag handelt, der innerhalb von 2 Spielstunden abgeschlossen werden soll, kann die Jagd in diesem Schritt beginnen. Dann werden dem Kollektiv bereits in der Vorbereitung verschiedene Informationen gegeben, sodass es sich allein auf das Finden und Töten der Kreatur konzentrieren kann. Je nachdem, um was für ein Wesen es sich handelt, wird es andere Spuren hinterlassen, andere Verstecke nutzen oder ein bestimmtes Revierverhalten nutzen. Ziel der Spieler ist es, eine Spur zu finden, die definitiv zu ihrer Beute und zu keinem anderen, einheimischen Lebewesen gehört. Die Spielleitung kann hierbei verschiedene Köderspuren einsetzen, die vielleicht teilweise, aber nicht ganz zu den Informationen des Ziels passen. Sobald die richtige Spur gefunden wurde, muss diese verfolgt werden. Daran kann sich ein Wildnis-Abschnitt anschließen. Die Spur eines Vogels nicht zu verlieren, kann beispielsweise schwierig sein. Natürliche Hindernisse stellen sich den Jagenden in den Weg oder sie können auch überraschend selbst Angriffen der Fauna ausgesetzt sein. Darüber hinaus können Fallen gestellt werden, um die Beute anzulocken oder sie in ein nachteilhaftes Terrain zu drängen. Am Ende des Spielabschnittes weiß das Kollektiv, wo das Versteck, der Bau oder die Kreatur selbst ist.

Ausschalten

Der letzte Akt der Jagd ist die Tötung oder Gefangennahme der Beute. Bei Wesen, die nicht einfach zu erschießen sind, hängt der Erfolg von einem Plan ab, bei dem das Verhalten oder der Körper des Ziels ausgenutzt wird. Die Spielleitung sollte sich auf das Ausspielen des Lebewesens konzentrieren. Dabei kann sie auch unerwartetes und willkürliches Verhalten einbauen, um die Spieler zu einer Reaktion zu zwingen.

Journalismus

Jede Medienkundige kann, mit entsprechender Ausrüstung, Beiträge aufnehmen, schneiden und hochladen. Der Lohn für die Arbeit sind die Werbeeinnahmen aus den Zuschauerzahlen. Hier gilt grundlegend, dass für **10.000 Zuschauer 1 AWE** gezahlt wird und je **100.000 Zuschauer** die Produzierenden **+1 Bekanntschaft** erlangen.

Alle Themengebiete haben eine Grundzahl von Zuschauenden. Nachdem die Aufnahmen gedreht und die Postproduktion beendet wurde, können diese sich nach den weiter unten kommenden Fragekatalog noch verändern. Es folgen: 1. Thema und Titel bestimmen, 2. Aufnahmen machen, 3. Postproduktion

Für die schnellere Abhandlung kann aber auch eine **Mediennutzung-Probe (BI, KE, WA, GE, IZ)**, erschwert um die Grund-Zuschauendenzahlend / 100.000, abgehandelt werden. Die Erfolge/ Misserfolge verändern die Zahl um je +/-3%.

1. Thema und Titel

Jedes Thema besitzt Zielgruppen mit bestimmten Erwartungen. Die Erwartung muss getroffen werden, der derzeitige Geschmack der Zielgruppe wird mit 1W6 ausgewürfelt, aber den Spielern nicht genannt. Jeder getroffene Geschmack erhöht die Zuschauendenzahlen um +15%.

Militär – Zuschauende: 756.000

Erwartung: Bilder von Soldaten, Fahrzeugen und Waffen. Strategische und taktische Erklärungen von Handlungen.

Geschmack: 1. Waffenschau: Nahaufnahmen von Waffen, Militärgerät in aller Pracht
2. Zerstörungsgorgie: Waffenwirkungen, einschlagende Munition, Sprengung von Gebäuden, schießende Geschütze
3. Krieg: Taktische Bewegungen, Vor- und Nachteile der einzelnen Seiten
4. Paraden: Soldaten in traditioneller Tracht, marschierende Formationen, Ehrungen
5. Technologie: neuste Waffenentwicklungen, Überlegenheit und Tödlichkeit neuer Systeme
6. Integration: Soldaten in der Gesellschaft, Karriere in der Armee, Soldatenbild

Zivil – Zuschauende: 223.000

Erwartung: Aktuelle und relevante Informationen, die die Bürger beschäftigen.

Geschmack: 1. Nachrichten: kurze, sachliche und bündige Informationen über das Zyklusgeschehen

2. Produkte: Mangelwaren, Preisanstiege, Betrug und Empfehlungen
3. Lokales: Beiträge und Bilder bekannter Regionen einer Welt
4. Menschen: Liebe, Harmonie, familiäre Probleme, Konflikte
5. Freizeit: Urlaubsbilder, teure Fahrzeuge oder exotischer Beschäftigungen
6. Beruf: Karrierechancen, zivile Arbeiten

Verbrechen – Zuschauende: 463.000

Erwartung: augenzwinkernd, humorvoll bis schrille Sprache, Respekt vor Klänen

Geschmack: 1. Rotlicht: Personen und Einrichtungen aus dem Gewerbe stellen sich vor und werden entsprechend präsentiert

2. Drogen: neue Produkte, Wirkung, Herstellung, Zugang

3. Kläne: aktuelle Entwicklungen, diskrete Kontaktstellen, Verdienst

4. Kosme: aktuelle Meldungen, wo kontrolliert sie, laufende Operationen, Gefahr für das eigene Geschäft

5. Haie: welche Systeme sind bedroht? Trifft es die Zuschauende? Wie schützen?

6. Gelegenheiten: Wo fliegen welche Frachter? Welche Banden sind im Streit miteinander? Wo gibt es leicht verdiente AWE?

Gesellschaft – Zuschauende: 523.000

Erwartung: Niveauvolle Sprache, professionelle Bilder, gesellschaftlich relevante Themen, Expertenbeiträge

Geschmack: 1. Glanz: Glänzende zeigen sich in all ihrer Pracht, Opulenz, Reichtum

2. Unternehmen: aktuelle Meldungen über Unternehmen, laufende oder zukünftige Projekte

3. Diplomatie: Auswirkungen auf portale und interportale Beziehungen und Organisationen

4. Sicherheitspolitik: was bedeutet das für die Verteidigungsfähigkeit? Welche Bedrohungen existieren derzeit? Was schützt wie?

5. Innenpolitik: wie wirkt sich das auf die Bevölkerung aus? Welche Gesetzesänderungen stehen an oder könnten resultieren?

6. Wirtschaft: Börse, Aktien, Angebot und Nachfrage, Wachstumschancen

Religion – Zuschauende 49.000

Erwartung: Gefühl der Zugehörigkeit und des Beistandes

Geschmack: 1. Gebete: gemeinsame, virtuelle Rituale

2. Frohe Botschaft: lebensbejahende Informationen, Optimismus

3. Spiritualität: philosophische und theologische Themen werden diskutiert
4. Gemeinschaft: Informationen über Gemeinschaftsprojekte
5. Gefahr: Warnungen über Diskriminierung, Handlungsanweisung
6. Pilgerschaft: Heilige, Wohlfahrtsstätten, gesegnete Orte

Wissenschaft – Zuschauende 628.000

Erwartung: sachliche, objektive Informationen mit Quellennennung

Geschmack: 1. Erklären: Kompliziertes soll einfach Heruntergebrochen werden mit anschaulichen Beispielen

2. neue Erkenntnisse: aktuelle Forschung vorstellen

3. Wellen-Standorte: Bilder von Calyx oder Quadrax, was forschen sie dazu?

4. Forschung: aktuelle Expeditionen, Experimente und Prototypen

5. Populärwissenschaft: Technologie soll spannend für ein nicht-wissenschaftliches Publikum präsentiert werden, Kinder lieben etwa animierte Geschichten

6. Ausbildung: Karriere, Vorträge, Studienmöglichkeiten, Vergütung

Natur – Zuschauende 427.000

Erwartung: Panoramas, ökologische Erklärungen, viele Nah- und Detailaufnahmen

Geschmack: 1. Tiere – dokumentarischer Anteil über prachtvolle Tiere

2. Pflanzen – dokumentarischer Anteil über faszinierende Pflanzen

3. Landschaften – zahlreiche Panoramaeinstellungen

4. Wildnis – Lagerleben, Wasser- und Nahrungssuche, Schutzsuche

5. Jagd – Wie tarnen? welche Köder? Wie jagen? Wie zerlegen?

6. Reise – vielfältige Natur, verschiedene Landschaften, beschwerliche Wege

Technik – Zuschauende 553.000

Erwartung: Zahlen, Daten, Fakten, Maschinen in Bewegung

Geschmack: 1. Prozesse: Produktionsprozesse, Arbeitszyklen, vom Rohmaterial zum raffinierten Produkt

2. Großmaschinen: beim Abriss von Gebäuden, Landschaften oder dem Transport, sollen imposant in Szene gesetzt werden

3. Anlagen: Industrieästhetik, Lichtermeere, schematische Erklärung der Anlage

4. Sportwagen: schnelle Fahrzeuge beim Rennen, Leistungen, Vergleiche

5. Formung: Bezwingen der Natur, Aufbau einer Kolonie, Schaffung von Lebensraum

6. Wartung: Reparatur, Umbau von Maschinen, Aufrüstung von Fahrzeugen

2. Aufnahmen und Postproduktion

Die Spieler sagen an, was sie aufnehmen und führen **Mediennutzung-Proben (WA, BI, GE)** durch. Für jede Szene werden sich die Erfolge notiert. Dann fügen sie die Szenen in einer Reihenfolge zusammen und sagen, welche Audio sie wo unterlegen. Das dient alles als Indikator, damit die Spielleitung sich die un-ten stehenden Fragen beantworten kann.

Frage	Effekt
Titel fasst Beitrag treffend und kurz zusammen?	Ja: +0% Nein: -25%
Erwartungen zum Thema getroffen?	Ja: +0% Nein: -50%
Roter Faden und Spannungskurve vorhanden?	Ja: +20% Nein: -30%
Verschiedene Perspektiven eingebunden oder gänzlich neue Erkenntnisse dargelegt?	Ja: +15% Nein: -10%
Beeindruckende Bilder aufgenommen?	Ja: +30% Nein: -30 %
Angemessene Sprache und Musik?	Ja: +10% Nein: -20%
Meisterwerk (ab 10+ Erfolgen der Mediennutzung-Probe oder Entscheid Spielleitung)?	Ja: +30% Nein: -0%

Medienganstalt

Gehört das Kollektiv zu einer Medienganstalt, erhält es statt der regulären Belohnung für ihr

Werk jeden Zyklus 2% der regulären Belohnung für jedes so veröffentlichte Produkt. Das Kollektiv kann zudem entsprechende Aufträge, wie auf Seite 800 beschrieben, erhalten.

Kunst und Küche

Charaktere können selbstständig Kunstwerke erzeugen, um ihre Marktintegration oder ihre Reputation in einem bestimmten System zu erhöhen oder um beides zu nutzen, um damit einen Mehrwert zu erwirtschaften. Der Kunstprozess läuft wie folgt ab:

1. Kunststart auswählen
2. Zweck des Kunstwerkes auswählen: Integration, Reputation, Kommerz
3. Probe durchführen und Ergebnisse abhandeln

1. Kunststart wählen

Bestimmte Systeme bevorzugen bestimmte Kunststarten (+3 auf die Probe) und lehnen andere ab (keine Belohnung für das Werk). Alle benötigen andere Arbeitsprozesse, die im Folgenden angegeben sind:

Baukunst: Umfasst Architektur, Installationen und Raumgestaltung. Es gelten alle Regeln für die Errichtung von Gebäuden (für 10 Raumeinheiten wird 1 LE Baumaterial benötigt, Seite 514). Für je 10 Raumeinheiten wird die Reputationsbelohnung um 5% erhöht. Ein vollständig gestaltetes Gebäude erhöht den Komfort um die gemittelte Anzahl der Erfolge der einzelnen Räume (maximal +5). Für den Bau jedes Raumes muss eine **Kunstfertigkeit-Probe (BI, IZ, KR, GE, KE) mit Synergie zu Konstruktion erschwert um -1 für je 5 Raumeinheiten** durchgeführt werden.

Bildhauerei: Umfasst Skulpturen, Plastiken und Büsten. Die Größe des Werkes benötigt unterschiedlich viel Material. Die Größe erschwert den Wurf, aber multipliziert die Erfolge am Ende der Probe. Je wertvoller das verwendete Material, umso mehr zusätzliche Erfolge, werden zum Schluss auf die Probe addiert.

Material: Plastik/ Ton: -2 Erfolge

Holz/ Stein: +0 Erfolge

Bronze/ Stahl: +1 Erfolge

Marmor/Silber: +2 Erfolge

Gold: +3 Erfolge

Edelsteinverzierung: +5 Erfolge

Größen: Büste: 1/5 LE, Probe um +2 erleichtert, Erfolge x0,5

Menschliche Skulptur: 1/2 LE, um +0 erleichtert, Erfolge x1

Reiter: 1 LE, Probe um -2 erschwert, Erfolge x1,5

Denkmal: 2 LE, Probe um -4 erschwert, Erfolge x2

Das Material wird bereits beim Versuch unabhängig vom Erfolg der Probe verbraucht.

Sind die Boni und Mali klar, wird eine **Kunstfertigkeit-Probe (KE, GE, WA, KO) mit Synergie zu Beruf erschwert um die Größe und mit zusätzlichen Erfolgen durch das Material** durchgeführt.

Darstellung: Umfasst Film, Theater und Performance. Die **Kunstfertigkeit-Probe (CH, CH, KE, WI) mit Synergie zu Maskerade wird je nach Länge des Auftritts erschwert**

Auftrittslänge: 5 Vasen, kurzer Auftritt, kleines Kunststück, kleine Sprechrolle: Probe um +0 erleichtert

30 Vasen, Programmpunkt einer Sendung, Szene aus einem Film, Theaterauftritt: Probe um -2 erschwert

60 Vasen, Nebenrolle in einem Film, vollständige Sendung, ständige Rolle in einem Theaterstück: Probe um -4 erschwert

120 Vasen, Hauptrolle in einem Film oder Theater, Abendmoderation: Probe um -8 erschwert

Für je 30 Vasen Länge erhöht sich zusätzlich die Reputationsbelohnung um +1.

Kochkunst: Gilt als eigene Kunstform, die über eine **Ernährungsprobe (Attribute und Erschwernisse je nach Rezept)** durchgeführt wird. Jeder Erfolg erzeugt 1 Komfort. Kochkunst ist nirgendwo unbeliebt, aber nur dann auf einer Welt beliebt, wenn ein Rezept dieser Welt verwendet wird. Die Bedingungen für den Aufstieg bleiben gleich, allerdings wird die Kunstfertigkeit- mit einer Ernährungsprobe für ein Rezept ersetzt (die Erschwernisse der Kunstfertigkeit-Probe werden auf das Rezept addiert). Die erzeugten Komfort-Punkte gelten bei der Prüfung nach Erfolgen als Erfolge.

Das Lernen von Rezepten kostet EP. Jedes Rezept benötigt Zutaten. Diese sind nachfolgend auf den einzelnen Welten erhältlich. Genauer dazu findet sich auf Seite 336.

Kunsth Handwerk: Umfasst Keramik, Maskenbildung, Näharbeiten und Kleinkunst. Es wird ein beliebiger Betrag AWE in Material investiert. **Pro 20 AWE ist die die Kunstfertigkeit-Probe (KE, GE, GE) mit Synergie zu Basteln um -1 erschwert.** Für jeden Erfolg erhöht sich der Wert des Werkes (was der eingesetzte Betrag an AWE ist) um 5%. Für jede Erschwernis von -1 werden 30 Vasen Bearbeitungszeit benötigt.

Kunstivismus: Umfasst politische Kunst, Protestkunst und Aktivismus. Mit Kunstivismus ist die

Geld- und Reputationsbelohnung um 50% reduziert. Es wird eine **Kunstfertigkeitprobe (BI, IZ, KE) mit Synergie zu Planetologie, um die Größe des Ereignisses erschwert, durchgeführt**
Größe: Karikaturen, Protest bis 10 Personen, politische Witze: Probe um +0 erleichtert

Kabarett, Collagen, Proteste bis 100 Personen: Probe um -3 erschwert
Radioprogramm, eigenes Videoprogramm Proteste bis 1000 Personen: Probe um -6 erschwert

Umzugswagen, Schilder und Plakate für Massenproteste bis 10.000 Personen, große Aktivismusaaktionen wie das Verkleiden eines Regierungsgebäudes: Probe um -9 erschwert

Erschwernisbelohnung: Je -3 Erschwernis erzeugt die Probe für Kommerz 1 politischen Einfluss

Ab mindestens -6 Erschwernis wird der erzeugte Einfluss verdoppelt

Ab mindestens -9 Erschwernis wird der erzeugte Einfluss vervierfacht

Malerei: Umfasst Portraits, Gemälde, bemalte Leinwände. Es wird eine Kunstfertigkeit-Probe (**BI, WA, GE, GE, KE**) durchgeführt.

Boni/Mali: Motiv ist gut sichtbar/ schlecht sichtbar/ muss aus dem Gedächtnis gemalt werden: +2/ -1/ -3

Motiv besitzt einfache oder gewohnte Formen/ abstrakte oder stilfremde Formen: +1/ -2

Motiv liegt im gewohnten Farbspektrum/ benötigt spezielle, stilfremde Farbkombinationen: +0/ -1

Es sind gewöhnliche/ hochwertige/ minderwertige/ improvisierte Malwerkzeuge vorhanden: +0/ +2/ -2/ -4

Die Konkurrenz ist durch künstliche Intelligenz auf dem Markt sehr hoch, wodurch vergleichende Proben immer um mindestens -3 zusätzlich erschwert sind.

Musik: Umfasst Gesang, Instrument, Tänze. Es wird eine **Kunstfertigkeit-Probe (IZ, KO, bei Gesang: CH, CH/ bei Instrumenten: GE, GE/ bei Tänzen: BE, BE) erschwert um das Stück durchgeführt**

Länge: einfaches aber langes Stück: -2
anspruchsvolles aber kurzes Stück: -3
anspruchsvolles und langes Stück: -6

abendlanges und hochkomplexes Stück: -9
Boni/ Mali: gewöhnliche/ hochwertige/ einfallslose, improvisierte Kostüme: +1/+2/ -1/ -4
gewöhnliche/ überlegene/ perfekte/ minderwertige Instrumente +0/ +1/ +3 / -2
kein/ einfallsloses/ originelles Bühnenbild und Bühnenerlebnis -3/ -2/ +1
ungeübte/ gut abgestimmte Bühneneinlagen -1/ +1

Medienkunst: Umfasst Fotografie, Grafiken, Holografie. Es wird eine **Kunstfertigkeit-Probe (BI, IZ, WA, GE, KE) mit Synergie zu Computerkenntnis, erschwert um die Größe des Werkes, durchgeführt**

Größe: kleines Bild, kurze Animation: +0
Gruppenfotos, detailliertes Einzelbild, vollständige Animation einer Figur: -2

Hochzeitfotos, Fotos von besonderen Ereignissen, Animation einer Umgebung: -4

hochwertiges Bild eines besonderen oder aussagestarken Moments, vollständig animierte Folge einer Serie oder ein selbst erstelltes, hochwertiges Video: -6

ein Bild, das um die Welten geht oder ein von der Realität nicht zu unterscheidender, virtuell erstellter Inhalt: -9

Schwanenkunst: Kunst der Demütigung, historisierte Kunst, kulturelle Transformation. Schwanenkunst ist nur auf Nocteria und auf Telsios beliebt und gilt ansonsten immer als unbeliebt. Die Regeln dazu finden sich auf Seite 539.

2. Zweck des Kunstwerkes wählen

Reputation

Gibt die Bekanntheit des Charakters allgemein und in einem System als Künstler an. Desto höher die Reputation ist, desto mehr wird in die einzigartige Begabung des Charakters geglaubt, dass er Werke von unschätzbarem Wert erzeugen kann.

Das Werk dient dem bloßen Prestige des Charakters. Jeder Erfolg erzeugt 1 Reputation in dem System der Herstellung.

Reputation sammelt sich nicht an. Es gilt in einem System immer der höchste Reputationswert eines Werkes. Wird mit mehr Erfolgen ein Werk mit höherem Reputationswert erzeugt, wird das ältere ersetzt. Erschwernisse bei der Kunstproduktion modifizieren den Erhalt von Reputation:

Erschwernis von +0: -3 Reputation

+0: - 5 Reputation

-1: -2 Reputation

-2: +0 Reputation

-3: +1 Reputation

-4: +3 Reputation

-5: +6 Reputation

- 6: +10 Reputation
- 7: +15 Reputation
- 8: +21 Reputation
- 9: +28 Reputation usw.

Anstatt die Systemreputation zu erhalten, darf sie im Verhältnis 10:1 gegen Prestige eingetauscht werden, dabei gibt es allerdings keine Reputation zurück, wenn mehr als 10 Reputation ausgegeben wurde.

Für je 10 Systemreputation erhöht sich die interportale Reputation eines Charakters um 1. Eine Systemreputation ist niemals niedriger als die interportale Reputation, auch wenn der Charakter noch nie im System als Kunstschaufende tätig war.

Beispiel: Albert besitzt 2 interportale Reputation und stellt mit einer -4 erschwerten Probe ein Werk des Kunstivismus in La Hosada her, um seine Reputation zu steigern. Er erhält, weil die Kunstrichtung dort beliebt ist, +3 Erleichterung auf die Probe. Er hat durch die Probe 4 Erfolge erwürfelt, was 4 Reputation sind. Dies wird durch die Erschwernis von -4 um +3 Reputation erhöht. Allerdings besagt die Kunstrichtung, dass die Reputationsbelohnung halbiert wird. So kommt er auf 3 Systemreputation, die größer als seine interportale Reputation ist und dadurch diese ersetzt. Das Werk gilt so lange, bis durch ein neues Werk oder eine erhöhte interportale Reputation ein besserer Reputationswert erzeugt wurde.

Integration

Es werden durch das Werk Kontakte geknüpft, Handelnde von dem Wert der eigenen Arbeiten überzeugt und eine passende Plattform gesucht oder aufgebaut. Desto höher die Integration in ein System, desto mehr Vorteile und höhere Preise werden erzielt. Die Systeme werden

Beispiel: Albert will nun seine Integration in La Hosada von Unbekannt zu Entdeckt erhöhen. Er muss dazu die Aufstiegsherausforderung, hier das Durchsetzen gegen zwei Konkurrenten, schaffen. Gelingt es ihm, die erforderlichen Erfolge mit seinen Werk zu erzielen, nutzt er von nun an alle Effekte der neuen Integrationsstufe.

Kommerz

Das Werk wird über die Integration im System verkauft. Je nach Integrationsstufe und Reputation erhält der Charakter AWE für die Erfolge seines Werkes.

Albert kann mit der neuen Integrationsstufe nun seine Werke für 6 AWE pro Erfolg, addiert um seine Reputation in La Hosada, verkaufen. Er erschafft ein Werk des Kunstivismus mit 3 Erfolgen, was 18 AWE sind, zu denen seine 3 Systemreputation addiert werden. Da auch Geldbelohnungen in der Kunstrichtung halbiert werden, erlangt er so nicht 21 sondern 11 AWE. Dafür erhält er jedoch 1 politischen Einfluss im System. Er kann ab den nächsten Zyklus im System ein neues Werk erschaffen und erneut Geld damit generieren.

Nocteria

Kunst

Beliebt: Schwanenkunst

Unbeliebt: nichts

Integration: Unbekannt: kein Verkauf möglich.

Aufstieg durch eine Zugehörigkeit zu einem verbündeten Klan und einem Werk mit mindestens 4 Erfolgen oder einem Werk mit mindestens 8 Erfolgen oder durch die Aufmerksamkeit eines Hofstaatmitgliedes eines Schwans.

Entdeckt: Verkauf für 100 AWE pro Erfolg + Reputation in AWE möglich, solange der Schwan dadurch bei Laune gehalten wird, ansonsten droht die Ausweisung aus dem Hofstaat zur Integrationsstufe Unbekannt.

Aufstieg durch je 10 Erfolge bei einem Kunstwerk erhält der Charakter 1 Gunst beim Schwan. Erreicht er 6 Gunst, um den Hofstaat als edles Mitglied dienen zu können, wird er in der Familie willkommen geheißen und erhält Zugehörigkeit: Schlafender Schwan.

Populär: Der Charakter wird von mehreren Schwänen umworben, ihren Hofstaat beizutreten. Er kann seine Werke für 150 AWE + dreifache Reputation in AWE pro Erfolg verkaufen. Die Schwäne bieten ihm Geschenke von 1W3+1 Prestige und 2W3 Wert an, wer er ihren Hofstaat beitrifft. Er hat Zugang zu exklusiven Veranstaltungen und Kulturhäusern. Gleichzeitig wird er das Ziel von Intrigen durch alle anderen, verschmähten Rivalinnen.

Aufstieg der Charakter verhilft einem Schwan mindestens zum Rang einer Gräfin durch sein Kunstwerk (Seite 539).

Berühmt: Der Charakter wird, wenn er weiblich ist, selbst in den Stand eines Schwans erhoben (Hochwohlgeboren mit 7 Gunst) oder er wird der Favorit seines Schwans (11 Gunst). Er kann Kunstwerke für

100 AWE+ sechsfache Reputation in AWE pro Erfolg verkaufen.

Küche

Lernbare Rezepte: Blutschwur (2 EP) – Kunstfertigkeit (KE, KE, GE, GE, CH), erschwert um -5, Küche: Schwan

Zutaten: Nihilasche, Blut eines Schwans

Effekt: von der ehemaligen Herzogin Camilla eingeführt, wird damit ein Blutschwur in den Körper der Konsumierenden geschrieben. Der betroffene Körper wird für 30 Zyklen durch blutgetränkte Nihilasche markiert. Durch eine einfache Blutabnahme lässt sich ablesen, welcher Schwan den Blutschwur geschrieben hat. 1 Portion.

Reflexion (3 EP) – Kunstfertigkeit (KE, KE, GE, GE, CH) erschwert um -6, Küche: Schwan

Zutaten: Nihilasche, Seidenfasern, Wasser des stillen Sees

Effekt: Reflexion wird wie ein Tee getrunken. Schwäne Nocterias erhalten dadurch Klarheit und baden in Erinnerungen. 2 Portionen.

Schuld (1 EP) – Kunstfertigkeit (KE, KE, CH) erschwert um -4, Küche: Schwan

Zutaten: Nihilasche

Effekt: Die Konsumierende lädt durch eine Blutabnahme für 30 Zyklen nachweisbar Schuld auf sich. 1 Portion.

Erwerbzbare Zutaten: keine

Emperion/ Monumentorion Kunst

Beliebt: Baukunst, Bildhauerei

Unbeliebt: Kunstivismus

Integration: Unbekannt: nur Straßenverkauf für 1 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch eine Prüfung der Kunstakademie (ein Werk einer beliebten Kunstart mit mindestens -3 Erschweren und 3 Erfolgen) bestehen oder durch einen Offizier (Kontakt (1): Gesellschaft/ Militär), der das Werk empfiehlt.

Entdeckt: Verkauf durch Kunstgeschäfte für 5 AWE pro Erfolg + Reputation in AWE möglich.

Entdeckte Kunstschafter müssen sich unter zahlreichen Anwerbern durchsetzen, um verkaufen zu können.

Das erschwert die Probe um -2. Im Gegenzug erhalten sie Zugang zu Kunstkursen, in denen sie zu regulären Kosten bis 8 Kunstfertigkeit ausgebildet werden können.

Aufstieg durch die Errichtung eines Ehrenmals für die Gefallenen (benötigt eine Probe auf Baukunst und Bildhauerei, mindestens 15 Raumeinheiten mit einer menschengroßen Skulptur groß, mit 4+ Erfolgen)

Populär: Der Charakter erhält die Gunst eines ranghohen Militärs, der ihn als Kontakt (3): Militär unterstützt. Museen und Gärten kaufen seine Kunst für 10 AWE + Reputation in AWE pro Erfolg.

Aufstieg durch ein Monumentalbauwerk (insgesamt 300 Raumeinheiten, kann in beliebige Abschnitte aufgeteilt werden) mit mindestens 3 Erfolgen. Die Hälfte der Kosten der Baumaterialien werden übernommen.

Berühmt: Der Charakter erhält die Gunst von Herrn Theutch und darf sich als Major ehrenhalber in der Kosme verstehen. Er erhält die vollständige Kosmerüstung, ein Aurelia-Gewehr und einen Ehrensäbel. Er kann seine Werke auf den wichtigsten Stützpunkten und Plätzen für die 30 AWE + doppelte Reputation in AWE pro Erfolg verkaufen. Er erhält +4 interportale Reputation.

Küche

Lernbare Rezepte: Feldration (2 EP) – Ernährung (IN, GE), erschwert um -2

Zutaten: Basis, Früchte, Proteine, Spezialität: Konservierung

Effekt: +X Ausd, +X Wi, KO: +1, KR: +1, 2 Portionen

Die Ration hält X (Zutatenqualität) mal 30 Zyklen. Die Feldration verliert selbst in feuchten und fauligen Umgebungen nicht an Haltbarkeit.

Gulasch – gedünstete Fleischsuppe (1 EP) – Ernährung (WA, IN, GE) erschwert um -1

Zutaten: Basis, Proteine, Zusatz

Effekt: +X+1 Wi, 2, Portionen

Die Konsumierende erhält den Vorteil Resistenz: Kälte (Seite 287).

Panzerkekse - Hartweizenkekse (1 EP) – Ernährung (GE, KO) erschwert um +0

Zutaten: Basis, Süßes, Zusatz

Effekt: +X+1 Moral, 2 Portionen

Die Konsumierende erhält X Zyklen Verstopfungen
Erwerbzbare Zutaten: Basis (V), Früchte (V), Geschmacksstoffe (V), Proteine (V), Süßes (V), Zusatz (V)

Spezialität: Konservierung (Das Gericht hält X (Zutatenqualität) mal 30 Zyklen. Es verliert selbst in feuchten und fauligen Umgebungen nicht an Haltbarkeit.

Calyx

Kunst

Beliebt: Malerei, Medienkunst

Unbeliebt: nichts

Integration: Unbekannt: nur Straßenverkauf für 2 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch Zugehörigkeit: UHA oder Welle. Mit einem expliziten Auftrag zur Gestaltung von Noureka und mindestens 4 Erfolgen.

Entdeckt: Studenten und Reisende kaufen für 6 AWE pro Erfolg + Reputation in AWE das Werk des Charakters.

Aufstieg durch die Aufnahme der Universität. Dazu muss eine Veranstaltung um das Werk gehalten werden, bei dem Technik und Intention erklärt werden. Zusätzlich müssen am Ende die Fragen der Auswahlkommission beantwortet werden. Das Werk benötigt, bei mindestens einer Erschwernis von -2, 4+ Erfolge. Bei Erfolg erhält er Zugehörigkeit: Welle.

Populär: Der Charakter gilt als Experte in der Kunst und darf eigene Seminare geben, die pro Zyklus mit 75 AWE bezahlt werden. Er darf auch das Ausbildungsangebot von Calyx nutzen. Er kann seine Werke für 10 AWE + Reputation in AWE pro Erfolg verkaufen.

Aufstieg durch ein selbstgestaltetes Seminar, an dessen Ende die Seminargruppe ein gemeinsames Kunstwerk mit mindestens 7 Erfolgen erschafft (die Studenten machen die Probe, der Charakter muss sie zu dieser Leistung ausbilden)

Berühmt: Der Charakter gilt als Koryphäe in der Kunstwissenschaft. Ihm ist der Zugang zu allen Wellenstandorten gestattet und deren Bildungsangebot wird kostenfrei für ihn. Gleichzeitig werden staatliche Kunstaufträge an ihm weitervermittelt. Er kann für 20 AWE+ doppelte Reputation in AWE pro Erfolg verkaufen. Er erhält +2 interportale Reputation.

Küche

Lernbare Rezepte: Energiesuppe (2 EP) – Ernährung (BI, IZ, GE), erschwert um -4

Zutaten: Zusatz, Spezialität: Nebel

Effekt: 1 Portion

Wird der Calyxnebel richtig gebunden,

energetisiert er Zellen. Er ist kein Ersatz für Nahrung, aber die Zellen erhalten, ohne die Spaltung von anderen Stoffen, nutzbare Energie, wodurch Müdigkeit verfliegt und der Körper trotz Erschöpfung ohne Mali weiterarbeiten kann. Mittelfristige Einnahme führt zu Schlaf- und Ruhelosigkeit, hochdosiert gibt der Körper statische Entladungen von sich.

Studentenfutter – Nüsse und Rosinen (1 EP) – Ernährung (GE) erschwert um +0

Zutaten: Früchte

Effekt: +X Ausd, 1 Portion

Die Konsumierende erhält den Vorteil Konzentration (Seite 287).

Erwerbbarer Zutaten: Früchte (SM), Proteine (S), Zusatz (SM)

Spezialität: Nebel (wenn korrekt gebunden, versorgt er den Körper mit zellverwertbarer Energie. Hochdosiert wird die elektrische Energie zu hoch für den Körper und wird über Berührungen abgegeben. Er lässt sich nur durch das Gericht Energiesuppe korrekt binden, allerdings kann die Energiesuppe eine Grundlage für ein weiteres Gericht sein.)

Paramorpheon

Kunst

Beliebt: Bildhauerei, Kunsthandwerk (beides mit Kristallen)

Unbeliebt: Medienkunst

Integration: Unbekannt: Kein Verkauf möglich.

Aufstieg durch Zugehörigkeit: Tor und ein Werk mit mindestens 5 Erfolgen oder Eltern: Glänzende oder Gründung eines eigenen Unternehmens und Besitz von Projekten von insgesamt 10 Prestige und 15 Wert

Entdeckt: Verkauf über private Kunstsammelnde für 5 die fünffache Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch die Gunst einer der einflussreicheren Familien oder durch eine eigene Kunstausstellung mit mindestens 3 Werken, die mindestens auf 50 Erfolge kommt. Für jedes eingesetzte Prestige bei der Kunstausstellung müssen 5 Erfolge weniger erzielt werden (mindestens 10).

Populär: Der Charakter wird von den Glänzenden zu privaten Veranstaltungen, wie eine Jagd oder zu Festen, eingeladen. Er erhält Kontakt (3): Gesellschaft und 5 Gunst bei Tor. Verkauf bei diesen Anlässen für die zehnfache Reputation. Alle 5 Erfolge erhält er 1 Prestige.

Aufstieg durch die Gunst des Philosophenkönigs oder durch eine Skulptur aus Kristallen aus einer Expedition zu den Mutterkristallen mit mindestens 7 Erfolgen.

Berühmt: Der Charakter erhält ein selbstgewähltes Stück Land für ein eigenes Anwesen (Wert 7) und eine kleine Dienendenschaft (Prestige 5), die vom Philosophenkönig unterhalten wird. Der Philosophen-

könig wird sein Kontakt (4): Gesellschaft, Wissenschaft. Er erhält 10 Gunst bei Tor.

Seine Werke werden auf Aktionen zu Höchstpreisen versteigert und das für die vierfache Reputation in AWE pro Erfolg. Alle 5 Erfolge erhält er 1 Prestige.

Küche

Lernbare Rezepte: Fluchmahl (2 EP) – Ernährung (WI, WA, GE), erschwert um -2

Zutaten: Süßes, Zusatz, Spezialität: Kristallmehl

Effekt: Terror: +3, 1 Portion

Das Fluchmahl ist ein Todesurteil. Über den Speisetrick verbreiten sich die Kristalle Paramorpheons im Körper des Opfers. Sie wachsen langsam und über viele Dekaden. Es beginnt mit einem unmerklichen Zwicken im Magen, welches sich zu einem stechenden Schmerz und inneren Blutungen entwickelt. Innerhalb kürzester Zeit breiten sich Infektionen im Magen aus, die das Opfer leidvoll töten. Die Kristalle zu entfernen, ist chirurgisch unmöglich, ohne den gesamten Magen auszutauschen. Es besteht zudem die hohe Wahrscheinlichkeit, dass die Kristalle im Laufe der Zeit durch den Körper migrieren.

Paella Marine – Reis mit Meeresfrüchten (1 EP) – Ernährung (BI, WA, IZ, GE) erschwert um -4

Zutaten: Früchte, Geschmackstoffe, Proteine, Zusatz

Effekt: +X Ausd, +X+1 Komfort, +X Wi, 1 Portion

Der Komfortwert der Zutaten wird verdoppelt.

Moussaka – Gebackene Auberginen mit Hackfleisch (1 EP) – Ernährung (BI, IN, GE) erschwert um -2

Zutaten: Basis, Früchte, Proteine, Zusatz

Effekt: +X+1 Ausd, +X Wi, 2 Portionen
Komfort: +3

Erwerbbarer Zutaten: Früchte (S), Geschmackstoffe (SM), Proteine (SM)

Spezialität: Kristallmehl (+3 Terror, führt bei Verzehr zu einem langsamen, grausamen Tod)

iPolo!t

Kunst

Beliebt: Medienkunst, Musik

Unbeliebt: Bildhauerei

Integration: Unbekannt: nur Straßenverkauf für 2 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch eine Straßenaufführung mit mindestens 4 Erfolgen

Entdeckt: Kleinere Dörfer und Vereine interessieren sich für die Arbeiten des Charakters. Sie bezahlen ihn mit 10 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE.

Aufstieg durch die Veranstaltung eines Straßenfestes (mindestens Prestige: 2, Wert: 3). Es müssen, bei einem Konzert oder einem abendfüllenden Programm, 3 Werke nacheinander präsentiert werden. Jedes nachfolgende Werk benötigt mindestens 1 Erfolg mehr als das vorherige. Die Erfolge aller Werke werden addiert. Für je 3 Erfolge erhält er 50 AWE.

Populär: Der Charakter ist bei den Wanda gut bekannt und sie grüßen ihn bereits auf der Straße. Er erhält den Vorteil Vernetzt und Kontakte (1): frei wählen. Er wird von Gallerien und Dörfern eingeladen, um seine Kunst für 15 AWE + Reputation in AWE pro Erfolg zu verkaufen.

Aufstieg durch eine ethniespezifische Veranstaltung in der Savanne. Es müssen zwei Werke (mit mindestens 8 Erfolgen) präsentiert werden, die die zwei Gesichter der Wanda darstellen. Sie müssen einzeln und gemeinsam ein Kunstwerk bilden, den Klimat trotzen und den wissenschaftlich-spirituellen Charakter der Wanda einfangen.

Berühmt: Dem Charakter wird die Maske des Weisen überreicht. Er wird in der Gesellschaft der Wanda mit großem Respekt behandelt werden und auch bekannte Persönlichkeiten des Regens, wenn sie den Wanda angehören, lauschen seinen Rat. Er darf alle Bildungsangebote der Wanda kostenfrei nutzen und die Xolo!tWa wacht über ihn (bei jedem Auftrag besteht eine 25% Chance, dass sie in der Nähe ist. Ist sie das, darf der Charakter sie rufen, um exfiltriert zu werden, Seite 556).

Die Werke seines Charakters sind Lehren, die er entweder für 20 AWE + doppelte Reputation in AWE pro Erfolg verkaufen oder für je 3 Erfolge in 1 politischen Einfluss (Seite 324) in iPolo!t umwandeln kann. Er erhält +2 interportale Reputation.

Küche

Lernbare Rezepte: IkiYiki - Glückskuchen (1 EP) – Ernährung (KO, GE), erschwert um -2

Zutaten: Süßes, Zusatz

Effekt: +X+1 Moral, 1 Portion

Die Konsumierende erhält den Vorteil Optimismus (Seite 287),

Ugali - Maisbrei (1 EP) – Ernährung (GE) erschwert um +0

Zutaten: Basis, Zusatz

Effekt: 3 Portionen

Jede Portion kann die Portionsmenge einer anderen Speise um +1 erhöhen oder die gekochte Portion ersetzt die Wirkungsdauer einer Portion eines anderen Gerichtes.

U!kuta WanZebble – Erlegtes Wild (2 EP) – Ernährung (BI, KR, GE) erschwert um -3

Zutaten: Basis, Früchte, Protein, Zusatz, Spezialität: Jagdwild

Effekt: +X Ausd, +X Wi, BE: +2, 2 Portionen

Die Konsumierende erhält den Kampfvorteil Sprintgewöhnung (Seite 304).

Erwerbzbare Zutaten: Basis (V), Früchte (S), Geschmacksstoffe (S), Proteine (S), Süßes (V), Zusatz (S)

Spezialität: Jagdwild - ein beliebiges Attribut wird um +2 verbessert oder es kann ein beliebiger Vorteil oder Kampfvorteil von Seite 304 gewählt werden.

Ga-Ki-Ri

Kunst

Beliebt: nichts

Unbeliebt: nichts

Integration: Unbekannt: nur Straßenverkauf für 1 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch einen Kontakt (2): Gesellschaft oder ein Werk mit mindestens 4 Erfolgen

Entdeckt: Verkauf durch Kunstgeschäfte für 3 AWE pro Erfolg + Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch ein Werk mit mindestens 8 Erfolgen.

Populär: Der Charakter ist bekannt genug, um in größeren Ausstellungen seine Werke präsentieren zu dürfen. Er kann für 10 AWE + Reputation in AWE pro Erfolg verkaufen.

Aufstieg durch eine Ausstellung (mindestens Prestige: 4 und Wert: 6) für die Vereinten Kulturen. Jeder Ethnie soll darin ein Werk gewidmet sein (mindestens 5 Erfolge pro Werk).

Berühmt: Der Charakter gilt als Ehrenbürger Ga-Ki-Ri's. Er gilt als kultureller Botschafter und erhält den Vorteil Resistenz: Gesellschaft. Sein Status verschafft seinem Kollektiv +10 Bekanntheit und, falls gewünscht, eine Zugehörigkeit: frei wählen.

Er kann direkt über Räumlichkeiten der Vereinten Kulturen für 25 AWE + doppelter Reputation in AWE pro Erfolg

verkaufen. Er erhält +3 interportale Reputation.

Küche

Lernbare Rezepte: Hühnchenreis (1 EP) – Ernährung (IN, GE), erschwert um -1

Zutaten: Basis, Protein, Zusatz

Effekt: +X+1 Wi, GE: +1, 2 Portionen

Lotus-Tee (1 EP) – Ernährung (GE) erschwert um +0

Zutaten: Zusatz, Spezialität: Lotus

Effekt: 1 Portion

Die Konsumierende erhält den Vorteil Innerer Frieden (Seite 287).

Die gekochte Portionsmenge wird verdoppelt.

Sushi (1 EP) – Ernährung (KO, GE) erschwert um -1

Zutaten: Basis, Protein, Zusatz

Effekt: +X Wi, 3 Portionen

Die Konsumierende erhält den Vorteil Regeneration 1 (Seite 287).

Erwerbzbare Zutaten: Basis (S), Früchte (V), Geschmacksstoffe (V), Proteine (V), Süßes (V), Zusatz (S)

Spezialität: Lotus – Beruhigt den Geist und wird für meditative Zwecke verwendet. Verleiht, je nach Zubereitung, nach Absprache mit der Spielleitung einen geistigen Vorteil, wie Aufmerksamkeit, Disziplin, Innerer Frieden oder Kalkulierender Geist

Freygard

Kunst

Beliebt: Darstellung, Musik

Unbeliebt: Alles andere

Integration: Unbekannt: nur Straßenverkauf für 1 AWE pro zwei Erfolge + Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch ethnische Zugehörigkeit zu den Swörthjorn und einer mit Kunst assoziierten Sippe oder einen durch Kunst irgendwie geprägten Namen.

Entdeckt: Verkauf durch Handelnde für X (mindestens 1) AWE pro Erfolg + doppelte Reputation in AWE möglich.

Für jedes Werk mit mindestens 5 Erfolgen erhöht sich X dauerhaft um 1.

Aufstieg durch den Erhalt eines Names, der maßgeblich durch die Kunst geprägt ist (X ist mindestens 5)

Populär: Der Charakter wird als bekannter Skalde in die Hallen der Jarle eingeladen. Hier unterhält er die Halle, überbringt Botschaften und nimmt am politischen Spiel Freygards teil. Er erhält den Vorteil Politisch.

Verkauf seiner Kunst in den Hallen für X AWE + Reputation in AWE pro Erfolg möglich. Alle 3 Erfolge bei einem Werk erhält der Charakter 1 politischen Einfluss (Seite 324), aller 5 Erfolge erhöht sich X dauerhaft um 1. Hat er mindestens 5 politischen Einfluss, werden Godi gegen ihn intrigieren.

Aufstieg durch einen Namen, der durch ein Meisterwerk (mindestens 10 Erfolge bei -3 Erschwernis) geprägt wurde (X ist mindestens 15).

Berühmt: Der Charakter gilt als göttlicher Künstler. Durch seine Werke zeigt sich der Wille von Ohdvin und Torkel. Sein X verdoppelt sich. Jeder Jarl und selbst der Hochkönig werden ihn anhören. Er erhält eine Schuldigkeit beim Hochkönig, dafür, dass er sein Meisterwerk ausstellen darf. Namenlose begleiten und beschützen ihn, wenn sie ihn treffen.

Er kann seine Werke für X AWE + doppelte Reputation in AWE pro Erfolg verkaufen. Alle 2 Erfolge bei einem Werk erhält der Charakter 1 politischen Einfluss (Seite 324). X erhöht sich nur noch temporär für jeden Erfolg um 1.

Küche

Lernbare Rezepte: Stekt Elg - Elchbraten (2 EP) – Ernährung (BI, KR, IN, GE), erschwert um -3

Zutaten: Früchte, Protein, Zusatz

Effekt: +X Ausd, +X+1 Wi, KR: +2, 1 Portion

Gull-Met (2 EP) – Ernährung (BI, KE, GE) erschwert um -2

Zutaten: Zusatz, Spezialität: Ohdvins Gold

Effekt: WI: +2, Moral: +1, 1 Portion

Nach 3 Portionen innerhalb von 10 Vassen erhält die Konsumierende den Vorteil Furchtlos (Seite 287) aber mit Droge -3 (Seite 474).

Smörrebröd – Schmorbrötchen (1 EP) – Ernährung (IN, GE) erschwert um -2

Zutaten: Basis, Früchte, Protein, Zusatz

Effekt: +X Ausd, +X+1 Wi, 2 Portionen
Die Konsumierende erhält den Kampfvorteil Widerstandsfähig (Seite 304).

Erwerbbarer Zutaten: Basis (S), Früchte (S), Proteine (S), Zusatz (S)

Spezialität: Ohdvins Gold – Traditionell angebauter Honig, der etwas Berauschendes an sich hat. Er verleiht WI: +1 und Moral: +1. Hochdosiert erzeugt er Furchtlos aber auch Droge -3 (Seite 287, 474).

La Hosada

Kunst

Beliebt: Kunstivismus, Musik

Unbeliebt: Malerei

Integration: Unbekannt: nur Straßenverkauf für 2 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch das Durchsetzen gegen zwei andere Kunstschafter. Es wird mit 2W6 gewürfelt und die höchste Zahl ausgewählt. Diese Anzahl von Erfolgen muss der Charakter überbieten.

Entdeckt: Verkauf am Kokosholz-Pavillon für 6 AWE pro Erfolg + Reputation in AWE möglich.

Am Hauptlandeplatz ist der Strom der Besuchenden groß. Wenn ein Kunstwerk von mindestens 4 Erfolgen unter mindestens -2 Erschwernis geschaffen wurde, will eine besondere Person den Charakter kennenlernen. Dies wird mit 1W6 bestimmt: 1-3: ein potentiell umwerbarer, zufällig bestimmter Kontakt (1); 4: eine Lehrende mit 3 zufällig bestimmten Fertigkeiten der Stufe 1W6+3; 5: eine Kunstliebende sein, die das doppelte für das Kunstwerk bezahlt; 6: ein Klubbesitzer lädt den Kunstschafter zu sich ein.

Aufstieg durch die Einladung eines Klubbesitzenden.

Populär: Der Charakter präsentiert seine Kunst in einem Klub. Er führt einmalig eine Kunstfertigkeit-Probe aus, die er sich beliebig erschweren kann. Die Erfolge werden am Ende mit der Erschwernis multipliziert (das Ergebnis ist positiv). Dazu wird die halbe Reputation addiert. Dies sind die Einnahmen aus Mehrbesuch, die der Charakter jeden Zyklus erhält. Je 10 Reputation darf er einen weiteren Klub mit seiner Kunst bereichern.

Aufstieg durch ein Klubeinkommen von mindestens 30 AWE pro Zyklus.

Berühmt: Der Charakter darf im „La Fiestra“ ausstellen. Papa Pablo wird sein Patron und bietet ihn an, sein Familienunternehmen mit ihm weiter auszubauen. Es produziert pro Zyklus 5 Bekanntheit, die nur in Prestige umgewandelt werden kann, und 6 LE „Pablo Sangrino“, das als Alkohol gilt und immer für den 1,5-fachen Preis der aktuellen Systemnachfrage verkauft werden kann. Außerdem führt der Charakter eine Kunstfertigkeit-Probe aus (einmal jeden Zyklus möglich, das beste Ergebnis gilt), die er sich beliebig erschweren kann. Die Erschwernis wird nach bestandener Probe verdoppelt und mit den Erfolgen multipliziert. Dazu wird die Reputation addiert. Dies sind die zyklischen Einnahmen aus Mehrbesuch, die der Charakter jeden Zyklus erhält

Küche

Lernbare Rezepte: Bockwurst (1 EP) – Ernährung (IN, GE) erschwert um -1

Zutaten: Basis, Protein, Zusatz

Effekt: +X Wi, 2 Portionen

1 Portion ist innerhalb 1 Vase zubereitet.

Erwerbbarer Zutaten: keine

Spezialität: Asteroidenquell – Geheimzutat, sie

wirkt euphorisierend mit WI: +2, Mo: +4 aber Droge -5.

Yuba

Kunst

Beliebt: Baukunst, Malerei

Unbeliebt: Darstellung

Integration: Unbekannt: nur Straßenverkauf für 2 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE möglich.

Aufstieg durch Kontakt (beliebig): Gesellschaft oder eine Investition von 500 AWE in eine Kunsthandlende.

Entdeckt: Verkauf durch ambitionierte Kunsthandlende für X+2 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE möglich. Für jedes verkaufte Kunstwerk erhöht sich X dauerhaft um 1+. Für je 5 Erfolge erhöht sich zusätzlich dauerhaft um +1.

Aufstieg durch X erreicht 10 AWE.

Populär: Die Werke des Charakters werden in einen großen Kunstmarkt etabliert und verbreiten sich schnell. Der Charakter erhält X+10 AWE pro Erfolg + halbe Reputation in AWE. X wird nun für je 3 Erfolge dauerhaft um 1 erhöht. Erreicht X 10/20/30 erhält der Charakter eine Prämie von 500/1000/1500 AWE.

Aufstieg durch X erreicht 30.

Berühmt: Die Werke des Charakters finden sich in den größten Palästen der Kaliman. Er wird von Amera Yuba, der Herrschin von Yuba, eingeladen, für sie ein Meisterwerk zu schaffen. Dazu benötigt er, bei mindestens Erschwernis -3, 10 Erfolge. Er wird für einen Profiauftrag bezahlt und erhält Kontakt: Amera Yuba. Dadurch kann er jederzeit die Zugehörigkeit: Fassusthulla-Syndikat mit +20 Gunst erhalten und ihre Fähigkeiten nutzen (Seite 550). Er kann seine Werke für X+40 AWE pro Erfolg + Reputation in AWE verkaufen, wobei X für jeden Erfolg um 1 erhöht wird (es gilt ab jetzt nur noch der höchste erzielte Wert für X). Er erhält +5 interportale Reputation.

Küche

Lernbare Rezepte: Falafelteller – frittierte Bratlinge (1 EP) – Ernährung (BI, IN, GE), erschwert um -2

Zutaten: Basis, Früchte, Geschmacksstoffe, Zusatz

Effekt: +X+1 Ausd, +X Komfort, 2

Portionen

Die Konsumierende erhält den Kampfvorteil Ausdauernd (Seite 304).

Kabsa – Reis mit Fleisch und Gewürzen (1 EP) – Ernährung (BI, WA, GE) erschwert um -2

Zutaten: Basis, Früchte, Geschmacksstoffe, Protein, Zusatz

Effekt: +X Ausd, +X+1 Komfort, +X, Wi, 2 Portionen

Die Konsumierende erhält den Kampfvorteil Schneller Wundverschluss (Seite 304).

Minz-Tee (1 EP) – Ernährung (IN) erschwert um +0

Zutaten: Geschmacksstoffe, Zusatz

Effekt: +X+1 Komfort, 1 Portion

Die Konsumierende erhält den Vorteil Resistenz: Hitze (Seite 287).

Erwerbzbare Zutaten: Basis (SM), Früchte (S), Geschmacksstoffe (SM), Proteine (S), Süßes (V), Zusatz (S)

Spezialität: Himmelsstaub – ein seltenes Gewürz, dass die Sinne schärft. WA: +1, die Konsumierende erhält den Vorteil Geschärfter Blick (Seite 287). Pro Zyklus ist nur eins kaufbar.

Mär

Kunst

Beliebt: Darstellung, Medienkunst

Unbeliebt: Kunsthandwerk

Integration: Unbekannt: durch einen Tarifvertrag ist der Verkauf von 20 AWE pro Kunstwerk geregelt.

Aufstieg durch Zugehörigkeit zu einem Unternehmen.

Entdeckt: Der Charakter wird in ein Fahrgeschäft oder in eine Attraktion auf dem Freizeitparkgelände eingebunden. Er kann für 2 mal X AWE pro Erfolg verkaufen. X ist sein Markenwert. Der Markenwert beginnt bei 1 und erhöht sich für je 10 minus der interportalen Reputation (maximal -7) um 1.

Aufstieg durch einen Markenwert von 3.

Populär: Der Charakter erhält die Verantwortung für eine eigene Attraktion. Er darf sich ein Fahrgeschäft oder eine ähnliche Unterhaltungseinrichtung ausdenken, die mit seiner Marke verbunden ist und für ihn konstruiert wird. Es werden 3 Kunstfertigkeitstests durchgeführt und der Mittelwert der Erfolge aus diesen Proben bestimmt Y. X ist der Markenwert. Der Fahrbetrieb erzeugt (Y + der interportalen Reputation) mal X AWE pro Zyklus. Wenn Reputation in dem System gesteigert wird, erhöht sich stattdessen für je 3 erzeugter Reputation der Markenwert um 1 (es zählt nur der höchste Wert). Der Markenwert lässt sich auch durch Werbekampagne nach Maßgabe Spielleitung über Prestige steigern (es wird der Einsatz von 4 Prestige für die Erhöhung des Markenwertes um 1 empfohlen, Seite 441)

Aufstieg durch einen Markenwert von 8.

Berühmt: Die Marke wird ein interportaler Erfolg. Das Unternehmen wird anbieten, ihm die Marke für die zyklischen Einnahmen der Unterhaltungseinrichtung mal 100 AWE abzukaufen. Stimmt er über ein, ist seine Integrationsstufe wieder Entdeckt und er kann eine neue Marke entwerfen. Behält er die Marke, muss er sich selbst um ihre Verbreitung kümmern. Er erhält eine zyklische Einnahme, die nach den Regeln einer gewöhnlichen Aktie funktioniert (Seite 462). Ihr Aktienwert ist der Verkaufswert in AWE des Kunstwerkes, welches zuletzt dazu beigetragen hat, den Markenwert auf 8 zu erhöhen. Der AWE-Zuwachs durch Fortschritt ist die interportale Reputation des Charakters +1W6 und der Verlust das Doppelte des interportalen Reputationswertes. Für jedes eingesetzte Prestige erhöht sich der Aktienwert um 50 AWE. Der Charakter erhält +5 interportale Reputation.

Küche

Lernbare Rezepte: Drillinger Käseauflauf (2 EP) – Ernährung (WA, KO, GE), erschwert um -2

Zutaten: Basis, Früchte, Zusatz, Spezialität: Drillinger Käse

Effekt: +X Ausd, X: +2 (Sekundärattribut), 2 Portionen

Die Konsumierende erhält den Vorteil Allheim (Seite 287).

Märner Schnitzel (1 EP) – Ernährung (IN, KR, GE) erschwert um -3

Zutaten: Basis, Protein, Zusatz

Effekt: +X+1 Wi, 2 Portionen

Der Zutatenwert für temporären Wi wird verdoppelt.

Toter Kaiser – Geschnittener Pfannkuchen mit Vanillesoße (1 EP) – Ernährung (IN, GE) erschwert um -1

Zutaten: Protein, Süßes, Zusatz

Effekt: +X Moral, +X+1 Wi, WI: +1, 1 Portion

Erwerbbarer Zutaten: Basis (V), Proteine (V), Süßes (SM), Zusatz (SM)

Spezialität: Drillinger Käse – die Arbeitenden haben aus ihrer abgeschotteten Heimat eine Köstlichkeit mitgebracht. Drillinger Käse erzeugt für die Konsumierende einen unangenehmen Mundgeruch (CH: -1 bei Gesprächen),

er erhöht aber auch ein beliebiges sekundäres Attribut insgesamt um +1 zusätzlich zum Zutateneffekt.

Telsios

Kunst

Beliebt: Kunsthandwerk, Kunstivismus, Schwanenkunst

Unbeliebt: Baukunst

Integration: Unbekannt: Verkauf Essen und eine Zuflucht für 1 Erfolg pro Person pro Zyklus.

Aufstieg durch Banden/Klanzugehörigkeit.

Entdeckt: Verkauf ab 7 Erfolgen für eine Kontaktvermittlung bis in die unteren Klanränge.

Aufstieg durch Klankontakt oder Klanzugehörigkeit

Populär: Der Charakter wird als Agent auf einer anderen Welt mit der Integrationsstufe Entdeckt eingesetzt. Er soll beim Aufbau einer Zelle helfen.

Aufstieg durch Integrationsstufe Populär auf der anderen Welt.

Berühmt: Der Charakter erhält eine Audienz bei der Königin in Rot. Sie bietet ihm eine geheime Zugehörigkeit bei den letzten Zeugen an mit Gunst 10 (Seite 544). Gelingt es ihm ein Netzwerk auf Emperion aus 5 Agenten aufzubauen. Erhält er 10.000 AWE und +10 Gunst bei einem Klan seiner Wahl.

Küche

Lernbare Rezepte:

Blitzbrot – belegtes Brot mit Asserant (2 EP) – Ernährung (BI, KR, GE) erschwert um -1

Zutaten: Basis, Zusatz, Spezialität: Asserant

Effekt: 2 Portionen

Die Konsumierende wird dadurch 75% seltener von Blitzen des Immersturms getroffen.

Blutbrot – Blutwurst auf Brot (1 EP) – Ernährung (GE) erschwert um +0

Zutaten: Basis, Protein

Effekt: +1 Wi, X+1 Portionen, Terror: +X

X erhöht sich um +1, wenn die Proteinquelle Menschen sind und nochmal um +1 wenn es sich um einen Rivalen oder Feind handelt hat.

Stehlsuppe - Eintopf aus Wegeskost (1 EP) – konkurrierender Diebstahl (GE) gegen WA Ziel, erschwert um +0

Zutaten: X

Effekt: Für jeden Erfolg in der Diebstahl-Probe darf eine beliebige Zutat (Ü) mit ihrem Effekt hinzugefügt werden. Für 2 Erfolge wird Ü zu V, für 3 Erfolge V zu S usw.

Erwerbbarer Zutaten: Keine

Spezialität: Assarant – Blitzabweisendes Gestein, kann als Streusel verdaut werden. Die Konsumierende wird dadurch 50% seltener von Blitzen des Immersturms getroffen.

Religion

Religiöse Menschen sind oft Teil einer Gemeinde, die sich aus freien Stücken unterstützt. Aus ihrem gemeinsamen Glauben können Verbundenheit, Beistand und Solidarität entspringen. Der Charakter führt eine solche Gemeinschaft entweder an oder ist ein Teil von ihr. Je nach Größe und ihren Zusammenhalt kann sie ihn so unterschiedliche Leistungen ermöglichen, riskiert aber schneller entdeckt zu werden.

Größe: Sie bestimmt die Anzahl der Gläubigen und die Arbeitskraft der Gemeinschaft. Alle Personen, die zur Gemeinschaft dazustoßen oder sie verlassen, werden hier notiert. Es können X Prestige und Wert (Seite 441) ausgegeben werden, um die Größe pro Prestige und Wert um 1 zu erhöhen.

Ab Größe 2: Kontakt (1): Religion

Anführende erhält: Jedes Mitglied spendet pro Zyklus 1 AWE.

Ab Größe 4: Religiöse Zuflucht. Das Mitglied kann selbstständig in der Gemeinde arbeiten, wird darin versorgt und erhält pro Zyklus Arbeit 1 LE aus folgenden Gütern: Agrarprodukte, Alkohol, Baumaterial, Dünger oder Wasser.

Anführende erhält: Sie bestimmt welche Güter produziert werden. Sie erhält 1 LE der produzierten Güter.

Ab Größe 7: Es können 2 LE der genannten Güter produziert werden.

Ab Größe 10: Die Gemeinschaft generiert in jedem Zyklus 1 Gefahr. Der Gemeinde schließt sich eine Handelnde mit zwei Warenarten bis V an, die frei gewählt werden können. Das Kollektiv erhält einen 25% Rabatt auf alle ihre Waren. Es können nun Zivilwaren produziert werden. Es können 3 LE der genannten Güter produziert werden.

Anführende erhält: Jedes Mitglied spendet pro Zyklus 5 AWE.

Ab Größe 15: Es können nun Energie und Kunstobjekte produziert werden. Es können 4 LE der genannten Güter produziert werden.

Ab Größe 20: Die Gemeinschaft generiert in jedem Zyklus 2 Gefahr. Es können 6 LE der genannten Güter produziert werden. Die Handelnde erhöht ihr Sortiment auf 3 frei gewählte Warenarten bis S und ihren Rabatt auf 33%. Ein Mentor (20): X schließt sich der Gemeinschaft an, wobei X frei bestimmt werden kann.

Anführende erhält: Jedes Mitglied spendet

pro Zyklus 10 AWE. Gesandte anderer Gruppierungen erscheinen und erzeugen 1 politischen Einfluss.

Ab nun gilt: alle 5 Größe erhöht sich die produzierbaren Mengen um +2 LE und es kann eine weitere Ware produziert werden: Diese muss entweder Bergbauausrüstung, Drogen, Erze, Luxusgüter oder Pharmazeutische Produkte sein.

Aller 10 Größe erhöht sich die Gefahr pro Zyklus um +1. Die Handelnde kann eine neue Warenkategorie anbieten und ihr Rabatt erhöht sich um 5% (bis maximal 50%). Ein weiterer Mentor (20): X, wobei X frei bestimmt werden kann, erscheint. Die Anführende erhält jeweils +3 AWE Spenden und +1 politischen Einfluss.

Zusammenhalt:

Von ihm ist es maßgeblich abhängig, ob die Gemeinschaft wächst oder zerfällt. Zusammenhalt lässt einmal im Zyklus durch eine **Liturgiekenntnis-Probe (BI, IN, CH)**, erschwert um die halbe Größe der Gemeinde und für jeden Zyklus Vorbereitung um +1 erleichtert, für jeden Erfolg um +1 verbessern.

36 und mehr: Zyklischer Effekt: Gefahr -3, Größe: +5, alle Produktionsleistungen und Spenden werden verdoppelt (Spenden mindestens +15 AWE)

21 bis 35: Zyklischer Effekt: Gefahr -2, Größe: +5, +3 auf alle Produktionsleistungen, +10 auf alle Spenden

10 bis 20: Zyklischer Effekt: Gefahr -1, Größe: +3, +1 auf alle Produktionsleistungen, +3 auf alle Spenden

5 bis 9: Zyklischer Effekt: Größe +1, +1 auf alle Spenden

0 bis 4: kein Effekt

-1 bis -5: zyklische Effekte: Gefahr +1, Größe -1, alle Spenden werden halbiert

-6 bis -9: zyklische Effekte: Gefahr +2, Größe -3, alle Spenden und Produktionsleistungen werden halbiert. Alle Kontakte in der Gemeinschaft reduzieren sich um -1.

-10 bis -19: zyklische Effekte: Gefahr +3, Größe -5, alle Spenden und Produktionsleistungen der Gemeinschaft werden blockiert. Alle Kontakte in der Gemeinschaft werden auf Kontakt (1) reduziert.

-20 bis -29: zyklische Effekte: Gefahr +5, Größe -10, alle Leistungen von Gemeinschaftsstufen sind blockiert

-30 und weniger: die Gemeinschaft löst sich auf

Gefahr: Sie gibt innere Streitigkeiten und die Aktivität von äußeren Akteuren an, die die Gemeinschaft zerstören wollen. Auf die Gefahr wird jeden Zyklus mit 1W20 gewürfelt. Sie wird nur bei einer 20 ausgelöst. Der Wurf wird um +X modifiziert, wobei X ist die aktuelle Gefahr ist. Wird eine Gefahr ausgelöst, wird anschließend mit 1W6 + X gewürfelt, wobei X abermals die aktuelle Gefahr ist.

Gefahrentabelle

1 Aufmerksamkeit wurde erregt: +1 Gefahr

2 Gerüchte verbreiten sich: +3 Gefahr

3 Streitereien in der Gemeinschaft: -3 Zusammenhalt

4 Mediales Interesse: +1 Größe aber auch +1 Gefahr pro Zyklus, bis das mediale Interesse abklingt

5 Konflikt in der Gemeinschaft: -1 Zusammenhalt pro Zyklus bis der Konflikt gelöst wurde. -3 Zusammenhalt.

6 Religionsforschende: +1 Gefahr und -1 Zusammenhalt pro Zyklus, bis die Forschung beendet oder die Forschenden vertrieben wurden

7 Handelnde: bestimmte Personen wollen Profit aus dem Glauben schlagen. Sie bieten eine Abgabe aus ihren Einnahmen als Gegenleistung an. +250 AWE Spenden von einem Handelnden aber auch +1 Gefahr und -2 Zusammenhalt pro Zyklus, bis die Handelnden vertrieben wurden.

8 Arroganz: Pöbelnde Jugendliche ihren Spaß daran, die Gemeinschaft regelmäßig zu besuchen, sich über sie lustig zu machen und wenn sie betrunken sind, Verwüstungen anzurichten. -3 Zusammenhalt und +2 Gefahr pro Zyklus bis um sie gekümmert wurden.

9 Mission: eine andere Gemeinde will expandieren und missioniert ab sofort die eigene Gemeinde. Für jeden Zusammenhaltsverlust wird zusätzlich genauso viel Größe verloren, bis die Mission beendet wurde.

10 Gegenspieler: Ein verdeckter Gegenspieler beginnt, einen Plot gegen die Gemeinschaft zu schmieden. +1 Gefahr in jedem Zyklus. Alle 3 Zyklen erhöht sich der Wert um +1, bis der Gegenspieler aufgehalten wurde.

11 Ignoranz: Es wird ein Verbrechen von Externen begangen und die Polizei interessiert sich nicht für den Fall. Solange sie weiter desinteressiert ist, werden die Verbrechen aller 2 Zyklen weitergehen. Dies verursacht jedes Mal, dass in dem Zyklus die Spenden

und Produktionsleistung blockiert wird. Zusätzlich -3 Zusammenhalt.

12 Paranoia: Drohnen überfliegen regelmäßig die Gemeinschaft, einige versuchen die Gläubigen von ihrem Weg abzubringen. -1 Größe und -4 Zusammenhalt pro Zyklus, bis die Drohnen nicht mehr fliegen.

13 Gier: -2 Größe, alle Spenden für die nächsten 3 Zyklen werden nicht ausgezahlt, das Spendenniveau wird um 1 Gemeinschaftsstufe gesenkt, bis die Schuldigen gefunden wurden. -5 Zusammenhalt.

14 Hass: Ein Trupp gewaltbereiter Personen wütet in der Gemeinschaft. Wenn er nicht sofort aufgehalten wird, verliert sie -4 Größe, -6 Zusammenhalt und es werden 10 LE Produktionsgüter für die nächsten 3 Zyklen blockiert.

15 Verführung: Eine falsche Heilige ist erschienen und führt die Menschen in ihr verderben. -1 Größe und -1 Zusammenhalt pro Zyklus. Diese Werte erhöhen sich jeden Zyklus um -1, bis die falsche Heilige ausgestochen wurden. Sie besitzt Reinheit 10.

16 Sakrileg: ein schreckliches Verbrechen erschüttert die Gemeinschaft, solange es nicht aufgeklärt wird, verliert sie -5 Größe pro Zyklus. -10 Zusammenhalt.

17 Untergang: Ein verbotener Text, ein geheimer Kult oder wahnsinniger Prophet ist erschienen und verkündet den Untergang. Dieser wird in 7 Zyklen stattfinden und an jedem Zyklus wird eine neue Plage die Gemeinde treffen. Dies führt zu -5 Zusammenhalt und -5 Größe pro Zyklus, dafür wird in den Folgezyklen auf keine anderen Gefahren mehr gewürfelt. Das Kollektiv kann die Verluste jeden Zyklus verhindern, in dem sie die Plagen bekämpfen. Gelingt es ihnen die Quelle der Plagen zu bekämpfen, werden diese enden.

18 Schisma: Ein neuer Glauben entsteht in der Gemeinschaft. Die Hälfte der Größe konvertiert zu ihm. Ob und wie viele zurückkehren, hängt davon ab, wie das Kollektiv mit den Abweichlern umgehen wird.

19 Plünderer: Piraten überfallen die Gemeinschaft auf der Jagd nach Sklaven und Beute. Ist das Kollektiv nicht vor Ort wird die Größe der Gemeinschaft halbiert und alle Spenden und Produktionsleistungen werden für 5 Zyklen blockiert.

20 Mob: Wütende, aufggestachelte Zivilisten sind gekommen, um die Gemeinschaft zu zerstören. Werden sie nicht aufgehalten, gelingt ihnen das. Die Polizei wird nicht eingreifen.

Glaubensakte

Sie stellen die Macht des Glaubens dar, die sich sozial und auch physisch durch die Erfüllung des Geistes niederschlägt. Jeder Glaubensakt benötigt eine bestimmte Reinheitsstufe, um ausgeführt werden zu dürfen. Um sie zu lernen, ist eine erfolgreiche **Sakrales Wissen-Probe (BI, BI, IZ)** erschwert um die Reinheitsanforderungen nötig. Jede Auszubildende für Sakrales Wissen lehrt alle Glaubensakte (Kosten: Reinheit in EP).

Beichte

Auch ohne religiöse Institutionalisierung hören die Geistlichen die Probleme ihrer Gemeinde und nehmen Einfluss auf sie.

1 Wanne: Es wird die Fertigkeit Geheimes Wissen, Planetologie oder Sakrales Wissen gewählt. Eine **Liturgiekenntnis-Probe (WA, IZ, CH)** ist um die Fertigkeitenstufe der gewählten Fertigkeit erschwert. Bei 1 Erfolg erhält der Glaubende Einblicke in die aktuellen Umstände und Ereignisse. Für jeden weiteren Erfolg erhält er je 1 Hinweis in der gewählten Fertigkeit, die er für gezielte Fragen nutzen kann.

Ausdauerkosten: 2, Reinheit 2

Das Wort

Mit voller Überzeugung erklingt das Wort der heiligen Schrift.

Volle Aktion: Es wird eine **Inneres Feuer-Probe (CH)**, erschwert um noch übrige Mo des Ziels, durchgeführt. Gelingt sie, muss das Ziel einen Moral-Wurf durchführen. Für je 3 Erfolge verliert das Ziel zusätzlich -1 Mo.

Ausdauerkosten: 2, Reinheit 6

Fest

Ein Transformationsritus oder eine Ehrung wird abgehalten.

8 Wannen: Es kann einmal pro Dekade eine **Liturgiekenntnis-Probe (BI, IZ, CH, CH)**, erschwert um die Bedeutung des Anlasses (Buße, Schwur: -2; Abschied, Aufnahme: -4; Vermählung, Versöhnung: -6; Heiligsprechung -8), durchgeführt. Bei 1 Erfolg erhöht sich die Reinheit des Ziels um die Hälfte der Erschwerung,

Ausdauerkosten: 5, Reinheit: 7

Geistheilung

Es wird ein Ritual der Heilung praktiziert, dass bei Erfolg den Körper wie ein Placebo unterstützt.

10 Vasen: Es wird eine **Liturgiekenntnis-Probe (BI, IZ, CH, WI)**, erschwert um den

körperlichen Zustand (leichte Krankheiten wie Erkältung, nicht-tödliche Vergiftung: -2; mittlere Krankheiten wie Bronchitis, lähmende Gifte: -4, schwere Krankheiten wie Lungenentzündung, tödliche Gifte: -6), durchgeführt. Im Anschluss wird auf $X \cdot 10\%$ Genesung gewürfelt, wobei X die Anzahl der Erfolge ist. Gelingt der Wurf, werden die Symptome für 1 Zyklus unterdrückt.

Ausdauerkosten: 3, Reinheit: 5

Kampfgebet

Vor oder im Kampf wird der Geist gestählt.

1 Vase vor dem Kampf oder **2 Aktionen** im Kampf: Es wird eine **Liturgiekenntnis-Probe (BI)** in OR: 3, erschwert um die betroffenen Ziele * 2, durchgeführt. Bei 1 Erfolg erhalten alle Ziele Standhaft (Seite 304). Zusätzlich erhalten alle Ziele für je 2 Erfolge Mo: +1. Die Effekte gelten bis zum Kampfende.

Ausdauerkosten: 2, Reinheit: 3

Meditation

Die Glaubende sucht in sich nach Antworten oder göttlichen Zeichen.

2 Wannen: Es wird auf die Schicksalszahl gewürfelt. Alle 2 Wannen darf der Wurf einmal wiederholt werden. Heilige Objekte, die Teilnahme von Heiligen und heilige Orte erhöhen die Anzahl der Wiederholungen um je 2. Bei Erfolg erhält der Charakter eine Eingebung oder Vision. Dies kann abseits von Hinweisen der Spielleitung auch als tieferes Verständnis in 3 EP übersetzt werden.

Ausdauerkosten: 0, Reinheit: 3

Rechtschaffener Angriff

Die Glaubende ruft ein Wort oder Satz, um sich für ihren nächsten Angriff zu wappnen.

Freie Aktion: Es wird eine **Inneres Feuer-Probe (WI)**, erschwert um die verlorene Moral, durchgeführt. Alle 2 Erfolge erhält der Charakter Ang: +1 auf den nächsten Angriff.

Ausdauerkosten: 1, Reinheit: 1

Schmerz zu Mut

Die Glaubende berührt und segnet das Gemeinschaftsmitglied. Mit ihren Worten vergehen die Schmerzen.

Halbe Aktion: Es wird eine **Liturgiekenntnis-Probe (CH)** erschwert um den verlorenen Wi durchgeführt. Mit 1 Erfolg erhält das Ziel Widerstandsfähig (Seite 304), für je 2 Erfolge erhält es 1 temporären Wi bis zum Ende des Kampfes.

Ausdauerkosten für das Ziel: 2, Reinheit: 4

Zugriff

Ein Hai benötigt Zugriff auf die Netzwerke, die er manipulieren und sabotieren kann. Um auf ein Netzwerk zuzugreifen, müssen jedoch dessen Sicherheitsvorkehrungen überwunden werden. Es gibt eine Vielzahl an Programmen, die Passwörter generieren, Identifikationsmarken fälschen oder sich heimlich durch die Benutzenden installieren lassen. Die Herausforderung eines erfolgreichen Zugriffs ist die Wahl des richtigen Mittels, bevor die Entdeckung und damit ein Alarm drohen.

Kampfbzugriff

Falls ein Zugriff von der Spielleitung schnell oder im Kampf abgehandelt werden soll, kann der Hai auch eine **Zugriff-Probe (BI, IZ, IN, KE)**, erschwert um den Wert Entdeckung des

Sicherheitssystems (Seite 349) und für die Entfernung (ein Zugriff hat immer OR: 0, außer der Diskus wurde verbessert), durchführen.

Gelingt sie, kann er in der folgenden Runde eine Aktion (Seite 349) ausführen. Im Kampf kann der Hai auch auf seine Reaktion verzichten, um eine zusätzliche Aktion für den Zugriff zu erhalten.

Ansonsten gilt bei einem Zugriff die Reihenfolge:

1. Externer Zugriff
2. Interner Zugriff

1. Externer Zugriff

Jedes Netzwerk besitzt seine eigene, externe Sicherung. Sie kann bestimmt oder mit 1W6 ausgewürfelt werden:

Externer Zugriff	
W6	Sicherung
1	<u>Administratorzugang</u> Stärke: externer Zugriff unmöglich, solange der Administrator der Verbindung nicht vertraut. Prüfung der technischen Spezifikationen des Sendegerätes. Schwäche: menschliches/ maschinelles Urteilsvermögen
2	<u>Visualkode</u> Stärke: Interpretation der optischen Figur und holografische statt digitale Eingabe schließt maschinelle Zugriff aus. Das Beobachtungsmuster der Figur muss klar sein, um die Zeichen herauszulesen oder die Figur in die richtige Position zu bringen. Schwäche: Kreative und wahrnehmungsstarke Personen können die Figur ohne Hilfsmittel mit einer Zugriff-Probe (WA, IN, KE) , erschwert um die Seltenheit des Sicherheitsprogramms (Ü: +0, V: -2, S: -4 usw.).
3	<u>Datenkonstruktprüfung</u> Stärke: Einzigartige Datenkonstrukte verwehren einen externen Zugriff, die Konstrukte lassen sich nicht lesen und nachbauen Schwäche: es reicht aus, auf einen angemeldeten System das Konstrukt zu kopieren, alternativ lässt sich die Prüfanfrage kopieren und aus den Prüfkriterien ein eigenes Konstrukt zu erschaffen - Computerkenntnis-Probe (BI, IZ, IN, IZ, BI) , erschwert um -6
4	<u>Flussschlüssel</u> Stärken: ständig wechselnde Reihen von Passwörtern machen einen Zugriff ohne Quantencomputer und Flussschlüssel unmöglich Schwächen: sehr rechenintensiv und führt häufig zu Wartungen, ein Quantencomputer kann den Flussschlüssel mit einer Computerkenntnis-Probe (BI, IZ, IZ) entschlüsseln
5	<u>Endgerätregistration</u> Stärken: eine Verbindung kann nur von den registrierten Geräten erfolgen Schwächen: wird das registrierte Gerät besaßen, gibt es keinen weiteren Schutz mehr
6	<u>Passwort</u> Stärken: einfacher und praktischer Schutz Schwächen: Umgehung durch Zugriff (BI, IN, IZ) , erschwert um das Sicherheitsprogramm (Ü: +0, V: -1, S: -2 usw.), erleichtert für Hinweis zum Passwort um +1.

Interner Zugriff

Sobald ein interner Zugriff hergestellt ist, kann der Hai mit den untenstehenden Aktionen beginnen. Nach jeder ausgeführten Aktion wird ein Entdeckungswurf, modifiziert um das Sicherheitssystem, auf die Grundzahl des Entdeckungsrisikos durchgeführt.

Zugriff-Probe (BI, IZ, KE) – Erschwernis-Wert des Sicherheitsprogrammes

Computerkenntnis-Probe (BI, BI, IZ) – Erschwernis-Wert des Sicherheitsprogrammes
Bsp: der Hai will ein Hilfsprogramm installieren. Die Aktion besitzt ein Entdeckungsrisiko von 0. Dazu addiert sich die Entdeckung des Sicherheitssystems, hier +1.

Die Spielleitung würfel 1W20, bei einer 1 ist der Hai entdeckt.

Wird er entdeckt, beginnt ab da der stille Alarm. Sobald eine bestimmte Anzahl von Aktionen abgelaufen ist, treten entsprechenden Effekte ein.

Handlungen, die mehr als eine Aktion dauern, lösen nur 1 Entdeckungswurf auf. Allerdings tritt der Effekt der Handlung immer erst am Ende der Aktion ein. Wenn Effekte des Sicherheitssystems dadurch eintreten würden, treten sie immer vorher ein.

Scheitern eventuelle Proben, geht nur Zeit verloren und die Aktion muss erneut ausgeführt werden.

Zugriffsaktionen			
Aktion	Risiko	Dauer	Wurfmodifikator
Ungeschützte Daten kopieren, runterladen, verändern oder ungeschützte Anwendungen ausführen.	-	1	-
Hilfsprogramme installieren	0	2	Computerkenntnis
Prozessprüfung (der Hai sieht, ob er bereits entdeckt wurde und welche nächste Abwehrmaßnahme folgen wird)	0	1	Zugriff
Zugriff auf geschützte Daten	2	2	Zugriff -1
Schadprogramme hochladen	4	2	Computerkenntnis -1
Systemsteuerung ohne Administratorrechte verändern	5	4	Computerkenntnis -3 und Zugriff -3
Administratorrechte erlangen	10	3	Zugriff -4
Sicherheitssystem herunterfahren (benötigt Administratorrechte)	-	1	-

Sicherheitsprogramme

Die folgenden Sicherheitsprogramme schützen aktiv den Computer. Sie sind können von der Spielleitung bestimmt oder mit 1W3+1 ausgewürfelt werden. Höhere Sicherheitsprogramme müssen bestimmt werden.

Jedes Programm modifiziert die Erschwernis des Wurfs und gibt das Risiko an, entdeckt zu werden. Sobald der Hai entdeckt wurde, werden ab da an die Aktionen des Hais gezählt. Jedes Programm benötigte eine bestimmte Anzahl von Aktionen, um Gegenmaßnahmen einzuleiten. Diese stehen bei den jeweiligen Programmen dabei.

Jedes Betriebssystem nutzt eine gewisse Anzahl von internen Schutzmechanismen, die stetig nach verdächtigen Aktionen suchen. Je nach Qualität der Programme und Schwere der Handlung haben sie eine bestimmte Wahrscheinlichkeit den Hai zu entdecken, einen

Alarm zu aktivieren oder ihn aus dem System zu werfen und das System zu sperren. Bei jeder verdächtigen Aktion wird, mit den Modifikationen des Sicherheitsprogramms, mit 1W20 auf eine Entdeckung gewürfelt. Wurde der Hai entdeckt, wird ihm das nicht mitgeteilt, bis er eine Prozessprüfung durchführt. Er hat, ab seiner Entdeckung, nur noch begrenzt viele Aktionen, bis bestimmte Effekte eintreten. Allgemein erschweren die Programme alle Proben um den angegebenen Wert hinter Entdeckung/Erschwernis zusätzlich zum Risiko der Aktion. Ist das bei 0, wird der Wurf nicht erschwert. Scheitert ein Wurf, geschieht nichts und der Eindringling verliert lediglich seine Aktion. Die verschiedenen Sicherheitsprogramme, die im jeweiligen Netzwerk zur Anwendung kommen, müssen von der Spielleitung bestimmt werden.

1. Freeware

Für wagemutige Personen, die sich nicht einmal die Standardlizenzen kaufen wollen oder können, gibt es Freeware. Es ist die günstigste Alternative, aber nur zu empfehlen, sofern keine wichtigen Daten gespeichert werden.

Entdeckung/ Erschwernis: +0/+0

6 Aktionen: Teilt dem Besitzenden mit, dass ein Zugriff stattgefunden haben könnte und empfiehlt das System herunterzufahren.

Kosten: 0 AWE (Ü)

2. Standardausführung

Jedes Betriebssystem wird bei Erwerb mit einer ganzen Anzahl an bekannten und fehleranfälligen Sicherheitsprogrammen geliefert.

Entdeckung/ Erschwernis: +1/-1

5 Aktionen: Eine Quarantäne für den Eindringling wird geschaffen, die nur vom Administrator aufgehoben werden kann

Kosten: 50 AWE (V)

3. Bezahlprogramme

Teure Varianten der Standardausführungen aktualisieren sich regelmäßig und sind eine dringende Kaufempfehlung für alle Systeme mit empfindlichen Daten.

Entdeckung/ Erschwernis: +3/-2

4 Aktionen: Die Quelle des Eindringens wird aus dem System geworfen. Danach sperrt sich das System und kann nur durch einen speziellen Produktschlüssel wieder entsperrt werden.

Kosten: 250 AWE (S)

4. Expertenprogramme

Große Unternehmen nutzen hauseigene Entwicklungen. Die Programme sind nur über illegale Kontakte erhältlich.

Entdeckung/ Erschwernis: +5/-4

2 Aktionen: Ein Alarm wird ausgelöst

4 Aktionen: Die Quelle des Eindringens wird aus dem System geworfen. Danach sperrt sich das System und kann nur durch einen speziellen Produktschlüssel wieder entsperrt werden.

4 Aktionen: Das Netzwerk wird heruntergefahren.

Kosten: 800 AWE (SM)

5. E-Krieg

Die Programme wurden für die Kriegsführung geschrieben. Sie obliegen der Geheimhaltung und sichern portale Geheimnisse. Das Wissen um ihre Kodierung ist nur Wenigen anvertraut. Wellensysteme sind damit geschützt.

Entdeckung/ Erschwernis: +7/-6

2 Aktionen: Die Quelle des Eindringens wird aus dem System geworfen. Danach sperrt sich das System dauerhaft und kann nur durch einen Administrator wieder entsperrt werden.

3 Aktionen: Waffensysteme aktivieren sich.

4 Aktionen: Alle umliegenden Sicherheitskräfte werden zum Standort des Eindringens dirigiert. Fluchtwege werden umstellt.

Kosten: 1700 AWE (SE)

6. Sieben

Es ist unbekannt, woher diese Programme kommen. Es gibt auch keine Beweise, dass sie tatsächlich existieren. Nur in Mythen wird vom lebenden Code gemunkelt. Das ist eine perfekte Kodierung, die eine eigene Intelligenz besitzen soll. Sollte ein Charakter das außergewöhnliche Pech besitzen, Opfer dieses Mythos zu werden, wird er das entfernte Aufblitzen einer Sieben sehen.

Entdeckung/ Erschwernis: +10/-9

Alle Hilfsprogramme sind wirkungslos, die Entdeckungswahrscheinlichkeit erhöht sich mit jeder Aktion um +2.

1 Aktion: Das Gelände oder Gebäude wird weiträumig abgesperrt, alle Fluchtwege werden blockiert. In kürzester Zeit ist die Umgebung menschenleer.

3 Aktionen: Der Eindringling und alle in seiner Nähe werden ohnmächtig. Sie erwachen ohne Erinnerungen an das Vorgefallene auf der Straße. Wenn sie sich zu erinnern versuchen, werden sie eine plausible Geschichte vorfinden, die sich anhand von Zeugen und Nachrichten belegen lässt.



Kapitel 3 - Charaktererschaffung

Sie alle folgten dem Ruf. Die Wappen ihrer Transportschiffe schimmerten golden, als es ihnen vergönnt war, im solaren Nebel des Himmels zu baden. Zuerst durchschritt Jusäis Ehran die drei Kreise von Himmel, Wolken und Regen. Seine Wasserweste tauchte sich mit jeder Bewegung in ein anderes, verspieltes Bunt. Er stand vor dem Platz seiner Heimat, wie sie alle dazu verpflichtet waren. Iones Metrakim zeigte sich nachfolgend in einem dunkel orangen, mit Ornamenten besetzten Mantel, unter dem mehrere blaue und weiße Hemden zu einem Kunstwerk verschiedener Falttechniken ineinanderflossen. Sein Gesicht wurde durch einen eleganten Sporthelm mit einem tech-noiden Hirschgeweih verborgen. Für die Hose konnte es dafür ein einfaches Schwarz sein. Wie ein Hof folgten ihm die erlesen gekleideten Repräsentanten der Wolken. Die Kameras versuchten bei der Prozession Aufnahmen von Via Gloria, der in blauen Rosen gehüllte Schönheit Jame-Kai's, und der königlich anmutenden Jasmilja Ährhardts zu erhaschen. Doch hinter ihnen drängte sich die hünenhafte Gestalt des Hochkönigs von Freygard durch, der, in Begleitung seiner zwei Godi, entschlossen die Formation der Wolken sprengte. Ihm folgten ungeordnet die Repräsentanten des Regens, alle in ihrem eigenen Stil. Vor die Füße von Amera Yuba wurden Tulpenblüten gestreut, die Medienzentren zensierte die Nacktheit der argäischen Erblühten und selbst die Königin in Rot war anwesend. Eine Eskorte aus schwer bewaffneten Kosme-Veteranen trieb sie zu ihrem Platz und stellte sicher, dass sie die anderen Repräsentanten nicht noch einmal mit Blut grüßen konnte. Zuletzt betrat der oberste Richtende Heliot Hohnharn die mit Licht gefluteten Hallen. Zur allgemeinen Verwunderung setzte er sich aber nicht, was die Ratssitzung eröffnet hätte. Er blieb vor seinem Richtstuhl stehen. Sie alle waren gekommen, doch niemand wusste warum. Wie ein sanfter Wind erhob sich Flüstern.

Schritte hallten durch die drei Kreise, Kinderschritte. Augenblicklich erstarb jedes Geräusch im Ratssaal. Unbewusst spannten sich die Körper, Kleidung wurde hastig zurecht gezogen und alle Blicke wandten sich zum Eingangsportal. Dort war die Stimme zu sehen. Sie führte alle sechs Okima hinein. Solch ein Moment war selten in der Geschichte des Hohen Rates. Die Okima wohnten nur den kritischsten und bedeutsamsten Sitzungen bei. Sie alle verstanden: Sie würden geprüft werden. Dann setzte sich der oberste Richtende. Sie alle setzten sich. Nur die Stimme und die Okima blieben stehen. Das sonderbare Zirpen, Rasseln und Klicken fing an:

„A scion of a dishonored polis claims rights of a forbidden heritage.“

Die kindliche, süße Stimme übersetzte die verzerrten, unverständlichen Worte:

„Die Sondersitzung des Hohen Rates wird ausschließlich von der Entdeckung des Kultes von OR 7 handeln. Es wird eine der größten Herausforderung, die dem Hohen Rat je gestellt wurden. Die weitere Entwicklung der Menschheit könnte maßgeblich von ihren Entscheidungen abhängen. Die Okima wünschen zu wissen, wie der Hohe Rat auf die Situation zu reagieren gedenkt.“

Stille herrschte, lähmte die Kehlen. Blicke wurden ausgetauscht. Sie alle kannten die Problematik, doch keiner von ihnen hätte ihr solches Gewicht beigemessen. Herr Theutch, der Kosmoral des Regens, brach als Erster das lange Schweigen. Lange Diskussionen folgten. Es wurden aggressive Strategien vorgestellt. Die Okima lehnten sie entschieden mit den Worten:

„Beautiful Youth.“ ab. Doch die Radikalität der Gespräche steigerte sich zusehends. Hitzige Debatte brachen und grenzten aus. Dann griffen die Okima ein. Sie erhoben ihre Stimme und abrupt schwiegen sie alle:

„We could dream now.“ - „Politische und wirtschaftliche Interessen, geprägt von Vorurteilen, trüben ihre Meinungen. Die Okima verlangen eine Entscheidung frei von Begierden und Ängsten, in Vertretung für die gesamte Menschheit. Wahren sie die ihnen verliehene Würde.“

Mit diesen Worten geschah etwas, worauf niemand zu hoffen wagte. Unter dem Blick der Okima legten sie ihre Dispute beiseite, ordneten portale Interessen unter und konnten sich so unter einer Resolution einen. Die Okima zirpten: „I remember.“ - und die Stimme lächelte.

Die Charaktererschaffung

Die Grundlage für die meisten Interaktionen im Spiel bilden die Charaktere, die die einzelnen Spieler in diesem Kapitel erschaffen. Sofern der freie Modus verwendet wird, kreiert sich ebenso die Spielleitung einen Charakter. Da die hauptsächliche Aufgabe eines Spielers im Spielen seiner hier erschaffenen Rolle liegt, ist die Charaktererschaffung das Fundament für seinen Handlungsrahmen und damit auch seinen Spielspaß.

Charaktere sind komplexe Rollen, die mit einer Geschichte, Motivationen, Bekanntschaften sowie Stärken und Schwächen generiert werden. Um ein möglichst breites Spektrum an Charakteren und Anpassungen an die eigenen Vorlieben zu ermöglichen, kann ein Spieler eine ganze Reihe von Entscheidungen treffen. Das heißt in erster Linie für die Spielleitung, dass es Zeit brauchen wird, bis die Erstellung vollendet ist. Es ist mit einer Stunde pro Spieler zu rechnen, wenn nicht die schnelle Charaktererschaffung verwendet wird, die die Generierungszeit auf durchschnittlich 15 Minuten reduziert. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig die Schritt-für-Schritt-Anleitung durchgehen, ihre Ergebnisse miteinander vergleichen und die weitere Entwicklung ihrer Rolle planen, kann am Ende keine Zeit mehr für ein Abenteuer übrig sein. Das muss die Spielleitung mit einplanen und eventuell einen Termin nur für die Charaktererschaffung setzen. Außerdem können vor allem Rollenspielneulinge mit den vielen Freiheiten und Eigennamen überfordert sein. Auch hier fällt der Spielleitung die Aufgabe zu, diese an die Hand zu nehmen, bestimmte Entscheidungen nach ihren Vorstellungen zu treffen und sie dabei in die Welt einzuführen. Der Charakter ist das Bindeglied zwischen dem Spieler und der Rollenspielwelt. Über ihn erfährt der Spieler diese Welt und handelt in ihr. Eine zufriedenstellende Charaktererschaffung ist daher essentiell, um mit Spaß spielen zu können.

Die Spieler sollten daher, wenn sie sich bei irgendeinem Schritt unsicher sind, frühzeitig die Spielleitung um Rat fragen. Zusätzlich wird ein gewisser Teil des Lebensweges vom Zufall abhängen. Es werden keine festen Klassen, sondern Menschen, generiert. Wer zum Beispiel einen Kampfcharakter spielen will und ihm entsprechende Grundbedingungen in die Wiege liegt, kann, durch Zufälle und Schicksalsschläge des Lebens, trotzdem am Ende einen Menschen erschaffen, der nie

wieder mehr kämpfen will. Anstatt also ein festes Konzept in der Charaktererschaffung umgesetzt sehen zu wollen, sollte eher die Bereitschaft vorherrschen, sich auf ein Erstellungsabenteuer mit unterschiedlichsten Wegen einzulassen. Es ist dabei vollkommen ausreichend, sich vom persönlichen Geschmack und der Neugier leiten zu lassen. Der Mut Neues auszuprobieren wird mit dem Generierungssystem am meisten belohnt.

Für taktische Spieler, die eine ganz bestimmte Wertstrategie verfolgen, eignet sich die schnelle Charaktererschaffung auf Seite 430 oder das Weglassen der Lebensherausforderungen, in der regulären Charaktererschaffung am ehesten.

Schritte der Menschwerdung

Im Folgenden werden nun die einzelnen Erschaffungsschritte abgehandelt. Es werden dazu 1W20, 1W6 und die Charakterblätter benötigt, die mit jedem Schritt weiter ausgefüllt werden. Bis zum fertigen Charakter müssen 5 Stationen durchlaufen werden:

1. Heimat (Seite 356)

Die gewählte Heimat prägt den Charakter und wird besonders für die Geburt wichtig. Für reisende Charaktere, die also verschiedene Welten ihre Heimat nennen, gelten zusätzliche Regeln, die dort im Detail behandelt werden.

2. Geburt (Seite 368)

Hier werden zwei Würfe auf die entsprechende Ethnientabelle durchgeführt, um zu sehen, welche Anlagen dem Charakter in die Wiege gelegt wurden.

3. Elternhaus (Seite 380)

Die Eltern sind besonders für die Anfangskarriere des Charakters wichtig. Sie sollten in Hinsicht der eigenen Vorstellungen des späteren Lebens für das Alter Ego ausgesucht werden. Zusätzlich können sie Zufluchtsorte und andere Vorteile im Spiel bieten.

4. Lebensfaden (Seite 383)

Hier wird die Geschichte des Charakters bis zum Spielbeginn festgelegt. Dazu werden sich verschiedene Karrieren in der Kindheit, Jugend und dem Erwachsenenalter gewählt. Daraus entsteht der Hintergrund der eigenen Spielfigur.

5. Individualisierung (Seite 429)

Zum Ende können noch einige Schwerpunkte in den Werten und der Ausrüstung gelegt werden, um so die Charaktererschaffung befriedigend abzuschließen.

1. Die Heimat

Ganz gleich, wie sehr an die völlig freie Entwicklung individuellen Lebens geglaubt wird, determiniert die Heimat grundlegendste Ansichten, Gewohnheiten und Möglichkeiten. Bereits vor der Geburt prägt sie, durch Genpolitik und Umwelteinflüsse, den entstehenden Menschen.

Die Heimat gibt an, welche Karrieren und Ausbildungen in ihr gefördert und welche unmöglich gemacht werden. Außerdem umfassen manche Welten bestimmte, gesellschaftliche Restriktionen oder sind nur für bestimmte Menschen überhaupt zugänglich. Die Heimat ist somit eine Schablone, ein Rahmen für das kommende Leben. Erwächst ein Mensch in allen Lebensabschnitten auf ihr, so wird er notwendig durch sie geprägt. Er wird Teil von ihr und erlangt jedes Recht und jede Pflicht, die ihr obliegen.

Heimat wählen

Ohne ausreichendes Hintergrundwissen ist die Wahl der Heimat schwierig. Um neuen Spielern zu helfen, wird empfohlen, Ga-Ki-Ri zu wählen. Denn im großen Haus ist alles möglich. Ansonsten können die Kurzbeschreibungen der Systeme ab Seite 592 sowie der letzte Abschnitt (Archetypische Prägung) einer jeden Systembeschreibung im 1. Kapitel genutzt werden. Um die Auswahl zu beschleunigen, kann die Heimat auch nach einer groben Kategorisierung gewählt werden:

Militär: Emperion, Krieverse

Zivil: Ga-Ki-Ri, La Hosada

Verbrechen: Der Laden, Telsios

Gesellschaft: Monumentorion, Nocteria, Paramorpheon

Wissenschaft: Calyx, iPolol't, Quadrax

Religion: Argäa, Freygard, Uru-Känos, Yuba

Natur: Der Fels, Drillinge, Ho-Ka-Mi

Technik: Glasgarten, Mär

Eine Heimat kann zuerst den Genomwurf beeinflussen. Es wird der entsprechenden Modifikator notiert. Danach kann sie das Elternhaus auf eine bestimmte Art beschränken. Das wird später wichtig, wenn der elterliche und soziale Stand des Charakters ermittelt wird. Der Spieler sollte sich im Hinterkopf behalten, welche Elternhäuser von der Heimat erlaubt sind. Außerdem prägt die Heimat den Menschen in Kindheit, Jugend und Erwachsenenalter. Die Prägung stellt dabei einen oder

mehrere spieltechnische Vor- oder Nachteile dar. Die Wesenszüge beschreiben dagegen ein verbreitetes und erwartetes Verhalten der Heimat. Es kann dem Spieler als Orientierung für eine bestimmte Art zu spielen dienen. Es kann aber auch ignoriert werden und der Charakter kann nach eigenen Vorstellungen gespielt werden. Erst wenn alle Lebensabschnitte auf einer Heimat verbracht wurden, werden Prägung und Wesenszüge für den Charakter übernommen. Ansonsten gilt er als heimatlos, was weiter unten beschrieben ist.

Grundlegend besitzen die Charaktere alle Attribute im Erwachsenenalter mindestens auf 9. Alle zusätzlichen Erhöhungen und Senkungen können mit Strichen dargestellt und am Ende der Generierung summiert werden. Wenn alle Lebensabschnitte auf einer Welt durchlaufen wurden, kann anstatt einer Erwachsenenkarriere eine mögliche Spezialkarriere der Heimat gewählt werden. Diese lassen sich ab Seite 424 finden.

Heimatlos und unbekannte Herkunft

Der Charakter ist nicht an eine Heimat gebunden und kann in seinen verschiedenen Lebensabschnitten verschiedene Welten besucht und in ihnen gelebt haben. In diesem Fall kann er Prägung und Wesenszüge ignorieren. Er hat Zugriff auf alle möglichen Karrieren unter dem entsprechenden Lebensabschnitt der Heimat, erhält aber keine Prägung der Herkunft und kann keine Spezialkarrieren verfolgen. Er nutzt dann die Attributsveränderungen des jeweiligen Entwicklungsabschnittes. Die Voraussetzung für das Besuchen der Welten ist ein passendes Elternhaus. Die Elternhausbeschränkung gibt an, auf welchen Planeten die Familie des Charakters willkommen ist. Diese Beschränkung kann nur mit einer passenden Erklärung und der Erlaubnis der Spielleitung aufgehoben werden.

Es kann auch eine unbekannte Heimat erschaffen werden. Diese Welten sind aber nur spärlich besiedelt und bieten weniger Boni, ansonsten wären sie namenhaft. Sie bieten neben +9 auf allen Attributen +3 Attribute eigener Wahl (max. +5, wenn Attribute entsprechend gesenkt werden) und +8 Fertigkeiten eigener Wahl. Dazu kann sich als Prägung jeweils noch 1 Vorteil und 1 Nachteil frei gewählt werden. Alle anderen Parameter können selbstständig bestimmt werden, wenn die Spielleitung dem Ergebnis zustimmt.

Das große Sonnenkraftwerk - Der Glasgarten (Seite 74, 594)	
Geburt	-1 auf den Genomwurf durch Bestrahlung
Elternhausbeschränkung	Nur Arbeiterschaft oder Unternehmende
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Zivil oder Technik
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Geschicklichkeit, +1 Konstitution, -1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnisse, +1 Technik frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Konstitution,
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnisse, +1 0-G, +1 Wartung, +1 Technik frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	Lichtgärtner (Seite 351)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Bildung, +1 Charisma
Fertigkeiten	+1 Feldreparaturen, +1 Menschenkenntnis, +1 0-G, +1 Wartung, +1 Technik frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Dunkelhäutig, Sozial: Arbeiterschaft, Hitzeresistenz, Strahlungsresistenz
Wesenszüge/Ideale	Fleiß, Solidarität, Ehrlichkeit
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Beweglichkeit, +1 Bildung, +1 Charisma, +2 Geschicklichkeit, +2 Konstitution, -1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnisse, +1 Feldreparatur, +1 Menschenkenntnis, +2 0-G, +2 Wartung, +3 Technik frei wählen

Das ruhige Landleben – Die Drillinge (Seite 78, 600)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Nur Arbeiterschaft
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Konstitution
Fertigkeiten	+2 Faustkampf, +1 Ernährung
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Konstitution, +1 Kraft, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Faustkampf, +1 Ernährung, +1 Ökologie, +1 Tierbeherrschung, +1 Natur frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +2 Charisma, +1 Kraft
Fertigkeiten	+1 Ernährung, +1 Ökologie, +2 Tierbeherrschung, +1 Wartung, +2 Natur frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Weltenfremd, +1 Ausdauer, Selbstvertrauen
Wesenszüge/Ideale	Familientreue, eigener Hof, Selbstbewusstsein
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Beweglichkeit, +2 Charisma, +2 Konstitution, +2 Kraft, -1 Bildung
Fertigkeiten	+2 Faustkampf, +2 Ernährung, +2 Ökologie, +2 Tierbeherrschung, +3 Natur frei wählen

Ewige Nacht, Kunst und Stille - Nocteria (Seite 82, 606)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Nur Unternehmende, Intellektuelle, Glänzende
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Kein Militär oder Verbrechen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Kunstfertigkeit, +1 frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Kein Militär
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung,
Fertigkeiten	+1 Heimlichkeit, +1 Orientierung, +1 Schleichen, +1 frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Kein Militär
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +2 Intuition, +1 Kreativität,
Fertigkeiten	+1 Heimlichkeit, +1 Orientierung, +1 Schleichen, +1 frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Dunkelsicht, Porzellanhaut
Wesenszüge/Ideale	Stille Beobachtung, Schönheit der Nacht, Ruhe
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +2 Intuition, +2 Kreativität, +2 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Heimlichkeit, +2 Kunstfertigkeit, +2 Orientierung, +2 Schleichen, +3 frei wählen

Das Hauptquartier der Kosme - Emperion (Seite 88, 618)	
Geburt	Keine Missbildungen möglich, +1 auf den Genomwurf durch Gen-Politik, keine Quotel, keine Reisen
Elternhausbeschränkung	Nur Militär
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Militär
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kraft
Fertigkeiten	+1 Militär frei wählen, +1 frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Nur Militär, Technik oder Wissenschaft
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung,
Fertigkeiten	+2 Militär frei wählen, +2 frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Nur Militär, Technik oder Wissenschaft
Spezialkarriere	Sternensoldat (Seite 352)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+4 Militär frei wählen, +3 frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Unsozial: Verbrechen, Zugehörigkeit: Kosme und Kodex: Ehre
Wesenszüge/Ideale	Gehorsam, Hass auf Schwaches und Kriminelles, Perfektionsstreben
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Beweglichkeit, +1 Konstitution, +2 Kraft, +2 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+7 Militär frei wählen, +6 frei wählen

Sport, Leistung und Erfolg - Monumentorion (Seite 92, 624)	
Geburt	Keine Missbildungen möglich, +2 auf den Genomwurf durch Gen-Politik, keine Quotel, keine Reisen
Elternhausbeschränkung	Nur Glänzende und Militär
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Militär oder Gesellschaft
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Etikette, +1 Sport
Jugend	
Karrierebeschränkung	Nur Militär oder Gesellschaft
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Charisma, +1 Willenskraft, +1 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+2 Athletik, +1 Etikette, +2 Maskerade, +1 Sport
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Nur Militär oder Gesellschaft
Spezialkarriere	Himmlicher Kämpfe (Seite 349)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Charisma, +1 Attribut frei wählen,
Fertigkeiten	+2 Athletik, +1 Etikette, +2 Maskerade, +2 Sport
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Zugehörigkeit: Kosme und Kodex: Ehre
Wesenszüge/Ideale	Glaube an eigene Überlegenheit, Mediale Glanzdarstellung, Gehorsam
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +2 Charisma, +2 Willenskraft, +2 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+4 Athletik, +3 Etikette, +4 Maskerade, +4 Sport

Die Wolkenuniversität - Calyx (Seite 96, 630)	
Geburt	+1 auf den Genomwurf durch Hochtechnologie
Elternhausbeschränkung	Nur Arbeiterschaft und Intellektuelle
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Gesellschaft, Technik, Wissenschaft oder Zivil
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kreativität
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Wissenschaft frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Bildung, +1 Intelligenz
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +2 Wissenschaft frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +2 Bildung, +1 Intelligenz
Fertigkeiten	+2 Technik frei wählen, +3 Wissenschaft frei wählen, +1 Zivil frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Keine
Wesenszüge/Ideale	Strebsam, Fortschrittsdenken, Neugier
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +4 Bildung, +2 Intelligenz, +1 Kreativität
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +2 Technik frei wählen, +6 Wissenschaft frei wählen, +1 Zivil frei

Überleben im Land des Feuers - Ho-Ka-Mi (Seite 100, 636)	
Geburt	-1 auf den Genomwurf durch Endogamie, bei einer Missbildung erneut würfeln, nur Ha-Nh
Elternhausbeschränkung	Nur Spirituelle, kein Reisen
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Militär, Natur, Religion oder Technik
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Orientierung, +1 Terrainerfahrung: Gebirge, +1 Überleben
Jugend	
Karrierebeschränkung	Nur Militär, Natur, Religion oder Technik
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Geschicklichkeit, +1 Willenskraft, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Orientierung, +1 Terrainerfahrung: Gebirge, +1 Überleben, +1 Natur frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Nur Militär, Natur, Religion oder Technik
Spezialkarriere	Ho-Rai (Seite 350)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Kraft, +1 Willenskraft, +1 Attribut frei wählen, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Orientierung, +1 Überleben, +2 Natur frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Unsozial: Alle außer Militär und Technik, Kodex: Religion, Verpflichtungen: Heimat
Wesenszüge/Ideale	Fremdenfeindlich, Grimmig, Reinheit des Feuers
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Kraft, +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung, +2 Willenskraft, +1 Attribut frei wählen, -3 Bildung
Fertigkeiten	+3 Orientierung, +2 Terrainerfahrung: Gebirge, +3 Überleben, +3 Natur frei wählen

Reichtum und Sklaverei – Die Kristallwelt Paramorpheon (Seite 104, 642)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Nur Glänzende, Intellektuelle oder Unternehmende / Unsichtbare
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen / Kinderarbeit
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kreativität / +1 Konstitution, +1 Kraft
Fertigkeiten	+1 Philosophie, +1 frei wählen / +1 Überleben, +1 frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen / Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kreativität, +1 Attribut frei wählen / +1 Beweglichkeit, +1 Intuition
Fertigkeiten	+1 Philosophie, +2 frei wählen / +1 Überleben, +2 frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen / Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	Kristallid (Seite 350)
Attribute	alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kreativität, +1 Attribut frei wählen / +1 Kraft, +1 Beweglichkeit
Fertigkeiten	+2 Philosophie, +3 frei wählen / +2 Ernährung, +3 frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Freigeist / Askese
Wesenszüge/Ideale	Philosophie, Kunst, Elite / Gehorsam, Freiheitswunsch
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +3 Kreativität, +2 Attribute frei wählen / Alle Attribute +9, +2 Beweglichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +2 Kraft
Fertigkeiten	+2 Ernährung, +4 Philosophie, +2 Überleben +6 frei wählen

Jäger und Forscher der großen Savanne - iPolo!t (Seite 109, 648)	
Geburt	+1 auf den Genomwurf durch Hochtechnologie
Elternhausbeschränkung	Keine
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Konstitution
Fertigkeiten	+1 Erste Hilfe, +1 Tierbeherrschung, +1 Überleben
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Erste Hilfe, +1 Biologie, +1 Ökologie, +1 Tierbeherrschung, +1 Natur frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Intuition
Fertigkeiten	+1 Medizin, +1 Pharmazie, +1 Überleben, +2 Ökologie, +1 Wissenschaft frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Resistenz: Hitze
Wesenszüge/Ideale	Fröhlichkeit, jedes Leben kann gerettet werden, viele Freundschaften
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Beweglichkeit, +1 Bildung, +1 Konstitution, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Biologie, +2 Erste Hilfe, +1 Medizin, +3 Ökologie, +1 Pharmazie, +2 Tierbeherrschung, +1 Natur frei wählen, +1 Wissenschaft frei wählen

Die Hauptwelt des Regens - Ga-Ki-Ri (Seite 114, 654)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Keine
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+1 frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+2 frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+4 frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Keine
Wesenszüge/Ideale	Jeder ist willkommen, Toleranz
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +4 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+7 frei wählen

Die Heimat der Starken und Namenhaften – die Tundrawelt Freygard (Seite 118, 663)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Keine
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kraft, +1 Konstitution, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Orientierung, +1 Schwimmen, +1 Terrainerfahrung: Kaltgebiet, +1 Natur frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kraft, +1 Konstitution, +1 Willenskraft, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Faustkampf, +1 Konsum, +1 Überleben, +1 Militär frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	Godi (Seite 349), Namenloser (Seite 351)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Geschicklichkeit, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Konsum, +3 Militär/Natur frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Resistenz: Kälte, Kodex: Ehre
Wesenszüge/Ideale	Namen verdienen, Gastfreundschaft, Ehre
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Geschicklichkeit, +2 Konstitution, +2 Kraft, +1 Wahrnehmung, +2 Willenskraft, -2 Bildung
Fertigkeiten	+1 Faustkampf, +3 Konsum, +1 Orientierung, +1 Schwimmen, +1 Terrainerfahrung, +1 Überleben, +1 Natur frei wählen, +1 Militär frei wählen, +3 Militär/Natur frei wählen

Schiffsfriedhof und Schwarzmarkt - Der Laden (Seite 123, 668)	
Geburt	-1 auf den Genomwurf durch eine schlechte, medizinische Situation
Elternhausbeschränkung	Nur Unsichtbare, Unternehmende
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Technik, Verbrechen oder Überlebende
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Wahrnehmung, +1 Beweglichkeit, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Diebstahl, +1 0-G, +1 Überleben
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Gesellschaft oder Zivil
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, -1 Konstitution
Fertigkeiten	+1 Ausschlagen, +1 Computerkenntnis, +1 Heimlichkeit, +1 Sicherheit, +1 Verbrechen/Technik frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkung
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Heimlichkeit, +1 Geheimes Wissen, +1 Menschenkenntnis, +1 Verbrechen/Technik frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Aufmerksamkeit, Skepsis
Wesenszüge/Ideale	Anarchie, Überleben des Stärksten, Misstrauen
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +2 Beweglichkeit, +2 Geschicklichkeit, +2 Intuition, +2 Wahrnehmung, -1 Bildung, -1 Konstitution,
Fertigkeiten	+1 Ausschlagen, +1 Computerkenntnis, +1 Diebstahl, +1 Geheimes Wissen, +2 Heimlichkeit, +1 Menschenkenntnis, +1 0-G, +1 Sicherheit, +1 Überleben, +2 Verbrechen/Technik frei wählen

Die Asteroidenkneipen - La Hosada (Seite 127, 674)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Keine Glänzende und Militärs
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Verbrechen, Familienbetrieb, Flottenkind
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Charisma, +1 Kreativität
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Ernährung
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Charisma, +1 Intuition
Fertigkeiten	+1 Ernährung, +1 Konsum, +1 Menschenkenntnis, +1 Zivil frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Charisma, +1 Intuition
Fertigkeiten	+2 Ernährung, +1 Konsum, +1 Menschenkenntnis, +1 Zivil frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Sozial: Alle
Wesenszüge/Ideale	Genieße jeden Zyklus, respektiere jede Geschichte, Durst ist der Ursprung allen Übels
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Kreativität, +3 Charisma, +2 Intuition
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +4 Ernährung, +2 Konsum, +2 Menschenkenntnis, +2 Zivil frei wählen

Die Welt aus Sand und Geld - Yuba (Seite 131, 680)	
Geburt	Kein Einfluss, nur Kaliman
Elternhausbeschränkung	Keine
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Etikette, +1 Jura, +2 Natur frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit
Fertigkeiten	+1 Jura, +1 Legende, +2 Militär frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Charisma, +1 Intuition
Fertigkeiten	+1 Feilschen, +1 Schätzen, +1 frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Gehorsam: Sultarch, Kodex: Ehre, Resistenz: Hitze, Stolz
Wesenszüge/Ideale	Recht und Ordnung, Lernen und Wachsen, Reichtum
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Charisma, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Feilschen, +1 Etikette, +2 Jura, +1 Legendenkenntnis, +1 Schätzen, +2 Natur frei wählen, +2 Militär frei wählen, +1 frei wählen

Piloten, fliegt wie eure Falken – Der Fels (Seite 137, 689)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Nur Arbeiterschaft, keine Reisen
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Flottenkind, Überlebende oder Wilde Kolonie
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Intuition, -1 Charisma
Fertigkeiten	+1 Fahren/Fliegen, +1 Kampfpilot, +1 Tierbeherrschung, +1 Überleben
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Wahrnehmung, -1 Konstitution
Fertigkeiten	+1 Fahren/Fliegen, +1 Kampfpilot, +1 Ökologie, +1 Tierbeherrschung, +1 Überleben
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	Silberfalke (Seite 352)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +2 Geschicklichkeit, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Fahren/Fliegen, +2 Kampfpilot, +1 Terrainerfahrung, +1 Tierbeherrschung, +1 Orientierung, +1 Natur/Militär frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Besitz: Felsfalke, Familienbande, Verpflichtungen: Heimat
Wesenszüge/Ideale	Ruhig, Falken halten zusammen, Freiheit
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Beweglichkeit, +3 Geschicklichkeit, +2 Intuition, +2 Wahrnehmung, -1 Charisma, -1 Konstitution
Fertigkeiten	Fertigkeiten: +3 Fahren/Fliegen, +4 Kampfpilot, +1 Orientierung, +1 Terrainerfahrung, +3 Tierbeherrschung, +2 Überleben, +1 Natur/Militär frei wählen

Der lebende Planet - Argäa (Seite 141, 695)	
Geburt	+1 auf den Genomwurf durch Genauslese Argäa's
Elternhausbeschränkung	Keine
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Natur oder Religion
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+1 Natur frei wählen, +1 Religion frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Nur Natur oder Religion
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +2 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+1 Religion frei wählen, +2 Natur frei wählen, +1 Zivil frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Nur Natur oder Religion
Spezialkarriere	Erblüht (Seite 376)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +2 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+3 Natur frei wählen, +2 Religion frei wählen, +2 Zivil frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Kodex: Religion, Pflanzliche Symbiose
Wesenszüge/Ideale	Alles ist verbunden, Technologie ist ein Nachbau der Natur, wächst im Licht
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +5 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+4 Religion frei wählen, +6 Natur frei wählen, +3 Zivil frei wählen

Krieg und Gier – Die Krieverse (Seite 145, 701)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Keine Glänzende
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Konstitution, -1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Natur frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Kraft, +1 Kreativität, -1 Charisma
Fertigkeiten	+1 Militär frei wählen, +1 Natur frei wählen, +1 Technik frei wählen, +1 Zivil frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Intuition, +2 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Konstruktion, +1 Militär frei wählen, +1 Technik frei wählen, +1 Zivil frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Aufmerksamkeit, Skepsis
Wesenszüge/Ideale	Misstrauen, Wehrhaft, Sicherheit ist das oberste Gebot
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +2 Beweglichkeit, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Konstitution, +1 Kraft, +2 Wahrnehmung, -1 Charisma, -1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Konstruktion, +3 Militär frei wählen, +3 Natur frei wählen, +3 Technik frei wählen, +2 Zivil frei wählen

Rostrotes Erz, Maschinen und Minen - Mär (Seite 147, 706)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Nur Arbeiterschaft und Unternehmende
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Technik, Verbrechen oder Zivil
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Kraft, -1 Kreativität
Fertigkeiten	+1 Produktion, +1 Wartung
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Geschicklichkeit, +1 Kraft, +1 Konstitution, -1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +1 Mechatronik, +1 Produktion
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +1 Konstitution
Fertigkeiten	+2 Feldreparatur, +1 Mechatronik, +1 Produktion, +2 Wartung
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Sozial: frei wählen, Sucht: Vergnügen
Wesenszüge/Ideale	Abenteuerlustig, Hedonistisch, Freizeit ist die Krone der Arbeit
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +1 Beweglichkeit, +1 Bildung, +2 Geschicklichkeit, +2 Konstitution, +2 Kraft, -1 Kreativität, -1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +2 Feldreparatur, +2 Mechatronik, +3 Produktion, +3 Wartung

Der Piratenstaat - Telsios (Seite 150, 712)	
Geburt	Kein Einfluss
Elternhausbeschränkung	Nur Arbeiterschaft und Unsichtbare
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Militär, Verbrechen, Zivil oder Wilde Kolonie
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Intuition, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Diebstahl, +1 Schleichen, +1 Überleben
Jugend	
Karrierebeschränkung	Nur Militär, Natur, Technik, Verbrechen oder Zivil
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Geschicklichkeit, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, -1 Charisma
Fertigkeiten	+1 Ausschlichten, +1 Diebstahl, +1 Geheimes Wissen, +1 Heimlichkeit, +1 Überleben
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Sicherheit, +1 Terror, +2 Militär frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Gesucht, Kontakte: Verbrechen, Sozial: Verbrechen
Wesenszüge/Ideale	Mut, Skrupellos, Überleben
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +2 Geschicklichkeit, +2 Beweglichkeit, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft, -1 Bildung, -1 Charisma
Fertigkeiten	+1 Ausschlichten, +2 Diebstahl, +1 Geheimes Wissen, +1 Heimlichkeit, +1 Schleichen, +1 Sicherheit, +1 Terror, +2 Überleben, +2 Militär frei wählen

Die große Technokratie - Quadrax (Seite 157, 722)	
Geburt	+1 auf den Genomwurf durch Hochtechnologie
Elternhausbeschränkung	Nur Intellektuelle
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Wissenschaft oder Technik
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Kreativität, -1 Konstitution, -1 Kraft
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Technik frei wählen, +2 Wissenschaft frei wählen
Jugend	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Intuition
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +1 Technik frei wählen, +3 Wissenschaft frei wählen
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Keine Einschränkungen
Spezialkarriere	-
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Intelligenz, +2 Bildung, -1 Beweglichkeit
Fertigkeiten	+2 Technik frei wählen, +4 Wissenschaft frei wählen
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Schwäche: Krankheit, Zugehörigkeit: Welle
Wesenszüge/Ideale	Wissenschaftliche Elite, Forschungsdrang, auf der Schwelle eines neuen Zeitalters
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +4 Bildung, +3 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, -1 Beweglichkeit, -1 Konstitution, -1 Kraft
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +4 Technik frei wählen, +9 Wissenschaft frei wählen

Asteroiden, Prüfungen und Geheimnisse - Uru-Känos (Seite 161, 728)	
Geburt	Der Genomwurf wird sofort mit dem Bonus oder Malus einer anderen Heimat durchgeführt. Entspringt dabei eine Gabe, wird Uru-Känos als Heimat gewählt. Ansonsten ist die vorher gewählte Heimat, dessen Modifikator verwendet wurde, die Heimat des Charakters, keine Reisen
Elternhausbeschränkung	Keine, aber um sein Leben hier zu verbringen, wird eine Gabe benötigt
Kindheit	
Karrierebeschränkung	Nur Auserwählung (zuerst Genomwurf durchführen, ohne Gabe andere Heimat wählen)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +1 Attribut frei wählen, -1 Konstitution
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +1 Wartung, +1 Zugriff
Jugend	
Karrierebeschränkung	Nur Technik
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +2 Attribut frei wählen, -1 Charisma
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +2 Drohnentechnik, +2 Wartung, +2 Zugriff
Erwachsenenalter	
Karrierebeschränkung	Nur Technik
Spezialkarriere	Adeptus Thek Thanis (Seite 376)
Attribute	Alle Attribute +3, zusätzlich: +4 Attribut frei wählen,
Fertigkeiten	+3 Computerkenntnis, +3 Drohnentechnik, +3 Wartung, +3 Zugriff
Prägung	
Vorteile/Nachteile	Kodeknackende, Verpflichtungen: Heimat
Wesenszüge/Ideale	Rational, Führung in eine neue Ära, Wissen und Heimkehr
Summe	
Attribute	Alle Attribute +9, +7 Attribut frei wählen, -1 Charisma, -1 Konstitution
Fertigkeiten	+6 Computerkenntnis, +6 Drohnentechnik, +6 Wartung, +6 Zugriff



2. Geburt

Mit der Geburt tritt der Charakter in das Leben. Er trägt die Gene seiner Eltern unter dem Himmel seiner Heimat weiter. Zuerst darf sich ein Phänotyp und damit das Aussehen des Charakters, gewählt werden. Auch wenn die Ethnien eigene Körperformen besitzen, ist für die bessere Vorstellung jeweils noch ein Vergleich zu irdischen Phänotypen gegeben.

Wurde eine Ethnie gewählt, folgt der Genomwurf. Jeder Spieler, bis auf Avanter, führt nun zwei Würfe aus. Ein Wurf gilt der speziellen Tabelle des Phänotyps und der andere der allgemeinen Tabelle.

Alternativ können sich zwei Gene auch frei ausgesucht werden. Dann sind Gaben aber ausgeschlossen und für ein vorteilhaftes Gen muss ein nachteiliges gewählt werden.

Phänotypen

Avanter

Die Avanter stellen die größte Ethnie dar und bestehen aus zahlreichen Unterethnien. Ihre Hautfarbe ist durchgängig weiß und ihre Extremitäten, wie Arme und Beine, sind etwas länger, als bei anderen Ethnien. Verbreitet sind dunkle Haarfarben von schwarz bis braun, allerdings sind auch alle anderen natürlichen Farbfacetten möglich. Sie stellen das durchschnittliche Maß an Größen dar. Ihr irdisches Äquivalent wären Mittel bis Osteuropäer.

Ha-Nh

Die Ha-Nh besitzen allesamt kleine Körperformen. Ihre Augen liegen eng und verlaufen schmal. Sie zeichnen kleine Nasen, im Verhältnis zum gesamten Gesicht große Augen und ein schlanker Körper aus. Es dominieren hellere aber keine blonden Haarfarben zu einer weißen bis blassen Haut. Ha-Nh besitzen nur wenig Körperbehaarung. Aufgrund ihrer Ernährungsweise und ihres Stoffwechsels haben Ha-Nh nur selten Probleme mit Übergewicht. Ihr irdisches Äquivalent wäre Asiaten.

Hostati

Hostati wirken etwas kleiner, schlanker und

besitzen in der Regel eher einen athletischen Körperbau. Ihre Gesichter weisen markante Merkmale, wie breite Kiefer oder eine große, kantig wirkende Nase auf. Sie sind behaarter als andere Ethnien, besonders in Brust- und Rückenpartien. Ihre Haare sind immer dunkel und ihre Haut ist leicht gebräunt. Ihr irdisches Äquivalent wären Südeuropäer.

Kaliman

Da sie immer noch als neue Ethnie gelten und eher unter sich bleiben, finden beide Genomwürfe auf der speziellen Tabelle statt. Kaliman sind langgliedrig, besitzen eine braune Haut und starkes, kurzes Haar, welches immer schwarz ist. Ein starker Haarwuchs, besonders im Gesicht, begleitet sie ihr Leben lang. Weite Gesichter, dichte Augenbrauen und eine Bartkultur sind für sie signifikant. Ihr irdisches Äquivalent wären Morgenländer.

Quotel

Ein rundes Gesicht, enge, kleine Augen und ein kürzerer, gedrungener Körper zeichnen die Quotel aus. Ihre Beine sind muskulös, ihre Körper altern schneller und bilden früher Falten als bei den anderen Ethnien. Ihre Haut wirkt rötlich und ihre Haare sind lang und kräftig. Ihr irdisches Äquivalent wären amerikanische Ureinwohner.

Swörbjorn

Sie konnten sich noch nicht mit anderen Ethnien stark vermischen. Beide Genomwürfe werden auf der speziellen Tabelle durchgeführt. Swörbjorn sind groß, muskulös und besitzen einen wilden Haarwuchs in roten und blonden Tönen. Ihr irdisches Äquivalent wären Skandinavier.

Wanda

Die schwarzhäutigen Wanda gelten als Exoten unter den Ethnien. Ihre Extremitäten sind sehr lang und ihre Haare kurz und verwirbelt. Sie besitzen schlanke Körper. Ihr Gesicht ist offen und oval mit großen Augen. Sie gelten als kaum behaart. Ihr irdisches Äquivalent wären Afrikaner.

Genomwurf

Der Genomwurf stellt die natürlichen Veranlagungen des Charakters dar. Hier wird zweimal, bei Avanter dreimal, mit 1W6 auf die unten folgende Tabelle gewürfelt. Es sind negative, neutrale und vorteilhafte Erbanlagen möglich.

Für neutrale Gene wird die allgemeine Avantertabelle genutzt. Ansonsten bestimmt der Phänotyp die Vorteils- und Nachteilstabellen. Nur die Avanter bilden hier eine Ausnahme. Bei ihnen werden 3 Genomwürfe auf die allgemeinen Tabellen durchgeführt, bei denen sich davon 2 Ergebnisse ausgesucht werden können. Das Ergebnis auf der jeweiligen neutralen, allgemeinen Vorteils- oder Nachteilstabelle kann dann zusätzlich noch um +/- 1 modifiziert werden.

Die Genomwürfe werden auf folgenden Tabellen durchgeführt:

Avanter: 3 Würfe auf die allgemeinen Tabellen, davon werden 2 ausgewählt und das Ergebnis kann +/-1 modifiziert werden. Das gilt nicht für Gaben. Sie müssen dem Ergebnis 20 auf der allgemeinen Vorteilstabelle erwürfelt werden.

Ha-Nh: 1 Wurf auf die allgemeinen und 1 Wurf auf die ethnienspezifischen Tabellen.

Hostati: 1 Wurf auf die allgemeinen und 1 Wurf auf die ethnienspezifischen Tabellen.

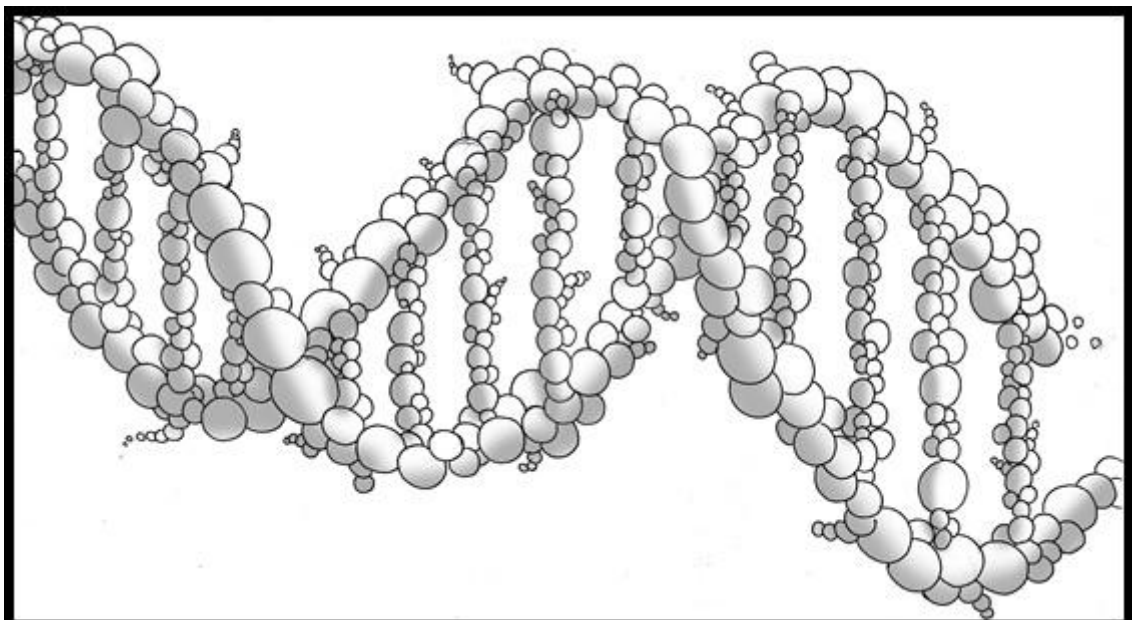
Kaliman: 2 Würfe auf die ethnienspezifischen Tabellen.

Quotel: 1 Wurf auf die allgemeinen und 1 Wurf auf die ethnienspezifischen Tabellen.

Swörthjorn: 2 Würfe auf die ethnienspezifischen Tabellen.

Wanda: 1 Wurf auf die allgemeinen und 1 Wurf auf die ethnienspezifischen Tabellen.

Ergebnis	Genotyp
1	Missbildung
2	neutraler Genotyp, möglicher Nachteil, erneut würfeln, bei 1-2 Missbildung auswürfeln
3	neutraler Genotyp
4	neutraler Genotyp, möglicher Vorteil, erneut würfeln, bei 5-6 vorteilhaften Genotyp auswürfeln
5	vorteilhaften Genotyp auswürfeln
6	vorteilhaften Genotypen auswürfeln, erneut Würfeln, bei 5-6 Gabe auswürfeln



Avantertabelle - Allgemeine Vorteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Fernes Gen: auf der Vorteilstabelle eines Phänotypes auswürfeln: 1 Swörbjorn, 2 Kaliman, 3 Quotel, 4 Ha-Nh, 5 Hostati, 6 Wanda
2	Scharfe Linsen: +1 auf Wahrnehmung-Würfe, der Charakter beginnt mit dem Kampfmanöver Präzisionsschuss
3	Angeborene Intelligenz: +1 auf Intelligenz-Würfe, +10 Fertigkeitenpunkte zum Verteilen beim Charakterabschluss
4	Blühende Phantasie: +2 auf Kreativität-Würfe
5	Gleiche Nutzung beider Gehirnhälften: der Charakter beginnt mit dem Kampfvorteil Beidhändig.
6	Resistenz würfeln: 1 Krankheit 2 Hitze 3 Kälte 4 Psychologie 5 Drogen 6 frei wählen
7	Zahlreiche Lungenbläschen: +4 Ausdauer
8	Viele schnell kontrahierende Muskeln: +1 auf Beweglichkeit-Würfe, +1 Geschwindigkeit
9	Viele langsam kontrahierende Muskeln: +2 Ausdauer, der Charakter beginnt mit dem Kampfvorteil Ausdauernd
10	Schneller Stoffwechsel: der Charakter beginnt mit Regeneration 1
11	Saumagen: Eingenommene Lebensmittel können den Charakter nicht vergiften, er hat nie Magenverstimmungen und verwertet alle Nutstoffe sehr effizient. Er regeneriert zusätzlich +1 Wi nach jeder größeren Mahlzeit.
12	6. Sinn: +1 auf Intuition-Würfe, der Charakter hat ein bestimmtes Gefühl für bevorstehende Ereignisse, er wird im Laufe seines Lebens lernen, auf diese Vorahnungen zu hören
13	Rasante Synapsenbildung: +1EP bei jedem Vertragsabschluss, -10% Kosten für Lehrende
14	Kontrollierte Hormonausschüttung: +1 auf Willenskraftwürfe, +2 Moral
15	Ausgeprägter Gleichgewichtssinn: +1 auf Beweglichkeit-Würfe, +2 Athletik
16	Muskelmasse: +1 auf Kraft-Würfe, +1P auf Nahkampfschaden
17	Geschärfte Sinne: +1 auf Wahrnehmung-Würfe, der Charakter kann einzelne Wahrnehmungen, wie bei einem Gericht die Zutaten, voneinander trennen
18	Ideale Körpermaße: +1 auf Charisma und Beweglichkeit-Würfe
19	Robuster Organismus: +2 Widerstand, der Charakter beginnt mit dem Kampfvorteil Widerstandsfähig
20	Schönheit: +1 auf Charisma-Würfe, +2 Verführung

Avantertabelle - Allgemeine Nachteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Fernes Gen: auf der Nachteilstabelle eines Phänotyps eigener Wahl würfeln
2	Empfindliche Haut: die Haut ist anfällig für Hitze und Kälte. Sie muss gepflegt werden, ansonsten blättert sie ab, schmerzt und entzündet sich.
3	Kurzatmig: Ausdauerkosten sind zusätzlich um +1 Ausdauer erhöht
4	Intoleranzen: es drohen Blähungen und Durchfall bei falscher Ernährung
5	Schwäche: 1 Krankheit 2 Hitze 3 Kälte 4 Psychologie 5 Wunden 6 frei wählen
6	Schwache Sinne: ohne Seh- und Hörhilfen erleidet der Charakter -2 Wahrnehmung
7	Nervenkrankheit: der Charakter beginnt mit dem Nachteil Wahnsinn
8	Krumme Wirbelsäule: -1 auf Verführung, bei zu langen Laufwegen oder Stehpausen bekommt der Charakter Rückenschmerzen
9	Muskelschwund: ohne regelmäßige Kraftübungen erleidet der Charakter -2 Kraft
10	Bluter: Blutungen heilen nicht von selbst, der Charakter verblutet bereits an kleineren Wunden und an größeren doppelt so schnell
11	Hässlich: solange das Gesicht des Charakters sichtbar ist und er sich nicht intensiv darum mit Kosmetik kümmert, erleidet er: -1 Charisma, -2 Verführen
12	Juckreiz: Setzt bei Temperaturschwankungen oder Flüssigkeitskontakt ein und hält 1W20+5 Wannen an. Alle Würfe werden um -1 erschwert. Der Charakter wird gereizt. Bei Aufgaben, die Konzentration erfordern, muss vorher ein WI-Wurf durchgeführt werden, um zu prüfen, ob diese möglich sind.
13	Allergie: Eine weit verbreitete Allergie auswählen. Der Kontakt mit dem auslösenden Stoff führt zu Schwellungen, die bei den Atemwegen tödlich enden können
14	Einfach gestrickt: der Charakter freut sich über die kleinen Dinge und vermeidet zu komplexe Wahrheiten. Was über sein einfaches Weltbild hinaus geht, kann nur durch -2 Intelligenz verstanden werden.
15	Schwächlich: Der Körper des Charakters besitzt nicht genügend eigene Abwehrkräfte. Er ist bei Belastungen und Krankheiten empfindlich. Wenn nicht eine regelmäßige Immunkur eingenommen wird, erleidet er Konstitution -2.
16	Keine dominante Hirnhälfte: der Charakter besitzt keine bevorzugte Hand, er hat stets Schwierigkeiten mit seiner Koordination und beginnt mit dem Nachteil: Ungeschickt.
17	Langsames Lernen: -2 auf Lehren-Proben, +30 AWE bei Lehrmeistern
18	Unkreativ: das Denken des Charakters ist statisch, er nutzt häufig Kategorien und Schubladen, um Dinge einzuordnen. Wenn er nicht regelmäßig seine Denkmuster überprüft, erleidet er -2 Kreativität.
19	Empfindliches Nervensystem: Der Charakter empfindet Schmerz deutlich heftiger als andere und erleidet in solchen Situationen -2 Willenskraft.
20	Glasknochen: Bei jedem Projektil oder Nahkampftreffer muss ein KO-Wurf durchgeführt werden. Scheitert er, wurden Knochen gebrochen.

Avantertabelle - neutrale Tabelle	
Ergebnis	Genom
1	Vorteilhaftes Gen: auf der allgemeinen Vorteilstabelle würfeln
2	Schielender Blick
3	Schnell wachsende Haare und Nägel
4	Sommersprossen
5	Ungewohnte Sprechweise: der Charakter hat einen angeborenen Sprachfehler. Er kann zum Beispiel lispeln oder stottern, er kann aber auch nur einen schweren Akzent besitzen
6	Besondere Haarfarbe: frei wählen
7	Übergröße: der Charakter ist deutlich größer als der Durchschnitt seines Phänotyps
8	Schlechte Durchblutung: der Charakter fröstelt oft, auch wenn es für andere warm ist, seine Extremitäten sind oft kalt
9	Fruchtbar: ausgeprägte Geschlechtsmerkmale
10	Besondere Augenfarbe: frei wählen
11	Sofortschlaf: der Charakter braucht nur sehr kurze Zeit, um einzuschlafen, er kann sich selbst unter schlafbehinderten Widrigkeiten dazu zwingen, einzuschlafen
12	Angenehmer Körpergeruch
13	Behaarter Rücken
14	Knackende Knochen: bei Beugungen oder schnellen Bewegungen knacken die Knochen des Charakters gut hörbar
15	Weiche Haut
16	Synaptiker: Sinneseindrücke vermischen sich, wenn der Charakter etwas riecht, sieht er den Geruch, wenn er etwas hört, schmeckt er das Geräusch etc.
17	Sättigungsgefühl: der Charakter isst niemals zu viel
18	Albino: der Charakter besitzt keine Pigmentierung auf der Haut, rot unterlaufene Augen und er ist gegen Licht empfindlich
19	Gute Verdauung: der Charakter hat keine Probleme mit ungewohntem Essen.
20	Markantes Mal: der Charakter besitzt ein Muttermal oder ein anderes, eindeutiges Körperzeichen

Besondere Gaben	
Ergebnis	Genom
1	Genialität: Der Charakter besitzt ein allumfassendes, angeborenes Verständnis für alle Tätigkeiten innerhalb einer Fertigkeitenkategorie. Sobald diese gewählt wurde, erhält er +2 auf alle Würfe in dieser Kategorie und kann sie immer zu den halben Kosten steigern.
2	Vererbte Erinnerung: Der Charakter weiß etwas Bedeutsames, wie den Weg zu einem bestimmten Ort, einen Bauplan oder Namen, die niemand kennen darf. Es ist unerklärlich, woher der Charakter dieses Wissen haben könnte. Doch es ist sehr wertvoll und sehr gefährlich.
3	Begnadet: Der Charakter besitzt ein einzigartiges Talent für eine bestimmte Fertigkeit. Er setzt eine Fertigkeit auf 5 und wenn in der Charaktererschaffung weitere Punkte auf diese Fertigkeit verteilt werden, kann er diese bis 12 steigern. Zusätzlich kann er die Hälfte der so eingesetzten Punkte frei auf Fertigkeiten seiner Wahl verteilen. Jede Spezialisierung gilt sofort als Meisterschaft. Der Charakter benötigt nur ein Viertel aller Kosten, dazu zählen auch die Geldkosten von Ausbildungen, um die Fertigkeit zu steigern.
4	Außergewöhnliches Glück: der Charakter ist ein Rätsel der Mathematik. Eine nicht enden wollende Glückssträhne widerfährt ihm. Der Spieler darf bei jeder Spielsitzung bis zu 3 Würfel noch einmal werfen. Dies kann auch eine dreimalige Wiederholung desselben Wurfes sein. Die Gabe gilt bereits für die Charaktererstellung, darf jedoch nicht mehr für den Wurf der besonderen Gaben oder alles davor eingesetzt werden.
5	Vom Schicksal berührt: Eine höhere Macht wacht über den Charakter. Er kann zu seiner Schicksalszahl 4 weitere Zahlen addieren und den ersten Schicksalswurf innerhalb der Spielsitzung wiederholen. Außerdem kann es passieren, dass zufällige Ereignisse, wie Blätter im Wind oder zerknüllter Zettel auf dem Boden, den Charakter in eine bestimmte Richtung lenken. Nur wenn er darauf achtet, kann er die vielen Zufälle bemerken, die mehr als nur reines Glück sind.
6	Noos: Der Charakter kann Gedanken hören, sieht Sprache in Bildern und kennt Ereignisse, bevor sie eintreten. Im Laufe der Zeit wird sich diese Gabe in eine einzigartige Fähigkeit verwandeln. Der Spielleitung ist überlassen, wie sie diese Gabe weiterentwickelt. Sie kann alles beeinflussen, was mit Informationen, Emotionen, Gedanken, Wissen, Erinnerungen, Wahrnehmung und die Kontrolle zu tun hat. Außerdem besteht er alle Schicksal-Würfe von Ereignissen der Torsysteme. Gegenstände mit dem Prädikat Verflucht lösen sich vor ihm auf, verschmelzen mit ihm und vervielfachen seine Macht. Doch Achtung: zeigt der Charakter seine Gabe zu öffentlich, wird das Letzte was er sieht, eine Sieben sein.

Ha-Nh - Vorteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Pränatale Ausbildung: +7 Fertigkeiten frei wählen (darf über 4 gesteigert werden)
2	Intuitives Verständnis: +2 auf Lehren-Proben, -30 AWE (mindestens 10 AWE) bei Lehrmeistern
3	Klein und zierlich: Kampfvorteil Deckung nutzen, +1 auf alle Würfe, in denen eine geringe Körpergröße oder kleinere Hände hilfreich sind
4	Starke Nervenfasern: der Charakter ist nicht aus der Ruhe zu bringen, +1 auf Willenskraft-Würfe, +3 gegen alle Würfe, die den Charakter ablenken würden
5	Logiksinn: +1 auf Intelligenz-Würfe, +3 Mathematik, +2 Technik frei wählen
6	1 Ewig Jung: der Charakter altert extrem langsam, niemand sieht ihm sein Alter an. Er kann noch den Körper eines Kindes, aber den Geist eines Erwachsenen besitzen. Wird das bekannt, erhält er +10 Bekanntheit. 2 Anmut: Unabhängig von sozialen Unterschieden heben fließende Bewegungen und herrschaftliche Körperhaltung den Charakter von anderen ab, er wird intuitiv mit Respekt behandelt: wird als Glänzender wahrgenommen, +3 Maskerade 3 Rezeptorhaut: der Charakter kann selbst kleinste, hormonelle Veränderungen an Personen und ihrem Gemüt wahrnehmen. Er weiß, wann sie nervös oder zornig sind, +1 auf alle Würfe, menschlicher Interaktion, +3 Menschenkenntnis 4 Extrem schnelle Synapsen: unter Adrenalin vergeht die Zeit für den Charakter wie in Zeitlupe. Wenn er verwundet wurde: +1 Ang/Abw/Ausw/Prä, +2 Initiative 5 Wunderverdauung: Nahrung hat keine negativen Effekte mehr und alle positiven Effekte verdoppeln sich. +2 Wi pro größere Mahlzeit. Keine Fettleibigkeit möglich. 6 Eine besondere Gabe auswürfeln

Ha-Nh - Nachteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Fehlende Enzyme: der Charakter wird rasant betrunken, unabhängig des eingenommenen Alkohols
2	Kaltherzig: der Charakter ist emotional verschlossen und kennt weder Skrupel noch Freundschaft
3	Verdrehte Nerven: was andere abstoßend finden, zieht den Charakter an. Er ist pervers
4	Unförmige Mimik: der Charakter passt in kein Vertrauensschema, -2 Charisma bei Erstkontakt
5	Völlig dominante Hirnhälfte: mit der anderen Hand ist der Charakter mehr als ungeschickt. Er erleidet bei ihrer Nutzung -2 auf alle Würfe
6	Epileptiker: bei jedem schnellen Bildwechsel oder grellen Lichtwechsel sowie beim Nutzen der Lebenslinien muss ein KO-Wurf durchgeführt werden. Scheitert dieser, zuckt der Charakter für 1W20 Vasen am Boden.

Hostati - Vorteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Muskelgedächtnis: einmal gesehene Manöver können im Selbsttraining zu den halben Kosten erlernt werden
2	Soziale Instinkte: der Charakter ist empathisch, +1 auf Intuition-Würfe, um Menschen zu verstehen, +2 Menschenkenntnis, +2 Maskerade
3	Sanguiniker: +1 auf Charisma-Würfe, +2 auf alle Rhetorik und Feilschen-Würfe
4	Ordnungssinn: alles hat seinen Platz, der Charakter kann einmal pro Auftrag auf IZ würfeln, um einen dringend benötigten Gegenstand präventiv dabei zu haben
5	Ich-Stärke: Kampfvorteil Standhaft, +1 auf Willenskraft-Würfe
6	1 Allerweltshumor: der Charakter kennt intuitiv immer den richtigen Witz, +1 auf Charisma-Würfe, +2 Charisma bei Erstkontakt mit einer anderen Person 2 Das Haus Geist: mit einem erfolgreichen und dreifach erschwerten Wurf auf Philosophie können auch Proben anderer Fertigkeiten in der Kategorie Wissenschaft bestanden werden 3 Das Haus Wildheit: in den ersten 2 Kampfunden erhält der Charakter +1 Ges, +1 Ang, +1 Ini, +1P Nahkampfschaden. Er verbraucht pro Runde 1 Ausdauer. 4 Das Haus Disziplin: der Charakter verliert keine Moral durch erlittenen Schaden 5 Segen der Salene: Der Charakter kann zu jeder Zeit alle Erinnerungen abrufen, als wären sie gerade erst geschehen. -50 AWE (mindestens 10) für Lehrmeister. 6 Eine besondere Gabe auswürfeln

Hostati - Nachteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Phlegmatiker - der Charakter nimmt alles langsam wahr, in Gesprächen antwortet er verzögert, -2 Initiative
2	Alter Glanz: die Erinnerungen an die Hochzeit der Hostati, als Auserwählte der Okima, wiegen schwer im Charakter. Er will den Niedergang nicht wahr haben.
3	Fehlende Empathie: Der Charakter ist kühl und distanziert. Er kann sich auf keine menschliche Beziehung einlassen
4	Herzrasen: wenn der Charakter Stress, Angst oder Überraschung erfährt, muss er einen WI-Wurf durchführen. Scheitert dieser, verliert der Charakter 1 Widerstand. Ist er damit bei 0, erleidet er einen Herzinfarkt und muss sofort medizinisch behandelt werden oder er stirbt.
5	Unangenehme Stimme: es ist anstrengend dem Charakter zuzuhören, -2 Rhetorik, -2 Verführung
6	Rachedurst: der Charakter muss jede Erwiderung und jede Niederlage vergelten, er ist davon angetrieben, Rache zu nehmen

Kaliman - Vorteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Wasserspeicher: natürliche Wassereinlagerungen versorgen den Charakter einen Zyklus lang, wenn keine Flüssigkeit aufgenommen wird, +2 Überleben
2	Ausgeprägtes Koordinationsvermögen: +1 auf Geschicklichkeit-Würfe, +2 auf alle Würfe, beim Fangen, Werfen oder dem Spielen von handbeweglichen Objekten
3	Leichter Körperbau: +1 auf Beweglichkeit-Würfe, +2 Athletik
4	Edle Züge: +1 auf Charisma-Würfe, +3 Charisma bei Kaliman
5	Ausgeprägte, linke Gehirnhälfte: +1 auf Intelligenz-Würfe, Vorteil kalkulierender Geist
6	1 Elastische Knochen: der Charakter befreit sich mühelos aus allen Griffen oder Fesseln 2 Verzaubernde Stimme: die Stimme des Charakters ist so wundervoll, dass die meisten Personen nur kommen, um sie einfach zu hören. +1 auf Charisma-Würfe, +3 Rhetorik, +1 Feilschen, +3 Kunstfertigkeit Singen, +1 Lehren, +1 Verführung 3 Tierempathie: der Charakter versteht Tiere und ihre Wünsche durch ihren Anblick, +4 Charisma bei Tieren, +3 Tierbeherrschung 4 Quellengesprü: der Charakter kann mit IN-Würfen Wasser und Wasserquellen aufspüren 5 Wüstenwind: auf sandigen Grund, bewegt sich der Charakter wie ein Derwisch und nutzt die Sandwirbel zu seinem Vorteil: +2 Ges, +2 Ini, +2 Ang, +2 Ausw 6 Eine besondere Gabe auswürfeln

Kaliman - Nachteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Unfruchtbar: Der Charakter wäre enterbt, wenn dieses Geheimnis öffentlich würde. Unter allen Umständen versucht er das zu vermeiden und hat häufig Geschlechtsverkehr, in der Hoffnung doch noch Kinder zeugen zu können.
2	Sammelinstinkt: wenn die Möglichkeit besteht, noch mehr von etwas zu erhalten, muss der Charakter auf WI würfeln oder er muss die Möglichkeit wahrnehmen. Außerdem hebt der Charakter alle möglichen Dinge auf und trennt sich nur schwer von seinem Besitz.
3	Langsamer Kreislauf: der Charakter wird schnell müde, besonders nachdem er etwas gegessen hat. Er ruht sich sehr gerne aus und ist faul.
4	Starke Transpiration: der Charakter schwitzt sehr schnell und sehr stark
5	Ausgeprägte Allergien: 2 Allergien frei wählen
6	Starke Angsttriebe: -3 auf alle Würfe in beängstigenden Situationen, wenn gegen die Angst gehandelt wird.

Quotel - Vorteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	offener Geist: +1 auf Bildung-Würfe, +3 Lehren-Proben
2	Vertrauensschema: +1 auf Charisma-Würfe, +2 auf Geheimes Wissen und Maske-rade
3	Starkes Immunsystem: +1 auf Konstitution-Würfe, Vorteil Resistenz: Krankheiten
4	Drogenanpassung: der Charakter kann einen KO-Wurf durchführen, um schädliche Effekte von Drogen zu verhindern
5	Legendengedächtnis: +1 auf Kreativität-Würfe, +2 Legendenkenntnis und Sakrales Wissen
6	1 Überall Gast: kein Klima, keine Umgebung behindert den Charakter 2 Reaktives Aufnahmesystem: der Charakter wird nie süchtig und wendet ausschließlich positive Effekte von Drogen an 3 Horn-Nährstoffspeicher: in dem Haar sammeln sich Nährstoffe, die in Zeiten der Not eingenommen werden können. Sie sind außerdem hohl und können mit winzi-gen Mengen, wie Rauschmitteln, befüllt werden. Die Haare verbrennen mit Rauch und Farbe. +3 Überleben 4 Heilendes Lachen: das Lachen des Charakters ist so voller Kraft und Freude, dass es eigene Schmerzen vergessen lässt, +1 auf Charisma-Würfe, +3 Psychologie, kann einmal in einer Wanne eingesetzt werden, um 1W3 Moral wiederherzustellen. 5 Vielfarbige Stimme: der Charakter kann jegliche Stimme oder Geräusche, er-schwert um die Entfernung zum menschlichen Klang, imitieren 6 Eine besondere Gabe auswürfeln

Quotel - Nachteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Gesellschaftsbedürfnis: der Charakter fühlt sich sehr schnell allein und braucht andere Menschen, um sich wohl zu fühlen
2	Körperliche Abhängigkeit wählen (Drogen, Alkohol, Medikamente...)
3	Fehlendes Urvertrauen: der Charakter kann biologisch kein Urvertrauen her-stellen und vertraut stattdessen jedem, der ihm begegnet. Er ist gutgläubig, was seine Menschenkenntnis um -4 erschwert.
4	Vergesslichkeit: immer wenn der Charakter sich an etwas erinnern will, muss er einen IZ-Wurf bestehen.
5	Phantasie als Burg: der Charakter verliert immer wieder den Bezug zur Re-alität. Er lebt in seiner eigenen Welt und kehrt bei Sorgen und Problemen immer wieder dorthin zurück.
6	Depressionen: der Charakter verliert die Freude an den Dingen und zieht sich von Zeit zu Zeit zurück. Der Spieler wählt einen Auslöser, wie die Tren-nung von jemanden, ein bestimmtes Thema oder ein Erlebnis.

Swörthjorn - Vorteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Schwarzes Hämoglobin: Kampfvorteil Ausdauernd, +2 Ausdauer
2	Schmerزشchwund: +1 auf Konstitution-Würfe, Kampfvorteil Widerstandsfähig
3	Massiger Körperbau: +1 auf Konstitution-Würfe, +3 Widerstand
4	Muskelspanngruppen: +1 auf Kraft-Würfe, +1P auf Nahkampfangriffe
5	Natürlicher Schwimmkörper: +1 auf Beweglichkeit-Würfe, +3 Schwimmen
6	1 Goldnase: der Charakter kann einen WA-Wurf durchführen, um versteckte Edelmetalle zu finden, +1 auf den Mineralien- und Vorkommenwurf 2 Innerer Kompass: der Charakter weiß auf Planeten stets wo Norden ist, +3 Orientierung 3 Alkoholimmunität: der Charakter wird auf herkömmlichen Weg nie betrunken 4 Sauerstoffspeicher: +1 auf Konstitution-Würfe, +2 Ausdauer, der Charakter kann 1W6+15 Vasen die Luft anhalten 5 Gefahreninstinkt: der Charakter kann Gefahren mit einem IN-Wurf spüren 6 Eine besondere Gabe auswürfeln

Swörthjorn - Nachteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Blutlust: nach jedem Treffer beim Feind muss ein WI-Wurf durchgeführt werden. Scheitert dieser, greift der Charakter unkontrolliert immer sein nächstes Ziel an oder stürmt in den Nahkampf, bis ein erfolgreicher WI-Wurf die Blutlust beendet. Es kann pro Kampfrunde nur ein WI-Wurf zur Besänftigung durchgeführt werden.
2	Alkoholiker: der Charakter beginnt mit dem Nachteil: Sucht: Alkohol
3	Haarlos: -3 Charisma bei Swörthjorn, unehrenhafter Name
4	Choleriker: der Charakter erzürnt sehr schnell. Immer, wenn ihn irgendetwas stört, muss ein WI-Wurf durchgeführt werden oder er wird zornig.
5	Hormonüberproduktion: Jedes Mal, wenn der Charakter in einer neutralen Situation einen bevorzugten Sexualpartner mit höheren CH als seiner WI sieht, verfällt er der Wollust. Verführung-Erfolge gegen den Charakter werden verdoppelt. Ist der Charakter bereits in Wollust verfallen, sind die Würfe automatisch erfolgreich.
6	Wetterfühlilig: der Charakter nimmt Temperaturschwankungen sehr deutlich wahr. In jeder Umgebung, die nicht den Bedingungen seiner Heimat entspricht, erleidet er einen Malus von -1 auf alle Würfe

Wanda - Vorteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Sprintmuskulatur: +2 Athletik, beginnt mit dem Kampfvorteil: Sprintgewöhnung
2	Intuitive Aufmerksamkeit: +1 auf Wahrnehmung-Würfe, verliert keine Initiative bei Überraschung
3	Rythmus im Blut: +1 auf Kreativität-Würfe, +2 auf alle Musik- Singen- und Tanzen-Proben
4	Alte Instinkte: +1 auf Intuition-Würfe, +2 auf alle Fährten lesen-, Terrainerfahrung- und Überleben-Proben
5	Synaptische Regeneration: Charakter benötigt nur 1 Wanne Schlaf
6	1 Geruchslos: der Charakter ist geruchlos und kann nicht gewittert werden 2 Medizinische Riten: Immunität: Krankheiten 3 Kind der Wildnis: +2 auf alle Proben die mit Tieren, Pflanzen, dem Terrain oder dem Klima zusammenhängen, Kampfvorteil Deckung nutzen 4 Raubtierhaltung: Instinkte lassen den Charakter mit +2 Heimlichkeit und Schleichen anpirschen. Ein verborgener Angriff erhält: +2 Ini, +2 Ang, +2 Prä 5 Pheromondrüsen: der Charakter kann seinen Körpergeruch je nach emotionaler Lage verändern, dies kann Menschen aggressiver, ängstlicher oder auch entspannter werden lassen, beeinflusste Ziele erhalten jeweils ein Modifikator von +/-2 6 Eine besondere Gabe auswürfeln

Wanda - Nachteilstabelle	
Ergebnis	Genom
1	Asthmatiker: für jedes Mal, wenn der Charakter seine Ausdauer im Kampf wiederherstellen will, muss er einen KO-Wurf bestehen oder er bekommt keine Luft mehr. Ist das der Fall, kann er ohne medizinische Behandlung, die er auch an sich selbst durchführen kann, keine Aktionen mehr ausführen
2	Abstoßende Ausstrahlung: größere Tiere, wie Hunde, Katzen oder Rinder, meiden den Charakter, während kleinere Tiere, wie Mücken, Fliegen oder Zecken, von ihm angezogen werden. Außerdem erhält er -3 Tierbeherrschung.
3	Fleischallergie
4	Unvollständige Leberfiltration: der Charakter hat einen ständigen Wasserverlust und muss diesen ausgleichen. Er muss sehr viel und sehr oft im Zyklus trinken.
5	Jagdfieber: der Charakter liebt die Jagd, sie ist für ihn eine Sucht
6	Tabula Rasa: es gibt keine Empfindungen oder Erinnerungen an die alten Wege, der Charakter lehnt sie ab, -3 Charisma bei Wanda

3. Elternhaus

Die meisten Eltern wollen nur das Beste für ihr Kind. Sie suchen sich Schulen, lehren selbst ihr Handwerk oder geben ihrem Kind Entfaltungsfreiheit. Das Elternhaus gibt einen Unterstützungsrahmen und Entwicklungswünsche vor. Außerdem befähigt es die Ausbildung des Kindes mit finanziellen Mitteln. Desto höher gestellt das Elternhaus ist, desto mehr Anfangskapital steht zur Verfügung, desto größer sind jedoch auch die Verpflichtungen.

Die Eltern sind ein Spielelement und können verschieden benutzt werden. Wenn der Charakter sich mit seinen Eltern zerstritten hat, weil er ihre Erwartungen nicht erfüllte, kann er ihre unterschiedlichen Besonderheiten nicht mehr nutzen. Im Laufe der Abenteuer können sich Charaktere aber wieder mit ihren Eltern aussöhnen.

Arbeiterschaft

Der fleißige Mittelstand hat zumeist ein ruhiges Leben und einfache Ziele. Die Kinder sollen glücklich sein. Das geht in den Köpfen vieler nur durch "ordentliche" Arbeit. Den Rest können die Kinder gestalten, wie sie wünschen, wenn sie die Familie ab und zu einmal besuchen kommen. Die Familie hat außer der Gemeinschaft und einer sicheren Arbeitsstelle nicht viel zu bieten.

Besonderheiten:

Sichere Arbeit: der Charakter kann jederzeit in den Beruf der Eltern einsteigen. Diese Arbeiten können oftmals auch vom Schiff ausgeführt werden. Das bietet sich an, wenn sein Spieler für die Spielsitzung nicht verfügbar ist oder seine Freizeit sinnvoll nutzen will. Pro Zyklus erhält er 25 AWE.

Bekanntschaften: Alle Auszubildenden des Systems und der Nachbarsysteme sind bekannt. Bei gewöhnlichen Problemen wissen die Eltern immer Rat oder jemanden, der Rat kennt.

Solidarität: wenn ihr Sprössling mehr Geld als sie verdient, werden die Eltern stolz. Sie unterstützen ihn auf jede erdenkliche Weise, zu der sie imstande sind. Sie würden die Kosme belügen, oder einen Angreifenden mit der Bratpfanne attackieren, um ihrem Kind zu helfen.

Erwartungen: Das Kind soll glücklich mit seiner Entscheidung sein und keine kriminellen Arbeiten verrichten.

Glänzende

Sie sind die Spitze der sozialen Nahrungskette. Exzentrik, Extravaganz oder Hochmut vereinen sich in den reichen Personen der Galaxis, die Glänzende genannt werden. Sie sind der AWE-Adel und setzen sich aus erfolgreichen Unternehmen, Dynastien, Prominenz und Politik zusammen. Nur wenige von ihnen trauen sich in den Regen, wodurch ihre Kinder meist durch Langeweile hier ihre Abenteuer suchen. Glänzende erlauben fast alles, solange sie dem Prestige der Familie nicht schaden. Ihre Kinder werden meistens beschützt oder reisen inkognito. Geld stellt kein Problem dar, solange der Charakter, aufgrund der Rückverfolgungsgefahr, dazu die Wolken besucht.

Besonderheiten:

Glänzend: der Charakter ist einen hohen Lebensstandard gewöhnt. Sein Name und sein Gesicht werden schnell der Familie zugeordnet. Damit ist er das erste Ziel für Verbrechen, Werbeagenturen oder andere, unangenehme Aufmerksamkeit. Er erhält +20 Bekanntheit, jedoch werden negative Rufprädikate bei der ersten negativen Handlung vergeben und das Geld seiner Familie zieht kriminelle Personen an. Zudem ist er einen hohen Lebensstandard gewöhnt. Ist der Komfortwert des Schiffes unter 10, wird er pro Zyklus für jeden Punkt Differenz 3 AWE aufwenden, um sein Leben erträglicher zu machen. Vorteile wie Askese oder Disziplin schützen vor diesen Kosten.

Leibwache: Dem Charakter wird eine Leibwache zur Seite stehen. Das kann ein Spieler oder ein NSC sein. Dieser kann als ständige Begleitung, als geheimnisvolle Rettung in Notlagen oder als ferngesteuerte Drohnenunterstützung den Charakter beschützen und leiten. Die Leibwache muss kein Soldat sein. Sie kann genauso eine wanderlehrende Person oder eine spirituelle Führung sein. Sie bleibt loyal, offensichtlich oder verborgen an der Seite des Charakters.

Vermögen: Der Charakter beginnt mit 1000 AWE. Dieses Geld kann er sich bei seinen Eltern erneuern lassen, sofern er sie besucht und ihnen gut begründet, warum er das Geld benötigt und wie es der Familie nützt.

Erwartungen: Es darf kein Prestigeschaden durch eine negative öffentliche Repräsentation entstehen.

Intellektuelle

Bildung bedeutet diesen Eltern alles. Sie sind stets bemüht, dass ihr Kind die bestmöglichen Schulen besucht und eine intellektuelle Karriere einschlägt, sei dies in Kunst oder Wissenschaft. Alles andere würde sie enttäuschen. Sie stehen dem Kind mit Rat zur Seite und kennen viele Experten und Lehrende. Sie besitzen eine Affinität zu Kunst, Anomalien und ungeklärten Fragen.

Besonderheiten

Experten: Proben der Kategorie Wissenschaft können mit Attributswerten: 13 bei ihnen durchgeführt werden. Ihre Fertigungsstufe ist 8 und bei ihrem Spezialgebiet 11.

Wissenschaftliches Interesse: Sie können eine Expedition organisieren. Alle Kosten werden von ihnen übernommen, wenn die Expedition ihrem wissenschaftlichen Interesse entspricht.

Einfluss im Bildungssystem: Alle Auszubildenden innerhalb des Heimatsystems sind bereit, den Charakter zum halben Preis zu lehren und die Gunst-Bedingung für die Ausbildung ist erfüllt.

Erwartungen: Nur wissenschaftliche, technische oder gesellschaftliche Karrieren dürfen gewählt werden.

Militärs

Sie besitzen gute Kontakte zur Kosme, Seele oder sind selbst noch im aktiven Dienst. Ihre Erwartungen an ihre Kinder sind meist hoch. Sie dürfen ihr Leben nicht verträumen und sollen aufsteigen. Wenn Kinder, wie zum Beispiel durch Verbrechen, ihnen Schande machen, wenden sie sich von ihnen ab. Genauso wenig akzeptieren sie Unsichtbare oder Kriminelle als Gemeinschaft des Charakters. Dafür unterstützen sie sie auch in gefährlichen Anliegen. Wenn sie Schutz benötigen, können sie schnell Kräfte organisieren oder Verfolgende einschüchtern. Außerdem können sie leicht günstiger Waffen und Ausrüstung organisieren oder kennen Personen, die das können.

Besonderheiten:

Arsenalzugriff: Alle 3 Zyklen dürfen sie als Laden (S) für Militärausrüstung mit einem

Preisnachlass von 25% für einen Gegenstand genutzt werden (bis zu 2 Ausrüstungskategorien frei wählen, diese gelten das Spiel über)

Zuflucht: militärischer Schutz

Kontakte (2): Militär

Erwartungen: Der Beitritt zu einer militärischen Gruppierung oder der Beginn einer gesellschaftlichen Karriere werden erwünscht, kriminelle Karrieren verboten.

Spirituelle

Einige wenige Glaubensgemeinschaften haben sich durch Isolation und besondere Lebensumstände erhoben. Ihre Mitglieder leben Werte und halten sich an die jungen Glaubenssätze. Ihre Kinder dürfen sich nach eigenen Wünschen entwickeln, solange diese Entwicklung mit der religiösen Ethik und den spirituellen Pflichten vereinbar ist. Darüber hinaus kann auch die Glaubensgemeinschaft über die Taten des Charakters oder seiner Gefährten entscheiden, ob die Erwartungen erfüllt wurden oder nicht. Religiöse Eltern geben Zusammenhalt und teilen besonderes Wissen mit ihrem Kind. Sie stehen sogar dann noch hinter ihm, wenn sich alle anderen bereits abgewandt haben.

Besonderheiten:

Zuflucht: Religion, gemeinschaftlicher Schutz

Predigt und Ritual: die Eltern können mit Lehren 7 ihrem Kind Fertigkeiten der Kategorie Religion beibringen. Außerdem können sie über Rituale die Reinheit wiederherstellen.

Heilige Orte: die Eltern kennen geheime Ritualplätze, Artefakte und besondere Auftragsgebende.

Erwartungen: Es darf keine Verstöße gegen den religiösen Kodex geben.

Unsichtbare

Niemand beachtet sie. Sie sind in keiner Statistik festgehalten und dennoch sind sie. Unsichtbar ist ein Euphemismus für all die Armut und das Elend, was diese Menschen durchmachen müssen. Nicht selten werden sie zu Kriminellen oder verrichten niedrigste Dienste. Wenn die Eltern überhaupt bekannt sind, interessieren sie sich wenig für das Kind. Es kann machen, was es will.

Besonderheiten:

Diebisch: Am Ende der Charaktererschaffung werden für das Anfangskapital drei Würfe auf Diebstahl durchgeführt. Alle daraus resultierenden negativen Konsequenzen werden ignoriert.

Freiheit: der Charakter hat keinerlei Verpflichtungen, Schulden oder andere Dinge, auf die er Acht geben müsste. Niemand bemerkt ihn oder interessiert sich für ihn.

Geruch der Straße: Gleichgesinnte und Kriminelle erkennen sofort, dass der Charakter aus ihren Reihen stammt. Sie sind ihm deutlich aufgeschlossener als anderen Charakteren.

Erwartungen: Keine

Unternehmende

Geld ist der Herr der Menschheit und diese Eltern streben nach seiner Akkumulation. Profitabilität ist ihr Bewertungsmaßstab. Sie sind Handelnde, eigenständige Dienstleistende oder führen gar eine Firma. Von ihren Kindern wünschen sie sich vor allem eines: Erfolg. Das kann bedeuten, dass sie in höhere Kreise einheiraten, sie ihr eigenes Leben aufbauen oder das Familiengeschäft erben. Sie greifen bei Niederlagen ein, schenken dem Kind aber

nicht viel. Je nachdem, welche Art von Unternehmenden die Eltern sind, ist ihre Heimat entweder ein reisender Frachter oder Handelsstationen auf verschiedenen Welten. Es ist damit möglich, sie auch während der Spielsitzung zufällig zu treffen.

Besonderheiten:

Geldlinien: Es besteht die Möglichkeit bei einem zufälligen Ereignis Mitarbeitende des Familienunternehmens oder die Eltern selbst anzutreffen. Diese können günstige Kredite zwischen 0,5-1% Zinsen gewähren, Aufträge einen Schwierigkeitsgrad höher als der tatsächliche Schwierigkeitsgrad war (bis maximal Schwer) bezahlen oder die Betriebsware zum halben Preis anbieten.

Seilschaft: Der Charakter muss keine Gebühren zahlen oder Lizenzen erwerben, wenn er das Gewerbe seiner Eltern ausübt. Er kann jederzeit Teil der Firma sein.

Börsennotiert: Der Charakter besitzt gewöhnliche Aktien des Familienunternehmens im Wert von 250 AWE.

Erwartungen: Entweder soll der Charakter das Familiengeschäft fortführen oder sich aus dem Nichts etwas aufbauen.



4. Lebensfaden

In diesem Abschnitt wird nun das Leben des Charakters bis zum ersten Spielabend beschrieben. Dabei wird der Charakter von drei Lebensphasen, seiner Kindheit, seiner Jugend und dem Erwachsenenalter, geprägt werden. Der Spieler sucht sich eine Anfangskarriere aus, deren Bedingungen er, durch die Beschränkungen der Heimat und Eltern, erfüllt. Die Erwartungen der Eltern können dabei gebrochen werden. Dadurch sind ihre Besonderheiten nicht mehr nutzbar.

Er erhält damit automatisch alle Steigerungen in Fertigkeiten, Attributen sowie die Prägung. Er kann sich pro Karriere aber auch entscheiden, eine Herausforderung des Lebens zu bestreiten. So kann er zusätzlich Vorteile, aber vielleicht auch Nachteile erhalten. Weiterhin bestimmt die gewählte Karriere, welche weiteren Karrieren dem Charakter offenstehen. Eine Ausnahme stellen Karrieren dar, die mit (G) gekennzeichnet sind. Sie können, nach der Kindheit, immer gewählt werden. Das sind: **Auszubildend, Einzelgang, Frischfleisch, Glied in der Kette, Heimwerk, Initiant, Reisend und Schule.**

Einige Karrieren wie Ämter, Diplomaten, Spezialausbildungen oder die Stern-Karriere können allein über Lebensherausforderungen erreicht werden. Sofern auf einer Heimat die

Erwachsenenkarriere verbracht wurde, darf, anstatt einer Erwachsenenkarriere, die dortige Spezialkarriere gewählt werden. Der fest vorgeschriebene Pfad an wählbaren, anderen Karrieren darf nur nach Absprache mit der Spielleitung verlassen werden.

Lebensherausforderung

Es kann **pro Lebensabschnitt** auf bis zu **2 Lebensherausforderungen** gewürfelt werden. Dies sind Risiken, wie das Auswandern in fremde Staaten oder die Bewerbung für höhere Bildung. Sie können glücken und das Leben bereichern oder das Gegenteil bewirken. Es wird pro angenommene Lebensherausforderung 1W20 gewürfelt und das Ergebnis abgelesen. Falls Vor- oder Nachteile ausgewürfelt werden müssen, stehen die zu erwürfeln Zahlen direkt vor den jeweiligen Vor- und Nachteilen der Karriere. Für die zweite Lebensherausforderung in einer Karriere gibt es die zweite, erschwerte Tabelle.

Ein Charakter erhält keine Nachteile, wenn er keine Lebensherausforderungen annimmt. Das Leben kann also maximal sechsmal herausgefordert werden. Heben sich Vorteile und Nachteile irgendwann auf, neutralisieren sie sich. Bei einem doppelten Vor- oder Nachteil darf neu gewürfelt werden.

1. Lebensherausforderung	
Zahl	Effekt
1-3	Triumph: Vorteil frei wählen, kein Nachteil
4-6	Gemeistert: Vorteil auswürfeln, kein Nachteil
7-11	Bestanden: Vorteil auswürfeln, Nachteil frei wählen
12-17	Gestürzt und wieder aufgestanden: Vorteil auswürfeln, Nachteil auswürfeln
18-19	Gescheitert: kein Vorteil, Nachteil frei wählen
20	Katastrophe: kein Vorteil, Nachteil auswürfeln

2. Lebensherausforderung	
Zahl	Effekt
1-2	Triumph: Vorteil frei wählen, kein Nachteil
3-4	Gemeistert: Vorteil auswürfeln, kein Nachteil
5-8	Bestanden: Vorteil auswürfeln, Nachteil frei wählen
9-13	Gestürzt und wieder aufgestanden: Vorteil auswürfeln, Nachteil auswürfeln
14-16	Gescheitert: kein Vorteil, Nachteil frei wählen
17-20	Katastrophe: kein Vorteil, Nachteil auswürfeln

Kindheit		
Name	Bedingung	Führt zu
Militär		
Kindersoldat (312)	Unsichtbare	Jungsoldat (313), Überlebenskampf (340), Bandenmitglied (323), Zerbrochen (319), Karrieren mit (G)
Kindheit auf dem Stützpunkt (312)	Arbeiterschaft, Militärs	Abenteuer (340), Jungsoldat (313), Militärakademie (314), Karrieren mit (G)
Paramilitärische Erziehung (312)	Militärs	Hartes Kolonieleben (340), Jungsoldat (313), Militärakademie (314), Karrieren mit (G)
Zivil		
Bürgerliches Kinderleben (317)	Alle außer Glänzende	Aufblühende Kunst (328), Wellenritt (344), Wilde Jugend (318), Karrieren mit (G)
Fahrende Kindheit (317)	Quotel, Unsichtbare, Unternehmende	Abenteuer (340), Bandenmitglied (323), Darstellung (319), Gaukeltum (323), Wilde Jugend (318), Karrieren mit (G)
Pflichtenlos (317)	Glänzende	Abenteuer (340), Gaukeltum (323), Jugendamt (328), Aufblühende Kunst (328), Wellenritt (344), Wilde Jugend (317), Karrieren mit (G)
Verbrechen		
Diebchen (322)	Unsichtbare	Bandenmitglied (323), Gaukeltum (323), Überlebende (339), Klananwerbung (324), Karrieren mit (G)
Kinderarbeit (322)	Arbeiterschaft, Unsichtbare	Hartes Kolonieleben (340), Einzelgang (323), Überlebende (339), Zerbrochen (319), Karrieren mit (G)
Kurierdienst (322)	Unsichtbare, Arbeiterschaft	Abenteuer (340), Gaukeltum (323), Klananwerbung (324), Wilde Jugend (317), Karrieren mit (G)
Gesellschaft		
Familienbetrieb (327)	Arbeiterschaft, Unternehmende	Drohnenlenkung (344), Jugendamt (328), Höhere Bildung (333), Technische Assistenz (345), Karrieren mit (G)
Junge Künste (327)	Glänzende, Intellektuelle	Aufblühende Kunst (328), Darstellung (319), Jugenduniversität (333), Medienwelt (329), Karrieren mit (G)
Vorzeigefamilie (327)	Militärs, Glänzende, Unternehmende	Aufblühende Kunst (328), Jugendamt (328), Jugenduniversität (333), Medienwelt (329), Militärakademie (314), Zerbrochen (319). Karrieren mit (G)

Name	Beschränkung	Führt zu
Wissenschaft		
Internat (332)	Alle außer Arbeiterschaft, Unsichtbare	Aufblühende Kunst (328), Höhere Bildung (333), Jugenduniversität (333), Militärakademie (314), Werkstudent (345), Karrieren mit (G)
Privatunterricht (332)	Intellektuelle, Glänzende	Aufblühende Kunst (328), Jugenduniversität (333), Technische Assistenz (345), Wissenschaftliche Assistenz (333), Karrieren mit (G)
Schulkind (332)	Alle außer Glänzende	Drohnenlenkung (344), Höhere Bildung (333), Jungsoldat (313), Reisend (341), Wellenritt (344), Wilde Jugend (317), Karrieren mit (G)
Religion		
Auserwählung (336)	Gabe	Abenteuer (340), Entflammt (337), Jugenduniversität (333), Medienwelt (329), Militärakademie (314), Mission (337), Überlebenskampf (340), Wilde Jugend (317), Karrieren mit (G)
Initiant (G, 336)	Spirituelle	Büßend (337), Entflammt (337), Mission (337), Karrieren mit (G)
Religiöse Gewohnheiten (336)	Alle außer Intellektuelle	Abenteuer (340), Entflammt (337), Wellenritt (344), Wilde Jugend (318), Karrieren mit (G)
Natur		
Ländlicher Aufwuchs (339)	Alle	Abenteuer (340), Jungsoldat (313), Wilde Jugend (317), Karrieren mit (G)
Überlebende (339)	Alle	Abenteuer (340), Bandenmitglied (323), Hartes Kolonieleben (340), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Wilde Kolonie (339)	Keine Glänzenden, Intellektuellen	Abenteuer (340), Bandenmitglied (323), Hartes Kolonieleben (340), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Technik		
Flottenkind (343)	Unternehmende, Arbeiterschaft	Abenteuer (340), Drohnenlenkung (344), Technische Assistenz (345), Wellenritt (344), Karrieren mit (G)
Technoide Umwelt (343)	Heimat: Emperion, Ga-Ki-Ri, Glasgarten, iPolo!t	Bandenmitglied (323), Drohnenlenkung (344), Jungsoldat (313), Medienwelt (329), Wellenritt (344), Wilde Jugend, Karrieren mit (G)
Wellen-Domäne (343)	Heimat: Calyx, Quadrax	Drohnenlenkung (344), Höhere Bildung (333), Privatunterricht (332), Wellenritt (344), Werkstudent (345), Karrieren mit (G)

Jugend	
Name	Führt zu
Militär	
Frischfleisch (G, 313)	Bandenmitglied (323), Pilot (347), Pioniersausbildung (346), Söldnerleben (316), Turnierkämpfer (316), Zerbrochen (319), Karrieren mit (G)
Jungsoldat (313)	Beurf (320), Militärakademie (314), Soldatenleben (315), Söldnerleben (316), Turnierkämpfer (316), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Militärakademie (314)	Agenten (314), Beruf (320), E-Krieg (345), Führung (315), Pioniersausbildung (346), Pilot (347), Spezialoperationen (316), Turnierkämpfer (316)
Zivil	
Auszubildend (G, 318)	Beruf (320), Bürgerliche (320), Jungsoldat (313), Höhere Bildung (333), Wellenritt (344), Karrieren mit (G)
Darstellung (319)	Beruf (320), Gaukeltum (323), Medienwelt (329), Stern (331), Zerbrochen (319), Karrieren mit (G)
Schule (G, gilt auch als Wissenschaft, 317)	Auszubildend (318), Beruf (320), Bürgerliche (320), Höhere Bildung (333), Aufblühende Kunst (328), Jungsoldat (313), Pilot (347), Karrieren mit (G)
Wilde Jugend (317)	Bandenmitglied (323), Gaukeltum (323), Jungsoldat (313), Klananwerbung (324), Medienwelt (329), Karrieren mit (G)
Zerbrochen (319)	Abgrund (319), Büßend (337), Eremit (341), Errettet (321), Prostitution (326), Straßenkampf (335), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Verbrechen	
Bandenmitglied (323)	Führung (315), Errettet (321), Gaukeltum (323), Klananwerbung (324), Prostitution (326), Provisorium (347), Straßenkampf (335), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Einzelgang (G, 323)	Beruf (320), Eremit (341), Provisorium (347), Straßenkampf (335), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Gaukeltum (323)	Abenteuer (340), Bandenmitglied (323), Darstellung (319), Handelsleben (321), Provisorium (347), Karrieren mit (G)
Klananwerbung (324)	Klanmitglied (324), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Gesellschaft	
Aufblühende Kunst (328)	Anerkannte Künste (329), Avantgarde (330), Stern (331), Universität (335), Karrieren mit (G)
Glied in der Kette (G, 328)	Abenteuer (340), Beruf (320), Führung (315), Nachfolge (331), technische Assistenz (345), Universität (335), wissenschaftliche Assistenz (333), Karrieren mit (G)
Jugendamt (328)	Amt (329), Beruf (320), Diplomat (330), Medienwelt (329), Nachfolge (331), Karrieren mit (G)
Medienwelt (329)	Avantgarde (330), Beruf (320), Journalismus (331), Aufblühende Kunst (328), Karrieren mit (G)

Name	Führt zu
Wissenschaft	
Höhere Bildung (333)	Beruf (320), Bürgerliche (320), Journalismus (331), Aufblühende Kunst (328), Jungsoldat (313), Universität (335), Pilot (347), Karrieren mit (G)
Jugenduniversität (333)	Beruf (320), Forschung (335), Investor (330), Technische Assistenz (345), Universität (335), Wissenschaftliche Assistenz (333), Pilot (347), Karrieren mit (G)
Schule (G, gilt auch als Zivil, 317)	Bürgerliche (320), Höhere Bildung (333), Aufblühende Kunst (328), Jungsoldat (313), Pilot (347), Karrieren mit (G)
Wissenschaftliche Assistenz (333)	Dozent (334), Erkundung (342), Expeditionsleitung (334), Forschung (335), Universität (335), Pilot (347), Karrieren mit (G)
Religion	
Büßend (337)	Beruf (320), Entflammt (337), Glaubenskampf (338), Gläubiges Leben (338), Zerbrochen (319), Karrieren mit (G)
Entflammt (337)	Büßend (337), Glaubenskampf (338), Gläubiges Leben (338), Religiöses Amt (329), Karrieren mit (G)
Initiant (G, 336)	Büßend (337), Entflammt (337), Gläubiges Leben (338), Karrieren mit (G)
Mission (337)	Entflammt (337), Führung (315), Gläubiges Leben (338), Religiöses Amt (329), Pilot (347), Karrieren mit (G)
Natur	
Abenteuer (340)	Aufbau (341), Erkundung (342), Medienwelt (329), Stern (331), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Hartes Kolonieleben (340)	Abenteuer (340), Aufbau (341), Jugendamt (328), Pilot (347), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Reisend (G, 341)	Abenteuer (340), Beruf (320), Erkundung (342), Handelsleben (321), Investor (330), Pilot (347), Karrieren mit (G)
Überlebenskampf (340)	Eremit (341), Errettet (321), Straßenkampf (335), Überlebenskunst (342), Karrieren mit (G)
Technik	
Drohnenlenkung (344)	Drohnenbeherrschung (346), Pioniersausbildung (346), Wellenritt (344), Werkstudent (345), Karrieren mit (G)
Heimwerk (G, 344)	Beruf (320), Drohnenlenkung (344), Provisorium (347), Technische Assistenz (345), Überlebenskampf (340), Karrieren mit (G)
Technische Assistenz (345)	Aufbau (341), Drohnenlenkung (344), Ingenieursausbildung (346), Pioniersausbildung (346), Wellenritt (344), Karrieren mit (G)
Werkstudent (345)	Aufbau (341), Drohnenlenkung (344), Ingenieursausbildung (346), Pioniersausbildung (346), Universität (335), Wellenritt (344), wissenschaftliche Assistenz (333), Pilot (347), Karrieren mit (G)
Wellenritt (344)	Drohnenlenkung (344), (326), E-Krieg (345), Straßenkampf (335), Strömende (347), Karrieren mit (G)

Militär

Kindheit

Kindersoldat

Krieg verändert alles. Menschen werden zu Monstern und diejenigen, die überleben, glauben, dass durch Ruin Ideale bewahrt wurden. Auf ein Kind, das noch nicht weiß, wie es mit den Erlebnissen umgehen soll, hat der Krieg katastrophale Konsequenzen. Ob durch Not oder kalkulierte Gier, der heranwachsende Mensch legt sein Ich ab. Er unterdrückt seine Gefühle und wechselt in eine Gemeinschaft aus jungen Kriegern. Es wird gesagt, dass jene, die bereits früh in den Schlund der Unterwelt geblickt haben, sich furchtlos und stärker als je zuvor erheben. Die meisten Kinder jedoch zerbricht es. Sie werden nie vergessen, was sie gesehen und getan haben.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +2 Geschicklichkeit, +2 Intuition, +2 Konstitution, +2 Kraft, +1 Willenskraft, -2 Bildung, -2 Charisma
Fertigkeiten	+1 Faustkampf, +2 Fernkampfwaffe, +1 Nahkampfwaffe, +1 Sprengstoffe, +2 Terror, +1 Waffenkenntnis, +2 Überleben
Prägung	1 Kampfvorteil bis 10 EP frei wählen, Trauma
Vorteile	1 +6 Militär frei wählen 2 Kampfmanöver frei wählen 3 Furchtlos 4 zwei LE Edelsteine vergraben 5 Kampfvorteil: Kampfinstinkte 6 Waffe (SM) frei wählen
Nachteile	1 Aggressor 2 Schwere Verletzung 3 Nächste Karriere: Zerbrochen 4 Einäugig 5 Einarmig 6 Einbeinig

Paramilitärische Erziehung

Menschen wissen ihre wahren Absichten zu verschleiern. Sie bieten Ferienlager, Jugendkannen und Abenteuerurlaub. All das sind Decknamen für die Vorbereitungen auf das Militär. Den Kindern wird Disziplin und Stolz beigebracht, während sie sich selbst in Wettkämpfen und der Natur abhärten.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +1 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+3 Athletik, +1 Ernährung, +1 Militärwesen, +2 Orientierung, +2 Schwimmen, +1 Waffenkenntnis
Prägung	Kontakte (1): Militär
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Sozial: Militär 3 Disziplin 4 Autoritäre Ausstrahlung 5 Bester Freund 6 Kampfmanöver frei wählen
Nachteile	1 Traditionalist 2 Kodex: Ehre 3 Stolz 4 Gehorsam: Gesellschaft 5 Ambition: Militäarakademie 6 Versteift

Kindheit auf dem Stützpunkt

Die Pflicht oder die Not der Lebensumstände veranlassen es manches Mal, dass Kinder auf dem Gelände militärischer Einrichtungen großgezogen werden. Diese sind meistens Kasernenkomplexe. Metrite Einrichtungen, wie auf Emperion, sind darauf jedoch vorbereitet und so wird dem Nachwuchs ein fast avantes Umfeld geboten.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Militärwesen, +3 Militär frei wählen, +2 Natur frei wählen, +2 Zivil frei wählen
Prägung	Sozial: Militär
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 +5 Militär/Zivil frei wählen 3 Kontakte (1): Militär 3: Beste Freunde 4 Ordentlich 5 Naturkind 6 Besitz: vollständige Rüstungssammlung der Seltenheitskategorie V frei wählen
Nachteile	1 Aggressor 2 Neugier 3 Gnadenvoll 4 Idealismus 5 Rivale: Militär 6 Traum: Soldatenleben

Jugend

Frischfleisch

Schneller Gewinn oder Anwerbende von Seele haben den Charakter zu einer jugendlichen Söldnerkarriere verleitet. Aussichten auf schnelles Geld für einfache Arbeit sind verlockend. Auch die interportalen Reisen und das neue, soziale Netz aus Kontakten besitzen ihre Attraktion. Doch oftmals geht es der Jugend um das besondere Gefühl von Freiheit und Autonomie, die dieser Beruf mit sich bringt. Doch oft werden auch die Schattenseiten, wie die Anstrengungen und Gefahren, unterschätzt. Seele achtet sehr auf Nachwuchspersonal, deshalb wurde der Charakter vorrangig von Veteranen begleitet und hat als Unterstützung gedient. Wenn andere ein Haus gebaut haben, dann hat er das Material dafür hergebracht. Wenn andere einen Film gedreht haben, dann durfte er die Kamera halten. Es waren keine führenden, aber dennoch notwendige Aufgaben, die ihm in der Zeit zuteilwurden. Durch die vielen Brennpunkte und allgemeine Unsicherheit des Regens war es dennoch jederzeit möglich, dass der Charakter in Kampfhandlungen verwickelt worden sein könnte.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Erste Hilfe, +1 Menschenkenntnis, +1 Militärwesen, +1 Schätzen, +1 Sicherheit, +1 Waffenkenntnis, + 2 Militär frei wählen
Prägung	Zugehörigkeit: Seele
Vorteile	1 Selbstvertrauen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Kameradschaft 4 Beute 5 Aufmerksamkeit 6 Mentor (20): Militär, +3 Gunst (Seele)
Nachteile	1 Aggressor 2 Kodex: Ehre 3 Unsozial: frei wählen 4 Gier 5 Schulden: 500 AWE 6 Feindschaft: frei wählen

Jungsoldat

„Ruhm, Kameradschaft und ein hoher Sold erwarten dich, Soldat!“, so oder so ähnlich klingt es in den Televisionen. Die Kosme hat in den Zeiten der Konkurrenzkriege ein großes Interesse an neuen Rekruten. Ihre Anwerbung beginnt bereits früh und mit einer ausgedehnten Grundausbildung. Jungsoldaten werden hauptsächlich für Patrouillen und Eskorten im sicheren Gebiet eingesetzt. Nur in Notfällen werden sie für Fronteinsätze einberufen. Aber auch die planetaren Regierungen des Regens sind auf starkes Militär gegen Piratenüberfälle angewiesen. Sie kopieren die Werbestrategie der Kosme, ihre aber meistens eher geringe Bezahlung straft die Werbung allerdings lügend. Es kann sich für eine Person dennoch lohnen, diesen Karrierepfad einzuschlagen, da die Aufstiegsmöglichkeiten in spätere Laufbahnen vielversprechend sind.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +2 Konstitution, +2 Kraft, +1 Intuition, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft, -1 Kreativität
Fertigkeiten	+2 Athletik, +1 Erste Hilfe, +2 Fernkampf-Waffe, +2 Militärwesen, +1 Schwimmen, +1 Taktik, +1 Waffenkenntnis
Prägung	Zugehörigkeit: Militär frei wählen - etwa eine planetare Armee, die Miliz der Kosme auf Ga-Ki-Ri oder private Militärunternehmen wie Weißwasser. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Vorteile	1 Kontakte (1): Militär 2 Sozial: Militär 3 Kameradschaft 4 Disziplin 5 Beute 6 Besitz: vollständige Rüstungssammlung und Waffe der Seltenheitskategorie V frei wählen
Nachteile	1 Kodex: Gesellschaft 2 Sucht: Zigaretten 3 Unpolitisch 4 Krankheit 5 Schwere Verletzung 6 Trauma

Militärakademie

Einen Menschen zu töten ist eine Sache. Krieg zu führen eine andere. Militärakademien stehen den Eliten und Veteranen offen. Ihr Besuch gilt als Prestigegewinn und fördert die Kriegskünste über das einfache Soldatenleben hinaus. Alle Arten von Kriegsführung und Spezialisten werden hier ausgebildet. Selbst im Bereich des Militärs findet sich eine Entwicklung zu immer gebildeteren Soldaten. Durch den verbreiteten Einsatz von Technologie und der stark reduzierten Einsatzeffizienz eines einfachen Soldaten gibt es auch im Bereich des Einzelschützen erheblichen Metrisierungsbedarf. Ein Besuch ist zwar kostspielig, aber eben auch der beste Anfang auf einem militärischen Karriereweg.

Attribute	+2 Bildung, +1 Beweglichkeit, +2 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Militärwesen, +1 Politik, +1 Strategie, +1 Taktik, +7 Militär/Natur/Technik/ Wissenschaft frei wählen
Prägung	Ausbildung: Militärakademie, Kodex: Ehre & Gesellschaft, Zugehörigkeit: Militär frei wählen - etwa eine planetare Armee, die Miliz der Kosme auf Ga-Ki-Ri oder private Militärunternehmen wie Weißwasser. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Vorteile	Einmaliger Vorteil 1 Sanitätsdienstausbildung: +1 Bildung, +2 Erste Hilfe, +3 Medizin, +2 Pharmazie, Besitz: Arztkoffer 2 Offiziersausbildung: +1 Intelligenz, +2 Militärwesen, +2 Strategie, +3 Taktik, Autoritäre Ausstrahlung 3 Nächste Karriere: Agenten oder Spezialoperationen (kein Verbrechen)
Nachteile	1 Schulden: 1000 AWE 2 Rivale: Militär 3 Kein Abschluss, Vorteil wird verwehrt

Erwachsenenalter

Agenten

Jeder Mensch besitzt verschiedene Masken, die alle eine andere Persönlichkeit darstellen. Agenten sind die Schauspieler des Krieges, die mit diesen Masken jonglieren. Sie können jede Person sein, die gerade benötigt wird. Das müssen sie auch bei den gefährlichen Einsätzen, in die sie oder ihr Kollektiv geschickt werden. Die drei großen Agentendisziplinen sind Attentat, Informationsbeschaffung und Sabotage. In einen strengen Auswahlprozess werden die besten Bewerbungen der Akademien unter die Führung des Himmels gestellt und nochmals einer Sonderausbildung unterzogen. Gut vorbereitet und noch besser ausgerüstet gehen sie an ihr geheimes Werk.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Bildung, +2 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Konstitution, +2 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Etikette, +2 Heimlichkeit, +2 Kampfsport, +2 Maskerade, +2 Menschenkenntnis, +2 Rhetorik, +2 Schleichen, +4 Technik frei wählen
Prägung	Gehalt: 100 AWE pro Einsatzyklus, Gehorsam: frei wählen, Kodex: Geheimhaltung, 2 Kontakte (3): frei wählen, Sonderausrüstung: Geheim, 2 Manöver (Fernkampf, Nahkampf, Kampfsport) frei wählen +30 EP für Kampfsportmanöver und Spezialisierungsvorteile
Vorteile	-
Nachteile	-

Führung

Diejenigen, die in hitzigen Situationen die richtige Entscheidung treffen können, die andere inspirieren und anleiten, diejenigen sollen führen. Die Menschheit hat schon immer eine starke Führung benötigt, um ihre Gesellschaft zu organisieren. Diese Personen sind entweder durch Gesetz, Macht oder Befähigung erhoben worden. Die Rolle der Führung mag privilegieren, sie ist zeitgleich aber auch eine große Verantwortung, die sich stets neu verdient werden muss.

Attribute	+2 Charisma, +1 Intelligenz, +2 Intuition, +2 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Menschenkenntnis, +1 Politik, +1 Rhetorik, +1 Schätzen, +1 Strategie, +1 Taktik, +4 frei wählen
Prägung	Kodex: nach letzter Karrierekatgorie wählen, Politisch
Vorteile	1 +10 EP wählen 2 Autoritäre Ausstrahlung 3 Selbstvertrauen 4 Unternehmungsgeist 5 Kontakt (3): frei wählen 6 kleine Unternehmung mit Wert 2, Prestige 1 frei wählen (etwa ein kleines Büro oder der Beginn eines Gewerbes)
Nachteile	1 Gier 2 Stolz 3 Idealismus 4 Traditionalist 5 Rivale: frei wählen 6 Schulden: 2000 AWE

Soldatenleben

Heere wurden zum größten Teil durch private Militärunternehmen und Söldner ersetzt. Verschiedene Welten unterhalten nichtsdestotrotz noch kleinere Armeen. Dies mag aus Tradition, Kostenkalkulation oder Misstrauen zur Kosme begründet sein, am einfachen Soldatenleben ändern die Gründe nicht viel. Die Ausbildung ist hart und formt einen stolzen Dienenden, der oftmals nach der Ausbildung für die Wachaufgaben oder die Katastrophenhilfe eingesetzt wird. Gesetze, Sanktionen und die Kosme verhindern größere Kriege und damit den aktiven Einsatz von Soldaten. Es ist damit nicht verwunderlich, dass viele Soldaten nach ihrem verpflichteten Dienst in das aufregende und lukrative Söldnerleben wechseln.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +2 Konstitution, +2 Kraft, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft, -1 Kreativität
Fertigkeiten	+2 Athletik, +1 Erste Hilfe, +2 Fernkampfwaffe, +1 Orientierung, +1 Schwimmen, +1 Taktik, +2 Überleben
Prägung	Gehorsam: frei wählen, 2 Fernkampfmanöver frei wählen, Zugehörigkeit: Militär frei wählen - etwa eine planetare Armee, die Miliz der Kosme auf Ga-Ki-Ri oder private Militärunternehmen wie Weißwasser. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Vorteile	Einmaliger Vorteil 1 Beförderung: Aufklärung: +1 Wahrnehmung, +2 Fernkampfwaffe, +1 Orientierung, +2 Schleichen, Besitz: Scharfschützengewehr 2 Beförderung: Schwere Waffen: +1 Kraft, +2 Geschütz Waffen, +2 Sprengstoffe, +1 Waffenkenntnis, Besitz: Schweres Maschinengewehr 3 Beförderung: Unterstützung: +1 Beweglichkeit, +1 Athletik, +2 Erste Hilfe, +2 Feldreparaturen, Besitz: Erste-Hilfe-Tasche, Hochleistungsfunk, Lichtpistole, Schweißhandschuh
Nachteile	1 Sucht: Zigaretten 2 Traditionalist 3 Keine Beförderung erhalten, Vorteil wird verwehrt

Söldnerleben

Söldner im Regen zu sein, ist so normal, wie Bürgerliche einer Welt zu sein. Durch die Konkurrenzkriege war die Auftragslage nie besser und das gilt für alle Bereiche, in denen Menschen Sold erhalten können. Es war der gute Ruf, die fähige Branchenverwaltung durch Seele sowie die lukrative Auftragslage, die zu einer großen Verbreitung dieses Lebensstils geführt haben.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+5 Militär frei wählen, +3 frei wählen
Prägung	Zugehörigkeit: Seele, Gunst (Seele): +4, 1 Kampfmanöver frei wählen
Vorteile	1 +10 EP 2 Kontakte (2): frei wählen 3 Beute 4 Selbstvertrauen 5 Schuldigkeit 6 Seele wurde beeindruckt: positives Rufprädikat frei wählen, +5 Gunst (Seele), +3 Bekanntheit, +500 AWE, schließt entehrt aus
Nachteile	1 Skepsis 2 Sucht: frei wählen 3 Gier 4 Schwere Verletzung 5 Rivale: anderes Kollektiv 6 Entehrt

Spezialoperationen

Den Besten der Besten wird eine geheime und brutale Zukunft geschenkt. Für einen angehenden Soldaten gibt es keine größere Ehre, als sich ihnen anzuschließen. Die Ausbildung geht über das menschlich Ertragbare hinaus, doch am Ende stehen wahre Meister ihres Faches. Ganz gleich, wo Spezialeinheiten im Regen eingesetzt werden, ihnen wird stets mit großem Respekt und mit großer Furcht begegnet.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Konstitution, +2 Kraft, +1 Wahrnehmung, +2 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Athletik, +2 Fernkampfswaffe, +1 Geschützswaffen, +2 Nahkampfswaffe, +1 Taktik, +1 Waffenkenntnis, +1 Überleben, +5 nach Spezialkommando frei wählen
Prägung	Gehalt: 100 AWE pro Einsatzzzyklus, Gehorsam: Spezialkommando frei wählen (Bsp: Der Hass, Drei Augen, Federfall oder Kosme: Sturmpaniere, Kampfsanitäter, ESK, Krisenkräfte, Flut, Xolo!tWa), Kodex: Geheimhaltung, Kontakte (3): Gesellschaft, Militär, Sonderausrüstung: SM, Besitz: je nach Spezialkommando wählen, 1 Kampfvorteil und 3 Manöver frei wählen +30 EP für Kampfmanöver und Spezialisierungsvorteile
Vorteile	-
Nachteile	-

Turnierkämpfer

Durch eine professionelle Ausbildung wurde der Körper in eine Waffe verwandelt, die ihr Potenzial in Kampfsportturnieren und darüber hinaus entfaltet.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +1 Intuition, +2 Konstitution, +2 Kraft
Fertigkeiten	+2 Athletik, +3 Kampfsport, +2 Lehren, +1 Mediennutzung, +2 Sport
Prägung	3 Kampfsportmanöver frei wählen
Vorteile	1 +10 EP 2 Disziplin 3 Leidenschaft: Kampfsport 4 Mentor (20): Militär 5 1 Kampfsportmanöver frei wählen 6 Turniersieg: +3 Bekanntheit, +750 AWE, 1 Schüler, der unterrichtet werden will. Er bezahlt 25 AWE pro Zyklus, für eine Ausbildungseinheit und reist mit dem Charakter mit
Nachteile	1 Stolz 2 Kodex: Ehre 3 Ambition: den Kampfsportmeister-Titel gewinnen 4 Idealismus 5 Verpflichtungen: Liga 6 Schulden: 1000 AWE

Zivil

Kindheit

Bürgerliches Kinderleben

Schlafenszeiten, Spaziergänge, Kindheitsfreunde, das alles gehört zu dem unbesorgten und einfachen Leben eines Kindes. Das Kind wird behütet, erfährt Stück für Stück die Welt und wird mit viel Spiel sowie Erleben auf zukünftige Aufgaben vorbereitet.

Attribute	+1 Charisma, +1 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+3 Natur/Zivil frei wählen, +3 Gesellschaft frei wählen, +2 frei wählen
Prägung	Sozial: frei wählen
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Beste Freunde 4 Ordentlich 5 Leidenschaft: frei wählen 6 Familienbande
Nachteile	1 Traum: frei wählen 2 Faul 3 Unordentlich 4 Hyperaktiv 5 Gnadenvoll 6: Zerstrittenes Elternhaus, wie Elterntrennung

Fahrende Kindheit

Was bei den Quotel Lebenskultur ist, ist für andere eine Lebensnotwendigkeit. Es gibt wenige Orte, an denen verweilt wird. Die Kindheit ist durch eine ständige oder stets neue Reise geprägt. Keine Freunde bleiben, es gibt auf den Wegen immer neue Herausforderungen und die einzige Heimat ist die Reisegemeinschaft. Kinder gewöhnen sich daran, schnell und viele Freundschaften aufzubauen, ohne ihnen hinterher zu trauern. Sie gewöhnen sich an das Farbenspiel der Welten und der Abschied wird für sie so selbstverständlich wie die Morgendämmerung. Jeder Zyklus bietet eine neue Entdeckung.

Attribute	+2 Charisma, +2 Beweglichkeit, +1 Konstitution, +2 Kreativität
Fertigkeiten	+2 Legendenkenntnis, +2 Orientierung, +1 Schätzen, +1 Sternennavigation, +1 Terrainerfahrung, +1 Ökologie, +1 Gesellschaft/Natur/Zivil frei wählen
Prägung	Familienbande
Vorteile	1 +3 Gesellschaft/Natur/Zivil frei wählen 2 Sozial: frei wählen 3 Optimismus 4 Kontakte (1): frei wählen 5 Alleinunterhaltende 6 Leidenschaft: Natur frei wählen
Nachteile	1 Neugier 2 Unsozial: frei wählen 3 Idealismus 4 Naiv 5 Unpolitisch 6 Pazifist

Pflichtenlos

Manche Kinder werden antiautoritär erzogen oder ihre Eltern sind reich genug, dass sie zu keiner Arbeit gezwungen werden müssen. Sie können sich nach Belieben entfalten und unangenehme Situationen einfach umgehen. Ihnen ist es damit möglich, ihr eigenes Potenzial zu erschließen. Sie lernen aber auch keine unausgesprochenen sozialen Regeln oder ein Wertverständnis für Pflicht und Notwendigkeit.

Attribute	+7 Attribute frei wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen), -1 Charisma
Fertigkeiten	+2 Ernährung, +2 Konsum, +4 frei wählen (nicht mehr als +3 auf eine Fertigkeit)
Prägung	-
Vorteile	1 +3 frei wählen 2 Leidenschaft: frei wählen 3 Selbstvertrauen 4 Sozial: Gesellschaft 5 Freigeist 6 Geschenk im Wert von 500 AWE
Nachteile	1 Faul 2 Unordentlich 3 Tierscheu 4 Ungeschickt 5 Dekadenz 6 Wal

Jugend

Auszubildend

Jeder sucht seinen Platz in der Welt und dieser beginnt mit dem Gedanken, wie er am besten wirtschaftet. Das spätere Berufsleben dominiert in der Vorstellungswelt des jungen Erwachsenen. Er macht mit seiner Ausbildung den ersten Schritt in diese Richtung.

Attribute	+1 Bildung, +1 Willenskraft, +5 Attribute nach entsprechendem Beruf frei wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen)
Fertigkeiten	nach Ausbildungsziel 10 Fertigungspunkte unter Absprache mit der Spielleitung auf passende Fertigkeiten verteilen
Prägung	-
Vorteile	1 +4 nach Ausbildungsziel frei wählen 2 Sozial: nach Ausbildungsziel frei wählen 3 Disziplin 4 Ordentlich 5 Familienbande 6 Vorbild
Nachteile	1 Unsozial: nach Ausbildungsziel wählen 2: Schulden: 250 AWE 3 Gier 4 Ambition: nach Ausbildungsziel wählen 5 Rivale: nach Ausbildungsziel wählen 6 Ausbildung misslungen, nächste Karriere: Bürgerliche

Schule

Im Regen besitzen nur die friedlichen und ausgebauten Welten ein zentrales Schulsystem, welches per Gesetz Kinder wie Bürgerliche zu sich ruft. Schulbildung ist keine Selbstverständlichkeit und keine zwingende Voraussetzung für das Berufsleben. Diejenigen, die sich aber für die Schule entscheiden, schlagen damit auch gleichzeitig eine wissenschaftliche Laufbahn ein. Unter strengen Lehrplänen werden den Lernenden innerhalb weniger Chilaien alle wichtigen Bildungsgrundlagen vermittelt. Die höheren Klassen sind schwierig zu bestehen, doch sie formen den Geist umfassend.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +2 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Biologie, +1 Chemie, +1 Geologie, +1 Geschichte, +1 Kunstfertigkeit, +1 Mathematik, +1 Physik, +1 Planetologie, +1 Sprache, +1 Schrift
Prägung	Ausbildung: Schule
Vorteile	1 +3 Wissenschaft frei wählen 2 Disziplin 3 Ordentlich 4 Beste Freunde 5 Allgemeinwissen 6 Affinität: Wissenschaft
Nachteile	1 Neugier 2 Traum: Höhere Bildung 3 Faul 4 Selbstzweifel 5 Sucht: frei wählen 6 Schule abgebrochen: keine Wissenschaftskarrieren mehr

Wilde Jugend

Zielloses Nachtschwärmen, Liebschaften und der Geschmack von Anarchie machen die Jugend des Charakters wild. Er lebt sich selbst aus, erforscht seine Bedürfnisse und hat vor allem Spaß. Pflichten und Zukunftsgedanken kümmern ihn wenig, dafür ist er zu sehr mit der Gegenwart beschäftigt.

Attribute	+2 Charisma, +1 Konstitution, -1 Willenskraft, +3 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+1 Faustkampf, +2 Konsum, +1 Maskerade, +1 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +1 Rhetorik, +2 Verführung
Prägung	Selbstvertrauen
Vorteile	1 Kontakte (1): Zivil 2 Optimismus 3 Beste Freunde 4 Vernetzt 5 Resistenz: Drogen 6 Liebe: Kontakt 4: frei wählen
Nachteile	1 Faul 2 Gier 3 Sucht: Alkohol 4 Gebrochenes Herz 5 Vorstrafe 6 Wal

Darstellung

Mimik, Gestik, Emotionen und Bewegungen, das alles ordnet sich einem Skript unter. Wer auf dem Pfad der Darstellenden wandelt, erzählt durch sich und seinen Körper Geschichten, die unterhalten und anregen sollen. In Schauspielschulen oder bei privaten Aufführungen wird das Darstellungsgeschick ausgebildet. Das Ergebnis ist ein Facettenreichtum der eigenen Person und ein stetiges Bewusstsein über die mediale Wirksamkeit eigener Handlungen.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +2 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Etikette, +2 Kunstfertigkeit, +2 Maskerade, +1 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +1 Rhetorik, +1 Verführen
Prägung	Sozial: Alle
Vorteile	1 +3 Gesellschaft frei wählen 2 Leidenschaft: Maskerade 3 Alleinunterhaltende 4 Freigeist 5 Improvisationstalent 6 nächste Karriere: Stern
Nachteile	1 Ambition: Berühmt 2 Hyperaktiv 3 Selbstzweifel 4 Schöpfungswahn 5 Exzentrum 6 nächste Karriere: Zerbrochen

Zerbrochen

Menschen erleiden Niederlagen. Sie lernen aus ihnen oder treten sogar gestärkt aus ihnen hervor. Doch es gibt Ereignisse im Leben, die so prägend und schrecklich zugleich sind, dass Menschen an ihnen zerbrechen. Dies kann eine übergroße, allgegenwärtige Erwartungshaltung, ein Trauma oder Selbstverachtung auslösen. Was auch immer die Ursache war, sie wurde nicht verarbeitet und hat zu einer Lebenskrise geführt.

Attribute	-1 Willenskraft, +5 Attribute frei wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen)
Fertigkeiten	+8 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Trauma
Vorteile	1 +5 frei wählen 2 Familienbande 3 Beste Freunde 4 Mentor (20): frei wählen 5 +2 Attribute eigener Wahl 6 nächste Karriere: Errettet
Nachteile	1 Selbstzweifel 2 Vom Schicksal gestraft 3 Krankheit (psychosomatisch) 4 Vorstrafe 5 Exzentrum 6 nächste Karriere: Abgrund

Erwachsenenalter

Abgrund

Der Mensch besitzt vier große, aufeinander aufbauende Schutzmechanismen des Geistes: den Schlaf, den Zorn, den Wahnsinn und zu allerletzt den Tod. Eine Person die bereits so tief in den Abgrund ihres eigenen Lebens gefallen ist, steht vor dem letzten Tor. Sie lebt aus den Impulsen von Grundbedürfnissen. Sie weiß jedoch nicht, wofür sie lebt und sie hat auch nichts mehr zu verlieren. Sie ist leer und antriebslos.

Attribute	-2 Willenskraft, +6 Attribute frei wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen)
Fertigkeiten	+8 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Aufgegeben
Vorteile	1 +15 EP wählen 2 Innerer Friede 3 +3 Attribute eigener Wahl 4 Furchtlos 5 Vorteil 1 und 3 zusammen 6 Liebe, die den Charakter erlöst hat
Nachteile	1 Hass: frei wählen AWE 2 Exzentrum 3 Schwere Verletzungen 4 Unsozial: Alle 5 Wahnsinn 6 Suizidgefährdet

Beruf

Zu arbeiten bedeutet zu schaffen, Geld zu erwirtschaften und damit frei zu sein. Ein Beruf ist das Ziel der meisten mittelständischen Bürgerlichen. Er bietet Sicherheit des Einkommens, erfüllt alle sozialen Erwartungen und lässt zukünftige Familienplanungen zu. Selbst schwere oder schlecht bezahlte Arbeit wird einem Leben ohne Berufstätigkeit vorgezogen. Langweile kann den Geist zersetzen. Der Beruf nimmt auch eine Identität schaffende Funktion ein. Er führt das Wirken des Menschen zu einem bestimmten Sinn oder Ziel. Die Person lebt nicht nur für sich, sondern nun auch für andere oder ihre Pflichten. Sie kann damit ein Narrativ über sich erschaffen, was über das bürgerliche Einerlei hinausgeht. Eine Arbeit auszuführen, ist daher ein bedeutender sozialer, finanzieller und auch psychologischer Punkt im Leben eines Menschen.

Attribute	+7 Attribute nach entsprechenden Beruf frei wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen)
Fertigkeiten	Nach Berufswunsch 10 Fertigungspunkte unter Absprache mit der Spielleitung auf eine oder mehrere Fertigkeiten verteilen
Prägung	Gehalt: Niedriglohn/Schulabschluss/Studium: 5/10/25 AWE pro Zyklus
Vorteile	1 Kontakte (1): nach Beruf wählen 2 Sozial: nach Beruf wählen 3 Disziplin 4 Ordentlich 5 Affinität: nach Beruf wählen 6 Zugehörigkeit: nach Beruf frei wählen. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Nachteile	1 Gehorsam: Gesellschaft 2 Unpolitisch 3 Gier 4 Vom Schicksal gestraft 5 Verpflichtungen: nach Beruf wählen 6 Pazifist

Beispiel für Beruf: Prospektor

Attribute	+1 Bildung, +1 Intuition, +1 Konstitution, +2 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Ausschachten, +2 Feldreparatur, +2 Geologie, +3 0-G, +2 Sprengstoffe, +2 Wartung
Prägung	Gehalt: 10 pro Zyklus, Besitz: Asteroidenausrüstung (V) bis 500 AWE
Vorteile	1 +4 Natur/Technik 2 Kontakte (2): Zivil 3 Aufmerksamkeit 4 Besitz: Asteroidenausrüstung (S) frei wählen 5 Mineraliengespür 6 geheimes Wissen um 3 Edelmetallvorkommen auf einen noch unentdeckten Asteroiden
Nachteile	1 Schulden: 500 AWE 2 Unpolitisch 3 Gier 4 Schwere Verletzung 5 Krankheit 6 Verpflichtungen: Form

Bürgerliche

Menschen können bürgerliche Rechte von einzelnen Städten, Kolonien, Systemen oder der bekannten Galaxis erhalten. Besonders in Gesellschaften mit Wohlfahrtsystem ist es möglich, auch ohne Beruf als Bürgerliche sein Leben zu bestreiten. Dennoch wird das reine Dahinleben nicht gern gesehen. Bürgerlich zu sein, ist damit ein geflügelter Ausdruck für temporäre Arbeitslosigkeit geworden. Unbeeinflusst davon wissen Bürgerliche ihre Zeit vergnüglich oder produktiv zu nutzen. In den Wolken existiert ein bedingungsloses Grundeinkommen. Unabhängig von der persönlichen oder wirtschaftlichen Situation erhält ein Mensch das Geld für seine Miete, Lebensmittel und einen Freibetrag für Luxusartikel und die eigene Realisierung. Das sind 5 AWE pro Zyklus. Die Zahl stellt gleichzeitig die Grenze für den Mindestlohn oder die Höhe der Aufstockung von Gehältern unter dieser Grenze dar.

Attribute	+6 Attribute frei wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen)
Fertigkeiten	+2 Ernährung, +2 Konsum, +2 Zivil frei wählen, +2 frei wählen
Prägung	Gehalt: 5 AWE pro Zyklus
Vorteile	1 +15 EP 2 Sozial: Zivil 3 Optimismus 4 Selbstvertrauen 5 Beste Freunde 6: Leidenschaft: frei wählen
Nachteile	1 Unordentlich 2 Selbstzweifel 3 Unsozial: Gesellschaft 4 Stolz 5 Gier 6 Vom Schicksal gestraft

Errettet

Manchmal gibt es für Menschen Wunder, die Anlass geben, an liebende Götter zu glauben. Die Welt mag noch so düster erscheinen, aber ein Ereignis oder eine Person hat sie erhellt. Der Charakter konnte aus dem Käfig seiner Tristesse befreit werden und sich neue Ziele setzen. Er ist neugeboren worden. Dieser Neuanfang beflügelt ihn. Er schöpft große Kraft aus dem Erlebnis und kann seine gesamte Freizeit seinen Zielen unterordnen. Dabei wird er ein Gefühl des Richtigen und Sinnvollen empfinden, das ihn in einem Weißkreis aufblühen lässt. Es ist eine sehr tätige und produktive Phase des Charakters.

Attribute	+1 Charisma, +2 Willenskraft, +4 Attribute frei wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen)
Fertigkeiten	+6 einer Kategorie frei wählen, +4 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Vorteil je nach dem Grund für diesen Lebensabschnitt frei wählen, es muss ein personenbezogener Vorteil sein, alternativ kann auch das Trauma aus der vorherigen Karriere entfernt werden
Vorteile	1 +15 EP 2 Selbstvertrauen 3 Würde 4 Innerer Frieden 5 Vorbild 6 Furchtlos
Nachteile	1 Kodex: frei wählen 2 Idealismus 3 Schulden: 500 AWE 4 Verpflichtungen: frei wählen 5 Versteift 6 Exzentrum

Handelsleben

Der Handel ist der Motor des zivilisierten Lebens. Er durchdringt alles. Jeder darf mit jedem handeln. Bis auf Zoll und einige Export- und Importverbote sind dem Handel keine Grenzen gesetzt. Wagemutige Handelnde zwischen den Sternen steht der Weg zum Reichtum offen. Ein Leben im stetigen Güterverkehr ist ein Leben in Bewegungen zwischen Welten und Gesellschaften. Durch die schwierige Versorgungslage vieler Systeme im Regen nimmt der Handel dort noch einmal eine besondere Stellung ein. Durch Krieg oder mangelnde Infrastruktur werden lebenswichtige Güter nicht immer in ausreichenden Massen produziert. Handelnde können deshalb mit ihren Waren hier Leben retten. Darüber hinaus bilden sie eine wichtige Verbindungsstelle nach außen. Sie sind durch ihre Reisen stets über das aktuelle Geschehen informiert oder kennen genug andere Personen, die es für sie sind. Handelnde werden deswegen im Regen meist gut behandelt und erfreuen sich vieler Bekanntschaften. Durch den ständigen Mangel können sie zudem hohe Profite erwirtschaften. Das macht sie jedoch auch zu priorisierten Zielen für Piraten. Das Handelsleben ist somit ein Leben auf dem schmalen Grat zwischen ständiger Gefahr und Reichtum.

Attribute	+1 Bildung, +2 Charisma, +1 Intelligenz, +2 Intuition, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Etikette, +1 Fahren/Fliegen, +1 Jura, +1 Mathematik, +1 Menschenkenntnis, +1 Rhetorik, +2 Schätzen, +1 Sternennavigation, +1 Wirtschaftswissen
Prägung	Kalkulierender Geist
Vorteile	1 Sozial: frei wählen 2 Unternehmungsgeist 3 Zugehörigkeit: UHA und +4 Gunst UHA 4 Anfangsausrüstung: Handelswaren frei wählen im Wert von 500 AWE 5 Besitz: bis zu zwei kostenlose Frachträume für das eigene Schiff 6 Reichtum
Nachteile	1 Unsozial: Verbrechen 2 Ambition: Handelsunternehmen 3 Gier 4 Skepsis 5 Pazifist 6 Feindschaft: frei wählen und Schulden: 1000 AWE

Verbrechen

Kindheit

Diebchen

Aus der Not der Lebensumstände wird Kriminalität geboren und Menschen allen Alters sind davon betroffen. Früh wird deutlich, dass die Unschuld eines Kindes eine ideale Tarnung ist. Selbst wenn die Kinder beim Stehlen erwischt werden, so droht ihnen höchstens eine Tracht Prügel. Nur die wenigsten Menschen sind so kaltherzig, ein Kind zu töten. Nichtsdestotrotz leben Diebchen in ständiger Gefahr und Not. Sie sind gezwungen ihre Fingerfertigkeiten schnell zu entwickeln, um keinen Hunger leiden zu müssen.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +2 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, -1 Bildung
Fertigkeiten	+2 Athletik, +2 Diebstahl, +1 Geheimes Wissen, +1 Heimlichkeit, +1 Orientierung, +1 Schleichen, +1 Sicherheit, +1 Überleben
Prägung	Aufmerksamkeit
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 +3 Gunst: Verbrechen frei wählen 3 Geschärfter Blick 4 Beute 5 Fingerfertigkeit 6 Straßenakrobat
Nachteile	1 Traum: Zivil 2 Neugier 3 Schwere Verletzung 4 Gier 5 Skepsis 6 Einhändig

Kurierdienst

Kinder verstehen vieles als Spiel. Sie rennen, toben sich aus und erhalten zum Dank einen Bonbon. Erst später wird ihnen bewusst, welches Spiel sie damals gespielt haben. Im Gegensatz zu verwaorsten Diebchen ist ein Kurier Teil der organisierten Kriminalität. Er gehört einer Familie an, die für das Verbrechen arbeitet oder wird in die Dienste der Familie eingearbeitet. Das Kind wird dadurch gesellschaftlich erzogen und hat einen Platz in der kriminellen Struktur.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +2 Konstitution, +1 Kraft
Fertigkeiten	+2 Athletik, +1 Etikette, +1 Geheimes Wissen, +2 Heimlichkeit, +1 Maskerade, +1 Menschenkenntnis, +1 Orientierung, +1 Schleichen
Prägung	Kontakte (1): Verbrechen
Vorteile	1 +3 Gesellschaft frei wählen 2 Sozial: Verbrechen 3 Geschenk: 250 AWE 4 Selbstvertrauen 5 Schuldigkeit 6 Zugehörigkeit: Verbrechen frei wählen. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Nachteile	1 Unsozial: Zivil 2 Traum: Klanmitglied 3 Neugier 4 Selbstzweifel 5 Sucht: Adrenalin 6 -5 Gunst: Verbrechen frei wählen

Kinderarbeit

Eine hohe Belastung und psychischer Druck wirken sich stark auf die Entwicklung des Heranreifenden aus. Deswegen ist Kinderarbeit allgemein verboten. Doch wie überall siegt die praktische Lebensnotwendigkeit. Wenn Kinderhände gebraucht werden, gibt es Sklavenfangende oder hungerrige Eltern, die den Bedarf decken. Die Kinder führen ein unglückliches Leben, dem sie unbedingt entkommen wollen.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +2 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +2 Kraft, +2 Konstitution, +1 Wahrnehmung, -1 Bildung, -1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Ausschachten, +2 Heimlichkeit, +1 Menschenkenntnis, +2 Schleichen, +2 Überleben, +1 Natur/Technik/Verbrechen frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Traum: Freiheit
Vorteile	1 Disziplin 2 Beute 3 Fingerfertigkeit 4 Verwerter 5 Konzentration 6 Furchtlos
Nachteile	1 Stigma 2 Schwere Verletzung 3 Krankheit 4 Skepsis 5 Trauma 6 Nächste Karriere: Zerbrochen

Jugend

Bandenmitglied

Wer keine Familie besitzt, der schafft sich eine. Selbst die Verlorenen sehnen sich nach Gemeinschaft. Eine Bande ist ein Auffangnetz für Orientierungslose und Verzweifelte. Sie gibt nicht nur in einen begrenztem Rahmen Sicherheit, sondern ist vor allem frei und autonom. Um dies zu gewährleisten oder einfach nur um die eigene Freizeit auszugestalten, begehen Banden Delikte.

Attribute	+1 Charisma, +1 Beweglichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+1 Ausschlagen, +1 Diebstahl, +1 Faustkampf, +1 Fernkampf, +1 Geheimes Wissen, +1 Heimlichkeit, +1 Konsum, +1 Terror, +1 Sicherheit, +1 Überleben
Prägung	Zugehörigkeit: Verbrechen frei wählen. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Vorteile	1 +4 Verbrechen frei wählen 2 Sozial: Verbrechen 3 Selbstvertrauen 4 Beute 5 Schuldigkeit 6 Bandenführung, 2 Kontakte (3): Verbrechen
Nachteile	1 Traum: Klanmitglied 2 Gesucht: leicht 3 Gier 4 Idealismus 5 Ambition: Beste Bande in der Region werden 6 Sucht: Diebstahl

Einzelgang

Der Mensch selbst will sein Handeln bestimmen. Einige übernehmen nur für sich selbst die Verantwortung und lassen keine weiteren Personen an den eigenen Taten teilhaben. Es ist der Weg einsamer Autonomie, den dieser Mensch geht. Er ist auf sich gestellt und muss nur auf sich selbst achten. Es ist schwierig mit einem der Gesellschaft entwöhntem Wesen zu sprechen, doch oftmals lohnt es sich. Ohne die Ablenkung der Anderen hat die Person besondere Erfahrungen und Fertigkeiten entwickelt, die sie durchaus gegen Geld feilbietet, um weiter ungestört leben zu können.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Willenskraft, -1 Charisma, +2 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+1 Ernährung, +1 Konsum, +1 Überleben, +6 Natur/Verbrechen
Prägung	Selbstvertrauen
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Aufmerksamkeit 3 Leidenschaft: frei wählen 4 Disziplin 5 +1 Attribut frei wählen 6 Freund fürs Leben: Tierbegleiter mit 5 Evolutionspunkten frei wählen und Tierbund
Nachteile	1 Unsozial: Gesellschaft, Zivil 2 Aggressor 3 Kodex: Überleben 4 Skepsis 5 Exzentrum 6 Alte Kontakte enden

Gaukeltum

Einfachheit und Schönheit liegen dicht beieinander. Reisende, die sich am Facettenreichtum der Natur nicht sättigen können, verdingen sich mit Schauspiel, Unterhaltung und Kleinhilfen in den Kolonien. Oftmals werden Quotel diese Form von Lebensführung zugerechnet, aber es gibt deutlich mehr Entdeckende und Genießende aus allen Ethnien, als geahnt wird.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +2 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +2 Kreativität
Fertigkeiten	+1 Basteln, +1 Diebstahl, +1 Geheimes Wissen, +1 Geschichte, +2 Kunstfertigkeit, +2 Legendenkenntnis, +1 Menschenkenntnis, +1 Orientierung
Prägung	Optimismus
Vorteile	1 +3 Natur/Gesellschaft/ Verbrechen frei wählen 2 Familienbande 3 Fingerfertigkeit 4 Kontakte (2): frei wählen 5 Alleinunterhaltende 6 Allheim
Nachteile	1 Unordentlich 2 Faul 3 Neugier 4 Naiv 5 Idealismus 6 Bewegungsdrang

Klananwerbung

Die Piratenkläne stehen nicht jeder Person offen. In einem hekadenlangen Prüf- und Ausbildungsverfahren zeigt sich, ob eine Person würdig ist, Teil des Klans zu werden. Die Prüfungen sind von Klan zu Klan unterschiedlich. Sie alle verlangen jedoch Gehorsam, Opferbereitschaft und Unauffälligkeit. Erst wenn diese Säulen errichtet sind, ist der Weg in die Halle des Klans geöffnet.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kraft, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Ausschlagen, +1 Basteln, +1 Fernkampf-Waffe, +1 Geheimes Wissen, +1 Heimlichkeit, +1 Kampfpilot, +1 Nahkampf-Waffe, +1 Schleichen, +1 Sicherheit, +1 Sternennavigation
Prägung	Sozial: Verbrechen, 1 Manöver frei wählen
Vorteile	1 +4 Natur/Technik/Verbrechen 2 Kontakte (2): Verbrechen 3 Kameradschaft 4 Mentor (30): Verbrechen 5 Geschenk: Waffe (V) im Wert bis zu 1000 AWE 6: Nächste Karriere: Spezialoperationen (nur Verbrechen)
Nachteile	1 Vorstrafe 2 Rivale: Verbrechen 3 Feindschaft: Klan frei wählen 4 Schwere Verletzung 5 Gesucht: schwer 6 Ausbildung gescheitert, keine Klan-Karrieren mehr

Erwachsenenalter

Klanmitglied

Diejenigen, die sich unter den strengen Prüfungen bewiesen haben, werden mit einem Ritual in die Struktur des Klans aufgenommen. Von nun an sind sie mehr als nur Kriminelle. Sie dienen einer komplexen Schattengesellschaft und werden gleichzeitig von ihr beschützt. Klanmitglieder sind respektiert und gefürchtet. Sie stellen die Elite des organisierten Verbrechens dar. Sie sind nun Teil einer Familie, um die es sich zu sorgen gilt. Bei entsprechender Begründung ist es nicht notwendig, vorher die Karriere Klananwerbung durchlaufen zu haben. Dies kann allerdings zu Ungleichheit innerhalb des Klans führen, weil die meisten anderen die Einweihungsrituale absolviert haben.

1 Die zerbrochene Maske

Die Maske rekrutiert ihre Mitglieder nur aus den Reihen von Telsios Veteranen oder nimmt jene auf, die sich vor der Königin in Rot bewiesen haben. Es ist eine große Ehre ein Splitter der zerbrochenen Maske zu werden. Es wird gemunkelt, dass der Aufnahme-ritus von der Zerstörung eines wertvollen Gegenstandes des Initianten, wie einem Schmuckstück oder einem Bild, oder einer zeremoniellen Maske handelt. Die Einsteigende erhält lediglich einen Splitter und einen weiteren für jeden treuen Dienst. Zu Banketten werden diese Stück für Stück wieder zusammengesetzten Gegenstände mit Stolz getragen. Denn sie zeigen nicht nur die Verdienste, sondern auch die Vervollständigung der eigenen Identität. Die Maske ist die Elite der Kläne. Wo die anderen rauben und brandschatzen, vermittelt und regiert die Maske. Sie hat daher auch einen strengen Kodex, dessen Einhaltung sie erwartet.

Attribute	+1 Charisma, +2 Bildung, +1 Intelligenz, +2 Intuition, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Fernkampf-Waffe, +1 Etikette, +1 Kampfpilot, +1 Maskerade, +1 Menschenkenntnis, +2 Politik, +1 Nahkampf-Waffe, +1 Philosophie, +1 Psychologie, +2 Rhetorik, +1 Strategie, +1 Taktik, +1 Überleben, +1 Waffenkenntnis
Prägung	Kodex: Ehre & Verbrechen, Zugehörigkeit: Zerbrochene Maske, 1 Manöver frei wählen, Politisch, +15 EP
Vorteile	1 +3 Fertigkeiten frei wählen 2 Elite 3 Kontakte (2): Gesellschaft & Verbrechen 4 Autoritäre Ausstrahlung 5 Würde 6 Favorisiert: +6 Gunst und Diplomatenausrüstung (S) bis zu 1000 AWE
Nachteile	1 Stolz 2 Hass: Fassusthulla-Syndikat 3 Rivale im eigenen Klan 4 Gnadenvoll 5 Idealismus 6 Gesucht: Rache eines anderen Klans

2 Die letzten Zeugen

Niemand weiß, wie die Zeugen rekrutieren. Einige vermuten, dass sie umfangreiche Datenbanken über alle möglichen Personen besitzen und sich daraus mit einem Algorithmus die geeignetsten Kandidaten herausuchen. Andere spekulieren, dass es gar keinen Kontakt zur Außenwelt gibt und nur Kinder von Agenten, wie damals in einer Gilde, Zugang zum Klan besitzen. Doch auch unter dem verschwiegensten aller Kläne gab es Personen, die ein anderes Leben wollten und ausgestiegen sind. Ihre Vernehmungen waren zwar geheim, doch einige Informationen davon sind trotzdem nach außen gedrungen. Sie beschreiben das Leben im Dienst der Zeugen als gewöhnlich. Es gibt kein Aufnahmeritual, keine Vorstellung, nur einen Kontakt. Sie gehen einem Beruf nach und sind von anderen Zivilisten in nichts zu unterscheiden. Bis die Kontaktaufnahme beginnt. Das können einzelne Zettel mit chiffrierter Sprache, rätselhafte Audiobotschaften oder seltsame Zufälle im Laufe eines Zyklus sein. Zumindest ist die Kontaktaufnahme nicht zurückverfolgbar. Wenn sie stattfindet, werden alle Banden des Tarnlebens untergeordnet. Um die Agenten zweifelsfrei zu verifizieren, ist jedem zudem ein Gegenstand oder ein Passwort mitgegeben wurden. Das können gewöhnliche Gegenstände oder auch Tätowierungen sein. Sie sind zumindest einzigartig und identifizieren die entsprechenden Zeugen eindeutig.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Bildung, +2 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +2 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Befreiung, +1 Computerkenntnis, +2 Ermittlung, +2 Geheimes Wissen, +1 Heimlichkeit, +2 Maskerade, +1 Menschenkenntnis, +1 Orientierung, +2 Schleichen, +1 Sicherheit, +1 Zugriff
Prägung	Aufmerksamkeit, Kodex: Gesellschaft, Zugehörigkeit: Die letzten Zeugen
Vorteile	1 +4 Technik/Verbrechen 2 Kontakte (2): Verbrechen & frei wählen 3 Kodeknackende 4 Geschärfter Blick 5 zwei Gegenstände (S) aus der Diplomatie und/oder Diskursrüstung frei wählen 6 Entdeckung
Nachteile	1 Neugier 2 Verpflichtungen: für die Tarnung 3 Kosme ist dem Charakter auf der Spur 4 Stumm 5 Kontakte wurden eliminiert 6 enttarnt und auf der Flucht

3 Der schlafende Schwan

Jeder Kriminelle kann für den Klan arbeiten. Aber um ein echter Schwan zu werden, gehört deutlich mehr dazu, als nur die Schmutzarbeit für die Vorgesetzten zu erledigen. Seine Befehle auszuführen ist nicht ausreichend. Die wahre Aufnahme in den Klan funktioniert darüber, einen Schwan zu beeindrucken. Stil, Kunstfertigkeit oder Schönheit sind die besten Möglichkeiten dazu. Erst dann beginnt der Aufnahmeritus, in dem der Initiant die Familienfeder erhält. Ähnlich dem Ehrungskonzept der Maske kann das Klanmitglied dann eine beliebige Anzahl an Federn, auch von unterschiedlichen Familien, sammeln und sie ausstellen. Sie dienen als Prestigeobjekte. Um aber aufzusteigen, ist die Entstehungsgeschichte des Klans wichtig. Nach jeder Beförderung wird dem Mitglied ein weiterer Teil der wahren Geschichte erzählt. Nur die höchsten und ältesten Schwäne kennen sie ganz. Sie können anhand dieses Wissens Stellung und Rang der Untergebenen beurteilen.

Attribute	+1 Charisma, +1 Beweglichkeit, +1 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +2 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +2 Etikette, +1 Fernkampfwaffe, +1 Geschichte, +1 Jura, +1 Konsum, +2 Kunstfertigkeit, +1 Maskerade, +1 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +1 Strategie, +2 Verführung
Prägung	Besitz: Garderobe, Kunstobjekte oder Freizeitobjekte im Wert von 500 AWE, Zugehörigkeit: Der schlafende Schwan
Vorteile	1 +3 Fertigkeiten frei wählen 2 Politisch 3 Geliebt 4 Freigeist 5 ein Ehrengegenstand (SM) frei wählen 6 Favorit: Hofstaatsposition frei bestimmen
Nachteile	1 Kodex: Verbrechen 2 Feindschaft: anderen Klan wählen 3 Sucht: Kultur oder Glücksspiel 4 Gebrochenes Herz zu einem schwarzen Schwan 5 Ambition: die wahre Geschichte des Schwans erfahren 6 Feindschaft: Baronin

4 Fassusthulla-Syndikat

Eine Mitgliedschaft im Syndikat ist schnell und unkompliziert. Die eintretende Person muss lediglich ein Kaliman oder mit einem solchen befreundet sein. Alternativ unterschreibt sich, nach einer regulären Bewerbung wie auf eine zivile Stelle, einfach einen Arbeitsvertrag.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Feilschen, +1 Fernkampfwaffe, +2 Jura, +1 Heimlichkeit, +1 Inneres Feuer, +1 Maskerade, +1 Menschenkenntnis, +1 Nahkampfwaffe, +1 Rhetorik, +1 Schätzen, +1 Strategie, +2 Wirtschaftswissen
Prägung	Kodex: Gesellschaft & Verbrechen, Zugehörigkeit: Fassusthulla-Syndikat
Vorteile	1 Unternehmungsgeist 2 Fingerfertigkeit 3 Selbstvertrauen 4 Kalkulierender Geist 5 Hehlerkumpel: pro 3 Zyklen 1 LE Edelsteine aus Superior 6 Mineraliengespür
Nachteile	1 Gehorsam: Yuba 2 Gier 3 Vorstrafe 4 Sucht: frei wählen 5 Feindschaft: alle anderen Kläne 6 Eine Mordende des Hasses wurde auf den Charakter geprägt

Prostitution

Es ist das älteste und erfolgreichste Gewerbe der Menschheitsgeschichte. Die Nachfrage und das Angebot für Geschlechtsverkehr ist eine Konstante. Unternehmende und Rotlichtketten können sich hierbei ganz auf die Triebe des Menschen verlassen. Doch gewöhnlicher Beischlaf gegen Geld ist nur eine Hälfte des Angebots. Durch das Netz wird ständig mit neuen Positionen, Szenarien und Mitteln der sexuellen Befriedigung experimentiert. Prostituierte stehen dabei an der niedrigsten Stelle der Geschäftshierarchie. Sie müssen sich in den neuen Moden und Wünschen schulen und diese über sich ergehen lassen. Gewalt und Sklaverei sind in dem Gewerbe gewöhnlich. So träumen viele Prostituierte sich einem Kollektiv anzuschließen, neue Menschen kennenzulernen und irgendwann zu den Begleiterinnen, den edlen und sozial bedeutsamen Prostituierten, aufzusteigen. Das Kollektiv erhält im Gegenzug Zugang zu anderen Auftragsgebenden und Einnahmequellen. Deshalb sind Prostituierte bei Söldnern durchaus willkommen.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +2 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Diebstahl, +1 Feilschen, +1 Heimlichkeit, +1 Konsum, +1 Maskerade, +1 Nahkampfwaffe, +2 Menschenkenntnis, +3 Verführung
Prägung	Kontakte (2): frei wählen, +15 EP
Vorteile	1 +4 Gesellschaft/Verbrechen/Zivil frei wählen 2 Geschenk: 250 AWE 3 Aufmerksamkeit 4 Fingerfertigkeit 5 Beste Freunde: jemand, der die Prostituierte beschützt und sie unterstützt 6 Geliebt: Glänzender
Nachteile	1 Hass: Verbrechen 2 Ambition: Begleiterin 3 Sucht: Liebe 4 Verpflichtungen: Verbrechen 5 Krankheit 6 Freier mit Besitzansprüchen

Straßenkampf

Nicht alle Kriminellen gehören Kläne oder Banden an. Manche von ihnen haben sich mit ihrer eigenen Kraft durch ihr Leben gekämpft. Die Straße ist ihr Ring und sie sind seine Champions.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +2 Kraft, +1 Konstitution
Fertigkeiten	+2 Athletik, +1 Heimlichkeit, +3 Kampfsport, +1 Schleichen, +2 Sport, +1 Überleben
Prägung	Aufmerksamkeit, 2 Kampfsportmanöver frei wählen
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Selbstvertrauen 3 Schuldigkeit 4 Straßenakrobat 5 1 Kampfvorteil frei wählen 6 Straßenchampion: einen Kampfsportstil wählen: 2 Manöver daraus frei wählen, +5 Bekanntheit, +250 AWE
Nachteile	1 Aggressor 2 Sucht: Schmerzmittel 3 Kodex: frei wählen 4 Schwere Verletzung 5 Vorstrafe 6 Nemesis: unbesiegter Rivale

Gesellschaft

Kindheit

Familienbetrieb

Familiäre Teilhabe und Vererbung ist eines der grundlegendsten Sozialkonzepte. So werden auch in der aufgeklärten Sternengesellschaft die Kinder im Unternehmensgeist des eigenen Betriebs großgezogen. Sie lernen frühzeitig ihre spätere Verantwortung und Privilegien kennen, um auf die Übergabe des Betriebes vorbereitet zu sein. Ihre Kindheit ist vor allem zielgerichtet.

Attribute	+1 Bildung, +1 Intelligenz, +4 Attribute nach dem zukünftigen Beruf wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen)
Fertigkeiten	+8 nach zukünftigem Beruf frei wählen, +3 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Zugehörigkeit: eigenes Unternehmen frei wählen (bis zu 5 Prestige und Wert)
Vorteile	1 Familienbande 2 Optimismus 3 Disziplin 4 Vorteil nach Beruf frei wählen 5 Affinität nach Beruf frei wählen 6 +1 Attribut frei wählen
Nachteile	1 Unsozial: Kategorie des zukünftigen Berufs 2 Traum: den eigenen Weg gehen 3 Zerstrittenes Elternhaus, durch die Unvereinbarkeit von Arbeit und Familie 4 Ambition: eigenes Unternehmen 5 Gier 6 Verpflichtung: Familie

Junge Künste

Jeder Mensch hat das Potenzial zum Großartigen, aber es muss entdeckt und gefördert werden. In zarten Jahren zeigt sich bereits eine erste Begabung für Künste aller Art. Das Kind hat das große Glück gehabt, dass seine Eltern aktiv nach dieser Begabung gesucht und sie unterstützt haben. Dieses Glück bedeutet auf der anderen Seite jedoch auch besondere Anstrengungen und selektive Freizeitgestaltung. Dadurch hebt sich das Kind von seinen Altersgenossen ab und scheint manches Mal schlicht anders als alle anderen zu sein.

Attribute	+1 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +2 Kreativität, +1 Intuition, +1 Wahrnehmung, +1 Attribut je nach Kunstform frei wählen
Fertigkeiten	+2 Kunstfertigkeit, +1 Philosophie, +3 Zivil frei wählen, +3 Gesellschaft frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Leidenschaft: Kunstfertigkeit
Vorteile	1 Selbstvertrauen 2 Geschenk: Gegenstände für die Kunstfertigkeit bis 250 AWE 3 Optimismus 4 Freigeist 5 Improvisationstalent 6 Preis gewonnen im Wert von 500 AWE, +7 Systemreputation frei wählen
Nachteile	1 Unsozial: unkreative Personen 2 Traum: Stern 3 Idealismus 4 Stolz 5 Ambition: eigene Kunstrichtung gründen 6 Schöpfungswahn

Vorzeigefamilie

Prestige und gesellschaftliche Erwartungen gehen Hand in Hand. Eine Maske für die Familie wird geschaffen und muss immer gepflegt werden. Makel an ihr werden nicht toleriert. Die Erziehung ist daher streng und beherrschend. Das Kind hat keine andere Wahl, als seinen vorherbestimmten Platz einzunehmen.

Attribute	+1 Bildung, +2 Charisma, +1 Intuition, +1 Wahrnehmung, +2 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Etikette, +1 Jura, +1 Maskerade, +1 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +1 Rhetorik, +2 Gesellschaft/ Zivil frei wählen
Prägung	Elite
Vorteile	1 +4 Gesellschaft frei wählen 2 Familienbande 3 Ordentlich 4 Disziplin 5 Würde 6 Stolz der Familie: Vorbild, Familienbande, +3 Fertigkeiten frei wählen
Nachteile	1 Unsozial: frei wählen 2 Zerstrittenes Elternhaus aber zum Schein noch zusammen 3 Stolz 4 Aggressor 5 Perfektionismus 6 Entehrt & von Zuhause geflohen

Jugend

Aufblühende Kunst

Die latenten Fähigkeiten eines Menschen gedeihen mit der Unterstützung anderer. Er wird ausgebildet, damit er mit seiner Kunst Geld verdienen kann. Doch den Applaus und den Respekt seiner Mitmenschen für seine Talente besitzt er bereits. Es ist der entscheidende Schritt, um sich als erfolgreicher Künstler zu etablieren.

Attribute	+1 Bildung, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, +1 Attribut je nach Kunstform frei wählen
Fertigkeiten	+3 Kunstfertigkeit, +2 Mediennutzung, +1 Schätzen, +3 Gesellschaft frei wählen
Prägung	Anfangsausrüstung: Gegenstände für die gewählte Kunst
Vorteile	1 Geliebt 2 Freigeist 3 Würde 4 Affinität: Kunstfertigkeit 5 +5 Systemreputation, Integrationsstufe: Bekannt frei wählen, 6 Nächste Karriere: Stern
Nachteile	1 Selbstzweifel 2 Schulden: 250 AWE 3 Perfektionismus 4 Schöpfungswahn 5 Exzentrum 6 Nächste Karriere: Zerbrochen

Glied in der Kette

Sicherheit ist ein wundervolles Gut. Die Zukunft wird planbar, die Zyklen werden zu Routine und der eigene Platz in der Welt ist klar. Ein Glied in der Kette zu sein, bedeutet keine Angst vor den Ungewissheiten des Lebens haben zu müssen. Es bedeutet keine besondere, aber zumindest eine Stelle in der Gesellschaft einzunehmen und Teil der Normalität zu sein. Das können Positionen in einem Betrieb, einem Erbe oder jede sonstige Stelle sein, in der der Mensch ein kleines Rad im Getriebe einer größeren Organisation einnimmt. Das Leben mag dann kein Abenteuer mehr sein, doch nicht jeder Mensch benötigt diese Freiheit.

Attribute	+1 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Konstitution, +1 Willenskraft, +2 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+6 Gesellschaft/Zivil frei wählen, +3 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Gehorsam: frei wählen
Vorteile	1 Optimismus 2 Kontakte (1): Gesellschaft 3 +1 Attribut frei wählen 4 Konzentration 5 Askese 6 Mitarbeitende der Hekade: Vorbild und +250 AWE
Nachteile	1 Hyperaktiv 2 Neugier 3 Unsozial: Unproduktive 4 Sucht: Adrenalin 5 Bewegungsdrang 6 Versteift

Jugendamt

Ambitionierte Jugendliche oder einflussreiche Eltern haben die Möglichkeit die Türen für ein Jugendamt zu öffnen. Der Heranwachsende beginnt am untersten Ende einer politischen Laufbahn. Er soll Erfahrungen sammeln und lernen, Verantwortung zu tragen. Obgleich sich die Aufgaben eher in einem gewöhnlichen Bereich bewegen, ist ein Jugendamt hoch angesehen. Der Person, die das Amt innehat, kommen Erwartung und Respekt gleichermaßen zu.

Attribute	+1 Bildung, +2 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Etikette, +2 Jura, +1 Politik, +1 Rhetorik, +1 Schrift, +1 Sprache, +2 frei wählen
Prägung	Kodex: Gesellschaft, Politisch
Vorteile	1 Ordentlich 2 Disziplin 3 Selbstvertrauen 4 Vorbild 5 Kontakt (1) zu einer bekannten Person eines Systems frei wählen 6 Nächste Karriere: Amt oder Diplomat
Nachteile	1 Unsozial: Religion & Verbrechen 2 Gehorsam: Gesellschaft 3 Pazifist 4 Naiv 5 Schwäche: Amtsmissbrauch 6 Entehrt

Medienwelt

Teil der Medienwelt zu sein, bedeutet sich stets mit den neusten Impulsen, Moden und Gerüchten auseinanderzusetzen. Mit Artikeln oder Aufnahmen als freier Autor wird der Lebensunterhalt bestritten. Es ist eine schillernde, glänzende Welt voller angenehmer Lügen und großartiger Versprechen. Die Person ist nicht nur reine Konsumierende von Informationen, sondern auch Agent und schafft Informationen selbst.

Attribute	+1 Bildung, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +2 Intuition, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +2 Geheimes Wissen, +1 Legendenkenntnis, +2 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +1 Schrift, +1 Sprache
Prägung	Vernetzt
Vorteile	1 +4 Gesellschaft/Zivil frei wählen 2 Selbstvertrauen 3 Kontakte (1): frei wählen 4 Aufmerksamkeit 5 Allgemeinwissen 6 Entdeckung eines Skandals
Nachteile	1 Faul 2 Neugier 3 Sucht: Nachrichten 4 Skepsis 5 Vorstrafe wegen Datenschutzverletzung 6 Feindschaft zu einer bekannten Person

Erwachsenenalter

Amt

Teil der politischen Maschine zu sein, heißt für die Gesellschaft einzutreten und große Verantwortung zu übernehmen. Es ist eine schwere Prüfung, da die Versuchungen der Korruption und des schnellen Geldes stark sind. Auf der anderen Seite kann zu großer Idealismus zu falschen Entscheidungen mit fatalen Konsequenzen führen. Eine politische Person muss dies stets beherzigen und sich bestmöglich präsentieren.

Attribute	+2 Charisma, +1 Bildung, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Etikette, +1 Jura, +1 Maskerade, +1 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +2 Politik, +1 Rhetorik, +1 Schrift, +1 Sprache, +1 Strategie, +3 Gesellschaft frei wählen, +2 frei wählen
Prägung	Resistenz: Gesellschaft, Kodex: Gesellschaft, +1 politischen Einfluss pro Zyklus
Vorteile	1 Kontakt (3): Zivil 2 Politisch 3 Vorbild 4 Schuldigkeit 5 Würde 6 +1 politischen Einfluss pro Zyklus, Kontakt zu bekannten Personen der gewählten Welt
Nachteile	1 Gier 2 Schwäche: Korruption 3 Idealismus 4 Gnadenvoll 5 Perfektionismus 6 Verpflichtung: Politik

Anerkannte Künste

Diese Person schafft nicht nur Kunst, die Kunst ist ihr tägliches Brot. In einen kleineren Rahmen hat sie es geschafft, Leidenschaft und Begabung für Geld anzubieten. Sie mag kein großer, bekannter Stern ihrer Art sein, aber sie strebt nach Bekanntheit und Anerkennung. Im gewissen Maße lebt sie einen Traum, denn sie lebt für und durch ihre Kunst.

Attribute	+1 Bildung, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +2 Kreativität, +1 Attribut frei wählen
Fertigkeiten	+1 Feilschen, +2 Kunstfertigkeit, +2 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +1 Philosophie, +2 frei wählen
Prägung	Welt wählen: Integrationsstufe: Populär, +7 Systemreputation, +10 Bekanntheit
Vorteile	1 Vernetzt 2 Geliebt 3 Zyklische Spenden von 25 AWE 4 Liebe: Kunst 5 Freigeist 6 Berühmt auf der gewählten Welt, +2 interportale Reputation
Nachteile	1 Traum: Berühmt 2 Selbstzweifel 3 Schöpfungswahn 4 Perfektionismus 5 Exzentrum 6 Kreativblockade verhindert weitere Werke

Avantgarde

Sie ist die selbst bezeichnete Elite der Menschheit. Bei Wein und gutem Käse genießen sie intellektuellen Diskurs und stoßen neue, teils wegweisende Richtungen an. Sie besitzen den Einfluss und die Innovationen Gesellschaften zu wandeln oder langanhaltende Veränderungen zu bewirken. Viele Neureiche sehen sich als Avantgarde an, ohne die Kreativität oder Intelligenz dazu zu besitzen. Daher kommt es oftmals dazu, dass Avantgarde eher untereinander intrigieren, als ihre Ideen tatsächlich umzusetzen.

Attribute	+2 Bildung, +1 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Kreativität, +2 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+1 Etikette, +1 Jura, +1 Maskerade, +1 Mediennutzung, +1 Politik, +1 Philosophie, +1 Rhetorik, +3 Gesellschaft/Wissenschaft frei wählen
Prägung	Freigeist, +10 EP
Vorteile	1 Geliebt 2 Würde 3 Selbstvertrauen 4 Leidenschaft: frei wählen 5 Vernetzt 6 Freundschaft zu einer bekannten Person des Regens
Nachteile	1 Dekadenz 2 Stolz 3 Idealismus 4 Naiv 5 Weltenfremd 6 Exzentrum

Diplomat

In einem Universum voller Heterogenität und Missverständnisse nehmen Diplomaten eine essenzielle Rolle ein. Sie vermitteln in allen Angelegenheiten und sind oftmals die Einzigen, die zwischen Krieg und Frieden stehen. Selbst der Piratenstaat kann auf ihren Einsatz nicht verzichten. Der Himmel hat eine eigene Organisation, die Gesandten, gegründet, um stets und überall in den bekannten Welten vermitteln zu können. Das alles führte dazu, dass Diplomaten in jeder Kultur hoch angesehen sind.

Attribute	+1 Bildung, +2 Charisma, +2 Intelligenz, +2 Intuition, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Anthropologie, +1 Feilschen, +1 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +3 Politik, +1 Philosophie, +2 Planetologie, +2 Rhetorik, +2 Schätzen, +2 Schrift, +2 Sprache
Prägung	Immunität: Gesellschaft, Gehorsam: frei wählen, Kodex: Gesellschaft, Kontakte (2): Gesellschaft, Politisch, Zugehörigkeit: frei wählen
Vorteile	1 +4 Gesellschaft frei wählen 2 Unternehmungsgeist 3 Vernetzt 4 Vorbild 5 Sozial: Alle 6 Im himmlischen Auftrag: Berühmt, überall willkommen
Nachteile	1 Gnadenvoll 2 Idealismus 3 Pazifist 4 Verpflichtung: Gesellschaft 5 Rivale: Gesellschaft 6 Verstrickt in politische Machenschaften

Investor

Geld muss ausgegeben werden, um noch mehr Geld zu verdienen. Aus Kreisläufen, Schuldhäufungen, Zinsen und gewinnbringenden Investitionen erlangen die Börsianer ohne eigene Produktion oder Arbeit Mehrwert. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Investitionen durchzuführen und das Verhalten der Märkte abschätzen zu können. Dazu ist Vernetzung und ein Auge für Begabung und Gewinn entscheidend. Ohne ein Unternehmen hinter sich reisen oftmals Investoren durch die Welten, um sich einen Überblick zu verschaffen und den Profit selbst abschätzen zu können.

Attribute	+1 Bildung, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Konstitution, +2 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Feilschen, +1 Mathematik, +1 Rhetorik, +1 Schätzen, +1 Schrift, +1 Sprache, +2 Strategie, +2 Wirtschaftswissen
Prägung	Aktien frei wählen im Wert bis zu 750 AWE, +10 EP
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Selbstvertrauen 3 Kontakte (2): frei wählen 4 Kalkulierender Geist 5 Unternehmungsgeist 6 Reichtum
Nachteile	1 Gier 2 Aggressor 3 Unsozial: Verbrechen & Natur 4 Stolz 5 Feindschaft: Gesellschaft 6 zusätzlich +1250 AWE & Gesucht: Mittel

Journalismus

Wahrheit ist ihr Produkt, Exklusivität ihre Garantie. Wo auch immer Ereignisse von Bedeutung stattfinden, versuchen Journalisten darüber zu berichten. Sie sind die Augen und Ohren der interstellaren Zivilgesellschaften. Ob sie nun Wahrheit erschaffen oder sie dokumentieren sei dahingestellt. Sie sind besonders im Regen die wichtigste Informationsquelle. Geschützt werden sie durch die allgemeine Pressefreiheit. Solange sie sich an den journalistischen Kodex halten, sind sie vor vielen rechtlichen Gefahren sicher.

Attribute	+1 Bildung, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Drohnentechnik, +2 Ermittlung, +1 Mediennutzung, +1 Menschenkenntnis, +1 Rhetorik, +1 Schrift, +2 Technik/Wissenschaft frei wählen
Prägung	Besitz: Kameradrohne & Presseausweis, Resistenz: Gesellschaft (Pressefreiheit)
Vorteile	1 +4 Natur/Zivil frei wählen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Aufmerksamkeit 4 Geschärfter Blick 5 Besitz: Journalistische Ausrüstung (S) bis 500 AWE 6 Entdeckung
Nachteile	1 Neugier 2 Kodex: Gesellschaft 3 Pazifist 4 Krankheit 5 Idealismus 6 +10 Bekanntheit und Kopfgeld 1000 AWE

Nachfolge

Wissen und Stellung wird versucht von Generation zu Generation an die Nachkommen weiterzugeben. Eine Nachfolgende zu sein, heißt in die Fußstapfen der Eltern oder des Mentors zu treten. Es heißt zu erben aber auch fortzuführen. Pflicht und Freiheit sind in einer Nachfolge eng miteinander verknüpft.

Attribute	+1 Bildung, +1 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Willenskraft, +2 Attribute eigener Wahl
Fertigkeiten	+4 Gesellschaft/Zivil frei wählen, +5 je nach Nachfolge frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Anfangsausrüstung & Besitz je nach Nachfolge mit Spielleitung absprechen
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 +1 Attribut frei wählen 4 Kalkulierender Geist 5 Unternehmungsgeist 6 Nachfolge eines kleinen Produktionsbetriebes (1 LE bis 350 AWE frei wählen pro Zyklus)
Nachteile	1 Schulden: 1000 AWE 2 Kodex: frei wählen 3 Traum: eigens Unternehmen 4 Gier 5 Rivale: frei wählen 6 Gebrochenes Herz da die Nachfolge die Beziehung zerstört hat

Stern

Wenige gelangen durch Talent, Kontakte und Erfolg in den Sternenhimmel. Sie sind die aufstrebenden Idole von Millionen von Menschen. Ihre Verehrenden ziehen durch die Systeme, um jedes ihrer Werke bewundern zu können. Die Bilder und mediale Darstellung sind alles entscheidende Waagschalen ihrer Popularität und ihres Erfolges. Ein Stern besitzt die Verantwortung gesehen zu werden und anderen Menschen zu leuchten. Dies ist der Weg zu Ruhm und Reichtum.

Attribute	+2 Charisma, +1 Wahrnehmung, +4 Attribute nach Berühmtheitsgrund frei wählen (nicht mehr als +2 auf ein Attribut verteilen)
Fertigkeiten	+1 Jura, +1 Konsum, +2 Kunstfertigkeit, +2 Mediennutzung, +1 Strategie, +7 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Berühmt, Reichtum, +15 EP
Vorteile	1 +4 frei wählen 2 Vorbild 3 Würde 4 Geliebt von einem Glänzenden 5 Immunität: Gesellschaft 6 Beste Freunde: besondere Person eines Systems
Nachteile	1 Idealismus 2 Sucht: frei wählen 3 Rivale: Gesellschaft 4 Dekadenz 5 Exzentrum 6 Verfolgt von Verehrern und Journalisten

Wissenschaft

Kindheit

Internat

Manche Eltern geben sich nicht mit frei verfügbarer Bildung zufrieden. Sie wollen in ihren Kindern das Besondere fördern, das alle liebenden Eltern in ihren Kindern sehen. Daher kommen für sie nur wissenschaftlich erstellte, pädagogische Lernsysteme in Frage. Ein Internat ist sehr teuer. Nur die oberen Schichten können sich einen Besuch leisten, was wiederum das Kind elitär prägt. Ein Internat bietet aber auch für reisende Eltern, die nicht die Möglichkeit besitzen, Kinder mitzunehmen, eine wichtige Erziehungsstütze.

Attribute	+2 Bildung, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Biologie, +1 Chemie, +1 Computerkenntnis, +1 Ernährung, +1 Etikette, +1 Jura, +1 Mathematik, +1 Philosophie, +1 Physik, +1 Planetologie
Prägung	Ausbildung: Schule, Elite
Vorteile	1 Kontakte (1): Gesellschaft 2 Konzentration 3 Freigeist 4 Leidenschaft: frei wählen 5 Mentor (20): Gesellschaft 6 Beste Freunde
Nachteile	1 Traum: Dozent 2 Unsozial: Zivil 3 Unordentlich 4 Faul 5 Schulden: 250 AWE 6 Rivale: Gesellschaft

Privatunterricht

Manche Eltern ist die Erziehung ihrer Sprösslinge so wichtig, dass sie nur privat unterrichten lassen. Dabei wird das Kind stark nach ausgewählten Erwartungen und Leitsätzen geformt. Nur Ansichten und Fakten, die die Eltern als wertvoll erachten, werden weitervermittelt. Wenn Privatlehrer eingestellt werden, dann passiert dies anhand bestimmter Qualifikationskriterien. Sofern es die Lebensumstände notwendig machen, lehren die Eltern selbst. Sie haben die bestmögliche Bildung für ihren Nachwuchs im Sinn.

Attribute	+2 Bildung, +2 Intelligenz, +1 Kreativität, +1 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Mathematik, +1 Planetologie, +1 Schrift, +1 Sprache, +4 Wissenschaft frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Mentor (20): Wissenschaft
Vorteile	1 +4 Wissenschaft frei wählen 2 Sozial: Wissenschaft 3 Ordentlich 4 +1 Attribut frei wählen 5 Konzentration 6: Affinität: Wissenschaft
Nachteile	1 Neugier 2 Unsozial: Religion 3 Naiv 4 Idealismus 5 Gehorsam: Wissenschaft 6 Perfektionismus

Schulkind

Als Kind in die Schule zu gehen, ist im Himmel und in den Wolken eine Selbstverständlichkeit. Im Regen jedoch besitzt nicht jedes System ausreichend Bildungseinrichtungen oder eine zufriedenstellende Grundversorgung, damit ein Schulbetrieb möglich ist. Eine Schulbildung zeugt daher von Zivilisation und den Aufwuchs in Sicherheit, auch wenn es kaum ein Kind gibt, das die Ausbildung zu schätzen weiß.

Attribute	+2 Bildung, +1 Beweglichkeit, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Biologie, +1 Chemie, +1 Computerkenntnis, +1 Ernährung, +1 Geschichte, +1 Mathematik, +1 Physik, +1 Planetologie, +1 Schrift, +1 Sprache
Prägung	Ausbildung: Schule
Vorteile	1 +3 Wissenschaft frei wählen, 2 Sozial: Wissenschaft 3 Kontakte (1): Zivil 4 Familienbande 5 Beste Freunde 6 Welle-Interesse: Nächste Karriere: Jugenduniversität wählbar
Nachteile	1 Neugier 2 Unordentlich 3 Faul 4 Schulden: 100 AWE 5 Hyperaktiv 6 Schulabbruch: keine Prägung, höhere Bildung oder Universität

Jugend

Höhere Bildung

Ein Sprichwort sagt, desto besser die Bildung, desto größer die Möglichkeiten. Nach dem Abschluss einer schulischen Ausbildung kann eine darauf aufbauende, intensive Lehre folgen. Sie vermittelt komplexes Fachwissen und bereitet auf die Universität vor. Nur die Hälfte der Bewohner des Regens besitzen überhaupt die Möglichkeit, diesen Wissenserwerb nutzen zu können. Menschen mit höherer Bildung sind somit definitiv bei Bewerbungen bevorteilt.

Attribute	+2 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Mathematik, +1 Mediennutzung, +1 Planetologie, +1 Schrift, +1 Sprache, +3 Technik/Wissenschaft frei wählen
Prägung	Allgemeinwissen
Vorteile	1 +4 Wissenschaft frei wählen 2 Kontakte (1): Zivil/Wissenschaft 3 Disziplin 4 Beste Freunde 5 Kalkulierender Geist 6 Leidenschaft: frei wählen
Nachteile	1 Traum: Universität 2 Schulden: 250 AWE 3 Sucht: Wissen 4 Stolz 5 Perfektionismus 6 Abschluss nicht geschafft: keine Universität mehr

Jugenduniversität

Nur wenige Begabte oder Jugendliche mit einflussreichem Elternhaus haben die Möglichkeit in ihrer Jugend bereits eine Universität zu besuchen. Das ist sowohl für die Person als auch für die gesamte Familie eine prestigeträchtige Errungenschaft. Doch in den Jugenduniversitäten wird viel verlangt. Sie mag die beste Berufsqualifikation sein, die im Regen existiert, jedoch scheitert jedes Semester gut die Hälfte aller Absolventen an den elitären Erwartungen der Universität.

Attribute	+2 Bildung, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +2 Willenskraft
Fertigkeiten	+7 Technik/Wissenschaft frei wählen, +4 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Ausbildung: Universität
Vorteile	1 +6 Technik/Wissenschaft frei wählen 2 Disziplin 3 Mentor (30): Wissenschaft 4 Freigeist 5 Affinität: Wissenschaft 6 Berühmt als Wunderkind, Koryphäe
Nachteile	1 Neugier 2 Idealismus 3 Schulden 350 AWE 4 Naiv 5 Pazifist 6 Exzentrum

Wissenschaftliche Assistenz

Durch persönliche Empfehlung oder bemerkenswerte Leistungen kann es Menschen gelingen, in den Kreis junger Wissenschaftler aufgenommen zu werden. Sie assistieren einem bekannten Forschenden oder einem Forschungskollektiv und lernen sehr viel bei Expeditionen und in den Mitzykluspausen. Ihre wissenschaftliche Karriere ist vorherbestimmt.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +2 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Etikette, +1 Mediennutzung, +1 Planetologie, +5 Natur/Technik/Wissenschaft frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Zugehörigkeit: Forschungskollegium frei wählen. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Vorteile	1 +3 frei wählen 2 Sozial: frei wählen 3 Kontakte (1): frei wählen 4 Freigeist 5 Besitz: Pilotenschein & +2 Fahren/Fliegen 6 Entdeckung
Nachteile	1 Neugier 2 Ungeschickt 3 Unsozial: Religion 4 Schwäche: frei wählen 5 Krankheit 6 Tod des Kollegiums und der Kontakte, während einer Expedition

Erwachsenenalter

Dozent

Jeder, der Daten gesammelt hat und diese auf wissenschaftlichen Niveau präsentieren kann, ist eingeladen, Seminare in einer Universität zu geben und Vorlesungen zu halten. Die Universitäten suchen selbst die Dozenten aus. Da es im Regen aber verhältnismäßig wenig abgeschlossene Doktoren gibt, werden auch viele Stellen für freie Dozenten angeboten. Das fördert Menschen mit besonderem Wissen, die aber keinen offiziellen akademischen Titel besitzen. Die Funktion des Lehrenden wird, durch das geringe Angebot, im Regen geschätzt. Bildung wird oft auch als Garant für Erfolg und Leistung gesehen. Einer Dozentenstelle kommt somit, vor allem in weniger stark entwickelten Welten, viel Achtung zu. Das heißt allerdings auch, dass die Grundvoraussetzungen für die Veranstaltungen schwieriger sind. Es fehlt meistens an Hochtechnologie. Das Auditorium bringt oftmals nur unzureichendes Vorwissen mit und der Zugang zu Quellen ist unzureichend vorhanden. Ein Dozent im Regen zu sein ist also eine Herausforderung, jedoch eine, die sich lohnt.

Attribute	+2 Bildung, +1 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Kreativität, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Lehren, +1 Mediennutzung, +2 Rhetorik, +4 Gesellschaft/Natur/Technik/Wissenschaft/Zivil frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Gehalt: 50 AWE pro Zyklus, Leidenschaft: Fach, welches unterrichtet wird, frei wählen, +15 EP
Vorteile	1 +3 Technik/Wissenschaft frei wählen 2 Elite 3 Kontakte (2): frei wählen 4 Vorbild 5 Geliebt 6 Koryphäe
Nachteile	1 Unsozial: Religion 2 Feindschaft: Tor 3 Gnadenvoll 4 Verpflichtungen: Wissenschaft 5 Skepsis als wissenschaftliche Methode 6 Exzentrum

Expeditionsleitung

Wagemutige Wissenssuchende drängt es zur Praxis. Das Universum ist voller Geheimnisse, die ergründet werden können. Neben Ruhm und Reichtum warten auch neue Erkenntnisse darauf, entdeckt zu werden. Es gibt im Regen geradezu einen Strom aus Expeditionen unterschiedlichster Ziele. Einige graben die Tiefen von Planeten um, um mehr über die Geschenke der Okima zu erfahren oder den Ort einer Legende zu entdecken, andere sind von den zahlreichen physikalischen Phänomenen fasziniert. Wissenschaftende werden zu Glücksrittern, die sich, trotz der Gefahren, in die unentdeckten Weiten des Alls hinauswagen. Gerade im Regen gehören zu so einer Reise viel Mut und Verstoßenheit dazu.

Attribute	+1 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Ermittlung, +1 Menschenkenntnis, +1 Schätzen, +1 Überleben +4 Natur/Technik/Wissenschaft frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Besitz: Forschungsausrüstung im Wert bis zu 500 AWE, +10 EP
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Autoritäre Ausstrahlung 3 Selbstvertrauen 4 Naturkind 5 Schüler als Expeditionsmitarbeitende 6 Entdeckung
Nachteile	1 Krankheit 2: Ambition: Berühmt 3 Schulden: 1000 AWE 4 Schwere Verletzung 5 Trauma 6 Einzige Überlebende der Expedition

Forschung

Wissenschaftende, die sich für den Weg der Forschung entschieden haben, leben ruhig, aber arbeitsam. Sie verschlingen neuste wissenschaftliche Lektüre ihres Fachbereiches und schreiben eigene Gedanken und Vermutungen in Artikeln. Sie sind die Theoretiker, die große und kleine Modelle entwerfen. Sie bilden den hauptsächlichen Teil des kritischen und falsifizierenden Diskurses, der die einzelnen Denkrichtungen zur Wissenschaft erhebt. Es mag ein unaufgeregtes Leben sein, aber es ist sicher und es wird ein Beitrag geleistet, der Menschen erfüllen kann. Die Geschichte zeigt überdies, dass häufig Expeditionen auf Grundlage einer theoretischen Forschung organisiert wurden. Es kann also auch Forschende dazu drängen, ihre Theorien in der Praxis beweisen zu wollen.

Attribute	+2 Bildung, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Ermittlung, +1 Mediennutzung, +6 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Kontakte (3): Wissenschaft, +10 EP
Vorteile	1 +3 frei wählen 2 Disziplin 3 Ordentlich 4 Leidenschaft: Fach wählen 5 Mentor (40): Wissenschaft 6 Zugehörigkeit: Welle, Gunst (Welle): +7
Nachteile	1 Naiv 2 Ungeschickt 3 Schwäche: Krankheit 4 Pazifist 5 Perfektionismus 6 Schöpfungswahn, es wird ununterbrochen geforscht

Universität

Anerkennung, Bildung und Anstrengung vereinen sich hier in einer einzigen Institution. Die Universität ist die höchste aller Bildungseinrichtungen und ihre Studenten werden von Semester zu Semester streng geprüft. Aus ihr entsteht die geistige Elite der jeweiligen Generation. Bereits an einer Universität zu studieren, ist ein Beweis für Leistungsfähigkeit und Willenskraft. Auch wenn sich das Bildungssystem im Regen noch in den Kinderschuhen befindet, wird in den Hochschulen bereits ein breitgefächertes Spektrum an Studienprogrammen angeboten. Die Studenten wissen selbst, dass sie hier nicht aus Müßiggang sitzen, sondern danach in die Führungsebene aufsteigen können. Die Semester sind demzufolge eng gestrickt. Dennoch will auch das Studentenleben angemessen zelebriert werden. Da die Bildungsträger fast ausschließlich aus den Wolken kommen und sich ihre Institute im Regen aufbauen, bringen sie ebenfalls viel metrite Studienkultur mit. Diese drückt sich in avantgardistischen Dichtzirkeln ebenso sehr aus, wie in wilden Feiern. Allerdings erhält sie durch die Einfachheit des Regens nochmals ihre eigene Färbung. Am Ende heißt Student im Regen zu sein, trotz der Mühen und Hindernisse, ein aufregendes Leben zu besitzen und was noch wichtiger ist, auf eine strahlende Zukunft hinzuarbeiten.

Attribute	+2 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Willenskraft, +1 Attribute frei wählen
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Mediennutzung, +7 frei nach Studienprogramm wählen (nicht mehr als +5 pro Fertigkeit)
Prägung	Ausbildung: Universität, +5 EP
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Elite 4 Askese 5 Mentor (40): Dozent, der den Charakter auf seine Doktorarbeit vorbereitet und an ihn glaubt 6 Besitz: Forschungsausrüstung (S) frei wählen
Nachteile	1 Faul 2 Unordentlich 3 Sucht: frei wählen 4 Gebrochenes Herz 5 Idealismus 6 Ewige Studierende: keine Prägung, 20 AWE pro Zyklus Kosten

Religion

Kindheit

Auserwählung

Symbole des Körpers, genetische Gaben oder Prophezeiungen können ein gewöhnliches Kind auf eine außergewöhnliche Stellung heben. Es wird von den Gläubigen verehrt und bekommt früh seine besondere Rolle anerzogen. Es wird für die religiöse Führung vorbereitet.

Attribute	+2 Bildung, +2 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Kreativität, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Inneres Feuer, +1 Legendenkenntnis, +1 Liturgiekenntnis, +2 Maskerade, +3 Reinheit, +2 Sakrales Wissen
Prägung	Elite, Geliebt, Kodex: Religion, Kontakte (3): Religion, Zugehörigkeit: Religion frei wählen. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Vorteile	1 Pilger, die dem Charakter folgen und ihn anbeten (Kontakte (4): Religion) 2 Furchtlos durch den Glauben 3 Berühmt für ein Wunder
Nachteile	1 Idealismus 2 das Göttliche als imaginärer Freund 3 Religiöser Wahnsinn

Initiant

Neuankömmlinge werden in Glaubensgemeinschaften mit offenen Armen empfangen. Sie legen ihre alten Laster ab, reinigen sich durch Rituale und werden Teil der religiösen Struktur. Ein neues Leben dämmert ihnen. Es ist ein Neuanfang und Vergessen alter Zyklen.

Attribute	+1 Bildung, +1 Charisma, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Inneres Feuer, +2 Liturgiekenntnis, +1 Maskerade, +1 Reinheit, +2 Sakrales Wissen, +2 Zivil frei wählen
Prägung	Kodex: Religion, Kontakte (1): Religion, Zugehörigkeit: Religion frei wählen. Nicht näher beschriebene Zugehörigkeiten auf Seite 570 bestimmen
Vorteile	1 +3 Religion frei wählen 2 Selbstvertrauen 3 Beste Freunde 4 Leidenschaft: in Religion frei wählen 5 Askese 6 Innerer Frieden
Nachteile	1 Unsozial: Wissenschaft 2 Verpflichtungen: Altes Leben 3 Traum: Religiöses Amt 4 Gnadenvoll 5 Selbstzweifel 6 Nächste Karriere: Büßend

Religiöse Gewohnheiten

Religionen sind vor langer Zeit ausgestorben. Sie entstanden unter Situationen erneut, in denen die Menschen in ihrer Verzweiflung sich an jede Hoffnung klammern mussten. Manches an ihrem Verhalten blieb übrig. Es lebt als Kultur oder Gewohnheit weiter. Der Ursprung ist den meisten Personen bekannt, bedeutet ihnen jedoch nichts. Dennoch lebt so auch das Potenzial für religiöse Ausübung im gewöhnlichen Leben weiter.

Attribute	+1 Bildung, +1 Intelligenz, +1 Intuition +1 Kreativität, +2 Attribute eigener Wahl
Fertigkeiten	+1 Liturgiekenntnis, +1 Reinheit, +1 Sakrales Wissen, +6 Natur/Zivil frei wählen
Prägung	Sozial: frei wählen
Vorteile	1 Sozial: Religion 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Familienbande 4 +1 Attribut frei wählen 5 Mentor (20): Religion 6 Geschenk: 300 AWE in Büchern und Artefakten
Nachteile	1 Neugier 2 Hyperaktiv 3 Religiöse Allzyklusregeln sind für alle verpflichtend 3 Naiv 4 Weltenfremd 5 Traum: Initiant 6 Abkehr von der Religion

Jugend

Büßend

Religion ist eine Institution der Hoffnung und der Absolution. Wenn das Leben um einen Menschen zusammenbricht, kann er in der Religion neue Stabilität finden. Dazu sind diverse Reinigungsriten und Ablassrituale von Nöten. Der Büßende will von seiner Sünde frei sein und ist bereit dafür viel zu tun. Das ist eine Kraft, die, richtig eingesetzt, viel bewirken kann.

Attribute	+1 Intuition, +2 Konstitution, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung, +2 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Inneres Feuer, +1 Liturgiekenntnis, +2 Reinheit, +1 Sakrales Wissen, +4 frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Stigma
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Disziplin 3 Optimismus 4 Askese 5 Mentor (20): Religion 6 Affinität: Religion
Nachteile	1 Hass: frei wählen 2 Selbstzweifel 3 Schwere Verletzung 4 Vorstrafe 5 Exzentrum 6 Keine Erlösung: Entehrt, Karriere: Zerbrochen wählbar

Entflammt

Wenn aus Glauben flammende Überzeugung wird, ist ein Mensch imstande die Realität aller zu verändern. Dogmen und Leitsätze der Religion werden für den Charakter zu den einzigen Wahrheiten. Er wünscht alle Personen mit seiner Überzeugung zu erleuchten. Das macht ihn selbst sehr fromm, aber auch aufdringlich.

Attribute	+2 Charisma, +2 Konstitution, +3 Willenskraft
Fertigkeiten	+2 Inneres Feuer, +1 Lehren, +2 Liturgiekenntnis, +1 Maskerade, +1 Menschenkenntnis, +1 Philosophie, +2 Rhetorik
Prägung	Liebe: Religion
Vorteile	1 +4 Religion frei wählen 2 Leidenschaft: Lehren 3 Selbstvertrauen 4 Vorbild 5 Schüler 6 Nächste Karriere: Religiöses Amt wählbar
Nachteile	1 Unsozial: frei wählen 2 Hass: Wissenschaft 3 Feindschaft: frei wählen 4 Religiöse Verpflichtungen 5 Stigma 6 Missionierungswahn

Mission

Das Wort ist das mächtigste Instrument einer Religion. Darauf folgen Rituale und Schrift. Um es einsetzen zu können, muss es gehört werden. Diese Aufgabe ist Pflicht und Selbstverständlichkeit zugleich und wird von speziell ausgebildeten Missionaren übernommen. Sie reisen entweder durch die Systeme und scharen Pilger um sich, oder haben einen festen Platz, von dem aus sie predigen. Den meisten Personen wird später ein Amt, als wichtige Verbindungsstelle der Glaubensgemeinschaft, anerkannt.

Attribute	+1 Bildung, +2 Charisma, +2 Intelligenz, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Inneres Feuer, +1 Liturgiekenntnis, +1 Lehren, +2 Rhetorik, +1 Schrift, +1 Sprache, +2 Natur frei wählen
Prägung	Kontakte (1): frei wählen, Nächste Karriere: Religiöses Amt frei wählbar
Vorteile	1 Leidenschaft: Lehren 2 Innerer Friede 3 Autoritäre Ausstrahlung 4 Vorbild 5 Naturkind 6 Besitz: kostenlose Mission mit allen Ausstattungen und Gegenständen, um einen geregelten Glaubensdienst durchzuführen. Es darf ein eigener Raum auf dem Schiff oder auf Planeten als Gebäude erstellt werden.
Nachteile	1 Unsozial: frei wählen 2 Ambition: Aufstieg zur Weltreligion 3 Gesucht: Mittel 4 Kopfgeld: 1000 AWE 5 Dekadenz 6 Nächste Karriere: Büßend

Erwachsenenalter

Glaubenskampf

Immer schon fragte sich die Menschheit, wann ein Krieg gerecht sei und immer schon wurden Begründungen konstruiert, um Kriege zu rechtfertigen. Ein Glaubenskrieger kennt nur einen Grund, die Heiligsprechung eines Krieges. Damit geht es für ihn um mehr als bloße Politik. Es geht um die grundlegendsten Ideale, die verteidigt werden müssen. Glaubenskrieger sind unerschrockene, gut ausgebildete Soldaten, die voller Überzeugung kämpfen.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Intuition, +1 Kraft, +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung, +2 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Faustkampf, +1 Fernkampf-Waffe, +1 Inneres Feuer, +1 Liturgiekenntnis, +1 Reinheit, +1 Taktik, +3 Militär frei wählen
Prägung	Aufmerksamkeit, Furchtlos
Vorteile	1 +3 Militär frei wählen 2 Kameradschaft 3 Kontakte (2): Militär 4 Geschärfter Blick 5 Geschenk: Waffe (S) für 750 AWE 6 Kriegsheld
Nachteile	1 Gesucht: Schwer 2 Schwere Verletzung 3 Stumm 4 Einarmig 5 Einbeinig 6 Einäugig

Gläubiges Leben

Was Religion stark macht, ist ihre Gemeinschaft. Es sind die Menschen, die sich aus Überzeugung gegenseitig helfen und unterstützen, Menschen die befreundet sind, bevor sie sich überhaupt kennen. Personen können allein schon in der Ausübung ihrer Religion und als Teil der religiösen Gemeinschaft Erfüllung finden.

Attribute	+1 Bildung, +1 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Kraft, +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+5 Religion frei wählen, +4 Zivil frei wählen (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
Prägung	Kontakte (1): frei wählen, +15 EP
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Optimismus 3 Sozial: frei wählen 4 Vorbild 5 Würde 6 Beispiel für gelungene Integration: +4 Bekanntheit, Resistenz: Gesellschaft, verhindert Nachteil 6
Nachteile	1 Unsozial: frei wählen 2 Idealismus 3 Selbstzweifel 4 Pazifist 5 Versteift 6 durch Verrat wurde der Charakter der Kosme gemeldet und ist auf der Flucht

Religiöses Amt

Wie jede andere Institution benötigt auch eine Glaubensgemeinschaft Führung und verleiht daher Ämter. Personen mit Führungskraft und Frömmigkeit oder aber mit wichtigen Errungenschaften im Leben werden einberufen. Sie tragen von da an eine hohe Verantwortung, genießen jedoch auch Privilegien.

Attribute	+1 Bildung, +2 Charisma, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Etikette, +1 Jura, +1 Maskerade, +1 Mediennutzung, +1 Philosophie, +2 Politik, +2 Rhetorik, +2 Sakrales Wissen, +2 Strategie, +3 Religion frei wählen
Prägung	Politisch, Vorbild, Verpflichtung: Religion, Gemeinde (Seite 346)
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Autoritäre Ausstrahlung 3 Unternehmungsgeist 4 Würde 5 Verehrt: +7 Zusammenhalt 6 etablierte Gemeinde: +10 Größe
Nachteile	1 Ambition: Gesellschaftliche Toleranz 2 Dekadenz 3 Rivale: Gesellschaft 4 Feindschaft: frei wählen 5 Kopfgeld: 1000 AWE 6: Bedrohung für die Gemeinde braut sich zusammen: +5 Gefahr

Natur

Kindheit

Ländlicher Aufwuchs

Eines der bekanntesten Bilder des Regens ist das idyllische Landleben. Es wird als ein einfaches, arbeitsames und ruhiges Aufwachsen in friedlichen Bedingungen gedacht. Das trifft bei weiter entfernten Toren jedoch nicht immer zu. Ohne eine schützende Zentralmacht sind die Menschen auf sich allein gestellt und können keine externe Hilfe bei Gefahren oder Problemen erwarten. Trotzdem zieht es viele Menschen auf das Land, denn es ist ein Leben in Freiheit.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +2 Konstitution, +1 Kraft
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Ernährung, +1 Klettern, +1 Legendenkenntnis, +1 Orientierung, +1 Produktion, +3 Natur frei wählen
Prägung	Optimismus
Vorteile	1 Kontakte (1): Natur/Zivil 2 Sozial: Natur 3 Familienbande 4 Beste Freunde Resistenz: Krankheit 6 Naturkind
Nachteile	1 Unsozial: Gesellschaft 2 Weltenfremd 3 Hyperaktiv 4 Naiv 5 Schwäche: Allergien frei wählen 6 Bewegungsdrang

Wilde Kolonie

Der Aufwuchs in den entfernteren Kolonien ist ein Überlebenskampf. Die Konkurrenzkriege führen immer wieder zu schrecklichem Leid und nagendem Mangel. Die Lebensumstände sind durch unzureichende Versorgung und unbekannte Krankheiten sehr schwer. Achtsamkeit und das Für-einander spielen für die Landgemeinschaften essentielle Rollen.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +2 Konstitution, +1 Kraft, +1 Kreativität, +1 Willenskraft, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Erste Hilfe, +1 Ernährung, +1 Feldreparatur, +1 Klettern, +1 Legendenkenntnis, +1 Ökologie, +1 Orientierung, +1 Terrainerfahrung, +1 Überleben
Prägung	Familienbande
Vorteile	1 +4 Natur frei wählen 2 Fingerfertigkeit 3 Aufmerksamkeit 4 Beste Freunde 5 Resistenz: Krankheiten 6 Entdeckung
Nachteile	1 Aggressor 2 Weltenfremd 3 Schwere Verletzung 4 Hyperaktiv 5 Trauma 6 Nächste Karriere: Überlebenskampf

Überlebende

Tragödien sind die Tropfen des Regens. Durch eine Mine oder Schlammlawine ist das Kind elternlos oder hat einen anderen, kritischen Verlust erlitten. Nun versucht es irgendwie in der wilden Welt zu überleben. Es ist auf sich allein gestellt oder muss sich zusätzlich noch um einen anderen Überlebenden kümmern. Härte und Kälte formen das Kind.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +1 Intuition, +1 Geschicklichkeit, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft, -1 Bildung, -1 Charisma
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Ausschlagen, +1 Diebstahl, +1 Erste Hilfe, +1 Ernährung, +1 Heimlichkeit, +1 Ökologie, +1 Orientierung, +2 Überleben
Prägung	Aufmerksamkeit, Aggressor
Vorteile	1 +4 Natur/Verbrechen frei wählen 2 Selbstvertrauen 3 Beute 4 Mentor (20): Natur 5 Resistenz: nach Terrain wählen 6 Naturkind
Nachteile	1 Unsozial: frei wählen Natur 2 Skepsis 3 Weltenfremd 4 Trauma 5 Tod aller Kontakte 6 Spricht kaum/Stumm durch die erlebten Schrecken

Jugend

Abenteuer

Ein Leben ohne Sicherheiten ist zeitgleich auch ein Leben voller Möglichkeiten. Die Person muss sich stetig neuen Herausforderungen stellen, die in Verlust oder Flucht enden können. Genauso können sie aber auch die Person zu Glück und Geld führen. Jeder Zyklus bringt Neues.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +2 Intuition, +1 Kreativität, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Befreiung, +1 Erste Hilfe, +1 Heimlichkeit, +1 Klettern, +1 O-G, +1 Orientierung, +1 Schleichen, +1 Überleben, +1 Tierbeherrschung
Prägung	Selbstvertrauen
Vorteile	1 +4 Natur frei wählen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Beute 4 Naturkind 5 Allheim 6 Entdeckung, Karriere: Stern wählbar
Nachteile	1 Neugier 2 Ambition: Entdeckung eines besonderen oder abgelegenen Reiseziels 3 Aggressor 4 Hyperaktiv 5 Krankheit 6 Sucht: Adrenalin

Hartes Kolonieleben

Krankheiten, Hunger, Krieg und Tod sind die vier stetigen Übel isolierter oder ferner Kolonien. Das Leben ist demzufolge von schwerer Arbeit und Verlust geprägt. Doch die Menschen geben nicht auf. Stattdessen versuchen sie sich anzupassen und sich gegen die Gefahren abzuhärten.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +2 Konstitution, +1 Kraft, +1 Kreativität, +1 Willenskraft, -1 Bildung
Fertigkeiten	+1 Ernährung, +1 Feldreparatur, +1 Ökologie, +1 Orientierung, +1 Produktion, +1 Terrainerfahrung, +1 Überleben, +2 Natur/ Technik frei wählen
Prägung	Resistenz: frei wählen
Vorteile	1 +4 Natur/Technik frei wählen 2 Familienbande 3 Fingerfertigkeit 4 Leidenschaft: Natur/Technik 5 Beste Freunde 6 Improvisationstalent
Nachteile	1 Gier 2 Aggressor 3 Schwere Verletzung 4 Verpflichtungen: Familie 5 Trauma 6 Krieg oder eine Katastrophe führen zur Karriere: Überlebenskampf

Überlebenskampf

Der Krieg wird für die Kolonisten des Regens immer gewohnter. Die, die fliehen, und die, die bleiben, sehen sich einem Überlebenskampf gegenüber. Moral wird zum Luxusgut. Sie müssen stehlen, verraten und töten, oder dieses Schicksal droht ihnen selbst. In solchen Lebensumständen hat ein Mensch keine Wahl mehr.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Kraft, +2 Kreativität, +1 Wahrnehmung, +2 Willenskraft, -1 Bildung, -2 Charisma
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Erste Hilfe, +1 Ernährung, +1 Fährtenlesen, +1 Feldreparatur, +1 Heimlichkeit, +2 Nahkampfwaffe, +1 Orientierung, +1 Überleben
Prägung	Aufmerksamkeit, Skepsis, 1 Manöver frei wählen
Vorteile	1 +4 Militär frei wählen 2 Beute 3 Geschärfter Blick 4 Allheim 5 Improvisationstalent 6 Waffen der Natur: gelingt der Reißeneffekt, erleidet das Ziel zum Blutungsschaden +3D pro KR, +3 Nahkampfwaffen
Nachteile	1 Unsozial: frei wählen 2 Exzentrum 3 Trauma 4 Schwere Verletzung 5 Bewegungsdrang 6 Wahnsinn

Reisend

Der Personen- und Güterverkehr ist, nach dem Söldnertum, das zweitgrößte Gewerbe im bekannten Universum. Reisende haben nicht nur alle Möglichkeiten schnell und billig durch Systeme oder auf Planeten zu reisen, sie sind auch ein gewöhnlicher Anblick. Der Reisende selbst kann viel durch die Vielfalt der Systeme und Menschen lernen. Wenn er sich nicht in die entfernteren Systeme wagt, ist das Reisen auch sicher.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Bildung, +1 Charisma, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Anthropologie, +1 Legendenkenntnis, +1 Ökologie, +1 0-G, +2 Planetologie, +1 Sternennavigation, +2 Natur/Technik/Zivil frei wählen
Prägung	Sozial: Natur
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Optimismus 4 Sozial: frei wählen 5 Beute 6 Resistenz: Krankheiten
Nachteile	1 Neugier 2 Hyperaktiv 3 Traum: jedes System einmal besucht zu haben 4 Gebrochenes Herz 5 Imaginärer Freund 6 Gesucht: Leicht

Erwachsenenalter

Aufbau

Der Aufbau einer eigenen Bleibe oder gar einer ganzen Kolonie ist der Pioniertraum des Regens. In den Jahren des Kolonielebens lernt ein Mensch alle Konstruktionsgrundlagen. Ihre Kenntnis ist in der ständigen Gefahr der Ferne notwendig, um sich den Wunsch vom eigenen Heim erfüllen zu können.

Attribute	+1 Bildung, +2 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Kreativität
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +1 Feldreparatur, +1 Geologie, +2 Konstruktion, +1 Mathematik, +1 Mechatronik, +1 Produktion, +1 Wartung
Prägung	Besitz: Formungsdrohne, Zugehörigkeit: Form
Vorteile	1 +4 Natur/Technik frei wählen 2 Sozial: frei wählen 3 Verwerter 4 Mineralien-gespür 5 Affinität: Technik 6 Besitz: Eigenheim im Wert von 2000 AWE (Orientierung: Seite 514)
Nachteile	1 Verpflichtung: Zivil 2 Ambition: eigene Kolonie gründen 3 Schöpfungswahn 4 Gehorsam: Himmel 5 Idealismus 6 Pazifist

Eremit

Von der Gesellschaft zurückgezogen und zu sich selbst gefunden leben Eremiten einsam in einem unbekannten Teil einer Welt. Sie haben schon zu viel gesehen oder wurden zu oft enttäuscht. Sie leben isoliert, weil sie Frieden suchen. Es bedarf eines starken Grundes, der Einsamkeit zu entsagen.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft, +1 Attribut frei wählen, -2 Charisma
Fertigkeiten	+1 Ökologie, +1 Terrainerfahrung, +2 Tierbeherrschung, +3 Überleben, +2 Natur frei wählen
Prägung	Affinität: Natur, Tierbegleiter mit 7 Evolutionspunkten frei wählen (S. 265) und Tierbund, Verwerter
Vorteile	1 Askese 2 Innerer Frieden 3 Leidenschaft: frei wählen 4 Improvisationstalent 5 Naturkind 6 Allheim und ein natürlich erschaffener Wohnraum
Nachteile	1 Weltenfremd 2 Pazifist 3 Exzentrum 4 Vorstrafe 5 Skepsis 6 Stumm

Erkundung

Das Universum ist voller Mysterien und unbekannter Orte. Während Expeditionen von Wissenschaftenden aller Disziplinen gezielt organisiert werden, erkunden andere Menschen schlicht aus Neugier. Entweder werden sie von Unternehmen beauftragt oder in ihnen brennt selbst die Lust auf das Unbekannte. Im Anschluss verkaufen sie dann Kartenmaterial oder Informationen. Dabei kann es passieren, dass vergessene Kolonien, Naturwunder oder alte Ruinen entdeckt werden. Der Regen ist groß und weit. Die Entdeckende erlangt das Recht auf ihre Entdeckung, sofern es nicht schon jemand vor ihr erhoben hat. Häufig drückt sich das im Namen des gefundenen Ortes aus. Gerade die Legenden von Schatzwelten und Piratenhöhlen voller Beute können Menschen auf ihrer Suche beflügeln. Im Regen zu erkunden, heißt sich stets in Gefahr zu begeben. Es heißt aber auch den Wert des Unerforschten zu schätzen und ihn vielleicht sogar zu erlangen.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Konstitution, +2 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Athletik, +2 Fahren/Fliegen, +1 Legendenkenntnis, +2 Sternennavigation, +3 Natur frei wählen
Prägung	Besitz: Pilotenschein, Neugier, +15 EP
Vorteile	+4 Natur/Technik frei wählen 2 Kontakte (2): frei wählen 3 Selbstvertrauen 4 Forschungsausrüstung (S) frei wählen 5 Entdeckung 6 Zugehörigkeit: Tor, +6 Gunst, Tor finanziert Expeditionen, dafür werden die Ergebnisse mit niemanden anderen als Tor geteilt
Nachteile	1 Unordentlich 2 Faul 3 Schulden: 500 AWE 4 Hyperaktiv 5 Ambition: der größte Entdeckende des Regens zu werden 6 Trauma aus Reiseunglück

Überlebenskunst

Überlebende werden nicht geboren, sie erschaffen sich selbst durch Geschick, Mut und Glück. Menschen, die nichts anderes kennen, als den Widrigkeiten und Gefahren ihrer Umwelt zu trotzen, entwickeln eine Profession darin. Sie werden zu Überlebensspezialisten. Vorsicht und Voraussicht sind ihre Gaben und Sicherheit der Preis, den sie für ihre Führung verlangen. Häufig sind andere in ihrem Territorium eher eine Bedrohung und selbst wenn sie freundlich gesinnt sind, werden sie oft als Last empfunden. Am besten kommt der Charakter allein zurecht, wobei auch er angenehme Gesellschaft schätzen kann. Er steht mittlerweile über dem Überleben. Er weiß, wie er am Leben bleibt. Jetzt will er mit seinen Fertigkeiten und Wissen leben.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +2 Intuition, +1 Konstitution, +2 Kreativität, +1, Wahrnehmung, +1 Willenskraft, -1 Bildung, -1 Charisma
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Ausschlagen, +1 Basteln, +1 Erste Hilfe, +1 Heimlichkeit, +1 Orientierung, +1 Schleichen, +1 Sicherheit, +2 Überleben
Prägung	Improvisationstalent, 2 Manöver frei wählen
Vorteile	1 +4 Natur/Verbrechen/Technik frei wählen 2 Besitz: Fernkampfwaffe (V) & +3 Fernkampfwaffe 3 Allheim 4 Straßenakrobat 5 Furchtlos 6 Meisterschaft der Improvisation
Nachteile	1 Unsozial: frei wählen 2 Weltenfremd 3 Kodex: frei wählen 4 Trauma 5 Exzentrum 6 Feindschaft: frei wählen

Technik

Kindheit

Flottenkind

Für bestimmte Berufsstände oder auch für Quotel ist es nicht ungewöhnlich, lange Zeit auf Schiffen oder Raumstationen zu verbringen. Das entbindet die Eltern natürlich nicht von der Pflicht der Kinderbetreuung. Die Kinder wachsen entweder in speziellen Sektionen auf, oder häufiger in den Sektionen, in denen sie sich am wohlsten fühlen.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +2 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung, -1 Konstitution
Fertigkeiten	+1 Computertechnik, +1 Drohnentechnik, +1 Feldreparatur, +1 Konstruktion, +1 0-G, +1 Sternennavigation, +1 Waffenkenntnis, +1 Wartung, +1 Technik frei wählen
Prägung	Schwäche: Krankheit
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Fingerfertigkeit 4 Askese 5 Disziplin 6 Besitz: steuerbare Miniaturschiffssammlung, Wert: 150 AWE
Nachteile	1 Neugier 2 Unordentlich 3 Hyperaktiv 4 Krankheit 5 Traum: Planeten bewohnen 6 Schwäche: Planetengravitation, der Körper ist 0G gewöhnt

Technoide Umwelt

Der Aufbau des Regens ist ein langwieriger Prozess, der noch viele Chiliaden in Anspruch nehmen wird. Erste Wirtschaftszentren existieren mittlerweile in den ersten Toren. Kinder, die dort aufwachsen, haben einen ähnlichen Lebensstandard wie in den Wolken zu erwarten. Sie erleben in unbeschwerter Kindheit die großen und kleinen Wunder der Zivilisation, ohne sich vor dessen kriegerischem Auswuchs fürchten zu müssen.

Attribute	+1 Bildung, +1 Charisma, +1 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +1 Kunstfertigkeit, +1 Mechatronik, +1 Mediennutzung, +4 Zivil frei wählen
Prägung	Affinität: Technik
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Sozial: Technik 3 Kontakte (1): Technik 4 Leidenschaft: Technik frei wählen 5 Vernetzt 6 Besitz: Unterhaltungsdrohne
Nachteile	1 Faul 2 Unordentlich 3 Traum: Ingenieurausbildung 4 Ungeschickt 5 Unsozial: Natur 6 Tierscheu

Wellen-Domäne

Kinder, die in Wellen-Domänen aufwachsen, sind mit Technologie sehr verbunden. Technologie und Wissenschaft macht ihr Leben aus. Um sie herum wird geforscht, experimentiert und entwickelt. Sie selbst finden sich als Teil der Forschung wieder oder spielen in den wunderlichen Apparaturen Verstecken. Welle fördert zudem Kinder intensiv und stellt sie oft als jüngste Angestellte ein.

Attribute	+2 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +1 Mechatronik, +1 Mediennutzung, +1 Sicherheit, +1 Zugriff, +2 Wissenschaft frei wählen
Prägung	Affinität: Wissenschaft, Optional: Zugehörigkeit: Welle & 100 AWE
Vorteile	1 +4 Wissenschaft frei wählen 2 Kontakte (1): Wissenschaft 3 Disziplin 4 Geschenk (Stipendium): 250 AWE 5 Allgemeinwissen 6 Karriere: Jugenduniversität wählbar, durch großes Potenzial
Nachteile	1 Unsozial: Religion 2 Gnadenvoll 3 Gehorsam: Welle 4 Traum: Welle-Mitarbeit 5 Idealismus 6 Prüfung gescheitert, keine höhere Bildung wählbar

Jugend

Drohnenlenkung

Drohnen ersetzen bereits seit langer Zeit Gerätschaften für Schwerstarbeiten. Die Entwicklung der Drohnen hat sich seitdem stark beschleunigt und es gibt mittlerweile Drohnen für alle Lebensbereiche. Durch die problematische und fehleranfällige KI-Programmierung sowie der Angst vor einem Drohnen-Amoklauf braucht es immer noch Bedienmannschaften für Drohnen. Dabei wird im Regen jeder eingestellt, der weiß, wie die komplexe Steuerung der Drohnen zu handhaben ist.

Attribute	+1 Bildung, +2 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +2 Drohnentechnik, +1 Feldreparatur, +1 Mechatronik, +1 Wartung, +1 Zugriff, +2 Technik/Zivil frei wählen
Prägung	Besitz: Drohnenschein
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Kontakte (1): Technik 3 Aufmerksamkeit 4 Leidenschaft: Drohnentechnik 5 Affinität: Technik 6 Beistz: Drohne (V) frei wählen
Nachteile	1 Faul 2 Gier nach Technik 3 Schulden: 250 AWE 4 Imaginärer Freund 5 Ungeschickt 6 Selbstverschuldeter Verkehrsunfall: keine Drohnen im Besitz, Entzug des Drohnenscheins, Vorbestraft

Heimwerk

Arbeit zieht junge Menschen an, umso mehr, desto näher sie an der Heimat ist. Im Regen sind solche Arbeitsstellen meist Werkhallen, die sich keine Robotronik leisten können. Ganz traditionell arbeiten die Angestellten hier mit ihren Händen und konstruieren allerlei Werkzeuge. Der Verdienst ist durchschnittlich. Die praktische Erfahrung hingegen ist für das Berufsleben sehr wertvoll.

Attribute	+1 Bildung, +2 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +2 Konstitution, +1 Kraft
Fertigkeiten	+1 Ausschachten, +1 Basteln, +1 Konstruktion, +1 Konsum, +1 Mechatronik, +1 Produktion, +3 Technik frei wählen
Prägung	Kontakte (1): Technik
Vorteile	1 +4 Technik/Zivil wählen 2 Sozial: Technik 3 Besitz: Allzweck-Werkzeuge 4 Fingerfertigkeit 5 Geschärfter Blick 6 Prämie: 500 AWE
Nachteile	1 Unsozial: Gesellschaft 2 Unordentlich 3 Sucht: Alkohol 4 Feindseliger Chef 5 Feindschaft: Technik-Firma 6 Schwarzarbeit: Gesucht: Leicht

Wellenritt

Durch Frustrationen in der realen Welt oder durch Faszination für die virtuelle Welt beschäftigen sich Jugendliche intensiv mit dem Netz. Sie finden sich in aufregenden Abenteuern zwischen den Datenströmen wieder. Überall warten Gleichgesinnte darauf, angesprochen und Informationen darauf aufgesaugt zu werden. Es wird gespielt, geschrieben und zugegriffen. Das Netz bietet auch die erste politische und moralische Positionierung des Heranwachsenden. Allerdings sind diese oft ausufernden Tätigkeiten immer mit dem Risiko der Sucht und Realitätsvernachlässigung verbunden.

Attribute	+1 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +1 Geheimes Wissen, +2 Mediennutzung, +1 Sicherheit, +1 Zugriff, +2 Technik/Zivil frei wählen
Prägung	Vernetzt
Vorteile	1 +4 Technik frei wählen 2 Sozial: Technik 3 Ordentlich 4 Kontakte (2): Hai (E-Verbrechen) oder Delphin (E-Polizei) 5 Haizähne 6 Besitz: 1 Diskusausrüstung frei wählen (S)
Nachteile	1 Idealismus 2 Skepsis 3 Naiv 4 Unsozial: Alle sind Teil einer Verschwörung oder blind dafür 5 Sucht: Netz 6 Nächste Karriere: Strömende

Technische Assistenz

Für praktische Berufe ist praktische Erfahrung erforderlich. Mit der technischen Assistenz werden Begabte des Handwerkes und anderer, technischen Disziplinen ausgewählt und auf eine höhere Laufbahn vorbereitet. Sie werden in Methodologie und Theorie geschult, um ihre Praxis zu verbessern. Dabei wird die Assistenz auf Planeten mit konkreten Projekten durchgeführt. Es ist Glück und Ehre gleichermaßen ausgewählt zu werden. Denn es ist das Sprungbrett für einen gut bezahlten Ingenieursberuf.

Attribute	+1 Bildung, +2 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Basteln, +1 Feldreparatur, +2 Konstruktion, +1 Mechatronik, +2 Produktion, +1 Wartung, +2 Technik/Wissenschaft frei wählen
Prägung	Kontakte (1): Technik
Vorteile	1 Kontakte (1): Gesellschaft 2 +6 Technik frei wählen 3 Disziplin 4 Fingerfertigkeit 5 Beste Freunde 6 Projekt generiert 20 AWE pro Zyklus
Nachteile	1 Unordentlich 2 Stolz 3 Traum: Großprojekt 4 Schulden: 500 AWE 5 Rivale: Technik 6 Feindschaft: Planet, durch katastrophalen Unfall

Werkstudent

Ein Studium ist die höhere Lehre einer selbstgewählten Richtung. Fällt diese Richtung auf die technische Disziplin, so erwartet den Studenten, neben einer umfassenden Theorieschulung, ein Praktikum mehrerer Hekaden. Am Ende der langen Ausbildung ist der Absolvent bereit für die Anforderungen eines Ingenieurberufes.

Attribute	+2 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Konstitution, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Mathematik, +1 Mechatronik, +1 Physik, +3 Technik frei wählen, +3 Wissenschaft frei wählen
Prägung	Ausbildung: Universität
Vorteile	1 +6 Technik/Wissenschaft frei wählen 2 Kontakte (2): Technik 3 Fingerfertigkeit 4 Zugehörigkeit: Form 5 Allgemeinwissen 6 Stipendium: 750 AWE
Nachteile	1 Unsozial: Verbrechen 2 Sucht: frei wählen 3 Stolz 4 Schulden: 500 AWE 5 Perfektionismus 6 Abschlussarbeit muss mit Werkprojekt wiederholt werden

Erwachsenenalter

E-Krieg

Seit der Moderne gibt es die militärische Disziplin der elektronischen Kriegsführung. Würde es in der zivilisierten Welt nicht tausende Strömende geben, die militärische Codes knacken könnten, würde die Kriegsführung nur noch aus Drohnen bestehen. So ist der E-Krieg vor allem defensiv angedacht. Das Militär der verschiedenen Welten sucht sich die Verständigen aus der Jugend der Städte. Sie sollen Zugriffe lokalisieren und zu ihrer Quelle zurückverfolgen. Selten ist ein aktiver Angriff auf feindliche Systeme ihr Auftrag. Da sie eigene Netzwerkschlüssel erhalten, werden nur diejenigen einberufen, deren Loyalität sicher ist.

Attribute	+2 Bildung, +1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Wahrnehmung, -1 Charisma
Fertigkeiten	+2 Computerkenntnis, +1 Drohnentechnik, +1 Schleichen, +2 Sicherheit, +1 Strategie, +3 Zugriff
Prägung	Besitz: bis zu 3 Gegenstände für 1250 AWE Diskusausrüstung (SM), Kodex: Ehre, Gehorsam: Militär frei wählen
Vorteile	1 +4 Militär/Natur/Technik frei wählen 2 +1 Bildung 3 Kameradschaft 4 Haizähne 5 Vernetzt 6 Schuldigkeit
Nachteile	1 Neugier 2 Gnadenvoll 3 Idealismus 4 Kopfgeld: 2500 AWE 5 Pazifist 6 Entehrt & 1 Diskusausrüstung (SE) frei wählen

Drohnenbeherrschung

Eine Drohne zu steuern ist eine Sache, sie vollkommen zu beherrschen eine ganz andere. Erfahrene Personen in der Drohnenlenkung erhalten Zugriff auf die exotischsten und teuersten Drohnen. Sie werden auch für die Prüfung von Prototypen eingeladen. Die Voraussetzung dafür ist Erfahrung, Ausbildung und ein durchdringendes Verständnis für die Funktionsweise der Drohnentechnologie. Mit den richtigen Komponenten sind diese Personen in der Lage selbst Drohnen herzustellen.

Attribute	+1 Bildung, +2 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Intuition, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Computerkenntnis, +3 Drohnentechnik, +2 Fahren/Fliegen, +1 Feldreparatur, +2 Mechatronik, +1 Wartung
Prägung	Besitz: Drohne im Wert bis zu 500 AWE frei wählen & 1 Bauplan für Drohnen (S)
Vorteile	1 +4 Technik/Wissenschaft frei wählen 2 Kontakte (2): Technik 3 Zugehörigkeit: Form und 250 AWE 4 Leidenschaft: Drohnentechnik 5 Affinität: Technik 6 Besitz: 1 Bauplan für Drohnen (SM) frei wählen
Nachteile	1 Unsozial: Verbrechen 2 Liebe: Drohnensammeln 3 Imaginärer Freund 4 Selbstzweifel nach einem Drohnenamokflug 5 Verpflichtungen: Technik 6 Besitz wurde gestohlen, die Spur ist aber noch nicht erkaltet

Ingenieursausbildung

Die zivile Seite der höheren Technikausbildung ist die Konstruktion von Gebäuden und industriellen Maschinen. Ingenieure werden im Regen überall benötigt und Form buhlt mit Tor um alle Neuzugänge. Das macht den Beruf sehr lukrativ.

Attribute	+2 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +2 Intelligenz, +1 Kreativität, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Drohnentechnik, +2 Konstruktion, +2 Mathematik, +1 Mechatronik, +1 Physik, +2 Produktion, +1 Wartung
Prägung	Besitz: Baurecht & Formungsdrohne, +10 EP
Vorteile	1 +6 Technik/Wissenschaft frei wählen 2 Verwerter 3 Fingerfertigkeit 4 Geschärfter Blick 5 Improvisationstalent 6 Zugehörigkeit: Form oder Tor & zwei Baupläne (S): frei wählen
Nachteile	1 Ambition: eigene Werkstatt 2 Kodex: Gesellschaft 3 Gnadenvoll 4 Hyperaktiv 5 Hass: Technikmissbrauch 6 Schöpfungswahn

Pioniersausbildung

Die militärische Seite der höheren Technikausbildung besteht aus der Konstruktion von Waffen und der Reparatur von Kampffahrzeugen. Pioniere werden von Regierungen und der Kosme eingesetzt, um Brückenköpfe zu errichten, Minen zu entschärfen oder als Spezialeinheit Sprengstoff zu platzieren. Auf dem Stützpunkt kommen ihnen Konstruktions- und Wartungsaufgaben zu. Es mag gefährlicher sein als der zivile Aufbau, dafür gibt es aber auch Gefahrenzulagen.

Attribute	+1 Bildung, +2 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Konstitution, +1 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Fernkampf-Waffe, +2 Konstruktion, +1 Mechatronik, +1 Sicherheit, +2 Sprengstoffe, +1 Terrainerfahrung, +1 Waffenkenntnis, +1 Wartung
Prägung	Besitz: Formdrohne, Zugehörigkeit: frei wählen, 1 Manöver frei wählen
Vorteile	1 +6 Militär/Natur frei wählen 2 Kontakte (2): Militär 3 Beute 4 Kameradschaft 5 Mineraliengespür 6 Kriegsheld, 1 Waffe (S) frei wählen
Nachteile	1 Aggressor 2 Kodex: Ehre 3 Schwere Verletzung 4 Gehorsam: frei wählen 5 Trauma 6 Abtrünnig & Bauplan für 1 Waffe (SM) bis 1000 AWE frei wählen

Provisorium

Ein Leben im Schrott ist ein Leben im Glück. Denn davon hängt maßgeblich ab, ob sich der Schrottsammelnde für den Zyklus etwas zu essen leisten kann oder nicht. Eines kann man ihm nicht unterstellen: Untätigkeit. Abseits belebter Straßen sammelt und kauft er Schrott und andere Materialien. Daraus bastelt und schraubt er technische Nützlichkeiten in seiner improvisierten Werkstatt. Es ist kein gutes Leben, aber zumindest ist es ein Leben und besser als in den Siedlungen stehlen zu müssen.

Attribute	+2 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +2 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Ausschachten, +2 Basteln, +1 Feldreparatur, +1 Geheimes Wissen, +1 Mechanik, +2 Sicherheit, +1 Wartung
Prägung	Leidenschaft: Basteln, Verwerter, +10 EP
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Kontakte (1): Verbrechen 3 Leidenschaft: Ausschachten 4 Beute 5 Improvisationstalent 6 Meisterbastler: der Charakter benötigt keine Ausrüstung zum Basteln und Modifizieren mehr, Basteln +4, 10 gewöhnliche Komponenten, +1 Qualitätspunkt unabhängig des Bastelergebnisses
Nachteile	1 Unsozial: Zivil 2 Imaginärer Freund 3 Schwere Verletzung 4 Feindschaft: Verbrechen 5 Exzentrum 6 Bewegungsdrang

Pilot

Der Personen- und Güterverkehr ist das zweitgrößte Gewerbe des bekannten Universums. Zu jeder Zeit werden, für militärische oder zivile Zwecke, fähige Piloten gesucht. Durch die Universalisierung fliegen und fahren sich fast alle Fahrzeuge gleich. Nur zivile und militärische Vehikel unterscheiden sich grundlegend. Piloten müssen, durch ihre Verantwortung, Intelligenz-, Reaktions- und Belastungsprüfungen über sich ergehen lassen. Danach steht dem Traum vom Fliegen jedoch nichts mehr im Wege.

Attribute	+1 Bildung, +2 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Konstitution, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 0-G, +1 Astronomie, +3 Fahren/Fliegen oder Kampfpilot, +2 Planetologie, +2 Sternennavigation, +1 Wartung
Prägung	Besitz: Pilotenschein, 1 Flugmanöver frei wählen
Vorteile	1 +2 frei wählen 2 Kontakte (1): frei wählen 3 Zugehörigkeit: frei wählen 4 Selbstvertrauen 5 Entdeckung 6 Besitz: Kleinstschiff im Wert von 5000 AWE
Nachteile	1 Kodex: frei wählen 2 Schulden: 500 AWE 3 Bewegungsdrang 4 Rivale: Militär/Zivil 5: Feindschaft: Unternehmen 6 Pilotenschein entzogen

Strömende

Kommunikation zwischen Systemen sind für sie Ströme, die ihren Willen gehorchen. Netzwerkodierungen sind für sie Rätsel, die ihre Intelligenz prüfen. Daten sind für sie Güter, die frei und zugänglich sind und sein sollten. Strömende tanzen im Netz, die mit Viren und Zugriffen genauso viel Unheil anrichten, wie sie Gutes bewirken können. Ihr Leben spielt sich fast ausschließlich im Netz ab. Dort kommunizieren sie mit anderen Menschen und verdienen sie ihr Geld.

Attribute	+2 Bildung, +1 Intelligenz, +2 Intuition, +2 Kreativität, +2 Wahrnehmung, -1 Beweglichkeit, -1 Charisma
Fertigkeiten	+3 Computerkenntnis, +1 Geheimes Wissen, +2 Mediennutzung, +1 Sicherheit, +3 Zugriff
Prägung	Kodeknackende
Vorteile	1 +4 Technik frei wählen 2 Sozial: Technik 3 Haizähne 4 Allgemeinwissen 5 Besitz: Diskusausrüstung (S) frei wählen 6 Arbeit als Hai (E-Verbrechen) oder Delphin (E-Polizei), Gehalt: 50 AWE pro Zyklus pro Fall
Nachteile	1 Neugier 2 Sucht: Netz 3 Idealismus 4 Wal 5 Exzentrum 6 Wahnsinn, Verlust zur analogen Welt

Spezial

Adeptus Tek Thanis

Sie haben die Perfektion erblickt. Doch die Menschheit ist mit dem Wissen noch nicht kompatibel. Die interportale Gemeinschaft bezeichnet den Adeptus als irrationale Sekte, interessiert sich gleichzeitig aber für die Funktion und Herkunft ihrer fremden Hochtechnologie. Ein Adept lernt seine Rolle in der Maschine kennen. Jeder von ihnen besitzt eine bestimmte Aufgabe, die er erfüllen muss, um tiefer in die technoiden Asteroiden gelassen zu werden. Es gibt keine Gebete oder Gottesdienste. Es gibt nur die Wissensmehrung und eigene Erleuchtung. So werden die Adepten ausgeschiedt, um bestimmte Dinge in Erfahrung zu bringen, bestimmte Welten und Personen kennenzulernen und mit diesen Erfahrungen einen Schritt weiter im Offenbarungszirkel zu wandeln.

Attribute	+1 Bildung, +1 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Wahrnehmung, +3 Attribute frei wählen (nicht mehr als +2 pro Attribut)
Fertigkeiten	+1 0-G, +1 Astronomie, +2 Computerkenntnis, +1 Fahren/Fliegen, +1 Feldreparatur, +1 Geologie, +1 Orientierung, +1 Sternennavigation, +1 Wartung, +2 Zugriff, +2 Militär frei wählen
Prägung	Kybernese, Kodex: Religion, Verpflichtungen: Religion, Zugehörigkeit: Adeptus Tek Thanis
Vorteile	1 Durch das Netzwerk erleuchtet: +6 Militär/Wissenschaft frei wählen 2 Durch Arbeit geformt: Affinität: Technik 3 Ins Innere abgestiegen: 2. Kybernese, +5 Reinheit
Nachteile	1 Vom Netzwerk abhängig: Sucht: Netz 2 Jeder Gesellschaft entwöhnt: Unsozial: Alle 3 Die alten Wahrheiten gelten nicht mehr: Exzentrum

Erbblüht

Die Erblühten sind die Kinder Argäa's, die sich aufmachen, die Saat der Mutter auf den Welten zu pflanzen. Die Natur, wofür der lebende Planet steht, bringt von sich heraus nur das Beste hervor. Alle Apparaturen des Menschen sind lediglich unvollendete Nachbildungen der Natur. Deswegen werden jene, die von Technologien abhängig sind, von den Erblühten bemitleidet. Sie selbst leben nackt und ohne Werkzeuge in den grünen Schluchten des Planeten. Sie haben erlebt, wie der Planet sich um die Bedürfnisse seiner Kinder kümmert und dass dieses Leben so viel glücklicher und erfüllter ist, als durch alle Bequemlichkeiten der Technologie. Eine erblühte Person hat bereits einmal mit der Mutter gesprochen und gesehen, was sie ihr mitteilen wollte. Sie sah wirre Bilder verlöschenden Lichtes und Feuers, aufziehender Nacht und versiegenden Wassers. Nun ist sie auf dem Weg, dem Wunsch Argäa's zu entsprechen.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Geschicklichkeit, +2 Intuition, +2 Konstitution, +1 Kraft, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+2 Athletik, +1 Erste Hilfe, +1 Klettern, +2 Ökologie, +1 Medizin, +1 Orientierung, +3 Pharmazie, +1 Schleichen, +1 Schwimmen, +1 Sport, +1 Terrainerfahrung
Prägung	Kodex: Erblühte, Pflanzliche Symbiose, Unsozial: Wissenschaft & Technik
Vorteile	1 Gaben der Mutter: Resistenz: Krankheiten & Gifte 2 Neugeboren: Photoregeneration & Stigma 3 Für die große Mission auserwählt: Besitz: 1W3+1 Samen aus Argäa (gilt als biologisches Sondergut, erblüht nach 3 Zyklen, wenn erblüht: 15 EP, gilt als Kapitalverbrechen) & Begleiter: Pflanze mit 7 Evolutionspunkten (5 EP können für 1 Evolutionspunkt der Pflanze ausgegeben werden)
Nachteile	1 Mitleid für die Gefangenen der Technologie: Gnadenvoll 2 Von der Kosme gejagt: Gesucht: schwer, Kapitalverbrechen wenn Vorteil 3 3 Die Antithesis: Hass: Wissenschaft & Technik

Godi

Der technologische Rückstand Freygard's und die Attraktivität ihrer Frauen führten zu einer wichtigen, geheimen Tradition. Godi, die hohen, politischen Beraterinnen und technologisch Eingeweihten, reisen durch Freygard und wählen Mädchen für die Reise zu anderen, bildungsstarken Welten aus. Dort erfahren sie den Umgang mit Technologie, lernen metrite Künste und erlangen das notwendige Wissen, um selbst andere Mädchen auf die Reise zu führen oder Führungsposition innerhalb ihrer Heimat einzunehmen. Die Eltern erhalten ein wertvolles Geschenk, als Ausgleich für die Zeit, die ihnen mit ihrer Tochter verloren ging. Es ist sogar möglich, Namen während der Reise zu erlangen. Godi werden von der Bevölkerung Freygards geachtet, aber von den Oligarchen missgünstig beäugt. Denn sie sind die wahre Macht hinter den politischen Ränkespielen ihrer Heimat. Da sie als einzige dazu in der Lage sind, Hochtechnologie zu herzustellen, zu bedienen und zu warten, ist die Metritisierung ihrer Heimat vollkommen von ihnen abhängig. Das gibt ihnen sehr viel Einfluss, den sie aber nicht offen zeigen dürfen, um die Herrschenden nicht zu provozieren. Es ist daher ebenso eine Pflicht, sich möglichst schnell einen Mann mit einem ruhmvollen Namen zu suchen und unter seinem Schutz die eigenen Träume zu verwirklichen. Da es sich bei Godi allerdings um aufgeklärte Frauen mit guter Bildung handelt, passiert es immer mal wieder, dass sie ihrer Heimat den Rücken zukehren und ein normales Leben genießen. Nur die gute Bande zur Familie verhindert dieses Szenario. Deswegen achtet eine Godi auch oft darauf, dass die Ursprungsfamilie ihrer Elev fürsorgevoll ist und eine starke Bindung zwischen den Familienmitgliedern besteht.

Attribute	Welt frei wählen und von der dortigen Summe der Attribute 3 Attributspunkte eigener Wahl addieren, zusätzlich dazu: +2 Bildung, +1 Charisma, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	Von der gewählten Welt Fertigkeitenpunkte addieren, +2 Politik
Prägung	Besitz: ein Gegenstand von der gewählten Welt im Wert bis zu 500 AWE, Gehorsam: Freygard, Kontakte (2): frei wählen, Mentor (40): Wissenschaft, Politisch
Vorteile	1 begabte Elev (Gabe der Schülerin frei wählen, besondere Gaben nur nach Absprache) 2 Geliebt von einem einflussreichen Mann: Herkunft und Karriere frei wählen 3 Im Königsrat: +1 politischen Einfluss pro Zyklus, Resistenz: Gesellschaft
Nachteile	1 Vision über Zweck: Idealismus 2 Ambition: die Politik Freygard's mitbestimmen 3 Herz aus Eis (etwa durch ein gebrochenes Herz)

Himmlischer Kämpfe

Sport ist auf allen Welten und in allen Formen eine beliebte Abwechslung zum Gewöhnlichen. Erfolgreiche Sportler steigen in den Ligen auf und treten irgendwann gegen Mannschaften anderer Welten an. Sie repräsentieren im Sportlichen den Geist ihrer Welt. Doch es gibt ein Ereignis, das alle anderen Veranstaltungen in den Schatten stellt. Das sind die himmlischen Spiele. Einst erfunden, um militärische Konflikte friedlich zu lösen, gelten sie als das größte Sportereignis im bekannten Universum. Milliarden schauen sich das Spektakel an, wenn die Besten der Besten der Welten Medaillen erringen. Ein Kämpfe jeder Welt wird ausgewählt und zu dem Austragungsort gesandt. Es ist der Traum eines jeden Sportlers eines Zyklus in die Sportarena steigen zu dürfen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +2 Kraft, +2 Konstitution, +2 Willenskraft
Fertigkeiten	+4 Sport, +14 Militär/Natur frei wählen (nicht mehr als 7 pro Fertigkeit)
Prägung	Ambition: Sieg bei den himmlischen Spielen, Berühmt, Kodex: Ehre, Kontakte (3): frei wählen, Straßenakrobat
Vorteile	1 Kampfsportkämpfe: einen Stil wählen, daraus 4 Kampfsportmanöver frei wählen 2 Übungsausrüstung: Übungsraum für das Schiff, +3 Sport 3 Einer der Besten: +2 körperliche Attribute frei wählen (kann Wert: 14 aufsteigend ohne Zusatzkosten übersteigen), +10 Bekanntheit, Gunst (Kosme): +7
Nachteile	1 Unaufhörliche Übung: Bewegungsdrang, Hyperaktiv 2 Sucht: leistungssteigernde Mittel 3 Narzismus: Exzentrum

Ho-Rai

Wenn ein Bewohner Ho-Ka-Mi's alt genug geworden ist und die zahlreichen Gefahren der Welt überlebt hat, wird er in die Ränge der Ho-Rai aufgenommen. In seiner Kindheit wurden Geist und Glaube gestählt, in seiner Jugend Körper und Geschick. Nun ist er würdig befunden worden, das Schwert zu tragen. Alle Ho-Rai vereinen mit dem Schwert den Richtspruch des Feuers und die Gnade des Wassers. Sie sind einsame Wölfe, die ausziehen, um die Verdammung zu verkünden. Sie sind Handwerker ohne Gleichen und sehr beliebt auf allen Schwarzmärkten. Denn sie verkaufen desinteressiert ihre Waffen an alle, die genügend AWE besitzen. Es ist schwer und es dauert lange eine menschliche Beziehung zu ihnen aufzubauen. Doch wenn sie geschaffen wurde, hält sie ewig.

Attribute	+2 Beweglichkeit, +2 Geschicklichkeit, +1 Intuition, +1 Kraft, +2 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Feldreparatur, +2 Inneres Feuer, +3 Kampfsport, +1 Klettern, +1 Mechatronik, +3 Nahkampfwaffe, +3 Produktion, +1 Wartung
Prägung	Besitz: Ka-Ta-Ri, Kodex: Ehre, Stigma: Brandnarben, 2 Kampfvorteile frei wählen, 2 Kampfsportmanöver aus einem Ha-Nh-Stil frei wählen
Vorteile	1 Geschätzte Traditionen: +2 Mechatronik, +3 Produktion, Fingerfertigkeit, 2 Kampfsportmanöver aus einem Ha-Nh-Stil frei wählen, Traditionalist 2 Schwertkunst: +3 Nahkampfwaffe, 3 Nahkampfmanöver frei wählen 3 Ehrwürdige Klinge: Besitz: Ka-Ta-Ri, Komponenten (S) und Bastelausrüstung (S) bis zu 1500 AWE
Nachteile	1 Befleckte Ehre: Besitz wurde genommen, bis die Ehre wiederhergestellt wurde 2 Nur Verdammnis: Versteift 3 Geflohen: Entehrt, Gesucht von Ho-Rai: Kapitalverbrechen

Kristallid

Paramorpheon ist nur in den Medien eine ungefährliche Welt für Neureiche. In den Weiten der Kristallwüsten schlummern Intelligenzen, die auf Wirtskörper lauern. Tiere werden von Kristallen befallen und in geheimen Laboratorien werden die aggressiven Molekülketten untersucht. Feststeht, dass einige auf den Planeten die Macht der Kristalle für ihre Interessen nutzen. Sie lassen sich bestimmte Körperpartien mit den Kristallen ummanteln und tragen sich reproduzierende Splitter immer bei sich. Solch ein Befall ist für die anderen wie ein Stigma. Auf Paramorpheon gelten solche Personen als verflucht und ihnen wird alles Unglück zugeschrieben. Menschen von anderen Welten sehen darin eine religiöse Sekte und halten den Kristalliden für gefährlich. Kristalliden selbst sind keine organisierte Sekte. Sie sind Einzelpersonen, die sich der tödlichen Gefahr des flächendeckenden Befalls bewusst sind. Dennoch bietet der partielle Befall große Vorteile. Die Haut ist ungemein robuster und speichert Energie. Außerdem können, durch implantierte Signalgeber und bei genügenden Energiemengen, gezielt Kristallstrukturen gebildet werden, um kleine Objekte zu erschaffen. Das scheint für Manchen das Risiko wert zu sein.

Attribute	+2 Konstitution, +2 Intuition, +2 Kraft, +1 Kreativität, +1 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Erste Hilfe, +2 Heimlichkeit, +1 Medizin, +1 Orientierung, +1 Schleichen, +1 Überleben, +2 Natur frei wählen, +2 Verbrechen frei wählen, +2 Zivil frei wählen
Prägung	Kristallid, Stigma
Vorteile	1 Kristalltherapie: Immunität: Krankheiten (an ummantelten Körperpartien) 2 Ogematus-Kristalle: Immunität: Hitze (an ummantelten Körperpartien) 3 Vollständige Absorption: Immunität: Energiewaffen bis 5 E (an ummantelten Körperpartien, erzeugt pro Treffer zusätzlich +1 Energie)
Nachteile	1 Energiehunger: Schwäche: Dunkelheit 2 Psychoaktive Kristalle: Exzentrum, Kristalle fühlen sich als Stärke an 3 Begierde der Macht: Gesucht: Schwer von allen Klänen außer Silberfalken

Lichtgärtner

Der Glasgarten dient wohl kaum jemandem als Heimat. Die Wärme kann trotz Klimaanlage in den Prismen und Spiegeln der Sonnenkraftwerke unerträglich werden. Die ständige Bestrahlung erhöht das Hautkrebsrisiko massiv und für das Privatleben ist, durch die engen Schichtpläne und den wenigen Platz, kaum Freiraum geboten. Der Glasgarten bieten vor allem ein hartes, arbeitsames Leben. Wer jedoch die Widrigkeiten aus Strahlung und Hitze die Hekaden übersteht, weiß mehr als jeder Student über Energiewirtschaft. Ihm steht das Recht zu, im Glasgarten ein eigenes Kraftwerk zu betreiben und die gewonnene Energie weiterzuverkaufen. Dieses Recht ist sehr begehrt, denn der Glasgarten ist der größte und wichtigste Energielieferant des Regens. Es ist der Beginn der eigenen, kleinen Energiewirtschaft. Durch das Fachwissen der eigenen Arbeit kann so Strom leicht erzeugt und weiterverkauft werden. Dieses Leben als Unternehmende trifft den progressiven Zeitgeist des Regens und stellt für viele eine gewinnbringende Grundlage für ihre Zukunft dar.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Bildung, +1 Charisma, +2 Geschicklichkeit, +1 Intelligenz, +1 Kraft, +2 Willenskraft, -1 Konstitution
Fertigkeiten	+2 0-G, +2 Fahren/Fliegen, +2 Feilschen, +2 Konstruktion, +2 Medizin, +1 Planetologie, +2 Produktion, +1 Strategie, +1 Wirtschaftswissen
Prägung	Besitz: Kleine Solarbatterie (1 LE Energie pro Zyklus)
Vorteile	1 Großes Sparbuch: Anfangskapital: +1000 AWE 2 Strategie und Planung: Kalkulierender Geist & Unternehmungsgeist 3 Der erste Schritt: Besitz: 2 Frachträume für das Schiff & 6 LE Energie
Nachteile	1 Ambition: Unternehmensgründung 2 Glanz des Geldes: Gier, Vorstrafe & 1000 AWE 3 Schwarzes Schaf: Rivale: Zivil

Namenloser

Freygard ist die Heimat tapferer und mächtiger Männer. Der Name einer jeden Person ist ihre Maske, ihre Gerichtsbarkeit und ihre Würde. Vor allem junge Männer dürsten danach, durch ihre Taten sich einen Namen zu verdienen. Doch zuvor sind sie namenlos und unbeschriebene Blätter. Sie ziehen mit Veteranen oder allein los, um sich den Herausforderungen des Alls zu stellen. Es geht ihnen darum, möglichst großen Ruhm zu erlangen. Umso ehrenvoller ihr Name wird, umso besser wird ihr Ansehen und desto größer wird die Auswahl an zukünftigen Partnerinnen. Aber ihre Tat muss auch bezeugt werden. Nur wenn genügend Personen sie bezeugen können, dürfen sie einen Namen auch annehmen. Daher will jeder von ihnen medienwirksam in Szene gesetzt werden. Diese Taten umfassen alles, bei dem sich ein Mann hervortun kann. Sei es als Krieger auf dem Schlachtfeld, das als Heiligtum der Männer gilt, oder als geschickter Handwerker zuhause, der die eigene Familie sicher durch die strengen Winter bringt. Ein Mann braucht einen Namen, wie der Schnee die Kälte braucht. Nur so wird ein Mitglied einer Sippe zu einem echten Swörthjorn.

Attribute	+1 Geschicklichkeit, +2 Konstitution, +2 Kraft, +2 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 0-G, +1 Feldreparatur, +1 Fernkampfwaffe, +1 Geschützaffen, +1 Kampfpilot, +1 Mediennutzung, +1 Militärwesen, +2 Nahkampfwaffe, +1 Schwimmen, +1 Sternennavigation, +1 Taktik, +1 Überleben, +1 Waffenkenntnis
Prägung	Ambition: Namen erlangen, Beute (Infanteriekampf)
Vorteile	1 Gleicher unter Gleichen: Kameradschaft der Namenlosen 2 Namensveteran: Mentor (30): Militär, prüft den Charakter 3 Gekapert: Besitz: Schiff, Schema: Piratenjäger
Nachteile	1 Ungeduld: Aggressor 2 Wunsch eines würdigen Namens: Kodex: Ehre, Traditionalist 3 Gefahr der Vogelfreiheit: Feindschaft: Militär und Verbrechen

Silberfalke

Legenden werden über sie berichtet. Wie gleißende Pfeile sollen sie durch den Raum schnellen, unantastbar durch ihre überlegenen Fähigkeiten. Sie sind die besten Piloten des Regens und vielleicht sogar der gesamten Menschheit.

Dieser Ruf kommt nicht von ungefähr. Durch die schwere Versorgungslage waren die Bewohner des Felsens dazu gezwungen, bereits im Kindesalter ihren Nachwuchs zu fähigen Piloten auszubilden. Ihr Markenzeichen und gleichgestellter Partner ist der Falke. Genetisch zu Langlebigkeit und hoher Intelligenz modifiziert und seit Geburt auf ein Individuum geprägt, sind Falken von ihrem Partner unzertrennlich. Er ist ein Familienmitglied und bereit mit in den Kampf um das Überleben zu ziehen. Die Silberfalken sind der am wenigste kriminelle Klan. Sie rauben, um zu überleben. Außerdem würde ein Silberfalke den anderen nur in absoluter Notwehr töten und selbst das hätte rechtliche Konsequenzen. Treffen sie in Kämpfen aufeinander, schließen sie sich zusammen, selbst wenn sie unterschiedliche Auftraggebende haben. Sie sind überall respektiert und willkommen.

Attribute	+3 Geschicklichkeit, +2 Intuition, +1 Konstitution, +2 Wahrnehmung
Fertigkeiten	+1 0-G, +1 Feldreparatur, +3 Geschütz Waffen, +4 Kampfpilot, +1 Sternennavigation, +3 Tierbeherrschung, +1 Überleben, +1 Wartung
Prägung	Besitz: Schiff, Schema: Söldnerjäger, Kodex: Verbrechen, Tierbund, Zugehörigkeit: Silberfalken, kennt 2 Flugmanöver (Nicht-Falkenmanöver)
Vorteile	1 Von Kindesbeinen an: Leidenschaft: Kampfpilot 2 Kometengeburt: Falke erhält +5 Evolutionspunkte zusätzlich 3 Reiche Beute: Schiffsausrüstung (S) bis 2000 AWE einbauen
Nachteile	1 Tollkühn: Selbstvertrauen aber blind für Gefahren 2 Familienfeindschaft: Rivale: Silberfalke 3 Ambition: Der neue Alpha-Falke werden

Sternensoldat

Ehre, Pflicht und Recht sind die großen Ideale, unter denen sich die Kosme gern medienwirksam in Szene setzt. Sie ist der militärische Arm des Hohen Rates und eine interportale Polizeiarmerie mit eigenen Flotten und endlosem Einzugsgebiet. So viel Macht muss kontrolliert werden und so ist das direkte Aufsichtsgremium der Hohe Rat selbst, auch wenn die Kosme recht autonom agieren kann. Mitglied in ihr zu sein, bedeutet eine exzellente Ausbildung genossen zu haben und fortschrittlichste Ausrüstung tragen zu dürfen. Wird sich für diese Karriere entschieden, darf die Dienstgradgruppe (Mannschaften, Unteroffiziere, Offiziere) frei bestimmt werden.

Attribute	+1 Beweglichkeit, +1 Intuition, +2 Kraft, +1 Konstitution, +2 Wahrnehmung, +1 Willenskraft
Fertigkeiten	+1 Athletik, +1 Erste Hilfe, +1 Feldreparatur, +3 Fernkampfwaffe, +2 Jura, +1 Klettern, +1 Nahkampfwaffe, +2 Taktik, +1 Schwimmen, +1 Orientierung, +1 Überleben
Prägung	Kodex: Ehre & Gesellschaft, Unsozial: Verbrechen, Verpflichtungen: Himmel, Zugehörigkeit: Kosme
Vorteile	1 Spezialausbildung: 1 Kampfvorteil und 2 Manöver frei wählen 2 Empor gestiegen: (Kosme): +10, Kameradschaft von Stabsoffizieren 3 Große Ehre errungen: Besitz: Sonnenfeuer-Gewehr (Seite 563)
Nachteile	1 Indoktriniert: Hass: Verbrechen 2 Laut und Aggressiv: Aggressor, Unsozial: Religion, Verbrechen, Zivil 3 Abtrünnig: Entehrt, Besitz eingezogen, Gesucht: Schwer

5. Charakter individualisieren

Nachdem nun der Charakter einen Lebensfaden und damit eine Geschichte besitzt, kann er nun noch im Detail angepasst werden. Es besteht die Möglichkeit bis zu 5 Attributspunkte umzuverteilen. Dabei können Attribute bis auf ein Minimum von 8 reduziert und bis auf Maximum von 14 gesteigert werden. Wenn, durch die Charaktergenerierung, bereits Attributswerte über 14 liegen, dürfen alle Punkte über 14 frei verteilt werden. Das Attribut, welches über 14 durch die Charaktergenerierung lag, darf für 2 freie Attributspunkte auf 15, danach für 3 freie Attributspunkte auf 16 und so weiter, gesteigert werden. Dasselbe gilt für Fertigkeitsstufen über 9. Die Attribute beeinflussen die Spielmechanismen auf eine bestimmte Weise:

Beweglichkeit (BE) - Reflexe, Laufmuskulatur, Gelenkigkeit, physische Schnelligkeit - Das Attribut wird für alle Würfe mit Geschwindigkeit oder der Bewegung in engen Situationen empfohlen. Es beeinflusst die Abwehr im Nahkampf, das Ausweichen und die Initiative.

Bildung (BI) - Buchwissen, gelernte Konzepte, Allgemeinwissen, Expertise - Bei allen Würfeln, in denen Wissen benötigt wird, kommt es zum Tragen. Es ist in der Charaktergenerierung für die Menge an freien Fertigkeitpunkten entscheidend.

Charisma (CH) - Führung, Vorbild, Manipulation, soziale Anpassung, Verstellen - Bei allen Formen der sozialen Interaktion wird es verwendet.

Geschicklichkeit (GE) - Hand-Augen-Koordination, Fingerfertigkeit, Körperkontrolle - Werfen, Fangen und jede Art, in denen vor allem die Hände benutzt werden, nutzen dieses Attribut. Es beeinflusst die Werte im Nahkampf.

Intelligenz (IZ) - Zusammenhänge bilden, Kombinieren, Analysieren, Reflektieren - Immer wenn kein oder nur unzureichendes Fachwissen vorhanden ist, muss der Charakter auf seine Intelligenz zurückgreifen, um

sich eine Lösung auszudenken. Die Intelligenz besitzt einen Einfluss auf die Menge an freien Fertigkeitpunkten in der Charaktergenerierung.

Intuition (IN) - Instinkte, geistige Schnelligkeit, 6. Sinn, natürliches Verständnis - Für Wahrnehmungen außerhalb der Sinne wird die Intuition verwendet. Sie beeinflusst stark die Initiative und ist Teil der Präzision und des Ausweichens.

Konstitution (KO) - Resistenz, Robustheit, Ausdauer, Vitalität, Gesundheit - Bei körperlichen Belastungen und dem Widerstand gegen äußere Einflüsse kommt das Attribut zum Tragen. Der Widerstand eines Charakters ist gleich seine Konstitution. Seine Ausdauer ist der halbe Attributswert.

Kraft (KR) - Muskelkraft, physische Stärke, Wucht, Tragekapazität - Für alle Würfe, in denen schwere Objekte bewegt oder bei denen eine Kraft aufgebracht werden muss, wird Kraft genutzt. Sie gibt die Maximallast an, bevor ein Charakter für jeden überschrittenen Punkt eine Ausdauer pro Bewegung verliert. Sie spielt zusätzlich bei Nahkampfangriffen eine große Rolle.

Kreativität (KE) - Vorstellungskraft, Ideenvielfalt, Ungewohntes denken, Phantasie - In allen Formen der Kunstfertigkeit, beim Lügen oder jeder Art der ungewöhnlichen Problemlösung findet es Anwendung.

Wahrnehmung (WA) - Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten - Die Wahrnehmung ist für die Präzision entscheidend und beeinflusst die Nahkampfabwehr.

Willenskraft (WI) - Schmerzen ertragen, Tapferkeit, Überwindung, Disziplin - Die meisten Menschen, die sagen, dass sie nicht mehr können, meinen eigentlich, dass sie nicht mehr wollen. Die Willenskraft ist eine Unterwerfung des Schmerzes oder anderer Triebfedern unter den eigenen Willen, etwas zu erreichen. Sie spiegelt direkt den Moralwert eines Charakters wieder.

Schicksal - Unabhängig von den Eigenschaften und Fertigkeiten liegt jedem Menschen, so wird gesagt, ein Schicksal zu Grunde. Der Spieler wählt sich eine Zahl von 1-20. In Situationen der größten Not, wenn alle Hoffnung verloren ist oder das Unfassbare nach dem Charakter greift, wird mit 1W20 gewürfelt. Wird die bestimmte Zahl erwürfelt, scheinen die Gesetze der Wahrscheinlichkeit zu zerbrechen. Eine höhere Macht lässt Säulen und Böden einstürzen, Waffen Fehlfunktionen erleiden oder unmögliche Verkettungen geschehen, die jedes noch so große Glück verspotten. Der Charakter wird nicht nur überleben, er kann sogar unbeschadet fliehen oder sein Ziel doch noch erreichen.

Fertigkeitspunkte

Sobald die Attribute feststehen, werden freie Fertigkeitspunkte über BI+BI+IZ berechnet. Zu diesem Zeitpunkt müssen bereits alle anderen freien Fertigkeitspunkte nach Belieben verteilt sein. Denn die so hinzukommenden Punkte können zwar auch frei verteilt werden, aber eine Fertigkeit nur bis Stufe 4 erhöhen.

Anfangskapital

Wenn die Fertigkeiten notiert wurden, erhält der Charakter nach seiner letzten Karriere im Lebensfaden und seinen sonstigen Vorteilen sein Geld:

Natur, Verbrechen: 3W20 AWE

Religion, Zivil: 250 AWE

Militär, Technik, Wissenschaft: 500 AWE

Gesellschaft: 750 AWE

Damit kann der Spieler Gegenstände aus der Ausrüstungsliste bis zur Seltenheit V erwerben. Ansonsten erhält der Charakter gewöhnliche Gegenstände, die ihm die Spielleitung zugesteht. Nur in Ausnahmefällen und mit einer guten Erklärung in der Charaktergeschichte darf die Seltenheit der Gegenstände auch höher als V sein. Es wird erwartet, bis alle Spieler am Tisch ihre Anfangsausrüstung gekauft haben.

Charakterabschluss

Sobald alle Gegenstände in das Inventar eingetragen wurden, stellt jeder seinen Charakter, anhand seiner Heimat, seines Elternhauses und seines Lebensfadens, den anderen Spielern vor. Er erzählt eine zusammenhängende Geschichte seines Charakters. Dies kann bereits schon die erste Szene im Abenteuer und der

erste Schritt auf der gemeinsamen Reise werden.

Ein Beispiel, wie ein fertiger Charakter im Charakterbogen auszusehen hat, findet sich auf den nachfolgenden Seiten. Darin ist eine Generierung mit dem Lebensfaden zu sehen.

Schnelle Charaktergenerierung

Um schnell einen Charakter zu erschaffen, werden alle Attribute auf 9 gesetzt. Dann können 25 Punkte frei verteilt und bis zu 5 Punkte umverteilt werden, wobei der maximale Attributswert 14 und der minimale Attributswert 8 ist.

Danach werden BI+BI+IZ+40 Fertigkeitspunkte frei verteilt, wobei hier die maximale Grenze Fertigkeitsstufe 7 darstellt. Außerdem können aus beliebigen Karrieren, außer Spezialkarrieren, Karrieren, die eine Zugehörigkeit geben, und Karrieren, die nur über einen erwürfelten Vorteil zugänglich sind (Agent, Auserwählt, Amt, Diplomat, Erreter, Religiöses Amt, Spezialoperationen, Stern) zwei Vorteile und damit verbunden zwei Nachteile gewählt werden. Es dürfen dabei jedoch nicht die höchsten und niedrigsten Zahlen gewählt werden. Vorteil und Nachteil müssen immer aus derselben Karriere gewählt werden. Der Charakter besitzt weder besondere Gene noch den Bonus eines Elternhauses. Sein Anfangskapital ist 100 AWE und er erhält eine Waffe der Seltenheit Ü.

Anfangsort

Nachdem jeder Spieler sowie im freien Modus auch die Spielleitung, einen Charakter besitzt, der in den weiter unten erklärten Charakterblättern festgehalten wurde, kann das Rollenspiel beginnen.

Für neue Spieler empfiehlt es sich, dass sich die Charaktere aufgrund eines gemeinsamen Auftrages zum ersten Mal sehen. Es bietet sich eine kleine Vorstellungsrunde, in der die Spieler jeweils ihren Charakter beschreiben und über den Auftrag reden, an. Die Spieler können hier bereits an die Welt langsam herangeführt werden.

Für zivile Kollektive aller Art empfiehlt sich Ga-Ki-Ri, für militärische Kollektive der Läden, als Ausgangspunkt. Das Raumschiff und dessen Bezahlung ist die erste große Aufgabe des jungen Kollektivs. Der freie Modus sollte bei neuen Spielern erst nach dem ersten Auftrag eingeführt werden. Dazu kann auch das Einführungsabenteuer auf Seite 870 genutzt werden.

Name: Namenlos		Alter: 30
Heimat: Feygard	Phänotyp: Swörtbjorn	
Genotyp 1: Schmerzschwund	Effekt: kein -2 bei < 50% Widerstand	
Genotyp 2: Massiger Körperbau	Effekt: +3 Widerstand, +1 auf KO-Würfe	
Elternhaus: Militärs	1. Effekt: Verkäufer (S), 25% Rabatt	
	2. Effekt: militärische Zuflucht	
	3. Effekt: Kontakte: Militär	
Erwartung der Eltern: Kein Verbrechen, Militärkarriere		



Lebensfaden - Abschnitt - Welt	Gewählte Karriere
Kindheit - Freygard	Paramilitärische Erziehung
Jugend - Freygard	Hartes Kolonialleben
Erwachsenenalter - Freygard	Namenlos

Vorteile	Nachteile
Resistenz: Kälte, Krankheit	Kodex: Ehre
Disziplin	Ambition: Namen erlangen
Beute (Axt, Gewehr Kerbe, Kampfschild 109)	

Schicksal (Frei wählen)	2
-------------------------	---

BE: 12 BI: 7 CH: 10 GE: 12 IZ: 8 IN: 11 KO: 15 KR: 14 KE: 8 WA: 13 WI: 13									
Militär	Stufe	PP	Heimlichkeit			Religion	Stufe	PP	
Faustkampf (G)	3		Sicherheit			Inneres Feuer			
Fernkampfwaffe	6		Terror			Liturgiekenntnis			
Geschütz Waffen			Gesellschaft	Stufe	PP	Reinheit			
Nahkampfwaffe (G)	4		Etikette			Sakrales Wissen			
Kampfsport			Jura			Natur	Stufe	PP	
Kampfpilot	2	2	Lehren			Athletik (G)	5	4	
Militärwesen	2	2	Maskerade			Befreiung			
Sprengstoffe	2	4	Menschenkenntnis			Erste Hilfe			
Strategie			Politik			Fährtenlesen	2	2	
Taktik	3	3	Rhetorik			Klettern (G)			
Waffenkenntnis	4	7	Verführung			0-G	2	4	
Zivil	Stufe	PP	Wissenschaft	Stufe	PP	Orientierung	4	5	
Beruf			Anthropologie			Schleichen (G)			
Ermittlung			Astronomie			Schwimmen	6	8	
Ernährung	2	4	Biologie			Sport			
Fahren/Fliegen			Chemie			Terrainerfahrung	2	4	
Feilschen			Geologie			Tierbeherrschung			
Konsum	3	4	Geschichte			Überleben (G)	4	5	
Kunstfertigkeit			Mathematik			Technik	Stufe	PP	
Legendenkenntnis			Medizin			Basteln			
Mediennutzung	2	2	Ökologie	2	2	Computerkenntnis			
Planetologie			Pharmazie			Drohentechnik			
Schätzen			Philosophie			Feldreparatur			
Schrift			Physik			Konstruktion			
Sprache			Psychologie			Mechatronik			
Verbrechen	Stufe	PP	Religionskunde			Produktion			
Ausschlachten			Sternennavigation	2	2	Wartung			
Diebstahl			Wirtschaftswissen			Zugriff			
Geheimes Wissen			Spezialisierungen: Fernkampfwaffen: Gewehre (S), Athletik: Laufen (S) Schwimmen: Tauchen (S)						

Inventarbogen

Ausrüstung am Körper	Last	Besitz im Lager
Kampfschild S109	3	
Panzerschutzweste	2	
Traditionelle Axt	1	
Schweres Gewehr – Kerbe	4	

Einkommen	Ausgaben
1.000	800
2.000	1.200
3.000	1.500
4.000	1.800
5.000	2.000
6.000	2.200
7.000	2.400
8.000	2.600
9.000	2.800
10.000	3.000

[illegible]

Konto:

Erfahrungspunkte:

Kampfbogen

Ang: 10 Abw: 9 Prä: 9 Aus: 9 Ini: 9 Ges: 6 Widerstand: 18 Ausdauer: 8 Moral: 13

Nahkampfwaffe	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten/ Modifikationen
Traditionelle Axt	1W3+3P	L: 1, R: N	Einfach, Reißend 4, Stabil

Fernkampfwaffe	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten/ Modifikationen
S. Gewehr – Kerbe	1W3+4P	SF: 1, L: 3, OR: 8, K: 1	Gewehr, Laut, Präzise, Panzerbrechend 1, Stabil

Waffenfertigkeitstufe	Modi X/Y	Sonderregeln/ Spezialisierung
Fernkampfwaffe	Prä: +3	Spezialisierung: Gewehr
Nahkampfwaffe	Ang: +1, Abw: +1	

Rüstungsteil	Eigenschaften	Besonderheiten/ Modifikationen
Kampfschild S109	L: 3, Sch: 2	Abwehr: Energie
Panzerschutzweste	L: 2, B: 1, P: 0, Pz: 2	Rumpf, Sammlung

Last insgesamt: 10 Behinderung insgesamt: 1 Panzerung insgesamt: 2 Schilde insgesamt: 2

Verbleibender Widerstand: 18 Verbleibende Ausdauer: 8

Kampfvorteil	Effekt

Kampfmanöver	Effekt	Kosten

E/D/P: Schadensart, SF: Schussfolge, L: Last, MR/NR/OR: Minimal/Nahkampf/Optimalreichweite, K: Kühlung, B: Behinderung, Pz: Panzerung, PP: Panzerungspunkte, Sch: Schildschutz, SP: Schildpunkte, A: Runden, bis das Schild wieder aufgeladen ist, P: Platz, M: Masse, R: Raum, E: Energiebedarf, Mun: Munition, MF: Manövrierfähigkeit

Das eigene Raumschiff

Nahezu jedes Flugzeug ist weltraumtauglich und jedes Raumschiff kann, wenn auch mit Anpassungen, in Atmosphären eindringen. Es wird daher im Allgemeinen von Raumschiffen gesprochen. Bis auf die kleinsten Vertreter, die nur für Kurzflüge konzipiert wurden, sind Raumschiffe so gebaut, dass Personengruppen Zyklen bis Hekaden in ihnen verbringen können. Das eigene Raumschiff ist damit nicht nur ein Transportvehikel. Es ist zugleich Hauptquartier und Platz der Begegnung vielfältigster Art. Ganze Abenteuer können allein bei einem Flug von Punkt A nach B geschehen. Das eigene Raumschiff ist das erste Zuhause der Charaktere. Daher wird dessen Aufbau, Erweiterung und Anpassung an die eigenen Vorstellungen viel Spielraum eingeräumt.

Erstellen des Schiffes

Das eigene Schiff ist das Zentrum des Kollektivs. Sein Aufbau ist daher entscheidend. Bevor das Schiff gezeichnet wird, müssen seine Ausrüstungen und damit Werte feststehen. Die Geldgrenze liegt dabei bei 10.000 AWE und es können Gegenstände bis zur Seltenheit V eingebaut werden. Zuerst sollten die Spieler sich also überlegen, was notwendig für ihr Schiff ist. In den meisten Fällen ist das ein Computerkern, ein Antrieb, Energie für alle Systeme, die Lebenserhaltung, Wasseraufbereitung, Sensoren, Kommunikation, Trägheitskompensatoren sowie Kabinen und eine Kombüse. Diese Räume können bereits untereinander geschrieben werden, um einen Berechnungskern zu besitzen. Alles darüber hinaus ist zusätzlich.

Kernausrüstung für fünf Charaktere				
Name	Masse/Raum	Energie	Sonstiges	Kosten in AWE
Antrieb (Korvette)	3	-10	-	849
Computerkern	1,0	-6	B: 2	859
Energiegenerator (Klein)	2,5	+29	-	1190
5 x Geldusche	0,5	-	K: 0	125
5 x Kabinen (karg)	2,0	-	K: -2	275
Kombüse	0,3	-1	B: 1, K: 0	89
Lebenserhaltung	-	-1	-	45-mal X
Linearfunk	0,1	-1	-	112
Sensoren	1	-2	-	275
Trägheitskompensator	-	-1	-	33-mal X
Wasseraufbereitung	0,9	-2	-	456
M: 11,3 = Wi: 113, B: 3, K: -2, E: 24/29, 4230 AWE				

B: Besatzung, E: Energie, K: Komfort, M: Masse, R: Raumeinheiten

Die ansteigenden Kosten X werden noch ignoriert. Sie werden erst am Ende der Erstellung berechnet, wenn alle anderen Werte der Ausrüstung bereits bestimmt sind. Es ist schon jetzt ersichtlich, dass das Schiff zwei Felder besetzen wird, einen negativen Komfortwert besitzt und noch 5 Energieeinheiten verwendet werden können. Nun entscheiden die Spieler, welche Ausrüstung noch angebaut werden und damit auch,

welche hauptsächliche Funktion das Schiff in der Anfangsphase der Spielsitzungen erfüllen soll.

In diesem Beispiel entscheiden die Spieler sich für eine ausgewogene Mischung. Das Schiff wird minimal mit Gegenmaßnahmen, Panzerung und Schilden geschützt, Schleusen für Außeneinsätze, bei denen eine Kontamination droht, werden installiert und es werden ein Frachtraum für grundlegenden Handel

sowie Waffenlagerräume eingebaut. Das aufkommende Energieproblem wird durch eine

Brennkammer, anstatt durch einen neuen Generator, beantwortet:

Zusatzausstattung				
Name	Masse/Raum	Energie	Sonstiges	Kosten in AWE
Brennkammern	1,3	+15	-	595
Frachtraum	3,6	-1	-	431
Gegenmaßnahmen (Einfach)	-	-	-	374
Panzerung (leicht)	X	-	-	X
Raketenmagazin	0,6	-2	-	247
Schildgenerator (Klein)	0,9	-10	Sch: 5, SP: 50, SPR: 5	898
Schleusen	0,4	-1	-	113
Waffenkammer	1,6	-1	-	578
M: 19,7 = Wi: 197, B: 3, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, K: -2, E: 39/44, 7466 AWE				

Das Schiff ist nun flugbereit. Allerdings sind sowohl Energie als noch Geld übrig, um das Schiff weiter zu gestalten. Zudem fehlen noch Waffensysteme. Es wird deutlich, dass es 3

Felder einnehmen wird. Demzufolge erzeugt die Panzerung 3 Masse als zusätzlichen Widerstand. Als Zwischensumme bildet sich damit:

M: 22,7 = Wi: 227, B: 3, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, K: -2, E: 39/43, 7466+X AWE

Den Spielern bleiben also noch 4 Energie und knapp 2200 AWE, um das Schiff zu bewaffnen. Sie entscheiden sich daher für ein Lichtgeschütz, welches sie an der Schiffsfront platzieren sowie insgesamt 20 Raketen für das Raketenmagazin, da diese keine weitere Energie oder Masse kosten. Dabei ist zu beachten, dass der Munitionswert der Raketenarten angibt, wie viel Plätze im Magazin sie belegen.

Die Spielleitung erlaubt außerdem, eine Rakete der Seltenheitskategorie S zu kaufen. Alle Geschütz Waffen, die nicht über eine Feuerleitzentrale abgefeuert werden, müssen im Kampf bedient werden. Deshalb steigert sich noch einmal die notwendige Besatzung um 1, auch wenn dies nicht in der Ausrüstungsliste mit angegeben ist.

Waffenliste				
Name	Masse/Raum	Energie	Sonstiges	Kosten in AWE
Lichtgeschütz	3	-3	-	856
Dartraketen	-	-	Mun: 5	25
2 x Diraks	-	-	Mun: 6	228
Lebensretter	-	-	Mun: 1	263
2 x Tropfen	-	-	Mun: 8	154
M: 25,7 = Wi: 257, B: 4, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, K: -2, E: 42/43, 8994+X AWE				

Vollständige Werte

Die vollständigen Werte des Schiffes werden nun errechnet. Dabei ist zu beachten, dass 10 Raumeinheiten 1 Masse bilden und für sich genommen 1 Raumeinheit 1 Widerstand generiert. Wenn bei Gegenständen nur die Masse angegeben ist, handelt es sich um einen Anbau an die Hülle, der nicht platziert wird. Hierbei wird lediglich die Masse der Gesamtmasse hinzuaddiert. Alle 10 Masse besetzt das Raumschiff ein weiteres Feld in der taktischen Ansicht des Weltalls und seine Manövrierfähigkeit sinkt um -1. Um das Schiff zu bewegen, muss für jedes Feld einzeln 1 Geschwindigkeit ausgegeben werden. Das heißt, desto mehr Masse ein Schiff besitzt, desto mehr Felder nimmt es ein und desto langsamer wird es.

Vereinfacht kann die effektive Geschwindigkeit aus der Geschwindigkeit aller Triebwerke durch die Anzahl der besetzten Felder errechnet werden. Also ein Schiff, welches 2 Felder besetzt und eine Geschwindigkeit von 4 besitzt, kann sich pro Runde nur 2 Felder bewegen. Denn es muss für 1 Feld effektive Geschwindigkeit beide Felder, die es selbst einnimmt, mit je 1 Geschwindigkeit bewegen. Außerdem werden nun die Kosten für die Lebenserhaltung (135), Panzerung (672) und Trägheitskompensatoren (99) hinzuaddiert. Wenn der Vorgang für eine Gruppe zu viel Kalkulation ist, reicht es rein **narrativ** aus, die Räume aufzuschreiben und zu prüfen, ob ihre Energiekosten gedeckt sind. Ansonsten sehen die vollständigen Werte wie folgt aus:

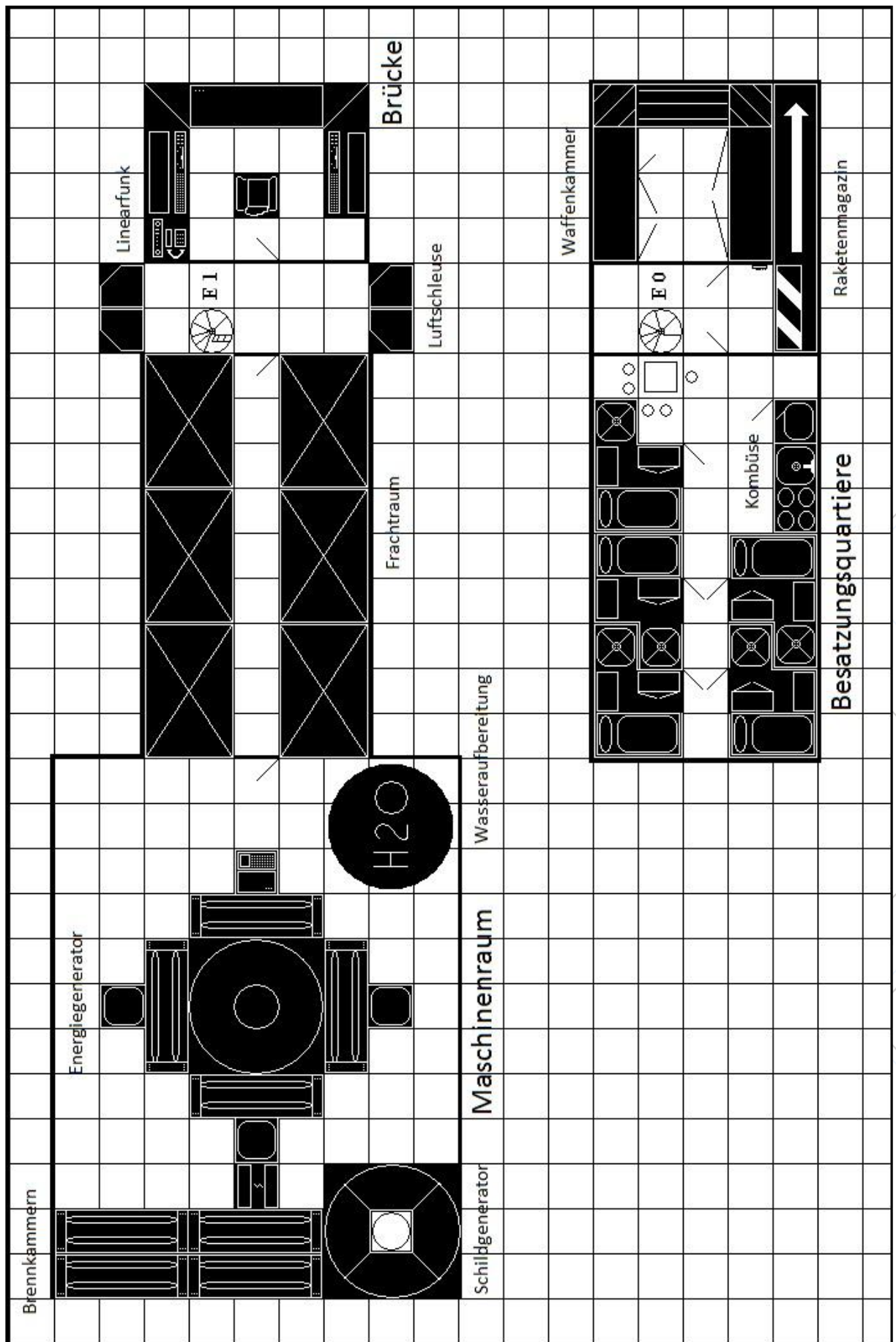
**M: 28,7 = Wi: 287, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, Pz: 5, PP: 30, Ges: 10, MF: 0
B: 4/5, K: -2, E: 42/43, 9898 AWE**

Zeichnen des Schiffes

Die Schiffswerte liegen im Rahmen. Nun folgt das Zeichnen des Schiffes. Dazu wird ein kariertes Blatt Papier genommen. Jede Raumeinheit entspricht einem Kästchen. Bevor die Hülle und der Rumpf gezeichnet werden, muss die erworbene Ausrüstung platziert werden. Bei jedem Gegenstand steht, wie viel Raumeinheiten er benötigt und in welcher Form er sie benötigt. Dabei sollte auf eine Raumeinteilung geachtet werden. Antrieb, Energie und Technik sollten zum Beispiel nicht in den Besatzungsquartieren eingebaut werden, sofern das Kollektiv noch schlafen will. Ansonsten ist die Platzierung jedoch völlig frei. Für mehrere Ebenen können Treppen oder Aufzüge eingezeichnet werden, die auf einen speziell markierten Bereich an einem anderen Ort des Blattes führen, oder jede Ebene erhält ein einzelnes Blatt. Das Einzeichnen von Wänden, Treppen, Aufzügen, Raumpen, Wegen oder Türen kostet hierbei weder Geld, noch Raum oder Energie. Allgemein kosten leere Raumeinheiten, die Wege bilden, Leitungen, Verbindungen oder andere, logistische Gestaltungselemente abbilden nichts und erzeugen auch keinen Widerstand. Leitungen von Generatoren gehen meist in den Wänden entlang. Daher sollte eine Verbindung nur ungefähr möglich sein. Kommen später neue Systeme und Räume hinzu, werden sie einfach zu den Maßen hinzuaddiert

und mit eingezeichnet. Solche Veränderungen können jedoch auch die besetzten Felder des Schiffes erhöhen und so in einen größeren Energiehunger und weniger Geschwindigkeit pro Zug enden. Daher muss bei jeder Veränderung des Schiffsinventars eine erneute Wertprüfung vorgenommen werden. Sobald alles platziert ist, können die einzelnen Räume mit einer Rumpflinie verbunden werden. Dabei kann auch Platz zwischen den Räumen und der Rumpflinie gelassen werden, wenn das Schiff so den ästhetischen Anforderungen der Spieler mehr entspricht. Das darf jedoch nicht zu spielerischen Vorteilen, wie Tragflügeln, führen.

Es ist folgend ein Beispiel aufgeführt, wie eine Schiffszeichnung aussehen könnte. Es werden in den angegebenen Werten nur die Maße der tatsächlich verbauten Räume eingerechnet. Wege, Wände und die Gestaltung außerhalb der eingebauten Gegenstände ist den Spielern überlassen. Schwarz gemalte Elemente stellen dabei die eingebauten Räume dar. Weiß gemalte Objekte sind zusätzlich. Die gemalten Gegenstände können, wie der gesamte Aufbau des Schiffes, auch völlig anders aussehen. Wichtig ist lediglich, dass die ungefähre Form und die Raumanzahl eingehalten werden. Der Rest liegt vollständig in der Hand der Spieler.



Der Erwerb eines Schiffes

Der hohe Preis eines Schiffes macht es für die meisten Kollektive unmöglich, eines zu Beginn ihrer Karriere zu besitzen. Dieses Problem ist vielen Unternehmen bekannt. Deshalb existieren verschiedene Angebote, um ein Schiff zu benutzen und es später auch zu besitzen:

Das Fassusthulla-Syndikat

Das Syndikat schenkt dem Kollektiv ihr Schiff zum Dank für gute Dienste. Das Kollektiv ist verpflichtet Aufträge des Syndikates anzunehmen, bis sie durch die Entführung anderer Schiffe, den Diebstahl von Edelsteinen und Gold oder den Sklavenhandel den Wert ihres Schiffes erarbeitet haben. Dazu werden die Kosten der gekaperten Schiffe, der gestohlenen Edelsteine und der gehandelten Sklaven summiert. Das Kollektiv erhält währenddessen die volle Bezahlung für Aufträge. Es gilt dabei nicht als Mitglied des Syndikates.

Duo

Die Legende des Glasgartens Vielspitz will sein Vermächtnis weitergeben und überlässt einen alten Frachter (mindestens 6 x Frachtraum) im Wert von 10.000 AWE dem Kollektiv, das mit dem Schiff zuerst eine volle Energierunde in 2 Zyklen absolviert. Das heißt, eine Lieferung von mindestens 5 Energieeinheiten nach Khala Matha, iPolo!t, Freygard, dem Laden, La Hosada und Mär gebracht haben. 30 Energieeinheiten sind dabei ein Geschenk des alten Sternenbärs. Scheitert das Kollektiv, darf es die Herausforderung jederzeit noch einmal annehmen.

Form

Der beliebteste US schenkt dem Kollektiv ein Konstruktionsschiff im Wert von 10.000 AWE, wenn sie eine Siedlung aufbauen und unterstützen. Kostenlose Ausrüstung für das Schiff für die Dauer des Aufbaus ist eine Werkbank, eine Formungsdrohne und ein Lastenkran. Es läuft dann der Profi-Auftrag auf Seite 856 ab. Das Kollektiv hat 3 Dekaden Zeit, um diesen abzuschließen.

Reinmetall

Das Rüstungsunternehmen übernimmt die Zahlung und leiht dem Kollektiv 1 Erzdrehsele, 1 Metallbohrer, 1 Mineraldetektor sowie 5 Bodensonden. Außerdem verkauft Reinmetall Asteroidenbohrausrüstung an das Kollektiv

bis zur Seltenheitskategorie S, um 10% vergünstigt. Es hat 2 Dekaden Zeit, das Geld für das Schiff zu zahlen. Abgebaute Metalle werden hier zu den doppelten Preisen Ga-Ki-Ri's als Zahlung für das Schiff angenommen. Wird das Geld rechtzeitig bezahlt, darf es zusätzlich die Bohrausrüstung behalten, ansonsten wird das Schiff konfisziert, bis die Restschuld beglichen ist.

Seele

Der US bietet an, das geplante Raumschiff zu bezahlen. Dafür verpflichtet sich das Kollektiv Mitglied in Seele für die nächsten 10 Aufträge eigener Wahl zu werden.

Tor

Der US gibt dem Kollektiv 15.000 AWE für ein Schiff. Dafür schulden sie dem US aber 3 Gefallen. Das können Dienste aller Art sein. Verweigert das Kollektiv einen Gefallen, wird ein Kopfgeld von 5.000 AWE ausgesetzt, das sich jeden Zyklus um 1.000 AWE erhöht.

UHA

Die Handelsallianz stellt einen Kredit von 12.000 AWE aus. Dabei sind 2.000 AWE als Anfangskapital für Handelsgüter gedacht. In jeder Spielsitzung müssen 1% Zinsen bezahlt werden.

Welle

Das Intelligenznetzwerk ist sehr an der Förderung junger Talente interessiert. Das Kollektiv erhält ein Forschungsschiff im Wert von 10.000 AWE geliehen, um eine Expedition ihrer Wahl durchzuführen. Wenn sie die Ergebnisse wissenschaftlich ergiebig vermitteln können, dürfen sie das Schiff behalten. Ansonsten müssen sie weiter forschen.

Wolkenstolz

Das Kollektiv dient einem Glänzenden als Angestellte. Sie dienen der Familie bei Bällen, dem Empfang besonderer Repräsentanten, dem Kauf von Sklaven oder der Spionage und Intrige gegen andere Adelsfamilien. Am Anfang werden sie wie Angestellte behandelt. Es wird Etikette und vornehme Kleidung erwartet. Mit der Zeit kann zu den Familienmitgliedern jedoch ein engeres Verhältnis entstehen. Wenn das der Fall ist, oder die Familie durch eine Leistung beeindruckt wurde, kann sie die Kosten für das Schiff übernehmen. Solange dient das Kollektiv ihnen.

Charakterblätter

Die Charakterblätter bestehen aus sechs Teilen. Die ersten vier Blätter erhält jeder Spieler. Das sind Personen-, Fertigkeiten-, Inventar- und Kampfblätter. Die Blätter für das Kollektiv und das Raumschiff werden nur einmalig ausgearbeitet, denn sie gehören der Spielergruppe. Das Unternehmensblatt ist optional.

Charakterbogen (Seite 444)

Hier werden der Lebensfaden, die Attribute und die sich daraus ergebenden Kampfwerte eingetragen. Letzteres wird im Kapitel Fertigkeiten noch näher erklärt. Die Attribute werden nicht nur für die einzelnen Würfe und Proben benötigt, sondern können auch noch andere, wichtige Eigenschaften anzeigen. Je nach Beschriftung werden alle Stationen der Charaktererschaffung und ihre Auswirkungen eingetragen. Danach werden die Sekundärwerte berechnet.

Fertigkeitenbogen (Seite 445)

Hier werden die entsprechenden Fertikeitsstufen eingetragen. Die Fertigkeiten Athletik, Faustkampf, Klettern, Schleichen und Überleben sind Grundfertigkeiten (G). Sie sind bei allen Charakteren mindestens auf Stufe 1 und damit aktiviert. Bei Stufe wird die aktuelle Fertikeitsstufe und PP werden alle Potenzialpunkte inklusive Synergiepunkte eingetragen. Im unteren Teil ist Platz für Notizen, Spezialisierungen und Meisterschaften.

Inventarbogen (Seite 446)

Gegenstände im Besitz des Charakters, sein Geld und seine Erfahrungspunkte werden hier notiert. Außerdem werden mit Bleistift alle Einnahmen und Ausgaben eines Abenteuers festgehalten und zusammengerechnet. Am Ende des Abenteuers werden sie dann vom Konto des Charakters hinzugefügt oder abgezogen. Größere Zahlungen, wie der Erwerb von Ausrüstung, die sofort bezahlt werden müssen, werden direkt vom Konto abgezogen. Die spätere Zusammenrechnung stellt ein vereinfachendes Werkzeug dar, um nur einmal, zum Ende der Spielsitzung, eine Berechnung durchführen zu müssen.

Es wird zwischen Ausrüstung unterschieden, die der Charakter im Körper trägt und damit bei sich hat sowie Ausrüstung, die er in seinem Quartier oder anderswo lagert. Zu Beginn jedes Auftrages kann er beliebig viele Ausrüstungsgegenstände mitnehmen. Nur die Last schränkt ihn beim Tragen ein. Die Last

der Gegenstände im Lager wird ignoriert, dafür können sie während eines Auftrages auch nicht genutzt werden. Da es häufig zum Wechsel von Ausrüstung kommt, kann auch, um unnötiges Radieren zu vermeiden, die Standardausrüstung stetig am Körper getragen werden.

Kampfbogen (Seite 447)

Hier werden alle für den Kampf wichtigen Werte eingetragen. Über ihm werden über alle Kampfergebnisse, Verluste und auch über Kampfoptionen, wie Manövern, Buch geführt. Um hier erneutes Radieren zu vermeiden, wird ein zusätzlicher Zettel empfohlen, um sich schnell verändernde Werte, wie Ausdauer, Moral und Widerstand, zu notieren. Falls am Ende eines Abenteuers immer noch Restschaden übrigbleibt, wird er dann auf dem Kampfbogen notiert.

Kollektivbogen (Seite 448)

Alle Handlungen und Wirkungen der Spielergruppe als Kollektiv finden sie hier. Der Ruf ist für die Art von Aufträgen und die Bekanntheit für ihren Schwierigkeitsgrad bedeutsam. Das Kollektiv sollte erworbene Rufprädikate in das Motto einflechten. Es darf maximal mit drei Rufprädikaten gleichzeitig geworben werden. Der Rest sammelt sich unter den Namen des Kollektivs. Es kann sein, dass sich bestimmte Prädikate aufheben oder mit der Zeit verblassen. Diese Entscheidung obliegt der Spielleitung. Ansonsten werden hier die zyklischen Einnahmen und Ausgaben sowie das Gruppenkonto und Gruppeninventar notiert. Die Nutzung des Gruppenkontos sollte entweder durch einen Konsens oder durch die Zustimmung des Kapitäns erlaubt werden, um Geldkonflikte zu vermeiden.

Raumschiffblatt (Seite 449)

Das Kollektivschiff ist die mobile Heimat der Söldner. Es ist ein zentrales, ausbaubares Spielelement und nimmt eine zentrale Rolle auf allen Abenteuern ein. Auf dem Blatt werden alle Systeme und Werte niedergeschrieben. Ein neues Schiff kann für die Differenzkosten zum alten Schiff erworben werden. Die einzelnen Räume und Systeme müssen allerdings auf einem separaten, karierten Blatt gezeichnet werden. Das Raumschiffblatt ist ein Überblick und eine Zusammenfassung zum gezeichneten Schiff. Letzteres kann allerdings direkt bespielt werden, wohingegen das Raumschiffblatt nur eine Wertübersicht gibt.

Die eigene Unternehmung

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel ist es möglich, eine Unternehmung durchzuführen. Dies kann das Aussenden einer Forschungsexpedition, der Aufbau eines Schmugglerringes oder auch die Gründung eines Unternehmens darstellen. Sie kann den Spielern als großes, langfristiges Projekt oder Nebeneinkommen dienen.

Die Unternehmung nutzt die Ressourcen **Wert** und **Prestige**. Die erste wird durch die Anschaffung von Material und Ausrüstung bis zu **1000 AWE** um 1 und die zweite durch das Spenden von **3 Bekanntheit** um 1 erhöht. Die Kosten können sich mit guten Ideen, abgeschlossenen Aufträgen oder Spenden senken.

Beispiele für Wert und Prestige

Wert: 5: kleine Gebäude oder Schiff, wie eine Farm, ein Jäger, ein Unterschlupf

10: ein neues Kollektivschiff oder ein mittelgroßes Gebäude, wie Forschungsschiff, eine Nahrungsverarbeitung, ein Büro

20: ein großes oder ein teures Gebäude, wie etwa ein Labor, eine Kommunikationszentrale, ein Tagebau, eine kleine Raumstation

40: der Bereich von Staatshaushalten: eine Fregatte, eine Raumstation, ein Industriepark

60+: der Bereich von Großkonzernen: Großkampfschiffe, Lebenslinien, Städte

Prestige: 1: eine Besatzung bis zu 5 Personen/ eine aktive Seite im Netz/ Zeitungsannoncen

2: eine Belegschaft bis zu 10 Personen/ Radiomeldungen/ eine Werbekampagne im Netz

4: eine Belegschaft von 20 Personen/ eine virale Kampagne in Sozialen Medien/ namenslose Experten interessieren sich für die Unternehmung

10: eine Belegschaft bis zu 50 Personen/ öffentliche Fernsehauftritte/ namenhafte Experten interessieren sich für die Unternehmung

15+: eine Belegschaft bis zu 100 Personen/ eine große Galla/ die bekannten Persönlichkeiten des Regens interessieren sich für die Unternehmung

Selbstdefinierte Unternehmung

Die Spieler müssen das Ziel und den Zweck der Unternehmung genau definieren. Danach entscheidet die Spielleitung, welche Besorgungen oder Aufträge notwendig sind, damit die Unternehmung beginnen kann. Sie folgt darauf einen Phasenmodell. Laufende Kosten und Einnahmen werden, wenn nicht anders vermerkt, miteinander verrechnet.

Beispiel: Die Spieler wünschen sich eine Asteroidenabbaustation, die nebenbei für sie arbeitet. Die Spieler wollen erst einmal klein anfangen, deswegen reicht ein ausgedehntes Schiff für den Anfang.

In der **ersten Phase** müssen sie also das Schiff erwerben und Leute anheuern, die gewillt sind, es zu betreiben. Die Spielleitung rechnet: 1 Kollektivschiff kostet 10.000 AWE, es ist alt und es wird nur das Notwendigste verbaut, also etwa 5.000 AWE. Der Wert beträgt 5 und die Besatzung von 2 Personen wird 1 Prestige kosten. Nun werfen die Spieler ihre Konstruktionskenntnisse und ihre Kontakte im Schiffsverkauf zusammen. Sie erspielen sich die Prestigekosten und senken die Wertkosten um 1. Nachdem die Kosten bezahlt wurden, ist die Gründung abgeschlossen und das Asteroidenschiff produziert 1 LE Erz pro Zyklus. Das ist jedoch zu wenig, um die laufenden Kosten der Gehälter zu decken.

In der **zweiten Phase** wollen die Spieler das Schiff modernisieren und es zusätzlich in gefährlichere Gebiete fliegen lassen. Die Spielleitung überschlägt wie folgt: neuartige Schiffsausrüstung etwa 3000 AWE + Waffen 1000 AWE + 2 weitere Besatzung 1 Prestige. Dieses Mal spendet das Kollektiv ihre Bergbauausrüstung, heuert auf Mär erfahrene Kumpels an und es demonitert von seinem eigenem Schiff Waffen. Damit ist der Wert und das Prestige ohne zusätzliche Geldzugabe erreicht und die Unternehmung produziert nun 1W3+3 LE Erze mit der Wahrscheinlichkeit von 50% auf Edelmetalle pro Zyklus.

In einer **dritten Phase** werben sie im Spiel einen Frachterkapitän an, der die LE's verkauft und ihnen das Geld jeden Zyklus überweist.

Gehaltsberechnung

Arbeitsart	AWE pro Zyklus
Einfache Arbeiten (Bauarbeit, Müll)	5
Standardisierte Arbeiten (Büro, Fahrten)	10
Arbeiten höherer Bildung (Verwaltung, Planung)	25
Fachkraft (Jurist, Politik)	50
Akademische Arbeit (Dozent, Führungskraft)	100

Beispiele für kaufbare Objekte

Objekt	Effekt	Kosten
Akademie	Zahlreiche Seminargebäude umkreisen einen Campus. Alle geistigen Fertigkeiten können bis zur Stufe 9 gelehrt werden. Für die Fertigkeitstufen 10-13 kosten sie 10 und für die Stufen 14-15 15 Pretige. Solche Experten sind extrem selten und müssen überzeugt werden, zu lehren. Es können ebenfalls bekannte Wissenschaftende rekrutiert werden. Wenn sie hier forschen, produzieren sie pro Spielsitzung 1 LE Forschungsobjekte. Um die hohen laufenden Kosten zu begleichen, müssen zusätzlich der Planet oder Welle in die Verwaltung eingebunden werden.	We: 17 Pr: 15
Ausbildungsdom	Eine metriter Kuppelbau mit Sportanlagen, einer Bibliothek, einem Schießplatz und einem Simulator. Jede körperliche Fertigkeit kann hier im Selbststudium gesteigert werden. Lehrkräfte über Stufe 9 müssen zusätzlich erworben werden. Für die Fertigkeitstufen 10-12 kosten sie 10 und für die Stufen 13-15 bis 15 Pretige. Solche Experten sind extrem selten und müssen überzeugt werden, zu lehren.	We: 12 Pr: 5
Befestigung	Automatische Geschütze, Söldner, Schilde, Mauern, Sensoren und Drohnen schützen das Gelände. Kosten: 300 AWE pro Zyklus	We: 8 Pr: 3
Freizeitpark	0-G-Hallen, Farbtänze, Drohnenbahnen und Artisten beglücken die Menschen. Grundeinnahmen: 100 AWE pro Zyklus. Personalkosten sind bereits verrechnet. Welten ohne Konkurrenz geben +50 Besondere Attraktionen je +10, eine gewöhnliche Achterbahn kostet We: 2, Pr: 1 Gute Werbung +20 Ausprägte Gastronomie +30 AWE	We: 9 Pr: 3
Handelsweg	Es wird eine feste Strecke mit festen Waren bis 30 LE bestimmt, die ein Angestellter abfliegt. Das Kollektiv erhält jeden Zyklus die Erlöse, minus dem Gehalt von 10 AWE für die Handelnden sowie die Torkosten. Ab unsicheren Systemen wird zudem auf der Ereignistabelle gewürfelt. Es zählen nur die Ergebnisse, die das Schiff aufhalten, wie Piratenüberfall.	We: 6 Pr: 1
Dock	Hier können Schiffe sicher landen, werden gewartet und aufmunitioniert. Ein Dock fasst Schiffe bis 100 Masse.	We: 10 Pr: 2
Hauptquartier	Eine eigene Militärkompanie wird ins Leben gerufen. Sie kann Schiffe mit Eskortten schützen oder Angestellten mit Sicherheitspersonal unterstützen. Für jede Militäroperation bestimmt die Spielleitung einen Schwierigkeitswert, diesen müssen die Spieler erreichen. Sie können dafür X Wert und Prestige einsetzen. Anschließend würfeln die Spieler. Die Spielleitung würfelt nur bei Kriegsaufträgen 1W6 für das Chaos des Kampfes und addiert das Ergebnis zur Schwierigkeitssumme. Ist das Ergebnis der Investition gleich oder höher der Schwierigkeitssumme, erhalten die Spieler die Belohnung. Sind sie mindestens 3 über der Schwierigkeitssumme, erhalten sie ebenfalls ihren eingesetzten Wert und Prestige zurück. Für jede Zahl darunter, verlieren sie ein Teil des Einsatzes: bei Gleichstand 75%, bei 1 drunter 50% und so weiter. Es folgen Beispiele für Schwierigkeitsgrade: Leichter/ mittlerer/ schwerer Militärauftrag: 1/3/6, Lohn: S. 597 Eskorte/ Personenschutz: 1, Lohn: 1 Wert oder Prestige 1 Angriff auf einen Frachter: 10, Lohn: Frachter mit 30 LE Fracht Stationsüberfall: 15, Lohn: Wert: 10, Prestige: 5 Eroberung von Gebieten in der Krieverse oder Superion: ab 30, Lohn: jedes Gebiet produziert mindestens 1 Wert und 1 Prestige pro Zyklus Auf militärische Interventionen wird von den verschiedenen Parteien reagiert: Unternehmen: +1W6, Allianzbildung gegen das Kollektiv, Konkurrenz Pirantenklan: +5, Attentat auf das Kollektiv, seine Schiffe und Einrichtungen Seele: +7, permanente Verwehrung jeder Unternehmensleistung Tor: + 10, ständige Störungen der Schiffe des Kollektivs bei Tordurchquerung Kosme: +12, regenweite Suche und Inhaftierung	We: 13 Pr: 3

Objekt	Effekt	Kosten
Hydroponische Farmen	In dem Kuppelbau werden, unabhängig von den Umweltbedingungen, 1 LE Agrargüter pro Zyklus produziert.	We: 5 Pr: 1
Industrieanlage	Hier kann sich eine produzierbare Ware ausgesucht werden, die hergestellt wird, etwa Baumaterialien. Für bestimmte Handelswaren, wie zum Beispiel Luxusgüter oder Zivilwaren, werden Rohstoffe benötigt. Das Verhältnis der Umwandlung ist 1:1. Es wird pro Zyklus 1 LE Waren produziert.	We: 7 Pr: 2
Kunsteinrichtung	Es kann sich dabei um einen Park, ein Museum oder eine Galerie handeln. Solche Unternehmungen werden von der Gesellschaft geschätzt und gerne unterstützt. Es eröffnet zudem den Weg in höhere Personenkreise. Die Unternehmung produziert 1 Bekanntheit pro Zyklus. Der Bekanntheitsgewinn kann jeweils mit verschiedenen Veranstaltungen und Werbung bis maximal auf das Fünffache für einen bestimmten Zeitraum gesteigert werden.	We: 10 Pr: 10
Kraftwerk	Je nach Planeten wird eine andere Energiequelle genutzt. Es produziert 2 LE Energie pro Zyklus. Diese Leistung kann mit guten Ideen und korrekter Platzierung bis um 100% gesteigert werden.	We: 5, Pr: 1
Krankenhaus	Alle Verwundungen und Krankheiten können für den Preis von 1 LE pharmazeutischer Produkte pro Zyklus behandelt werden.	We: 15 Pr: 10
Medienanstalt	Das hauseigene Nachrichtenportal nutzt Druck-, Film- und Netzmedien, um die Informationswünsche des Kollektives zu erfüllen. Jede Stufe wird nacheinander in We und Pr ihrer Stufenzahl mal zwei bezahlt. Stufe 1: kleine Seite, lokale Korrespondenz oder Radiosender mit geringer Reichweite – Informationen können lokal begrenzt erfahren oder gestreut werden Stufe 2: bekannte Seite, kleines Studio, beliebter Radiosender – Informationen können regional manipuliert oder eingeholt werden, kleinere Informationsquellen können unterdrückt, Gerüchte können gestreut werden Stufe 3: dominante Seite, Hauptstadtstudio, Senderverband – ermöglicht planetenweit die Einflussnahme auf Informationen, es können Hetzkampagnen organisiert und Fakten glaubhaft dementiert werden Stufe 4: Medienkomplex mit interportaler Reichweite – die Medienanstalt kann regenweit Informationen einholen oder beeinflussen, solange sich in dem System mindestens eine Medienanstalt der Stufe 2 befindet	We: 2 Pr: 2
Netzwerk: Geheimdienst	In jedem System, in dem Spionage, Sabotage, Schmuggel oder andere Geheimaktivitäten ausgeführt werden sollen, muss dieses Objekt errichtet werden. Die Spieler investieren Wert und Prestige für 1 Geheimaktion und würfeln 1W3. Sie müssen mit der investierten Summe über den Wert der Schwierigkeit, den die Spielleitung festlegt und zudem sie + 1W3 addiert, kommen. In jedem Fall sind sie erfolgreich und die eingesetzten Kosten danach verbraucht. Es folgen Beispiele: Leicht/mittlere/schwere Verbrechensaufträge: 1/2/4, Lohn: S. 597 Person finden: 2, Lohn: der aktuelle Aufenthaltsort wird bekannt Daten beschaffen: 3, Lohn: die Daten werden an einem Ort hinterlegt Sabotage: 4, für einen bestimmten Zeitraum ist eine feindliche Handlung nicht mehr möglich Attentat: 5/6, Lohn: das Ziel wird tödlich/ nicht-tödlich neutralisiert Je nach Zugehörigkeit können weitere Erschwernisse hinzukommen, etwa: Piratenkläne: +2, Unternehmen: +3, Kosme: +5, Welle: +7	We: 2 Pr: 4
Orbitalverteidigung	Schwerlafetten, Jäger- und Raketenstützpunkte können orbitale Bedrohungen bekämpfen und die eigenen Schiffe innerhalb des Systems beschützen. Zyklische Kosten: 800 AWE	We: 17 Pr: 7

Charakterbogen

Name:		Alter:			
Heimat:		Phänotyp:			
Genotyp 1:		Effekt:			
Genotyp 2:		Effekt:			
Elternhaus	1. Effekt:				
	2. Effekt:				
	3. Effekt:				
Erwartung der Eltern:					
Lebensfaden - Abschnitt - Welt		Gewählte Karriere			
Kindheit					
Jugend					
Erwachsenenalter					
Vorteile		Nachteile			
Attribute	Grundwert	Aktuell	Sekundärwerte	Grundwert	Aktuell
Beweglichkeit			Angriff $((KR+KR+GE)/4)$		
Bildung			Abwehr $((GE+GE+BE)/4)$		
Charisma			Präzision $((WA+WA+IN)/4)$		
Geschicklichkeit			Ausweichen $((BE+BE+IN)/4)$		
Intelligenz			Initiative $((BE+IN+IN)/4)$		
Intuition			Geschwindigkeit $(BE/2)$		
Konstitution			Widerstand $(KO = \text{Widerstand})$		
Kraft			Ausdauer $(KO/2)$		
Kreativität			Moral $(WI = \text{Moral})$		
Wahrnehmung					
Willenskraft			Schicksal (Frei wählen)		

BE:			BI:			CH:			GE:			IZ:			IN:			KO:			KR:			KE:			WA:			WI:		
Militär			Stufe			PP			Heimlichkeit									Religion			Stufe			PP								
Faustkampf (G)									Sicherheit									Inneres Feuer														
Fernkampfswaffe									Terror									Liturgiekenntnis														
Geschützswaffen									Gesellschaft			Stufe			PP			Reinheit														
Nahkampfswaffe (G)									Etikette									Sakrales Wissen														
Kampfsport									Jura									Natur			Stufe			PP								
Kampfpilot									Lehren									Athletik (G)														
Militärwesen									Maskerade									Befreiung														
Sprengstoffe									Menschenkenntnis									Erste Hilfe														
Strategie									Politik									Fährtenlesen														
Taktik									Rhetorik									Klettern (G)														
Waffenkenntnis									Verführung									0-G														
Zivil			Stufe			PP			Wissenschaft			Stufe			PP			Orientierung														
Beruf									Anthropologie									Schleichen (G)														
Ermittlung									Astronomie									Schwimmen														
Ernährung									Biologie									Sport														
Fahren/Fliegen									Chemie									Terrainerfahrung														
Feilschen									Geologie									Tierbeherrschung														
Konsum									Geschichte									Überleben (G)														
Kunstfertigkeit									Mathematik									Technik			Stufe			PP								
Legendenkenntnis									Medizin									Basteln														
Mediennutzung									Ökologie									Computerkenntnis														
Planetologie									Pharmazie									Drohntechnik														
Schätzen									Philosophie									Feldreparatur														
Schrift									Physik									Konstruktion														
Sprache									Psychologie									Mechatronik														
Verbrechen			Stufe			PP			Religionskunde									Produktion														
Ausschlachten									Sternennavigation									Wartung														
Diebstahl									Wirtschaftswissen									Zugriff														
Geheimes Wissen									Spezialisierungen:																							

Inventarbogen

Ausrüstung am Körper

Last

Besitz im Lager

Einkommen

Ausgaben

Konto:

Erfahrungspunkte:

Kampfbogen								
Ang:	Abw:	Prä:	Aus:	Ini:	Ges:	Widerstand:	Ausdauer:	Moral:
Nahkampfwaffe		Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten/ Modifikationen				
Fernkampfwaffe		Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten/ Modifikationen				
Waffenfertigkeitstufe		Modi X/Y			Sonderregeln/ Spezialisierung			
Rüstungsteil	Eigenschaften			Besonderheiten/ Modifikationen				
Last insgesamt:		Behinderung insgesamt:		Panzerung insgesamt:		Schilde insgesamt:		
Verbleibender Widerstand:		Verbleibende Ausdauer:						
Kampfvorteil	Effekt							
Kampfmanöver	Effekt							Kosten
E/D/P: Schadensart, SF: Schussfolge, L: Last, MR/NR/OR: Minimal/Nahkampf/Optimalreichweite, K: Kühlung, B: Behinderung, Pz: Panzerung, PP: Panzerungspunkte, Sch: Schildschutz, SP: Schildpunkte, A: Runden, bis das Schild wieder aufgeladen ist, P: Platz, M: Masse, R: Raum, E: Energiebedarf, Mun: Munition, MF: Manövrierfähigkeit								

Kollektivbogen

Kollektivname:

Bekanntheit:

Motto:

Verwendete Rufprädikate:

Positive Rufprädikate

Negative Rufprädikate

Zyklische
Einnahmen

Quelle

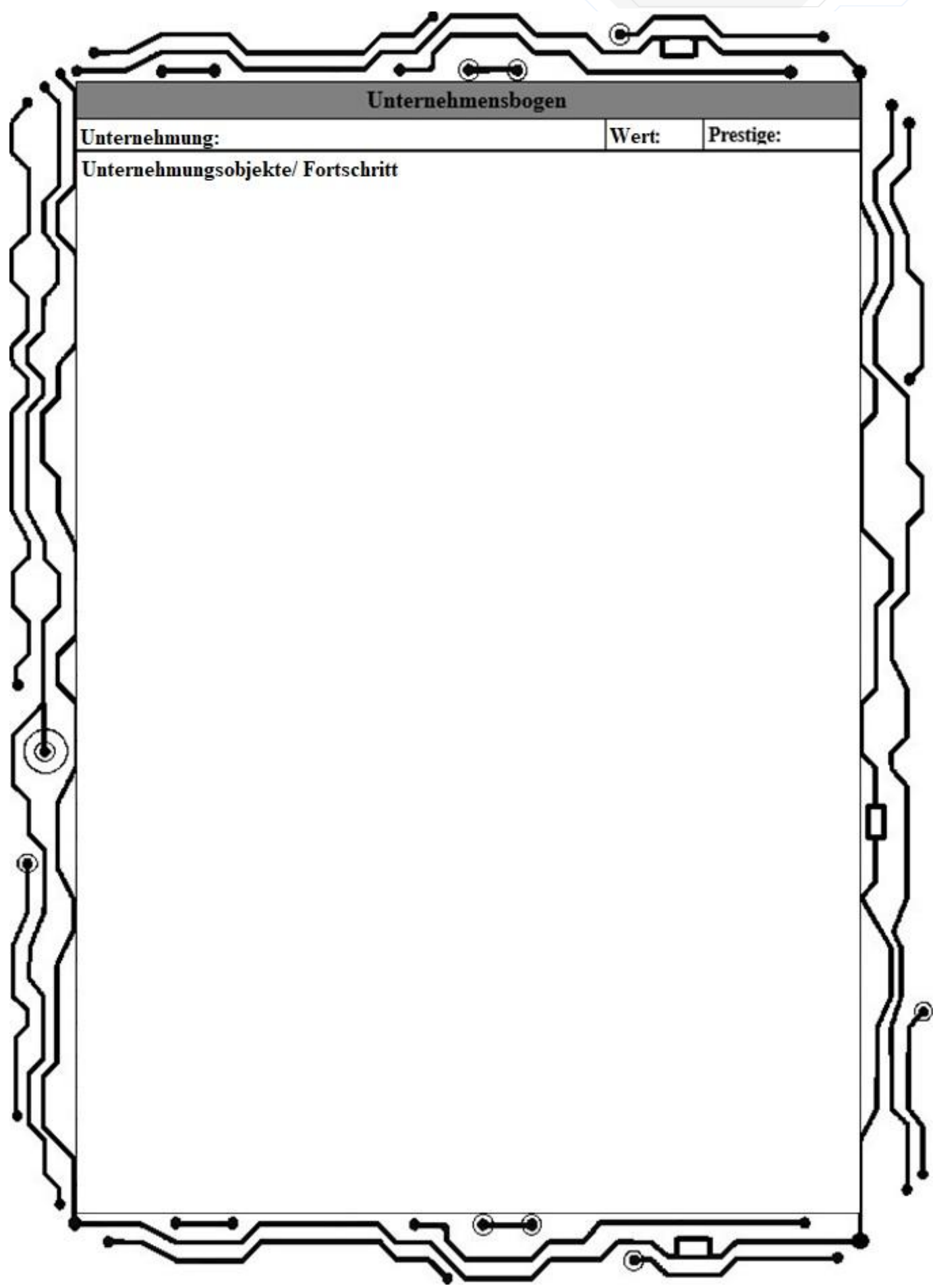
Laufende
Kosten

Ursache

Kollektivkonto:

Notizen

[illegible]



Unternehmensbogen		
Unternehmung:	Wert:	Prestige:
Unternehmungsobjekte/ Fortschritt		

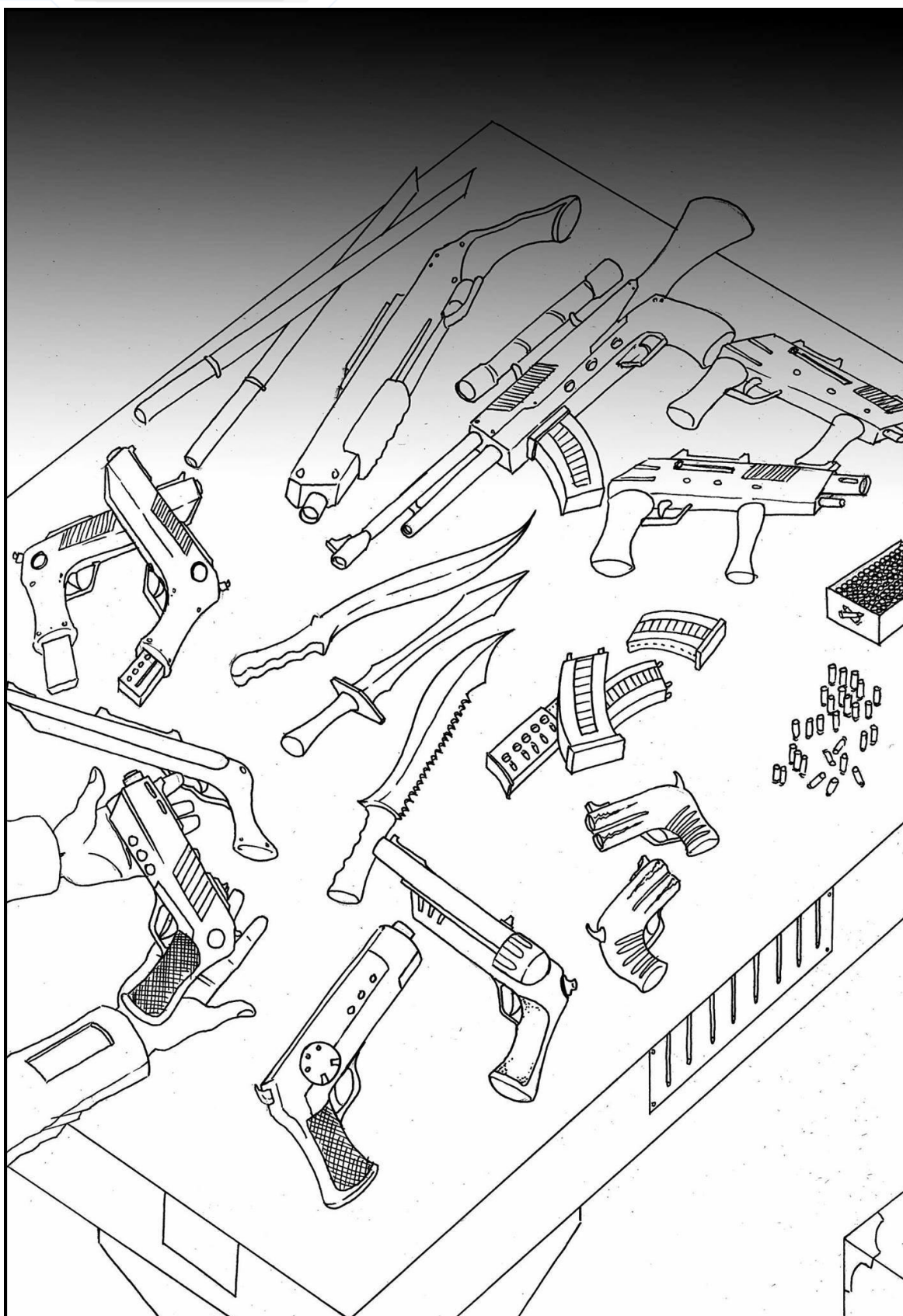
Fertigkeitenstufen	
Stufe	Effekte
1	Malus von -3 von Fertigungsstufe 0 entfällt. +1 Potentialpunkt
2	+1 Potentialpunkt (insgesamt 2)
3	+1 Potentialpunkt (insgesamt 3)
4	+1 Potentialpunkt (insgesamt 4)
5	Erste Spezialisierung wählen. Im Spezialgebiet darf für ein Attribut der Wurf wiederholt werden.
6	+2 Potentialpunkte (insgesamt 6)
7	Patzer können von der Potentialreserve beeinflusst und Ergebnisse können durch die Reserve bis auf 1 reduziert werden
8	+2 Potentialpunkte (insgesamt 8)
9	+2 Potentialpunkte (insgesamt 10)
10	Zweite Spezialisierung wählen oder die erste Spezialisierung zur Meisterschaft ernennen. Meisterschaft: für das Spezialgebiet dürfen für bis zu zwei Attribute ein zusätzlicher Würfel benutzt und das bessere Ergebnis von beiden gewertet werden.
11	+3 Potentialpunkte (insgesamt 13)
12	+3 Potentialpunkte (insgesamt 16)
13	+4 Potentialpunkte (insgesamt 20)
14	Einmal im Zyklus kann eine beliebige Probe als mit 1 Erfolg bestanden gelten
15	Es kann eine weitere Spezialisierung oder Meisterschaft gewählt werden. Es darf eine weitere Schicksalszahl gewählt werden.

Waffenfertigkeitentabelle	
Stufe	Effekt
1	Malus von -3 von Fertigungsstufe 0 entfällt. +1 auf Abwehr/Angriff/Präzision
2	+1 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 2)
3	+1 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 3)
4	+1 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 4)
5	Erste Spezialisierung wählen. Pro Kampf dürfen bis zu 3 Würfe auf eine Waffenaktion oder Waffenreaktion der spezialisierten Waffenart wiederholt werden.
6	+2 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 6)
7	Patzer sind nicht mehr möglich. Sie gelten nur als nicht getroffen
8	+2 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 8)
9	+2 auf Abwehr/Angriff/Präzision (maximal 10)
10	Zweite Spezialisierung wählen oder erste Spezialisierung zur Meisterschaft ernennen. Durch die Meisterschaft darf einmal pro Kampfrunde für einen beliebigen Wurf der spezialisierten Waffenart ein zusätzlicher Würfel genutzt und das bessere Ergebnis gewählt werden.
11	Spezialisierte Würfe sind insgesamt um +2 verbessert
12	Ein spezialisierter Wurf auf Angriff/Präzision ist bei 1-3 ein kritischer Treffer
13	Spezialisierte Würfe sind insgesamt um +4 verbessert
14	Einmal im Zyklus gelingt ein spezialisierter Wurf auf Abwehr/Angriff/Präzision automatisch
15	Legende: Einmal im Zyklus verursacht ein Angriff doppelten Schaden.

Erfolge und Misserfolge

-7 und kleiner: Katastrophe, anschließende Probe scheitert
 -4 bis -6: Unglück, anschließende Probe erschwert
 -1 bis -3: Fehlschlag

0: knapp gelungen aber mit negativem Effekt
 +1 bis +3: Handlung gelungen
 +4 bis +6: Vorteil aus Überlegenheit
 +7 und höher: Meisterleistung



Kapitel 4 - Ausrüstung

Massiv und waffenstarrend kreiste die „Flammenkrone“ im Orbit eines Planeten. Die Wände waren mit Computerplätzen und Anzeigetafeln gesäumt. Trotz der vielen Menschen, die die Systeme überwachten und die Lage stetig aktualisierten, war es leise. Es herrschte eine professionelle Ruhe aus Konzentration und Disziplin. Ein matter, rötlicher Gefahrenton erleuchtete spärlich das Befehlszentrum. Er ging vom Holo-Tisch, im Zentrum des U-förmigen Raumes, aus. An diesem saßen die Einheitsführenden und warteten gespannt auf die Befehle ihres Kommandeurs. Sie waren alle Veteranen zahlreicher Kampfeinsätze. Vereint unter Seele, dienten sie vor allem sich selbst. Ihr aktueller Auftrag war von besonderer Brisanz. Denn er stellte einen Akt des Krieges dar.

Der Kapitän blickte in die Runde. „Männer, ich weiß, viele von euch haben Bedenken bei diesem Auftrag. Die Konsequenzen werden nicht absehbar sein. Falls jemand aus dem Vertrag aussteigen möchte, ist das nun die letzte Gelegenheit.“, der Kapitän vertraute absolut auf seine Untergebenen. Niemand würde ihn verraten. Er kannte jeden von ihnen und war sich ihrer Treue sicher.

„Falls nicht, erwarte ich, dass sie ihre Zweifel bei Seite legen und die ihnen zugeteilten Aufgaben mit gewohnter Effizienz erledigen.“

Sie nickten stumm. Der Kapitän ließ das Reißbrett holografisch erscheinen, erklärte die Situation, die sie bereits alle kannten. Ein Sturmangriff auf den Regierungspalast des Schwans. Die Grenadiere feuerten Drohnen und Granaten auf die Verteidigungsanlagen, deckten die Spezialpioniere, die ein Loch in die Mauer sprengten und die Sturmkommandos nahmen, unter dem Schutz des Sperrfeuers, die Klanfamilien gefangen. Der Plan war riskant, aber durchführbar.

„Herr Kapitän.“, meldete sich ein weiteres Hologramm. „Reinmetall hat unseren Versorgungsvertrag für schwere Waffen gekündigt. Der jetzige Angriffsplan ist nur noch bedingt rentabel.“, Ärger verzog das vernarbte Gesicht des Kommandeurs. Sie hatten keine Zeit, um einen neuen Plan zu erarbeiten.

„Vorschläge?“, rief er kalt in den Raum und einer der Einheitsführenden meldete sich zu Wort: „Wir haben noch thermobarische Bomben vom letzten Überfall an Bord. Es ist unwahrscheinlich dafür einen Kaufenden zu finden. Wenn wir sie einsetzen, um die Wälder nahe der Hauptstadt zu einer platten Landefläche zu planieren, reduzieren wir den Munitionseinsatz erheblich.“, bedenkliche Blicke folgten. Ein anderer erhob die Stimme:

„Um den Wald optimal zu treffen, müssten wir ein kleines Gebirge umfliegen. Das hieße unsere Angriffsgruppe zu exponieren, den Klan vorzuwarnen und unsere Truppen einer unzumutbaren Gefahr auszusetzen.“ Der Kapitän verdrehte die Augen:

„Dann feuern wir Bunkerbrecher in den Gebirgsteil für den optimalen Anflugwinkel ab und setzen mit einer Massenbombe hinterher. Der Gebirgsabschnitt wird zusammenfallen und der Weg ist offen. Wir lassen uns doch nicht von ein bisschen Stein aufhalten.“, erwiderte der Kapitän sichtlich gereizt. Er hatte weder Lust noch Zeit jedes Detail durchzusprechen oder den alten Plan grundlegend abzuändern. Unberührt davon, meldete sich ein weiteres Hologramm:

„Herr Kapitän, ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht für die weitere Planung.“

„Zuerst die Schlechte.“ - „Der Einsatz der genannten Waffen macht die Operation teurer als es der ursprüngliche Plan gewesen wäre.“, der Kapitän seufzte säuerlich aus. „Und die Gute?“ - „Tor hat die Vertragsbedingung auf tot oder lebendig verändert und dazu jedes Mittel genehmigt.“

Auf einmal blitzte Erleichterung in der Miene des Kapitäns auf.

„Hervorragend. Meine Herren, wir blassen den Angriff mit Bodentruppen ab. Wir setzen stattdessen Supernova-Torpedos ein. Das wird ein kataklystisches Inferno auslösen und alle Ziele zerstören.“

Wieder berechneten die Computer die Kosten:

„Herr Kapitän, es wäre günstiger, einen URE-Strahl einzusetzen.“

„Nacht und Nein!“, stieß der Kapitän empört aus.

„Unser Auftrag lautet den Schwan zu vernichten und nicht den Planeten für alle Zeit unbewohnbar zu machen! Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen auftragseffizienter Bekämpfung und entfesselter Zerstörungswut. Selbst als Söldner tragen wir eine himmlische Verantwortung. Ich will keine weiteren Planänderungen mehr hören. Feuern sie, sobald die Bestätigungen eintreffen.“

Dieses erste, schreckliche Feuer entfachte die hungrige Flamme der Konkurrenzkriege.

Beute

Es wird immer dann ein **Beutewurf** durchgeführt, wenn die Charaktere einen Behälter oder eine Person nach nützlichen Gegenständen untersuchen.

Die Größe des Fundes gibt die Anzahl der Beutewürfe an. In einer Werkzeugkiste werden sich ausschließlich Werkzeuge befinden und dass mit der Seltenheit Ü. Allerdings sind, durch das große Sortiment, bis zu 3 Würfe möglich. Plündert das Kollektiv ein Mitglied einer Spezialeinheit, werden sie wahrscheinlich auf besondere Gegenstände mit mindestens der Seltenheit S stoßen. Allerdings in einer so geringen Menge, dass sie lediglich einmal würfeln dürfen. Für alle anderen Gegenstände, die der Feind vielleicht eingesetzt hat, gilt, dass sie während des Gefechts unrettbar zerstört wurden. Die Spielleitung kann die erwürfelbaren Kategorien situativ festlegen und kann die Kategorien einzuschränken.

1. Anzahl der Beutewürfe (Regel: pro Feind/Behälter 1 Wurf)

2. Kategoriewurf (siehe Beutetabellen unten)

3. Seltenheitswurf (nächste Seite)

4. Konkrete Beute in Kapitel 4 auswürfeln

5. Prädikatswurf (optional, nächste Seite)

Ausschlachten

Eine **Ausschlachten-Probe** (WA, IN, GE), erschwert um Ü: +0, V: -2, S: -4, SM: -6, SE: -8, erhöht für **je 3 Erfolge die Beutewurffanzahl um 1**. Danach wurde aber jede

Möglichkeit ausgeschöpft, aus der Beute Profit zu schlagen. Es gibt keine festen Regeln, wann Beutewürfe zugelassen werden. Das hängt von der Entscheidung der Spielleitung ab. Allerdings bietet es sich an, pro besiegt Feind 1 Beutewurf zuzugestehen, dessen Qualität vom besiegt Feind abhängt. Bei besonderen Feinden können auch bis zu 2 Beutewürfe oder ein Beutewurf eine Qualitätsstufe höher als bei dem Rest der anderen Feinde angewandt werden.

Beutewurf

Nachdem geklärt wurde, wie viele Beutewürfe insgesamt durchgeführt werden und wird nun die Art der Gegenstände und wenn sie von der Spielleitung noch nicht festgelegt wurde, ihre Qualität bestimmt (passende Beutetabelle wählen):

Kategoriewurf

Zuerst wird mit 1W6 ausgewürfelt, welcher Oberkategorie der Gegenstand entspricht. Dazu können die allgemeine oder auch die spezielle Beutetabelle verwendet werden. Bei der allgemeinen Tabelle sollten aber nicht alle Kategorien möglich sein. Bei unlogischen Ergebnissen kann der Wurf schlicht wiederholt werden. Dasselbe gilt für die Unterkategorie. Wenn sie thematisch nicht passt, wird entweder erneut gewürfelt oder die Spielleitung bestimmt, auf welche Unterkategorien überhaupt gewürfelt werden kann. Bei Handelswaren werden 2W20 gewürfelt und dann von oben nach unten die Handelsliste von Ga-Ki-Ri, auf Seite 657, heruntergezählt. Ist das Ergebnis höher, als die Liste lang ist, wird wieder von vorn angefangen, bis die Zählung bei einem Handelsgut endet.

Allgemeine Beutetabelle	
Oberkategorie	Mögliche Unterkategorie
1 Sonstiges	1 Allgemeine Waren 2 Handelswaren (auf Ga-Ki-Ri Handelsseite 657 auswürfeln) 3 Geld 4 Drohnen 5 Drohnenmodifikationen 6 Drogen, Gifte und Naturausrüstung
2 Militärzusatz	1 Munition 2-3 Zusatzausrüstung 4-5 Waffenmodifikation 6 Tierausrüstung
3 Rüstungen	1-2 Panzerungen 3-4 Schilde 5 Rüstungsmodifikationen 6 Kybernetik
4 Ausrüstung	1 Asteroidenausrüstung 2 Bastelausrüstung 3 Diskusausrüstung 4 Diplomaten-ausrüstung 5 Forschungsausrüstung 6 Journalismusausrüstung
5 Waffen	1 Nahkampfwaffen 2 Energiewaffen 3 Projektilwaffen 4 Deeskalationswaffen 5 Geschütz Waffen 6 Bomben, Raketen, Torpedos
6 Schiffsteile	1 Brücke 2 Besatzung 3 Maschinenraum 4 Überall 5 Hülle 6 Aufbau

Infanteriekampf-Beutetabelle	
Oberkategorie	Mögliche Unterkategorie
1-3 Waffen	1 Nahkampf (Seite 483) 2-3 Energie (Seite 476) 4-5 Projektil (Seite 479) 6 Deeskalation (Seite 482)
4-5 Rüstungen	1-3 Rüstungen (Seite 485) 4-5 Schilde (Seite 484) 6 Rüstungsmodifikationen (Seite 489)
6 Militärzusatz	1 Munition (Seite 491) 2-4 Zusatzausrüstung (Seite 492) 5-6 Waffenmodifikationen (Seite 487)

Raumkampf-Beutetabelle	
Oberkategorie	Mögliche Unterkategorie
1 Ausrüstung	1-2 Wrackteile (1: 1W6 Raumkomponenten für Jäger, 2: für Bomber) 3 Asteroidenausrüstung (Seite 468) 4 Bastelausrüstung (Seite 469) 5 Diskusausrüstung (Seite 471) 6 Forschungsausrüstung (Seite 472)
2-3 Waffen	1-3 Geschütz Waffen (Seite 500) 4-5 Bomben, Raketen, Torpedos (Seite 502) 6 Waffenmodifikationen (Seite 487)
4-6 Schiffsteile	1 Brücke 2 Besatzung 3 Maschinenraum 4-5 Überall 6 Hülle

Diebstahl-Beutetabelle	
Oberkategorie	Mögliche Unterkategorie
1-4 Sonstiges	1-3 Allgemeine Waren (Seite 467) 4-5 Geld (pro Erfolg 1W10 AWE) 6 Drohnensteuerung (Drohne bis V auf Seite 495 auswürfeln)
5-6 Waffen (nur kleine Waffen)	1-2 Nahkampf (Seite 483) 3-4 Deeskalation (Seite 482) 5 Energie (Seite 476) 6 Projektil (Seite 479)

Behälter-Beutetabelle	
Umgebung	Mögliche Unterkategorie
Militär	1 Deeskalationswaffe 2-4 Energie 5-7 Projektil 8-9 Geschütz Waffen 10-11 Zusatzausrüstung 12-13 Panzerung 14-15 Schilde 16 Munition 17-18 Waffenmodifikation 19-20 Rüstungsmodifikation
Natur	1-5 Allgemeine Waren 6-7 Bastelausrüstung 8 Forschungsausrüstung 9-13 Drogen, Gifte, Naturausrüstung 14 Deeskalationswaffe 15-16 Nahkampf- waffe 17 Tierausrüstung 18-19 Zusatzausrüstung 20 Handelsware
Technik	1-4 Allgemeine Waren 5-6 Asteroidenausrüstung 7-8 Forschungsausrüstung 9-11 Diskusausrüstung 12-13 Journalismusausrüstung 14-16 Drohnen 17-18 Drohnenmodifikationen 19 Bauplan (Bestimmungswurf auf der all- gemeinen Beutetabelle durchführen) 20 Schiffsteile (siehe oben)

Seltenheitswurf

Steht die Anzahl und Art der Beute fest, dürfen die Würfe frei aufgeteilt werden, um entweder durch Glück oder durch Zusammenlegen der Würfe die Seltenheit zu erhöhen. Wenn die Spielleitung nichts Anderes sagt, beginnt der Seltenheitswurf bei Ü.

Auf gut Glück

Es wird 1W20 gewürfelt und das Ergebnis am Seltenheitsstrahl geprüft.

bei Erfolg: Seltenheit wird um 1 Stufe angehoben und es darf weiter gewürfelt werden

Bei Misserfolg: die Seltenheit bleibt auf der aktuellen Stufe

Bsp: 1 Seltenheitswurf Ü, 1W20: Ergebnis 9 => Seltenheit erhöht sich auf V, 1W20: Ergebnis 11 => Seltenheit bleibt auf V

Bei Geld verdoppelt jede Seltenheitsstufe den Grundbetrag von 50 AWE. Das heißt mit Ü erhält das Kollektiv 50 AWE, mit V 100 AWE, mit S 200 AWE, mit SM 400 AWE und mit SE 800 AWE. Bei Handelsgütern erhält das Kollektiv mit: Ü = 1 LE, V = 2 LE, S = 3 LE, SM = 6 LE und SE = 12 LE.

Seltenheitsstrahl



Beute zusammenlegen

Anstatt die Seltenheit durch einen Wurf zu erhöhen, können sich die Spieler auch dazu entscheiden, **jeweils 3 Beutewürfe derselben Seltenheit zu einem Beutewurf der nächst höheren Seltenheit** zusammenzulegen. So erhöhte Seltenheit kann beliebig weiter zusammengelegt werden, bis zur Seltenheit SM. Abschließend wird auf der Gegenstandstabelle mit einem Würfel gewürfelt, der alle möglichen Ergebnisse der entsprechenden Seltenheit fassen kann (meistens 1W10).

Prädikate machen Gegenstände vielseitiger, können sie aber auch herabstufen. Es ist eine optionale Regel, für die sich die Spielleitung entscheiden kann. Falls sie sie einsetzt, wird für jeden bereits vollständig bestimmten Gegenstand mit 1W6 gewürfelt. Bei einer 4-6 wird auf der untenstehenden Prädikatstabelle ein Prädikat erwürfelt. Die Würfe werden von der Spielleitung ausgeführt und dürfen nicht durch die Spieler eingesehen werden. Erst eine **Waffenkenntnis-Probe** (WA, IN, BI), erschwert oder erleichtert um die angegeben Modifikatoren, zeigt das Prädikat an.

Prädikatswurf

Wenn der Gegenstand feststeht, kann die Spielleitung noch auf ein Prädikat würfeln lassen, die Herkunft und Qualität darstellen.

Prädikat			
1	Unbekannt (-8 Waffenkenntnis)	11	Seele (-1 Waffenkenntnis)
2	Prototyp (-6 Waffenkenntnis)	12	Vulnoxes (+2 Waffenkenntnis)
3	Himmlisch (-2 Waffenkenntnis)	13	Kleinunternehmen (+0 Waffenkenntnis)
4	Metrit (-1 Waffenkenntnis)	14	Gezeichnet (-4 Waffenkenntnis)
5	Ho-Ka-Mi (-3 Waffenkenntnis)	15	Vererbt (-3 Waffenkenntnis)
6	Edel (-2 Waffenkenntnis)	16	Paramorph (-2 Waffenkenntnis)
7	Verstärkt (-1 Waffenkenntnis)	17	Telsios (-2 Waffenkenntnis)
8	Neuwertig (+0 Waffenkenntnis)	18	Illegal (-2 Waffenkenntnis)
9	Geschützt (+0 Waffenkenntnis)	19	Beschädigt (+1 Waffenkenntnis)
10	Leicht (+1 Waffenkenntnis)	20	Verflucht (-8 Waffenkenntnis)

Unbekannt

Es gibt manchmal Technologie, die einfach nicht zuzuordnen ist. Dabei kann es sich um nichts Besonderes oder um wahre Seltenheiten handeln. Es wird mit 1W6 gewürfelt. Bei 1-4 ist es ein unbekannter Hersteller und der

Gegenstand besitzt nichts Außergewöhnliches. Bei einer 5-6 wird der Gegenstand automatisch selten (SE) und sein Wert steigt um 50%. Er erhält ein seltenes Prädikat, welches anschließend auf folgender Tabelle ausgewürfelt wird:

Seltenes Prädikat	Effekt
1-3: Regenerativ	Es existieren Gerüchte über eine geheime Legierung, die sich immer wieder neu zusammensetzen soll. Der Gegenstand beweist, dass das nicht nur Gerüchte sind. Denn er besteht aus einem regenerativen Metall. Er kann nicht dauerhaft beschädigt und nur mit großer Mühe zerstört werden. Wird er zerstört, kann er, sofern alle Teile vorhanden sind, mit wenig Aufwand wiederhergestellt werden. Er erleidet niemals Abnutzungen.
4-5: Lebendig	Seltsame Technologie ist in dem Gegenstand verbaut. Seine Gestaltung ist technoid und kühl. Ein blauweißes Licht strahlt in seinem Inneren. Der Gegenstand besitzt eine so fortschrittliche KI, dass von einem künstlichen Bewusstsein gesprochen werden kann. Es kann keine Laute formen, unterstützt seinen Besitzenden jedoch mit allen Informationen und Berechnungen, die es erfassen kann. Das künstliche Bewusstsein kann nicht kreativ aber logisch eigenständig "Denken" und Entscheidungen treffen. Wenn es die Situation erfordert, kann es mit Zugriff 13 und alle Werte 16 Kontrolle über andere Hochtechnologien ergreifen oder mit Holoprojektionen den Charakter unterstützen. Der Gegenstand ist leicht zu orten und seine Last ist um +2 erhöht.
6: Sieben	Der Gegenstand wirkt technologisch fremdartig und doch für Menschen benutzbar. Er ist in jeder Hinsicht überlegen. Selbst seine Gestalt löst Ehrfurcht aus. Er besteht aus perfekten Komponenten. Alle Eigenschaften sind um 1 Punkt verbessert, der Schaden bei Waffen ist um das 0,5-fache erhöht. Der Gegenstand besitzt keine negativen Besonderheiten. Er ist vor allen bekannten Abtastungen oder schädlichen Umwelteinflüssen abgeschirmt. Ist er zur Kommunikation gedacht, hat das Kollektiv Zugriff auf den „Inneren Ozean“: ein geheimes, vollkommen unbekanntes Netz, von dem nicht einmal Gerüchte oder Mythen existieren. Ohne Authentisierung kann es nur auf seiner Oberfläche schwimmen. Dabei funktioniert es wie ein gewöhnliches Netz, nur dass die Seiten allesamt unbekannt sind und ihre Informationen wahr sein werden. Es werden jedoch lediglich allgemeine Informationen zu jedem erdenklichen Themengebiet verfügbar sein. Das können Turnierausgänge vor dem Turnier, militärische Bewegungen vor dem Befehl oder nicht veröffentlichte Forschungsergebnisse beinhalten. Die Erhöhung der Authentisierung ist nicht möglich, ohne sofort entdeckt zu werden. Zuletzt ist auf dem Rahmen des Gegenstandes eine 7 eingraviert. Diese Gegenstände sind nicht nur äußerst selten, ihr Besitz ist auch sehr gefährlich. Wenn sie nicht demontiert, versteckt oder verkauft werden, wird es 1W3 Zyklen dauern, bis sie spurlos verschwinden. Wenn das Kollektiv besondere Sicherheitsmaßnahmen zur Verwahrung eingerichtet hat, sind diese alle umgangen wurden. Selbst wenn die Gegenstände sich ständig am Körper eines Charakters befinden, reicht nur eine kurze Zeit der Unachtsamkeit, damit sie verschwinden. Danach sind auch alle Aufzeichnungen über sie gelöscht. Es ist dann so, als hätten sie nie existiert.

Prototyp

Es handelt sich um einen Prototyp, der wahrscheinlich von Welle gestohlen wurde. Der erstmalige Gebrauch erfordert eine **Waffenkunde-Probe** (BI, IZ, IN) -2. Dafür besitzt der Gegenstand eine zusätzliche Besonderheit, die sich die Spielleitung aussuchen darf. Die Besonderheit muss etwas mit Technologie zu tun haben. Sie kann drohnengestützt sein, eine komplexe KI zur Berechnung oder Stabilisierung von Schüssen besitzen, andere Technologie stören, auf sie zugreifen oder aber ein Forschungsmodul besitzen, das stetig Daten aufnimmt und auswertet.

Himmlisch

Nur selten wird im Regen ein Gegenstand des Himmels gefunden. Diese sind von einer meisterhaften Qualität, was Patzer unmöglich macht. Ihre Komponenten sind alle überlegen. Unabhängig von der Funktion wird der Wert des Gegenstandes um 25% erhöht.

Ist es eine Waffe, gehört sie je nach Entscheid der Spielleitung zu der Aurelia- oder, bei noch selteneren Waffen, zu der Sonnenfeuer-Reihe. Andere Waffen müssen als Schadensart immer Deeskalation besitzen. Ist das nicht möglich, muss ein neues Prädikat erwürfelt werden. Ansonsten werden bis zu zwei Eigenschaften um 1 Punkt verbessert.

Außerdem verfügt jeder himmlische Gegenstand über einen komplexen, genetischen Sicherungsmechanismus, der vor Fremdzugriff schützt. Die Sicherung muss mit einer Sicherheit-Probe (BI, WA, GE, IZ, GE) -6 oder einem Experten entfernt werden, bevor der Gegenstand benutzt werden kann.

Zusätzlich benötigt der Gegenstand regelmäßig nach Gebrauch professionelle Wartung. Am Ende jeder Spielsitzung muss eine Wartung-Probe (BI, IZ, GE) -2 durchgeführt werden, oder der Gegenstand erleidet Abnutzung 1. Der Arbeitsaufwand für Reparaturen und Modifikationen ist zudem sehr hoch und die Kosten dafür verdoppeln sich.

Diese Nachteile fallen alle weg, wenn ein Mitglied des Kollektivs zu einer himmlischen Organisation, wie der Kosme, gehört oder der Besizende sie mindestens schon eine Dekade aktiv benutzt. Dann sind Verständnis und Handhabung der seltenen Gegenstände selbstverständlich.

Metrit

Der Gegenstand scheint direkt aus Metra, der Großen, zu kommen. Er besitzt eine kleine Drohne, die entweder den Gegenstand trägt

oder seine Funktion in irgendeiner Art unterstützt. Auch wenn er nur eine einfache Funktion ausführt, besitzt er eine künstlerisch anspruchsvolle Gestalt.

Ho-Ka-Mi

Bis zu 2 Eigenschaften eigener Wahl können um bis zu 2 Punkte verbessert werden. Falls es sich um eine Waffe handelt, wird stattdessen 1W20 gewürfelt. Bei 1-12 wird sie zu einem traditionellen Schwert, bei 13-17 zu einem Ka-Ta-Ri und bei 18-20 zu einer Schwarzlichtwaffe. Eine Schwarzlichtwaffe ist über einen Selbstzerstörungsmechanismus gesichert und gehört der Maske. Sie muss über eine **Sicherheit-Probe** (BI, WA, IZ, GE) -4 oder einem Experten entschärft werden. Nur Ho-Rai können diese Waffen reparieren. Sie wird niemals Patzer haben. Nicht modifizierbar.

Edel

Das Exemplar ist verziert und von bester Handwerksarbeit. Sein Geldwert wird um 100% erhöht. Es besteht aus überlegenen Komponenten.

Verstärkt

Modifikationen erhöhen den Schaden einer Waffe, die Pz einer Rüstung oder die Sch eines Schildes um 1.

Neuwertig

Das Objekt ist im fabrikfrischen Zustand. Weder sein Wert noch seine Funktionen sind in irgendeiner Weise beeinflusst. Die ersten 3 Patzer werden ignoriert.

Geschützt

Zusätzliche Schutzhüllen und Sicherheitssysteme am Gegenstand entfernen die Besonderheiten Störanfällig und Zerbrechlich. Sind diese nicht vorhanden, erhält der Gegenstand Stabil.

Leicht

Durch Leichtmetallbauweisen wird die Last des Gegenstandes um 1 reduziert.

Seele

Die Söldnerorganisation kann auf ein großes Inventar zurückgreifen. Dennoch sind die Gegenstände nur geliehen. Der Finderlohn für zurückgebrachte Gegenstände beträgt 10% des Gegenstandswertes, außerdem darf sich das Kollektiv dann einen ähnlich wertvollen

Gegenstand ohne Leihgebühren für eine Dekade von Seele ausborgen.

Vulnoxes

Die Massenware der Wolken schwemmt auch auf den Markt des Regens. Produkte aus Vulnox sind um 25% billiger, besitzen aber auch die Besonderheiten Störanfällig oder Zerbrechlich.

Kleinunternehmen

Regionale Produkte besitzen je nach Herkunft andere Stärken und Schwächen. Es wird eine von der Spielleitung gewählte Eigenschaft um 1 verbessert und eine andere um 1 verschlechtert.

Gezeichnet

An diesem Gegenstand ist nichts außergewöhnlich, bis auf einen Schriftzug, ein Bild oder Initialen, die auf den ursprünglichen Besitzenden hinweisen. Bei einer erfolgreichen Waffenkenntnis-Probe können Schlussfolgerungen über die besitzende Person getroffen und diese über eine **Ermittlung-Probe** (IN, BI, IZ) identifiziert werden.

Vererbt

Es handelt sich um ein Erbstück aus einer alten Zeit. Unter Sammelnden hat es einen um 25% erhöhten Geldwert. Ansonsten besitzt das Objekt Abnutzung 1.

Paramorph

Die Hülle des Gegenstandes glitzert durch den Kristallstaub. Dieser wird mit der Zeit wachsen und erste kleine Kristalle bilden. Sie erhöhen die Pz: +1, erhöhen jedoch auch die Last um +1. Bei genügend Licht, auf Seite 291 beschrieben, breiten sich die Kristalle auch auf andere Oberflächen aus. Waffen werden unbrauchbar.

Telsios

Es handelt sich um ein improvisiertes Objekt, oft aus Schrott zusammengesetzt. Es erleidet bereits bei 19+ einen Patzer und besitzt Abnutzung 1. Dafür kann es immer wieder mit einfachsten Bauteilen, wie Schrott, repariert werden, selbst wenn es Komponenten von einer Qualitätsstufe höher benötigen würde. Außerdem können bis zwei Modifikationen an einem Bereich eigener Wahl, außer dem Kern, angebracht werden. Selbst Modifikationen, die einander ausschließen, können verbaut werden. Allerdings addiert jede zweite Modifikation +1 beim Wurf auf die Patzertabelle.

Ist es eine Rüstung, wird nach jedem Treffer 1W20 gewürfelt. Bei 20 erzielt der Gegner einen kritischen Treffer, der für jede zweite Modifikation +1 auf die Tabelle für kritische Treffer addiert. Wird der Gegenstand dabei zerstört, kann er repariert werden, allerdings wird die Hälfte der verbauten Modifikationen unrettbar zerstört. Die Kosme sieht das Prädikat immer als verdächtig.

Illegal

Der Gegenstand wurde mit illegalen Bestandteilen oder Modifikationen versehen. Das können Reißklingen, die Übertragung verbotener Daten, strahlende Materialien, Flammen oder andere gefährliche Quellen sein. Er erhält eine Zusatzfunktion und ist illegal.

Beschädigt

Es liegt ein Schaden im Gehäuse oder an einem anderen Bauteil vor. Bis zur Reparatur kann der Gegenstand nicht benutzt werden.

Verflucht

Aus unbekannten Gründen besitzt der Gegenstand einen Strahlungsschutz und metrite Besonderheiten. Eine Waffe, zum Beispiel, würde ein Herzschlagvisier besitzen, Ausrüstung wäre gegen Störangriffe geschützt und Panzerungen deutlich leichter. Doch irgendetwas stimmt mit dem Gegenstand nicht. Lichter blinken, die nicht blinken dürften. Ihre Anzeigen deuten etwas, das gar nicht da ist. Seltene Geräusche dringen aus dem Inneren der Ausrüstung. Doch wenn sie zerlegt werden, ist nichts daran festzustellen. Bleiben sie über einen längeren Zeitraum unbeaufsichtigt, zerlegt sich andere Ausrüstungen oder es verschwinden Einzelteile. Die können sich, wie von Geisterhand, in einer bedrohlichen Pose oder in einer unübersetzbaren Nachricht in Englisch, wie: „Asleep no longer“, zusammengesetzt wiederfinden. Wird er zu anderen Gegenständen gestellt, fallen diese durch Zufall um oder funktionieren im Feld nicht mehr. Keine Untersuchung kann eine Antwort geben. Auf eine unerklärliche Art scheint der Gegenstand auf den Tragenden zu reagieren. Er reflektiert Emotionen. Wut führt zur Zerstörung, Trauer zur Fehlfunktion, Freude zur Funktion und Angst lässt ihn Alpträume erzeugen. Das kann so weit gehen, dass er andere Gegenstände beeinflusst, Türsteuerungen übernimmt oder Systeme deaktiviert. Experten würden eine komplexe, virulente Verhaltens-KI im Gegenstand vermuten.

Handelnde

In fast jedem System gibt es Menschen, die ihre Waren feilbieten. Sie können von der Spielleitung zusätzlich zu den Angeboten, die sich im 5. Kapitel unter den jeweiligen Systemen nachlesen lassen, erstellt werden. Bei ihnen wird immer gefeilscht.

1. Seltenheit für den Handelnden bestimmen oder auswürfeln (siehe Tabelle).
2. Warensortiment über den allgemeinen Beutewurf bestimmen (S. 379).
3. Preise und Erschwernis für die Waren nach Seltenheit notieren (siehe Tabelle).

4. Jeder Spieler würfelt einmal mit 2W20 (bei weniger als 3 Spielern bis zu 3 Würfeln) auf die erwürfelte Warenkategorie.

Dann wird von 1 beginnend die Waren nach unten bis zur maximal ausgewürfelten Seltenheit durchgezählt. Seltener Waren werden beim Durchzählen übersprungen.

Es kann auch mit 1W10 in einer konkreten Seltenheit gewürfelt werden. Dafür verlangt der Handelnde jedoch mehr, was die Feilschen-Probe zusätzlich um -2 erschwert.

5. Sind die konkreten Waren erwürfelt, werden ihre Preise entsprechend modifiziert. Nun wird erfolgt die Feilschen-Probe (BI, CH, CH) und jeder Erfolg/Misserfolg senkt/erhöht die finalen Kosten um 10% oder um 0,1 (S. 183).

Zahl	Seltenheit und Preismultiplikator
1-4	Überall, Preise wie in der Ausrüstungsliste, +0 auf Feilschen-Proben (BI, CH, CH)
5-9	Verbreitet, Preise x 1,2, -1 auf Feilschen-Proben (BI, CH, CH)
10-14	Spezialgeschäft, Preise x 1,5, -3 auf Feilschen-Proben (BI, CH, CH)
15-18	Schwarzmarkt, Preise x 2, -5 auf Feilschen-Proben (BI, CH, CH)
19-20	Selten, Preise x 3, -8 auf Feilschen-Proben (BI, CH, CH)

Das **Feilschen** ist eine Selbstverständlichkeit im Regen. Alternativ können Handelnde auch Aufträge für das Kollektiv anbieten, für die sie einen Preisnachlass für die gewünschte Ware geben würden. Einen Handelnden zu bestehen oder gar zu töten, wird von allen Institutionen, selbst auf Telsios, verfolgt. Um solch ein Schicksal zu vermeiden, sichern die Handelnden ihre Waren mit Fallen und sich selbst mit Leibwachen ab.

Systemangebote und Läden

Die vom System angebotenen Waren werden auf die gleiche Weise ausgewürfelt wie bei Handelnden. Die Listenpreise sind bei ihnen jedoch fest. Feilschen ist nicht möglich. **Alle Gegenstände der Kategorie Ü sind immer kaufbar.** Ansonsten werden die Waren in der gewünschten Kategorie ausgewürfelt. Pro Laden darf sich **1 Bauplan** eines Gegenstandes **eigener Wahl** in der Seltenheitskategorie des Ladens **zum doppelten Preis** gekauft werden.

Scheine

Für die Verwendung bestimmter Ausrüstung werden Scheine benötigt, ansonsten droht bei einer Kontrolle die Anzeige für ein mittleres

Verbrechen. Die Kosme führt immer wieder stichprobenartig Kontrollen durch. Dabei gilt, dass der Pilot einen **Pilotenschein** besitzen, für jede illegale Waffe ein **Waffenschein** vorliegen, bei der aktiven Benutzung von Drohnen, außerhalb des Haushaltes, der Steuernde einen **Drohnenschein** vorzeigen muss und für ein ausgeübtes Gewerbe ein **Gewerbeschein** von Nöten ist.

Grundlegend werden alle Scheine über die Kosme oder Regierungsinstitutionen ausgestellt. Dabei muss der Beantragende eine psychologische und körperliche Prüfung bestehen. Eine Prüfungsanmeldung kostet 300 AWE. Kontakte in den entsprechenden Kreisen können den Beantragenden aber auch ohne Kosten und Prüfung einen Schein ausstellen.

Verkauf

Der Verkauf von Ausrüstung bringt, wenn sich entsprechende Geschäfte im System befinden, immer **50% des Listenpreises** ein. Beim Feilschen mit Handelnden gilt dabei +/-10% für jeden Erfolg/Misserfolg. Hierbei gelten die Erschwernisse der obigen Tabelle. Der Ausgangswert wird pro Gunst um 10% erhöht.

Aktien

Durch eine **Wirtschaftswissen-Probe (BI, IN, IZ)**, erschwert/ erleichtert (+/-), kann ein Charakter den Wert und das Risiko von Aktien einschätzen. Die Spielleitung kann hier frei Firmen erfinden. Es folgen einige Beispiele zur Orientierung. Aktien erzeugen X% ihres Wertes pro Zyklus an Dividende und können in Ga-Ki-Ri immer gekauft sowie immer verkauft werden, außer sie haben in den letzten 3 Zyklen einen Wertverlust erlitten. Dann können sie nur gekauft werden. Wird zwei Mal hintereinander ein Wertverlust gewürfelt, ist der Börsenfortschrittswurf für den nächsten Zyklus um -1 gesenkt. Der Modifikator wird nie nied-

riger als -1, außer er ist mit einem Auftrag verbunden (dadurch kann er sich temporär auch um +1 erhöhen).

Wertveränderung

Die Veränderung der Wertigkeit der Aktien findet ausschließlich im freien Modus statt. Es wird mit dem Nachrichtenwurf (Seite 532) 1W6 für jedes Unternehmen gewürfelt, bei dem ein Charakter Aktien besitzt. Das Ergebnis kann unten abgelesen werden. Die untere Tabelle zeigt allgemeine Veränderungen für Unternehmen an, die die Spielleitung bauen kann. Die obere Tabelle zeigt spezielle Veränderungen für bekannte Unternehmen an. Die spezielle Tabelle ist der allgemeinen bei Wertveränderungen immer vorzuziehen.

Unternehmen	Aktueller Wert in AWE pro Aktie, Dividende pro Zyklus	Wertveränderung in AWE
Sichere Aktien, 1%		
Form (+2)	1720	+1W10+2 / -18
Seele (+1)	1540	+1W20 / -20
Tor (+4)	4900	+2W6+2 / -12
Welle (+3)	2060	+1W10+5 / -14
Ya-Mi-Yam (+1)	1067	+1W6+6 / -27
Gewöhnliche Aktien, 5%		
AGIS (-1)	710	+1W20+50 / -45
GAV (-3)	430	+1W10+30 / -34
Gefallene Sonne (-2)	340	+1W10+77 / -89
Grünmarkt (-3)	140	+1W20+16 / -33
Ha-Ki-Da (-2)	200	+1W20+54 / -41
Lux (+0)	590	+1W20+49 / -22
Reinmetall (+1)	840	+2W20+83 / -30
Sontek (+2)	795	+3W20+71 / -59
Risikoaktien, 20%		
Der schlafende Schwan (-4)	1250	+1W100+350 / -450
Weißwasser (-1)	450	+1W100+179 / -288
Wolkenstolz (-1)	640	+1W100+220 / -391
Müll, 50%		
Der Laden (-5)	60	1W6+15 / -80
M&S (-6)	150	1W6+33 / -200

Art, Dividende	Ergebnis	Gewinn in AWE	Ergebnis	Verlust in AWE
Sichere Aktie, 2%	3-6	+1W10+10	1-2	-1W10+10
Gewöhnliche Aktie, 10%	4-5	+1W20+30	1	75% des Gewinns
	6	+1W20+60	2	50% des Gewinns
Risikoaktie, 20%	3-4	+1W100+100	1-2	100% des Gewinns
	5-6	+1W100+200		
Müll, 50%	2-4	1W6+15	1	500% des Gewinns
	5-6	1W6+30		

Waffenbesonderheiten	
Besonderheit/ Qualitätspunktekosten	Effekt
Abweichend X/ 1 pro X	Es wird ein Punkt bestimmt, auf den geschossen wird. Dann wird ein Abweichungswurf mit 1W8 durchgeführt. 1 ist Richtung Norden, 2 Nordosten, 3 Osten, 4 Südosten, 5 Süden, 6 Südwesten, 7 Westen und 8 ist der Nordwesten. Dann werden XW6 gewürfelt und bestimmt, wie viele Felder in die Richtung der Schuss verfehlt. Jeder Präzisionserfolg reduziert die Abweichung um -2.
Anti-X Y/ 1 pro Y	Gegen Zielkategorie X (Tiere, Menschen, Drohnen, Fahrzeuge) verursacht die Waffe Y Schaden mehr.
Autoerfassung X/ 2 + halbe X (nur für Erfassen-Waffen)	Das intelligente Leitsystem erfasst von selbst Ziele. Die Waffe besitzt eine Freund-Feinderkennung und kann sofort abgefeuert werden. X gibt den Abzug für das Ausweichen und den eigenen Ausweichwert der Waffe an.
Ballistisch/ nicht erwerbbar	Der Angriff geht nicht in direkter Linie auf das Ziel, sondern folgt von oben. Wenn das Ziel nicht überdacht steht, wird die Deckung ignoriert. Es kann damit auch indirekt, das heißt ohne Sicht auf ein Ziel, gefeuert werden. Ohne eine Markierung führt ein solcher Schuss aber immer zu mindestens 1W3 Abweichungen. Präzisionserfolge werden nicht von der Abweichung abgezogen.
Betäubung X / 1 pro 2X (auch für Nahkampfw.)	Das Ziel muss einen KO-Wurf, erschwert um X, ausführen oder es verliert seinen nächsten Zug. Nahkampfschaden wird dann gegen es verdoppelt.
Chemie / 3	Ignoriert ohne Resistenz oder Immunität jeglichen Schutz. Eine Resistenz schützt pro Situation oder Kampf vor 3 Berührungen oder Kampfrunden vor der Chemiewaffe und erholt sich, wenn der Charakter ihren Streubereich verlässt.
Dauerfeuer 1/ 1	Jeder Schuss, nach dem 2. auf dasselbe Ziel, erhöht die Präzision um jeweils 1. Wird mit Dauerfeuerabzügen gegengerechnet.
Dauerfeuer 2/ 2	Gilt wie Dauerfeuer 1, zusätzlich kann, falls im eigenen Zug geschossen wurde, im gegnerischen Zug auf das beschossene Ziel 1 Schuss pro Drehung oder bewegtem Feld abgefeuert werden, solange sich das Ziel in OR befindet. Diese Schüsse zählen außerhalb der Kühlung und sie erhalten den Präzisionsbonus.
Deckungsbrechend 1/ 2	Ein Treffer auf die Deckung reduziert sie um eine Stufe.
Deckungsbrechend 2/ 3	Ein Treffer auf die Deckung entfernt diese.
Einfach/ 2	Die einfache Art und Herstellung der Waffe macht sie ineffektiv gegen Panzerungen. Panzerungen sind gegen ihren Schaden verdoppelt.
Einrichten X/ 2 pro X	Es werden X Aktionen benötigt, um die Waffe einsatzbereit zu machen.
Einziges Ziel: X/ 6	Die Waffe verursacht nur an X Schaden.
Entzündend X/ 2+X (auch für Nahkampfw.; +X erhöht den X-Wert, dieser ist ansonsten 1)	Die Waffe entzündet mit 40%+X mal 10% Wahrscheinlichkeit alle brennbaren Materialien, die von ihr getroffen werden. Alles Entzündete erleidet 1W3+XE Schaden pro Runde, der Schilde ignoriert, bis das Feuer gelöscht wurde. Das Opfer kann 1 Aktion nutzen, um sich zu löschen. Die Waffen nutzen einen Brennstofftank, der durch einen gezielten Schuss beschädigt werden kann. Das führt zur Zerstörung der Waffe und der Träger erleiden den Maximalschaden der Waffe mit allen Effekten. Eine Vollpanzerung schützt vor dem Entzünden.
Erfassen X / halbe X	Die Waffe muss eine Runde lang ein Ziel in Sensorkontakt erfassen. Die Erfassung bricht ab, wenn sich das Ziel außerhalb der Sensorreichweite befindet. Die Waffe trifft automatisch, wenn dem Ziel kein Ausweichwurf, erschwert um X, gelingt. Ist bei Raketen gleichzeitig ihr Ausweichwert.
Exotisch/ 2 (auch für Nahkampfw.)	Die Waffe lässt sich nur auf eine spezielle Art handhaben. Um sie zu benutzen, muss eine Waffenkenntnis-Probe (BI, IN, GE) -2 durchgeführt werden.
Feuerlinie/ 3 (b. überlegene K. oder besser)	Der Schuss ist 1 Feld breit und trifft bis zum Ziel, innerhalb der OR, alle Hindernisse, ob Deckung oder Personen, und fügt ihnen denselben Schaden zu.
Flak 1/ 2	Die Waffe kann ausschließlich gegen Lufteinheiten eingesetzt werden.
Flak 2/ 1 (benötigt Flak 1)	Die Waffe kann sowohl gegen Luft- als auch gegen Bodenziele eingesetzt werden und erhält gegen Luftziele Prä: +3.
Gewehr/ 1	Der Prä-Abzug bei Schüssen über die OR wird aufgerundet halbiert.

Waffenbesonderheiten

Hell/ 1 (auch für Nahkampfwaffen)	In bis zu 6 Felder Umfeld unübersehbar. Ab 7 Felder WA: +10. Für jedes weitere Feld Entfernung -1 auf WA, um den Schützen zu entdecken.
Illegal/ 1 (auch für Nahkampfwaffen)	Der Gegenstand wurde geächtet und es stellt eine leichte Straftat, mit Konfiszierung des Gegenstandes, dar, wenn eine Ordnungskraft ihn vorfindet.
Immobilisierend 1/2/ 1/4 (a. f. Nkw.)	1: Bei einem Treffer wird die Geschwindigkeit des Ziels für jeden Präzisionserfolg bis zum Kampfeende um -1 reduziert. Eine Erste-Hilfe-Probe, erschwert um die Prä-Erfolge, entfernt den Effekt./ 2: Das Ziel wird handlungsunfähig, solange der Effekt wirkt. Ihm kann nicht geholfen werden.
Klein/ 1 (auch für Nahkampfwaffen)	WA: -3 für das Entdecken der Waffe. Benutzt 1 Hand. Fernkampfwaffen mit Klein werden im Nahkampf nur mit dem Ang-Wert verwendet. Mit ihnen kann nicht abgewehrt, aber ihnen kann ausgewichen/abgewehrt werden.
Laut/ 1 (auch für Nahkampfwaffen)	In bis zu 6 Felder Umfeld unüberhörbar. Ab 7 Felder WA: +10. Für jedes weitere Feld Entfernung -1 auf WA, um den Schützen zu entdecken.
Lautlos/ 1	Die Waffe macht beim Feuern kein Geräusch.
Markierung/ 1 (auch für Nahkampfwaffen)	Durch einen Treffer wird das Ziel markiert. Waffen mit Erfassen können sofort feuern und alle Waffen mit Zielhilfen erhalten +2 Präzision.
Mühe X/ 1 pro X (auch für Nahkampfwaffen)	Jeder Einsatz des Gegenstandes, wie der Angriff, ein Schuss oder die Abwehr, kostet X Ausd. Die Ausd-Kosten müssen bezahlt werden können oder er kann nicht eingesetzt werden.
Nachladen X/ 1 pro X	Es dauert X Aktionen, die Waffe nachzuladen.
Panzerbrechend X/ 1 pro X (a. f. Nahkampfw.)	Reduziert die Rüstung des Ziels permanent um X. Dabei wird zuerst die Rüstung reduziert und dann der Schaden abgerechnet.
Paradeschild/ 1 (nur für Abwehrausrüstung)	Abw: +3, benutzt 1 Hand. Auch Fernkampfangriffe können damit abgewehrt werden. Dann gilt ein Malus von -3. Bei gelungener Abwehr werden die Schutzwerte des Schildes bei Beschuss zur Rüstung addiert und im Nahkampf der Angriff abgewehrt.
Prädikat	Der Gegenstand kann nur das genannte Prädikat besitzen, wie Himmlisch.
Präzise/ 1	Der Bonus für das Zielen wird verdoppelt.
Reißend X/ 1 pro 2X (auch für Nahkampfwaffen)	Wenn das Ziel Schaden erleidet, muss einen KO-Wurf erschwert um X durchführen Alle Misserfolge sind Y. Das Ziel verliert Y Kampfrunden lang Y Widerstand, bis es verarztet wurde. Y nimmt pro Kampfrunde um 1 ab. Mehrere Wunden sind kumulativ.
Rückstoßfrei/ 2	Kein Abzug auf Präzision bei mehreren Schüssen.
Sammlung	Wird ein Teil der Sammlung beim Handelnden angeboten, werden alle angeboten. Der Verkauf einer gesamten Sammlung senkt den Preis um maximal 20% (5% pro Stück)
Scharfschützenwaffe/ 1	Für je 1 Erfolg in der Präzision erhöht sich X beim Waffenschaden um 1 (+1 für das bloße Treffen). Für jedes Feld, welches der Charakter in der Runde des Angriffes passiert hat, wird die Präzision der Waffe um -2 verschlechtert. Wenn der Schütze noch nicht entdeckt wurde und als Scharfschütze wahrgenommen wird, löst ein Treffer, der Schaden verursacht hat, einen Moral-Wurf aus.
Schildbrechend X/ 1 pro X (a. f. Nahkw.)	Reduziert die Schilde des Ziels permanent um X. Dabei wird zuerst der Schild reduziert und dann der Schaden abgerechnet.
Schrotflinte/ 1	Erzeugt automatisch Streuung: Dreieck X, X ist der OR. Das Ausweichen gegen die Streuung ist um die OR erschwert. Für jedes Feld über der OR verliert der Schuss 1P Schaden (bis 0).
Schwer/ 3	Diese Waffe verringert die möglichen Reaktionen um -1. Außerdem gelten selbst Einzelschüsse als volle Aktion. Jede Aktion mit dieser Waffe besitzt die Besonderheit Mühe 1.
Schweres Ziel: X / 3	Angriffe gegen Zielkategorie X werden behandelt, als ob das Ziel in schwerer Deckung steht. Wenn das Ziel in Deckung steht, wird dieser Malus zusätzlich mit eingerechnet.
Stabil/ 1	Der Patzereffekt wird mit 1W10-3 bestimmt. Bei 1-3 wird der Patzer ignoriert.
Stil: Blitz/Kraft/ Finesse/ 1	Ab einen BE/KR/GE-Wert von 13 verursacht die Waffe +1P zusätzlich (ab 14 +2 usw.)
Störangriff X/ 1 pro X (a. f. Nkw.)	Alle getroffenen elektronischen Geräte fallen für X Runden aus. Störanfällige Geräte werden zerstört. Davon sind auch Energiewaffen betroffen.
Strahlung X/ 2 pro X	Am Ort des Treffers oder im Streubereich der Waffe wird X Strahlung erzeugt. Bis zur Dekontaminierung erhält jedes organische Wesen in diesem Bereich X Strahlung pro KR. Je 10 Strahlung erleidet das Opfer 1E pro KR. Der Schaden wird regulär durch Sch verringert.
Streuung Dreieck/ 2 (benötigt überlegene Komponenten oder besser)	Bis zur Optimalreichweite werden alle Ziele ohne Deckung vom Angriff getroffen. Der Angriff beginnt mit einem einzelnen Feld. Pro einer OR werden stets eine Linie mit 2 zusätzlichen Felder der Wirkung hinzugefügt, wobei immer eine Mittellinie zum Schützen gezogen werden kann, die das Dreieck teilt. Die Hypotenuse des Dreiecks wäre also bei OR 1 auch 1, bei OR 2 dann 3, bei OR 3 dann 5 und so weiter. Jedem Ziel, welches getroffen wurde, steht ein Ausweichwurf zu, um den Schaden zu vermeiden. Allerdings muss das Ausweichen in eine Deckung in direkter Nähe möglich sein. Das Ausweichen wird mit jedem Präzisionserfolg um -1 erschwert.

Waffenbesonderheiten	
Streuung Krater X/ nicht erwerbbar	Dort wo der Schuss einschlägt, werden alle Ziele ohne Deckung in X mal X Felder Umfeld getroffen. Ohne X wird der Bereich mit 3x3 berechnet. Ein erfolgreicher Ausweichwurf kann den Schaden halbieren. Wird die Deckung nicht zerstört, verfehlt der Angriff die Ziele in der Deckung. Ansonsten erleiden diese den Restschaden, der nicht mehr durch die Deckung absorbiert wurde.
Streuung Wolke X, Y/ nicht erwerbbar	Ein Abweichungswurf bestimmt die Windrichtung. Es wird ein rechteckiger Teppich über das Ziel mit X mal Y Größe platziert. Der Wind bewegt die Wolke pro Runde um 1W3 Felder in die ausgewürfelte Richtung.
Tarnung/ 3 (a. f. Nkw., benötigt überlegene Komp. oder besser)	Der Gegenstand ist mit Abstrahlungsdämpfung und anderen Raffinessen ausgestattet. Nur menschliche Wahrnehmung oder eine Tiefenabtastrung kann ihn entdecken. Unentdeckt reagiert kein Verteidigungssystem auf den Gegenstand.
Tödlich 1: X / 4 (a. f. Nkw., benötigt perfekte Komp.)	Der Schaden an Zielkategorie X (Tiere, Menschen, Drohnen, Fahrzeuge) wird verdoppelt. Das gilt nicht für massive Ziele.
Tödlich 2: X / 6 (a. f. Nkw., benötigt perfekte Komp.)	Die Zielkategorie X (Tiere, Menschen, Drohnen, Fahrzeuge) wird, unabhängig des Widerstandes, durch einen Treffer zerstört. Das gilt nicht für massive Ziele.
Unaufhaltbar/ 6 (benötigt perfekte Komponenten)	Der Schuss kann nicht mit konventionellen Mitteln abgefangen oder aufgehalten werden. Er ignoriert jedes Verteidigungssystem und reduziert direkt den Widerstand. Muss auf Quadrax erst erforscht werden.
Ungelenkt/ 1	Ungelenkte Waffen benötigen keine Zielerfassung und können nicht durch Gegenmaßnahmen aufgehalten werden. Mit ihnen zu treffen ist extrem schwer, wodurch jedes Feld über der OR Prä: -5 verursacht.
Ungenau / 2	Kein Bonus durch Zielen. Jedes Feld über der OR erzeugt Prä: -2.
Unsichtbar/ 3 (benötigt überlegene Komponenten oder besser)	Der Schuss kann weder wahrgenommen noch mit Sensoren erfasst werden. Es ist nicht möglich ihm auszuweichen oder Gegenmaßnahmen zu aktivieren. Im All wird alles unsichtbar, wenn es die Sensorstärke auf min. 0 reduziert.
Unterdrückung/ 1 (benötigt mindestens SF: 3)	Befindet sich das Opfer in Schussrichtung der Waffe (kein Treffer notwendig, der mögliche Feuerbereich bis zur OR reicht aus), muss es einen Moralwurf durchführen. Scheitert der Moralwurf, verharrt das Opfer in seiner Deckung oder wirft sich in die nächstbeste. Seine nächste Handlung wird verhindert. Wird es weiter mit Unterdrückung beschossen, muss das Opfer erneut einen Moral-Wurf ablegen oder auch seine nächste Handlung wird verhindert.
Verfehlt X / 4 wird zu schweres Ziel X	Diese Waffe verfehlt automatisch die Zielkategorie X und verursacht an ihr keinen Schaden.
Versteckt/ 1 (auch für Nahkampfwaffen)	Die Waffe ist in einer Vorrichtung oder einem Rüstungsteil verborgen. Sie ist nur durch eine Ermittlung-Probe (WA, IZ, IN) -X, wobei X die Erfolge einer Heimlichkeit-Probe (WA, KE, GE) sind, erkennbar.
Verzieht/ 1	Jeder nachfolgende Schuss nach dem Ersten verringert die Präzision um -2, anstatt nur um -1.
Zermürbung X/ 1 pro 1 X (auch für Nahkampfwaffen)	Wenn diese Waffe einen Charakter trifft und mindestens 1 Schadenspunkt verursacht, verursacht sie zusätzlich X Moralschaden. Außerdem muss der Charakter nach dem erfolgreichen Treffer einen Moral-Wurf durchführen.
Zielhilfe X/ 1 für Prä: 10, 2 für Prä: 11 usw. bis 5 für Prä: 14	Diese Waffen stabilisieren sich selbst und drücken, durch Eigenvibration, die Hand des Schützen in die richtige Feuerlinie. Der Schütze besitzt Präzision X, wenn er nicht ohne Zielhilfe besser wäre.
Zurückwerfen X/ 1 pro 2X (auch für Nahkampfwaffen)	Das Ziel wird X Felder in die Richtung des Angriffes zurückgeworfen. Prallt es dabei gegen andere Objekte, verliert es Initiative in Höhe der bewegten Felder. Wenn das getroffene Objekt ein anderer Infanterist ist, verlieren beide Initiative in Höhe der bewegten Felder. Wirkungslos gegen massive Ziele.
Zuverlässig/ 1 (auch für Nahkampfwaffen)	Der erste Patzer der Ausrüstung in einem Kampf wird ignoriert. Es darf erneut gewürfelt werden. Diese Regelung gilt pro Kampf einmal.

Rüstungsbesonderheiten	
Besonderheit/ Qualitätspunkt-kosten	Effekt
Abnutzung X	X mal eine zufällige Eigenschaft um 1 verschlechtern (wenn möglich keine Last).
Abwehr: X / 3 pro X	Die Ausrüstung schützt zusätzlich vor der Schadensart X (nicht Deeskalation).
Analyse: Taktik/ 1 (nur Bereich Kopf und Arme)	Innerhalb der Reichweite kann mit einer freien Aktion eine Ermittlung/Taktik/Waffenkenntnis-Probe (WA, IZ) um +2 erleichtert gegen ein Ziel durchgeführt werden. Ist sie erfolgreich, wird die Ausrüstung, Bewegungsreichweite und der verbleibende Widerstand des Feindes angezeigt. Außerhalb der Reichweite wird der Wurf pro Feld um -1 erschwert. Ohne Angabe ist die Reichweite 6 Felder. Gilt als Funkausrüstung.
Aufladen X/ 1 pro X	Wird ein aktiver Schild durch diesen Effekt betroffen, laden sich sofort seine Schildpunkte um X auf. Hat er alle Schildpunkte verloren, verkürzt sich die Aufladezeit bis zur Wiederherstellung um 1.
Bereich: X /nicht erwerb.	Gibt an, welcher Teil des Körpers geschützt wird.
Effektbereich: Krater X/ nicht erwerb.	Dort wo der Effekt ausgelöst wird, haben alle Ziele, wenn nichts weiter angegeben ist, in 3x3 Felder Umfeld Schutz. Ansonsten gilt X mal X.
Effektbereich: Punktverbindung / n. e.	Beide Geräte müssen in einer Linie zu einander platziert werden. Bei Aktivierung erhält alles hinter der Linie Schutz.
Flugdüsen/ 4 (nur Bereich Beine und Rumpf; benötigt überlegene Komp. oder besser)	Der Charakter kann mit der Ausrüstung fliegen. Dazu führt er eine Fahren/Fliegen-Probe (BE, IN, GE), erschwert um etwaige Umweltbedingungen, aus. Er multipliziert seine Geschwindigkeit mit seinen Erfolgen, um seine gesamte Bewegungsreichweite zu ermitteln. Hindernisse werden einfach überflogen. Ist der Wurf nicht erfolgreich, stürzt er ab. Dabei erleidet er Projektilschaden in Höhe seiner Geschwindigkeit plus seinen Misserfolgen und seine neue Position wird mit Abweichend 3 bestimmt.
Kombinierbar / 2 (benötigt überlegene Komp. oder besser)	Die Ausrüstung ist mit anderer Ausrüstung desselben Steckplatzes verwendbar. Sie akkumulieren ihre Effekte. Die Ausrüstung selbst kann jedoch nur einmal angebracht werden.
Max. Eigenschaft X / 1 pro X	Mit der Ausrüstung kann der Charakter keinen höheren Wert als X nutzen.
Massiv/ 4	Negiert die Besonderheiten: Tödlich: X und Zurückwerfen X
Platzierbar / n. e.	Der Gegenstand muss auf einem Feld platziert werden, damit sein Effekt eintritt. Auf- und Abbau kosten eine Aktion.
Sammlung / n. e.	Sobald alle Teile der gleichnamigen Sammlung anliegen, werden die besten Werte eines oder mehrerer Stücke und alle positiven Besonderheiten auf alle Teile übertragen. Das gilt nicht für Attributssteigerungen. Außerdem bleiben negative Werte, wie Last oder Behinderung, bestehen. Wenn verschiedene Rüstungsstücke an denselben Stellen getragen werden, bleibt der Bonus der Sammlung bestehen. Wird ein Stück aus einer Sammlung bei einem Handelnden Angeboten, bietet er auch alle anderen Teile davon an.
Störanfällig/ 2	Der Gegenstand wird bei einem Störangriff zerstört.
Tarnsystem/ 4 (benötigt überlegene Komp. oder besser)	Die Ausrüstung erschwert alle gegnerischen Wahrnehmungs- und Ermittlungswürfe um -6. Der Charakter ist außerhalb von R: 6 nicht sichtbar. Es können kleine Gegenstände gleich Platz der Ausrüstung mitgetarnt werden.
Riposte: X/ 1 pro X eigener Wahl	Wenn Schaden durch die Ausrüstung reduziert wird, erleiden alle Ziele in Reichweite X Schaden.
Ressistenz: X/ 3 pro X	Ressistenzen halbieren Umweltschäden, Erschwernisse und die Wahrscheinlichkeit von der Umwelt betroffen zu werden. 2 gleiche Resistenzen führen zur Immunität.
Undurchdringbar X / 4 perfekte Komponenten pro X	Der Schutz ist für X Runden nicht mit konventionellen Feuerwaffen zu durchbrechen. Eine Ausnahme ist die Besonderheit: Unaufhaltbar (muss auf Quadrix erst erforscht werden).
Waffenhalterung: X/ 1 pro 3X	Die Last einer Waffe mit der Größenkategorie X wird negiert. Die Waffe kann mit einer freien Aktion, mit Schnellziehen ohne Aktion, gezogen werden.
Zerbrechlich/ 1	Die Abnutzung des Gegenstandes erhöht sich bei einem Nahkampftreffer oder einem Fall zu Boden um 1.

Allgemeinwaren		
Name	Beschreibung	Kosten
1 Alkohol	Bier für 1 AWE, Schnaps bis 7 AWE oder Kunstgetränke bis zu 30 AWE	1-30 (Ü)
2 Besteck	Essgeschirr für 2 AWE	2 (Ü)
3 Brille/Op- tik	Brillen sind eher eine Modeerscheinung und kosten 25 AWE. Linsenoperationen sind häufiger, auch wenn sie etwa 100 AWE kosten.	25-100 (Ü)
4 Fahrtpreis	Planetar kostet eine Fahrkarte 5, orbital 10 und interstellar pro System etwa 50 AWE. Für Kreuzfahrten wird das Fünffache gezahlt	5-50 (Ü)
5 Getränke	Von Wasser bis zu Limonaden, Säften und Sportgetränken	1 (Ü)
6 Kleidung	Unterwäsche 2, Hosen ab 10, Oberteile ab 8 und Schuhe ab 20 AWE	2-20 (Ü)
7 Lampe/ Licht	Tragbare Lichtquellen 2 AWE, starke Stehlichter 4 AWE	2-4 (Ü)
8 Mahlzeit	Imbiss 1, Hauptmahlzeit 3, Restaurant 5 AWE	1-5 (Ü)
9 Postdienst	E-Brief 1, Brief 2, Paket Last * 1 AWE	1-X (Ü)
10 Spielzeug	Kleinkindwaren 5, Puppen 6, Spiele 10 AWE	5-10 (Ü)
11 Treibstoff	Pro 1 Quadrant Bewegung je 3 AWE für jedes besetzte Feld des Schiffes	X (Ü)
12 Werkzeug	Mechanische Werkzeuge, wie Hämmer oder Zangen, 15 AWE. Elektrische Werkzeuge, wie Ausleser und Prüfspanner, ab 17 AWE. Mechatronik-Proben sind um +2 erleichtert	15-17 (Ü)
13 Zelt	Eine mobile Schlafgelegenheit, wie ein Schlafsack, kostet 10 AWE, eine Überdachung, wie ein Umweltzelt, kostet 120 AWE	10-120 (Ü)
14 Diskus	Armreifgroßer Minicomputer, dessen Bedienfeld holografisch ausgezogen werden kann. Grundgerät für Kommunikation, Information und Bezahlung	50-200 (V)
15 Fahrzeuge	Fahrräder ab 50, Fahrzeuge ab 3300, Schiffe ab 8000 AWE	X (V)
16 Karten	Kartenmaterial pro Region 10 AWE, +2 auf alle Orientierung-Proben	10 (V)
17 Kosmetik	+1 auf alle Verführung-Proben. 5 Anwendungen	12 (V)
18 Körper- pflege	Öle 3, Gele 2 und Seifen 1 AWE	1-3 (V)
19 Leitfarbe	Stromleitende Farbe, die überall aufgetragen werden kann. Damit können Schaltkreise erstellt oder einfach nur gemalt werden. Pro Tube 6 Anwendungen.	40(V)
20 Medien	Texte 3, Musik 5, Filme 9, 3D-Projektionen 15 AWE	5-15 (V)
21 Medika- mente	Gegen einfache 10, chronische 20 und schwere Krankheiten 30 AWE	10-30 (V)
22 Musikin- strument	Elektrisch 35, mechanisch 50, digital 60 AWE	35-60 (V)
23 Schlösser	Mechanische 5, elektronische 30, Hochtechnologieschlösser 90 AWE	5-90 (V)
24 Tiere	Kleintiere, wie Hamster, 10, Vögel ab 14, mittelgroße Tiere, wie Hund oder Katzen, ab 30, exotische Tiere, wie Steinmäuler, ab 100 AWE	10-100 (V)
25 Kunstar- tikel	Musik ab 50, Büsten ab 100, Gemälde ab 125, 3D-Installationen ab 200 AWE	50-100 (S)
26 Luxus	Zigaretten 3, Genusslebensmittel 8, Exotisches 15, Drogen ab 20 AWE	3-20 (S)
27 Prothese	Fehlende Gliedmaßen oder Organe können für 500 AWE pro Körperteil ersetzt werden. Selbst Fühlen ist mit der Prothese möglich. Der Nachteil entfällt.	500 (S)
28 Status- symbol	Erhöht die Bekanntheit pro Symbol um 1 und kann +1 auf Charisma bei sozialen Interaktionen geben, Uhren ab 120, Extravagante Kleidung ab 300 AWE	120-300 (SM)

Asteroidenausrüstung		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Bodensonde	Eine Sonde wird in die aktuelle Tiefe des Bohrloches geschossen und sendet Daten über Beschaffenheit und mögliche Gefahren in bis zu 5 Metern weitere Tiefe. Die Sonde ist nach dem Einsatz verloren.	50 (Ü)
2 Erzdrehse	Eine Erzdrehse mit Transportschlauch. Sie zerkleinert und transportiert Erze aus dem Bohrloch. Sie ist grundlegend für den Erzabbau und ohne sie wird immer nur 1 LE des Vorkommens abgebaut. Mit ihr werden von jedem erreichten Vorkommen 1W3 LE abgebaut.	189 (Ü)
3 Mineralien-Detektor	Mineraliensensor, der auf den Mineralienwurf +2 addiert.	277 (Ü)
4 Teilchenpumpe	Saugt Gase und Staub aus dem Bohrloch und entlässt sie ins All. L: 5	244 (Ü)
5 Asteroiden-Lichtbohrer	Lichtbohrer, L: 10	323 (V)
6 Asteroiden-Metallbohrer	Metallbohrer, L: 12	300 (V)
7 Strahlungsschild	3x3 Meter Fläche mit Immunität: Strahlung. Hält 10 Vasen lang.	334 (V)
8 Vibrationsübersetzer	Übersetzt Teilchenvibration der Bohrung in Geräusche. Diese werden auf dem Schirm angezeigt.	129 (V)
9 Aufschlag-Warnsystem	4 Sensorstangen müssen rund um den Asteroiden platziert werden. Sie erzeugen ein Berechnungsfeld, das 1W6+3 Vasen vor Aufschlägen mit Asteroiden auf Kollisionskurs warnt.	278 (S)
10 Erzreiniger	Eine Modifikation der Erzdrehse, die mit hohen Temperaturen Mineralreste abbaufähig macht. Es wird immer +1 LE Mineral zusätzlich abgebaut.	150 (S)
11 Hochleistungssensor	Speziell für den Asteroidenabbau entwickelte Sensorik. Aufwertung des Mineralien-Detektors (ist er im Besitz, muss nur die Differenz gezahlt werden). +4 auf den Mineralienwurf. R: 1, E: 1	524 (S)
12 Hybridbohrer	Ein Metallbohrer mit eingebauter Lichtleitung. Jederzeit kann zwischen Licht und Metallkopf gewechselt werden, unabhängig früherer Komplikationen. L: 14	618 (SM)
13 Nanonetz	Das Netz umfasst die Ader, bindet die Mineralien auf atomarer Ebene und hebt sie durch den Abtransport mit hoch, wobei gleichzeitig Verluste durch den Abbau aufgefangen werden. Sobald ein Vorkommen abgebaut wird, werden immer +2 LE Mineralien zusätzlich mit abgebaut. Das Netz verbraucht sich an einem Vorkommen.	109 (SM)
14 Mineralien-Matrix	Große Glaskuppel mit besonderen Mineralsensoren. Aufwertung des Mineralien-Hochleistungssensors (ist er im Besitz, muss nur die Differenz gezahlt werden). +8 auf den Mineralienwurf. Die genaue Tiefe von Vorkommen wird genannt. R: 2, E: 3	1271 (SE)
15 Nano-spinne	Metrite Webmaschine auf Nanobasis, die Abbaunetze spinnen kann. Es stehen für alle Vorkommen Nanonetze zur Verfügung. Wenn die Netze verkauft werden sollen, produziert das Gerät pro Zyklus 3 Nanonetze.	2018 (SE)

Bastelausrüstung		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 3D-Drucker	Ermöglicht Produktion-Proben für Gegenstände.	50 (Ü)
2 Bestellautomatik	Ermöglicht Komponentenkauf. Es wird der Preis auf Seite 313 verwendet. Es kann bis Seltenheit S bestellt werden. Für je 100 AWE Kaufmenge, gibt es 10% bis maximal 50% Rabatt.	26 (Ü)
3 Feldkasten	+2 auf alle Feldreparaturen. L: 1	36 (Ü)
4 Katalogsystem	Werkbankverbesserung. +2 auf alle Proben beim Umwandeln von Schrott auf Minderwertig und +1 alle Proben beim Umwandeln von Minderwertig auf Gewöhnlich, L: 4	65 (Ü)
5 Werkbank	Ermöglicht das Umwandeln von Gegenständen in Komponenten und den Bau von Gegenständen aus Komponenten. L: 7	99 (Ü)
6 Breschenkleber	Haftet an allen Oberflächen und schweißt Ränder zusammen. Der Kleber wurde dazu entwickelt, beschädigte Raumschiffswände und große Einschusslöcher mit Behilfsmaterial notdürftig zu versiegeln. Eine Raumeinheit verbraucht 1 von 5 Anwendungen.	55 (V)
7 Feinwerkzeuge	+1 auf alle Bastel-, Konstruktion-, Mechatronik und Produktion-Proben, zusätzlich zu allen anderen Werkzeugen. L: 1	135 (V)
8 Kalibrierungsoptik	Werkbankverbesserung. +2 auf alle Würfe beim Umwandeln von Komponenten.	165 (V)
9 Werftdruckplatten	3D-Druckerverbesserung. Ermöglicht Produktion- und Bastelsproben für Gegenstände mit Raumeinheiten. L: 10	265 (V)
10 Materialreiniger	Das Umwandlungsverhältnis von Schrott zu Minderwertig und von Minderwertig zu Gewöhnlich verbessert sich um 1 (4:1 und 2:1). L: 15	389 (S)
11 Technische KI-Assistenz	Liefert alle Baupläne für Ausrüstung Ü. Erzeugt pro Zylus 1 Bauplan V. +2 auf alle Produktions und +1 auf alle Konstruktionswürfe.	191 (S)
12 Zyklotron	Rettet bei Fehlschlägen immer mindestens die Hälfte der eingesetzten Komponenten. Wird bereits nur die Hälfte verschwendet, wird stattdessen nur ein Viertel verschwendet. L: 11	212 (S)
13 Anreicherungssphäre	Das Umwandlungsverhältnis von Gewöhnlich zu Überlegen verbessert sich um 1 (2:1). Ermöglicht die Umwandlung von Überlegen zu Perfekt. L: 12	549 (SM)
14 Eisenwolf	Illegal. Die Maschine demontiert und analysiert nach und nach alle Teile eines Gegenstandes bis L: 9. Nach so vielen Wannen, wie der Gegenstand Last besitzt (min. 1), wird ein Bauplan für den Gegenstand erstellt. Der Gegenstand wird dabei unrettbar zerstört. Das Gerät kann nur Gegenstände bis zur Seltenheit SM analysieren.	322 (SM)
15 Kettenlogikern	Werkbankverbesserung: Qualitätskosten von Mehrfachkäufen sind um -1 (mindestes 1) reduziert.	979 (SM)
16 Meisterprozess-Handschuh	Die Benutzung erfordert Basteln: 10 und mindestens GE: 13. Jeder 3. erzeugte Qualitätspunkte erzeugt 1 Qualitätspunkt zusätzlich.	1197 (SE)
17 Hochschmiede aus Ho-Ka-Mi	Die Benutzung erfordert eine Lehre bei den Ho-Rai. Ermöglicht die Produktion von Schwarzlichtwaffen und Ka-Ta-Ri's. Die Kosten aller Qualitäten für Waffen sinken um 1. R: 6, Viereck, E: 1	2411 (SE)

Diplomatenausrüstung

Name	Besonderheiten	Kosten
1 Alkoholbinder	Eine Pille, die Alkohol aus dem Blut binden kann. Sie bleibt 4 Wannen aktiv. +4 auf alle Konsum-Proben gegen Alkoholeinfluss.	4 (Ü)
2 Immunverstärker	Durch das Schütteln vieler Hände oder anderen Körperkontakt besteht ein Krankheitsrisiko, welches durch dieses Medikament drastisch reduziert wird. Gewährt Resistenz: Krankheiten	8 (Ü)
3 Reizwäsche	+2 auf alle Verführung-Proben, wenn sie am Körper präsentiert wird.	14 (Ü)
4 Holo-Kosmetik	Jederzeit frei veränderbare Gesichtskosmetik. +1 auf alle Verführung-Würfe. Störanfällig, unbegrenzt Anwendungen	66 (V)
5 Lustmittel	Durch Nadelinjektion oder Tropfeneinnahme führt das Medikament zur Muskelentspannung, Durchblutung und Hormonausschüttung, wodurch es beim Ziel in 1W10 Vasen zu einer Erektion kommen kann.	23 (V)
6 Lusttod	Durch Nadelinjektion oder Tropfeneinnahme führt das Medikament zu Muskelspannung, stört die Durchblutung und verhindert die Hormonausschüttung, wodurch eine Erektion beim Ziel unwahrscheinlich wird.	11 (V)
7 Personenprüfgerät - PPG	Eine Gesichtserkennung am Diskus prüft die anvisierte Person und gibt allgemeine Daten, wie Name, Familienstand und Zugehörigkeit, weiter.	132 (V)
8 Holo-Linse	Eine holografische Kontaktlinse verhindert Veränderungen der Pupille. So können Pupillenvergrößerungen oder Verkleinerungen durch Drogen oder Lügen verborgen werden. Auch unterlaufene Augen oder Erkrankungen sind nicht sichtbar. Außerdem ist die Augenfarbe einstellbar. Störanfällig	81 (S)
9 Lügenmeter	Am Diskus zeichnet das Gerät Körperreaktionen, wie Pupillenvergrößerungen, Blutdruck, Herzschlag oder Schweißbildung, bei sozialen Interaktionen auf und teilt dem Träger durch Geräusche oder Licht Lügen mit. +4 auf alle Menschenkenntnis-Proben gegen Lügen. Störanfällig	210 (S)
10 Objekt-Wanze	In einem geschlossenen Gegenstand, wie Schmuck oder einem Behälter, kann eine Wanze installiert werden, die in 10 Meter Radius alle Töne klar aufzeichnet und überträgt. Der Preis ist nur für die Wanze an sich.	135 (S)
11 Hormonparfüm	Das Parfüm beinhaltet künstlich hergestellte Hormone. Bei Hautkontakt wandelt sich die emotionale Grundhaltung des Zieles in Angst, Erregung, Glück oder Trauer. Entweder +3 auf alle Verführung-, Rhetorik- oder Terror-Würfe. 6 Anwendungen pro Flasche	247 (SM)
12 Knopfkamera	In einem Gegenstand kann eine knopfgröße, selbsthaftende Kamera angebracht werden, die im 180° Winkel alle Bilder klar aufzeichnet und überträgt. Sie kann sich frei bewegen und ist rollfähig. Störanfällig	340 (SM)
13 Stimmenmodulator	Wird implantiert und stärkt oder dämpft die eigene Stimme. Kann fremde Stimmen durch eine Computerkenntnis-Probe (WA, BI) imitieren. Entfernt Nachteil: Unangenehme Stimme, +2 auf alle Rhetorik-Würfe	521 (SM)
14 Herzsucher	Illegal. Eine Nadelwaffe, die im Körper implantiert ist und nur durch Röntgenbestrahlung entdeckt werden kann. Sie wird über einen bestimmten Ton, ein Schlagwort oder Vibration aktiviert und orientiert sich am Herzschlag eines bestimmten oder des nächsten Ziels. Schaden: 1W3P, wenn sie die Panzerung durchdringt erhält sie zusätzlich Tödlich 2: Infanterie. Die Munition von 1 wächst in einem Zyklus wieder nach.	989 (SE)
15 Magischer Spiegel	Illegal. Durch die Gesichtserkennung im Kosmetikspiegel wird der Zugriff zur geheimen Datenbank Sallix gewährt, in denen Krankheiten, Delikte, illegale Aktivitäten und sehr intime Dinge über die Person verzeichnet sind. Kann außerdem zum Abtasten eingesetzt werden. Störanfällig.	1246 (SE)

Diskusausrüstung		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 EM-Schutz	Entfernt Störanfällig vom Diskus. Kombinierbar	225 (Ü)
2 Fischnetz	Das Programm muss vom Nutzenden selbst installiert werden. Es ist in eine Datei, ein Bild oder in ein kleines Spiel gehüllt. Es nimmt Passwörter auf und sendet sie. Virus	190 (Ü)
3 Fluss-Verstärker	Auf ein Netzwerk kann bis zu 10m Entfernung zugegriffen werden. Erst danach beginnt die Erschwernis von -1 pro Feld. Kombinierbar	145 (Ü)
4 Speichermatrix	Das Gerät erhält das Speichervolumen eines Archivs. Kombinierbar	49 (Ü)
5 Strömungsbrecher	Gegnerische Zugriff-Proben sind um -2 erschwert. Kombinierbar	150 (Ü)
6 Systemblaupause	Es bedarf 1 Aktion das korrekte System auszuwählen, dann werden alle Computerkenntnis- und Zugriff-Proben um +1 erleichtert. Hilfsprogramm	32 (Ü)
7 Köderprojektor	Ein ausgewählter Sensortyp (Licht, Radar, Strahlung usw.) in 15m Nähe kann für 1 Aktion ein falsches Signal erhalten. Kombinierbar	299 (V)
8 Leere Tafel	Löscht alle Daten auf dem Endgerät. Pro Tropfen 1 GB. Virus	335 (V)
9 Mehrkern-Synchronprozessor	Es können beim Zugriff 2 Aktionen als eine durchgeführt werden. Allerdings erschweren sich Proben pro Aktion zusätzlich je um -1 (erste Aktion -1, zweite -2 usw.). Kombinierbar	275 (V)
10 Signaltäuscher	Senkt das Entdeckungsrisiko um 1. Ist bis zu dreimal installierbar. Das Entdeckungsrisiko kann negativ werden. Hilfsprogramm	282 (V)
11 Zumüller	Erhöht die Aktionsdauer für Entdeckungseffekte um 1. Blockiert das Hoch- und Runterladen von Daten. Hilfsprogramm	156 (V)
12 Anarchiekuss	Öffnet und nutzt wahllos Anwendungen, was zu völligen Chaos des Endgeräts führt. Virus	436 (S)
13 Isolator	Trennt die Plattform vom Rest des Netzwerkes, wodurch kein Alarm ausgelöst werden kann. Hält 1W3+2 Aktionen. Danach ist der Zugriff entdeckt. Hilfsprogramm	307 (S)
14 Nah!Hemi-Leitung	Einmal pro Zugriff kostet eine Zugriffsaktion keine Zeit und für sie wird kein Entdeckungswurf gemacht. Kombinierbar	312 (S)
15 Sucher	Verfolgungsprogramm mit systemweiter Reichweite. Virus	512 (S)
16 Verbindungs-ortung	Zeigt im 30m Umfeld alle Netzverbindungen und Netzwerke an, auch wenn sie verborgen sind. Kombinierbar	215 (S)
17 Der Fremde	Abhörprogramm. Zeichnet alle ein- und ausgehenden Verbindungen auf. Identifiziert Kontakte und befällt diese auf Wunsch. Virus	722 (SM)
18 Glasmantel	Enthüllt alle Daten im Endgerät, auch Kontakte und Passwörter. Kann die holografische Darstellung des Diskus aktivieren. Virus	648 (SM)
19 Pazifist	Aktiviert oder blockiert die Sicherung von Waffensystemen. Virus	792 (SM)
20 Signaltarnung	Der Diskus ist nicht mehr zu orten und alle Aktionen mit ihm sind mit Computerkenntnis (IN, BI, IZ, KE) -4 getarnt. Kombinierbar	920 (SM)
21 Eisenherz	Überträgt die Kontrolle über eine Anwendung an den Diskus. Virus	1198 (SE)
22 Goldesel	Intelligentes Transaktionsprogramm. Berechnet minimale, unauffällige Zusatzkosten. Fällt nur bei genauer Rechnungsführung auf. Pro infizierten Diskus wird 1 AWE pro Zyklus generiert und die Entdeckungswahrscheinlichkeit steigt um 0,01%. Virus	1333 (SE)
23 Herr Tod	Blockiert und zerstört alle Funktionen eines Endgeräts. Wenn möglich wird eine Selbstzerstörungsfunktion aktiviert. Virus	1456 (SE)
24 Weltschlüssel	Ein All-Passwort, öffnet und entsperrt alles. Hilfsprogramm	- (E)

Forschungsausrüstung		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Audio-Editor	Gerät zum Aufnehmen, Schneiden und Verändern von Audio-Daten. Erleichtert alle Würfe mit Ton bei der Verschriftlichung um +1.	31 (Ü)
2 Dekontaminationsausrüstung	Es wird eine Physik oder Chemie-Probe (BI, IZ) gegen eine einzelne Quelle, erschwert um -1 je Strahlung 10, durchgeführt. Die Strahlung wird um die Erfolge mal 5 reduziert. L: 3, 10 Anwendungen	147 (Ü)
3 Holo-Projektor	Kann interaktive Bilder in 3D-Modellen in 5m ² Umfang erzeugen.	98 (Ü)
4 Laborkoffer	Besitzt in einem Koffer alle grundlegenden Mess- und Untersuchungsinstrumente. +1 auf alle Wissenschaftsproben bei der Erforschung. L: 2	194 (Ü)
5 Strahlungsmesser	Ein einfaches Messgerät, um energetische Strahlung zu erkennen. Jede Strahlung wird mit OR: 6 sichtbar.	68 (Ü)
6 Bibliotheks-Assistenz	Ein Programm, das Rechte für alle bekannten Bibliotheken besitzt und eigenständig Literatur abgleicht und Leselisten erstellt. Nach Texten muss nicht mehr recherchiert werden. Außerdem können sie sich unentgeltlich geliehen werden. Die Lieferzeit beträgt 1 Zyklus. Störanfällig	180 (V)
7 Intelligentes Buch	Eine KI nimmt Ton oder Handschrift an und speichert die Sätze, auf ihren digitalen Seiten. Sie ordnet dabei automatisch Notizen und Formulierungen, erkennt Revidierungen und berichtigt die Rechtschreibung. +3 auf Schrift bei der Verschriftlichung. Störanfällig	151 (V)
8 Probenkühler	Eine ovale Kühlvorrichtung, die Umweltproben entnehmen und auf Langzeit kühlen kann. Jede wissenschaftlich relevante, neue Probe kann je 3 Erfolgen in der Analyse 1 Forschungspunkt wert sein (Seite 560). L: 2	142 (V)
9 Sicherheitskomponenten	Frei platzierbare Anordnung aus Ableitern, Magnetfeldern, Strahlungsschilden, Sicherheitswänden und Widerständen. Es sind 6 Wände von je 2m ² mit jeweils L: 2. Beseitigt Störanfällig von Gegenständen im Schutzbereich. Sch: 10	100 (V)
10 Entwicklungskasten	Geschütztes Kleinsthabitat. Kann Flora oder Fauna aufnehmen und sie von der Außenwelt sicher isolieren. Tiere können darin aufwachsen. L: 4	286 (S)
11 Handsensor	Tragbarer Schiffsensor, erfasst bis zu 20m Entfernung Lebenszeichen, Wärme- und Energieabstrahlungen. Ist mit einer Datenbank verbunden, wodurch Material direkt vor dem Sensor analysiert werden kann. +2 auf alle Wissenschaft-Proben bei der Entdeckung und Wahrnehmung von Leben oder Material. Kann keine Tiefenabtastung durchführen. L: 2, Störanfällig	455 (S)
12 Transmutationsdekontaminator	Die Magnetröhre fängt, manipuliert und isoliert Teilchen. Sie bindet chemische Angriffe und Strahlung in Gefängnisstoffen. Mit einer Chemie oder Physik-Probe (BI, BI, IZ), erschwert um die Anzahl der Felder (jedes Feld erzeugt -1) und der durchschnittlichen Strahlung/ chemischen Dichte (Leicht: -1, Mittel: -2, Schwer: -4, Astro-nomisch: -8), kann hiermit in OR: 5 dekontaminiert werden. L: 7, Störanfällig	638 (S)
13 Messturm	Ausfahrbarer Sensorenturm auf Rädern. Erfassung der Landschaft in 10km ² und Tiefenabtastung in 100m Umfeld. L: 10, Störanfällig	640 (SM)
14 Nullpunktlabor	Extreme Kälte verlangsamt in einer mobilen, versiegelten Kammer jede Wechselwirkung. Dazu gehört ein Arbeitszimmer mit Computern. Kann Feldlaborbedingungen schaffen und erleichtert alle Wissenschaft-Proben um +3. R: 18, Viereck, Störanfällig	1981 (SM)
15 Vollspektrale Messgeräte	Aufwertung des Handsensors. Es wird jedes bekannte Spektrum abgetastet (enttarnt Feinde). +6 auf alle Wahrnehmungswürfe. Ermöglicht Tiefenabtastungen, Reichweite: 9 Felder. L: +2, Störanfällig	1379 (SE)
16 Künstliches Bewusstsein	Das Bewusstsein kennt weder Kreativität, noch Intuition, ist ansonsten jedoch autonom. Es kann alle geistigen Proben mit einem Wert von jeweils 18 durchführen. Es wünscht die Welt zu erfahren, um sich selbst zu definieren.	- (E)

Journalistische Ausrüstung		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Augenblitzer	Kleiner Fotoapparat, mit dem einfache Bilder per Knopfdruck gemacht werden können. Er entwickelt die Bilder sofort, bei einer hohen Auflösung.	25 (Ü)
2 Bearbeitungsprogramm	Ein reduziertes Menü ermöglicht alle grundlegenden Schnitt- und Animationsarbeiten.	30 (Ü)
3 Kamera	Einfaches Bildaufnahmegerät mit Stativ. Störanfällig. L: 1	34 (Ü)
4 Mikrophon	Ein einfaches Tonaufnahmegerät, das Geräusche filtern kann und sie zur Bearbeitung in ein bestimmtes Datenformat konvertiert.	10 (Ü)
5 Presselizenz	Offiziell eingetragener Ausweis. Berechtigt die Teilnahme an entsprechenden Veranstaltungen und erteilt Aufnahmerechte.	350 (Ü)
6 3D-Animator	Erschafft über eine Mediennutzung-Probe (BI, KE, IZ), erschwert um die Komplexität der Animation, 3D-Animationen aller Art. Die Nutzung von 3D-Animationen bringt +2% auf Zuschauerzahlen.	55 (V)
7 Kompositor	Musikabmischprogramm, das Töne in verschiedene Ebenen aufteilen und bearbeiten kann. Mit dem Kauf werden alle Rechte für jede Form von bekannter Musik erworben, sie aus dem Netz zu suchen und kommerziell verwenden zu dürfen.	67 (V)
8 Medienextraktor	Nimmt Aufnahmen aus zerstören Medien auf. Es muss jedoch eine Verbindung zur Festplatte hergestellt werden. Selbst, wenn Daten gelöscht wurden, sind sie zu 50% noch rettbar. 2 Anwendungen	81 (V)
9 Staublupe	In einen langen Prozess sucht das Programm penibel nach Fehlern, wie Verwacklungen, Beleuchtungsmängel oder Farbschwierigkeiten und korrigiert diese. +2% auf Zuschauerzahlen	120 (V)
10 Fieberglas	Eine Spionagekamera, dünn wie ein Strohhalm, kann über eine Leitung durch Türen, um Ecken oder in Löcher gesteckt werden. Nur schwarz-weiße Bilder sind mit ihr möglich. Dafür ist das Bild sehr klar.	88 (S)
11 Holo-Visualisierung	Übersetzt Aufnahmen in Hologramme. Auch bearbeitete Aufnahmen werden zu Hologrammen berechnet, dabei kann es jedoch mit 20% Wahrscheinlichkeit zu Darstellungsfehlern kommen.	234 (S)
12 Szenenschärfung	Das ist eine Zweitkamera für die gleiche Szene, um mögliche Fehler der Erstkamera auszugleichen. +3% auf Zuschauerzahlen. L: 1	163 (S)
13 Bilddieb	Illegal. Durchsucht selbständig aktuelle Filme, Videos und Nachrichtenbeiträge nach brauchbarem Bildmaterial und kopiert es. Es können frei erdachte Szenen, ohne Aufnahmen, eingefügt werden.	519 (SM)
14 Horchkrabbler	Winzige Spionagedrohne, nutzt die Werte der Botendrohne (Seite 495) mit Wi: 1. Ist flug- und schwimmfähig. Trägt Kamera und Mikrofon.	655 (SM)
15 Skelettauge	In Panzerung einbaubare, KI oder manuell gesteuerte Schulterkamera mit wirbelartigen Gliedern für 360° Sicht. Wurde für Kriegsaufnahmen entworfen und kann schnelle, ruckartige Bewegungen ausgleichen. Kombinierbar. Wi: 7, Pz: 2	210 (SM)
16 Vollspektrale Kamera	Es kann jedes bekannte Spektrum aufgenommen werden. Damit kann sich nichts mehr vor der Kamera verbergen. Ob Infrarot, Herzschlag, Ultraschall- oder jede andere Sicht, sie kann hiermit aufgenommen werden. L: 8, Störanfällig	1212 (SE)

Drogen, Gifte und Naturausrüstung

Name	Besonderheiten	Kosten
1 Blutungsstiller	Entfernt pro Anwendung eine blutende Wunde (etwa durch Waffen mit Reißend). Benötigt zum Auflegen eine halbe Aktion, 5 Anwendungen	50 (Ü)
2 Fallgrube	Es wird eine Grube ausgehoben und versteckt, in der sich Metallklingen befinden. Sie ist um jeden Erfolg bei ihrer Herstellung um -1 schwerer zu entdecken. Erreicht das Opfer sie, ohne sie zu entdecken, muss es einen um -4 erschwerten BE-Wurf oder stürzt hinein. Es erleidet dann 1W3+3P mit Einfach, Reißend 4 und liegt am Boden. Schwierigkeit: 2	4 Ko (Ü)
3 Klangdraht	10m² Abspannung mit einem schrottbehangenen Stolperdraht. Jeder Erfolg der Produktion-Probe erschwert den WA-Wurf, um ihn zu entdecken, um -1. Scheitert jemand daran und tritt in den Abspannbereich, gilt die Waffenbesonderheit Laut (Seite 463). Schwierigkeit: 0.	2 Ko (Ü)
4 Leichte Deckung	Einige Schrottplatten werden schnell am Boden befestigt, um minimalen Schutz zu bieten. Es werden 2 Felder leichte Deckung erzeugt. Schwierigkeit: 0	4 Ko (Ü)
5 Magenverdrehen	Abführmittel. Wirkt innerhalb von 3 Vasen. Der Darmdruck erhöht sich mit jeder Runde. Nach den 3 Vasen muss das Opfer jede Kampfrunde einen WI-Wurf erschwert um die Anzahl der fortlaufenden Kampfrunden bestehen. Scheitert er, eilt das Opfer zum nächsten ruhigen Ort oder, wenn das nicht möglich ist, ist es für eine Kampfrunde an seinem aktuellen Ort mit der Darmentleerung beschäftigt. Chemie, Gift, 1 Anwendung.	20 AWE (Ü)
6 Rauchkraut	Die Konsumierende entspannt beim Rauchen des Krauts. Er erhält +1 Moral und +1 auf Moralwürfe. Der Effekt hält 1 Wanne an. Droge +8. Langzeitfolgen: Es werden immer größere Mengen für eine Wirkung benötigt.	25 AWE (Ü)
7 Tarnnetz	Aus der hiesigen Vegetation wird ein Tarnnetz mit 3m² Abspannung geflochten. Erschwert WA-Würfe um -3. Schwierigkeit: 1.	1 Ko (Ü)
8 Falle	Durch einen Auslöser, wie ein Draht oder Gewicht, schnellt eine Konstruktion empor oder es wird ein Gegenstand auf das Opfer geschleudert. Mit jedem Erfolg in der Herstellung ist die Falle um -1 schwerer wahrzunehmen und verursacht 1W3+XP mit Einfach, Reißend X, wobei X die halbe Anzahl der Herstellungserfolge ist. Schwierigkeit: 2.	3 Ko (V)
9 Lachpille	Die Tablette verursacht eine Ausschüttung von Stimmungshormonen und Neurotransmittern, die zu Euphorie führen. Konsumenten werden sozial aktiver und nehmen Manipulationsversuche weniger klar wahr. Alle Formen der positiven Beeinflussung sind gegen den Konsumenten um +2 erleichtert, seine Menschenkenntnis ist um -2 erschwert. Der Effekt benötigt 30 Vasen bis er eintritt und hält 3 Wannen an. Droge +3, Langzeitfolgen: Depression ohne die Droge, Gefühl der Leere	50 AWE (V)
10 Mittlere Deckung	Mit etwas Zeit und mehreren Schutzschichten wird eine stabile Deckung mit 3 Felder Linie errichtet, Schwierigkeit: 1	6 Ko (V)
11 Roda-Man!ka	Das Extrakt der Rodama-Blüte führt direkt nach der Einnahme zu Wahrnehmungsstörungen und Verengung des Blickfeldes. Es wird ein KO-Wurf -3 gemacht. Jeder Misserfolg führt zu WA, Ang, Abw, Ausw, Prä: -2. Der Effekt hält Misserfolge mal 5 Vasen. Eine Erste-Hilfe-Probe, erschwert um die Misserfolge, kann ihn entfernen. Gift, 3 Anwendungen.	122 (V)
12 Quadensin	Der synthetisierte Wirkstoff wird bei der Schlafgisch verwendet. Er überschwemmt das Gehirn mit persistenten Botenstoffen, die eine Ohnmacht hervorrufen und in einen tiefen, traumlosen Schlaf übergeht. Das Gift besitzt bei Einnahme Anti-Organisch 12D, verursacht jedoch keinen Ausdauerschaden. Anstatt das Ziel zu deeskalieren, schläft es ein. Reicht der Deeskalationsschaden nicht aus, hat es keine weitere Wirkung. Gift, 6 Anwendungen.	58 (V)

Name	Besonderheiten	Kosten
13 UGG	Universales Gegengift. Erzeugt Resistenz: Gift (nur natürliche Gifte) für 8 Wannen.	75 (V)
14 Adrenalin II	Raffiniertes Adrenalin, Ds: +5 für 3 Kampfrunden, Droge: +3, Langzeitfolgen: Atembeschwerden, Herzbeschwerden, Nervosität, Schweißausbruch, Übelkeit	37 AWE (S)
15 Eulenblick	Eine unter Saleni verbreitete Droge. Sie wirkt 1 Wanne nach der Einnahme für 16 Wannen. Der Charakter erhält temporär den Vorteil Konzentration. Er braucht nicht zu schlafen und seine WA verbessert sich um +1. Droge +2, Langzeitfolgen: brennende Augen, dauernde Müdigkeit mit Schlaflosigkeit	125 AWE (S)
16 Fungus Terroris	Die Sporen des Angstpilzes benötigen 15 Vasen nach dem Einatmen, um schwere Angstzustände beim Opfer auszulösen. Als Salbe synthetisiert, erleidet das Opfer bei Zugbeginn ab der 3. Kampfrunde nach der Vergiftung einen Angriff mit Zermürbung 1. Dieser Effekt hält 10 Kampfrunden an oder bis das Opfer durch eine Erste-Hilfe-Probe, erschwert um die Anzahl der Kampfrunden seit der Vergiftung, behandelt wurde. Chemie, Gift, 1 Anwendung.	15 AWE (S)
17 Kämpfen-gold	Eine leistungssteigernde Droge, die nach jeder Einnahme 2 EP für die Steigerung von körperlichen Attributen erzeugt, wenn danach entsprechend trainiert wird. Droge -4, Langzeitfolgen: Blutverdickung, höhere Thrombose- und Lungenemboliegefahr, Schwäche: Krankheiten	350 AWE (S)
18 Schmerz-mittel	Es wirkt direkt nach Einnahme für 2 Wannen. Der Charakter erhält temporär den Kampfvorteil Widerstandsfähig und +2 Wi. Droge +2, Langzeitfolgen: Asthma, Juckreiz, Nierenprobleme, Reizbarkeit	25 AWE (S)
19 Schwere Deckung	Es braucht viel Zeit, Aufwand und Material um eine Befestigung zu errichten, die auch schweren Beschuss standhalten kann. Sie ist 4 Felder Beliebig groß. Schwierigkeit: 4	8 Ko (S)
20 Alb	Illegal. Das weiße Pulver ist in glänzenden Kreisen sehr beliebt. Es wird durch die Nase konsumiert und führt zu einem enormen Dopaminanstieg. Die Ausdauer des Charakters wird für 2 Wannen um +3 erhöht. Er erhält +1 auf alle körperlichen Interaktionen. Droge -1, Langzeitfolgen: Aggressor, Ruhelosigkeit, Koordinationsunfähigkeit	150 AWE (SM)
21 Köni-ginnenkuss	Illegal. Die chemische Waffe verursacht bei Hautkontakt schwerste Verwundungen und Blutungen. Treffer verursachen zusätzlich +1P mit Reißend 6 (wird auf eine andere Reißend Besonderheit addiert), Chemie, Gift, 3 Anwendungen	168 AWE (SM)
22 Gingtobin	Illegal. Löscht das Kurzzeitgedächtnis vollständig. Die Wirkung setzt 15 Vasen nach Einnahme ein. Droge +1, Langzeitfolgen: Alpträume, Nachtschrecken, Schlafwandel	75 AWE (SM)
23 Oxnis	Illegal. Ein mit Sauerstoff reagierender Kampfstoff. Bei einem Treffer: +1E, Entzündend 2, Chemie, Gift, 3 Anwendungen	140 AWE (SM)
24 Ohdvin-trunk	Der Heldentrunk der Swörthjorn. Stresshormone werden blockiert und der Körper mit Adrenalin überschüttet. Der Charakter erhält den Vorteil Furchtlos, den Kampfvorteil Letzter Widerstand und Widerstandsfähig. Seine Ausdauer wird wiederhergestellt und er erhält +3 auf alle körperlichen Interaktionen. Die Wirkung hält 3 Kampfrunden lang, danach bricht der Körper für die nächsten 16 Wannen komatös zusammen. Droge -5, Langzeitfolgen: Herzstillstand, Muskelabnutzung, Tod	1000 AWE (SE)
25 X-Gruppe	Illegal. Nervengifte führen innerhalb kürzester Zeit zum Tod. Erleidet das Opfer einen Treffer, muss es sofort einen KO-Wurf -4 durchführen. Scheitert er, stirbt es. Gelingt er, bricht es zusammen und ist handlungsunfähig. In jeder folgenden Runde muss es einen KO-Wurf, jeweils um -2 schwerer, durchführen, bis eine Erste-Hilfe-Probe erschwert um -4 gelingt. Das Opfer ist danach für 8 Wannen immer noch handlungsunfähig und muss nun jede Wanne den KO-Wurf wiederholen, bis eine Medizin-Probe es rettet. Chemie, Gift, 1 Anwendung	513 AWE (SE)

Ko (X): Komponenten der Seltenheit X. Es wird kein Bauplan für die Produktion benötigt. Die Schwierigkeit gibt die Erschwerung und die Wannen für die Basteln/Produktion-Probe (IN, KE, GE) / (BI, IZ, GE) an. Gifte können auch auf Nahkampfwaffen auftragen werden. Mit jedem Treffer (er muss für die Wirkung Schaden verursachen), reduziert sich die Anwendung des Giftes um -1. Droge -/+X: -/+X auf W1-Wurf nach jedem Konsum. Beim Scheitern wird eine Sucht ausgelöst.

Energiewaffen				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Lichtgewehr	5E	SF:1, L:3, OR:14, K:1	Gewehr, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei	156 (Ü)
2 Lichtlanggewehr	4E	SF:1, L:3, OR:17, K:1	Gewehr, Hell, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei	199 (Ü)
3 Lichtpistole	3E	SF:1, L:1, OR:10, K:1	Hell, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei	54 (Ü)
4 Lichtschnellfeuerpistole	3E	SF:2, L:1, OR:7, K:2	Hell, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei	87 (Ü)
5 Lichtsturmgewehr	5E	SF:2, L:3, OR:13, K:2	Gewehr, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei	211 (Ü)
6 Markierungsstrahl	0E	SF:1, L:1, OR:17, K:1	Klein, Lautlos, Markierung, Rückstoßfrei	159 (Ü)
7 Zielunterbrecher	0E	SF:1, L:1, OR:17, K:1	Klein, Lautlos, verhindert bei Treffer diese KR Markierung und Erfassen oder entfernt diese	183 (Ü)
8 Zivil-LLMG Guerilla	4E	SF:3, L:6, OR:9, K:3	Einrichten 2, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung, Schwer, Unterdrückung, Zielhilfe 10	461 (Ü)
9 Zivilpistole Miliz	2E	SF:2, L:1, OR:8, K:2	Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung, Zielhilfe 10	94 (Ü)
10 Zivilgewehr Partisan	4E	SF:1, L:3, OR:12, K:1	Gewehr, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung, Zielhilfe 10	241 (Ü)
11 Disruptor	20E	SF:1, L:3, OR:10, K:1	Gewehr, Einziges Ziel: Schilde Störangriff 1, Strahlung 3	164 (V)
12 Exalior-Gewehr	3E+3D	SF:1, L:3, OR:19, K:1	Gewehr, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei, Zuverlässig	787 (V)
13 Lichtfokus-Pistole	6E	SF:1, L:1, OR:6, K:0	Klein, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei	102 (V)
14 Lichtfokus-Gewehr	10E	SF:1, L:1, OR:9, K:0	Klein, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei	261 (V)
15 LG 27 - Gladi	4E+1P	SF:2, L:4, OR:11, K:1	Gewehr, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei, Zurückwerfen: 1	227 (V)
16 LG 38 - Pila	4E+2P	SF:1, L:4, OR:14, K:1	Gewehr, Hell, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei, Zurückwerfen: 2	295 (V)
17 Umi	4E	SF:3, L:2, OR:6, K:3	Hell, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei	318 (V)
18 LSG 100 - Pugi	4E+1P	SF:3, L:4, OR:10, K:2	Gewehr, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei, Zurückwerfen: 1	372 (V)
19 Zivilscharfschützengewehr Rebell	X+3E	SF:1, L:6, MR:8, K:1	Einrichten 2, Hell, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei, Sammlung, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie, Zielhilfe 10	721 (V)

Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
20 Fokusstrahl	6E, +3E pro KR, max.15E	SF:1, L:6, OR:17, K:1	Einrichten 1, Exotisch, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei. Schwer, Schweres Ziel: Infanterie Die Waffe verursacht beim Schuss und immer am zu Beginn der nächsten Kampfrunde Schaden. Jede KR muss dazu dasselbe Ziel angegriffen werden. Es wird nur beim ersten Schuss auf Prä gewürfelt und wenn das Ziel seine Deckung wechselt.	660 (S)
21 Emittermörser	1E+3E pro KR, max.10E	SF:1, L:8, OR: 50 (für je 20 Felder erhöht sich das X bei Abweichend um 1), MR: 15 K:1, Mun: 3 (Emitter ist unterirdisch und kann nach dem Kampf aufgesammelt werden. Waffen mit Störangriff zerstören die Emitter)	Abweichend X, Ballistisch, Einrichten 4, Einziges Ziel: Organisch, Schwer (Mühe 2), Streuung: Krater, Störangriff Auf dem Feld des beschossenen Ziels baut sich der Schadensbereich auf. Der Schaden erhöht sich immer zu Beginn der KR. Trifft automatisch, sobald Ziele den Bereich betreten. Die Bereiche bleiben bis zur KR des Maximalschadens bestehen.	1458 (S)
22 Licht-Scharfschützen-gewehr	X+4E	SF:1, L:6, MR:6, K:1	Einrichten 2, Hell, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie	987 (S)
23 LSSG 28 - Horizont	X+3E	SF:2, L:7, MR:7, K:2	Einrichten 2, Hell, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie	1314 (S)
24 Mikrowellenemitter	1E+5E pro KR, max.16E	SF:1, L:5, OR: 5, K:1	Einziges Ziel: Organisch, Störangriff, Streuung: Krater 6, Strahlung 1 Fernsteuerung bis zu 12 Felder. Einmal aktiviert, erhöht sich der Schaden immer zu Beginn der KR um 5E. Trifft automatisch, sobald Ziele den Bereich betreten. Der Bereich liegt um das Feld, wo der Emitter platziert wird.	975 (S)
25 Schwerer Disruptor	40 E	SF: 1, L: 5, OR: 15, K:1	Einziges Ziel: Schilde, Schwer, Störangriff 2, Strahlung 6	252 (S)
26 Streulichtgewehr Prisma	5E	SF:5, L:6, OR:9, K:3	Einrichten 1, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei, Schwer, Unterdrückung	523 (S)
27 Aurelia-Gewehr	5E+5D	SF:2, L:3, OR:15, K:2	Gewehr, Hell, Himmlisch, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung, Zuverlässig	1246 (SM)
28 Aurelia-Pistole	2E+2D	SF:2, L:1, OR:8, K:2	Hell, Himmlisch, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung, Zuverlässig	831 (SM)
29 Flammenstrahl-Gewehr	1W3+3E	SF:1, L:5, OR:6, K:1	Deckungsbrechend 1, Entzündend 2, Exotisch, Hell, Illegal, Präzise, Zermürbung 1	634 (SM)
30 Flammenwerfer	1W3+5E	SF: 1, L: 8, OR: 4, Mun: 7	Entzündend 4, Ignoriert Deckung, Hell, Illegal, Streuung Dreieck, Schwer (Mühe 2), Zermürbung 2	489 (SM)

Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
31 Sägege- wehr	5E/ 1W3+2P	SF:1, L:4, OR:14, K:2/ SF:1, OR: 4 - zweiter Feuermodus kann mit erstem kombiniert werden, gilt als zusätzlicher Schuss	Gewehr, Hell, Illegal, Lautlos, Rückstoßfrei, Telsios/ Zweiter Feuermodus: Reißend 8, Zermür- bung 1, die Klinge wird durch ein Seil für eine freie Aktion wieder eingefahren.	420 (SM)
32 Sägepistole	3E/ 1W3+1P	SF:1, L:2, OR:9, K:2/ SF:1, OR: 2 - zweiter Feuermodus kann mit erstem kombiniert werden, gilt als zusätzlicher Schuss	Hell, Illegal, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Telsios/ Zweiter Feuermodus: Reißend 8, Zermür- bung 1, die Klinge wird durch ein Seil für eine freie Aktion wieder eingefahren.	314 (SM)
34 Drei Ängste – Schwarzlicht Scharfschützen- gewehr	X*2+6E	SF:1, L:8, MR: 4, K:0	Einrichten 2, Ho-Ka-Mi, Illegal, Rückstoßfrei, Schildbrechend 2, Scharfschützenwaffe, Schwer, Tödlich 1: Infanterie, Unsichtbar, Zermürbung 3	3427 (SE)
33 Konkavge- wehr	6E	SF:1, L:4, OR:15, K:1	Exotisch, Hell, Himmlisch, Laut- los, Rückstoßfrei. Als Ziel kann ein anderes Konkavgewehr be- stimmt werden. Der Schuss trifft- dann, bei freier Schusslinie, auto- matisch. Das getroffene Gewehr feuert entweder einen zusätzli- chen Schuss, die Kühlung wird dabei ignoriert, oder verursacht doppelten Schaden. Der Effekt ist bis zu drei Gewehren stapelbar.	1581 (SE)
35 Schwarz- licht-Gewehr	7E	SF:2, L:4, OR:13, K:2	Gewehr, Ho-Ka-Mi, Illegal, Rückstoßfrei, Schildbrechend 1, Unsichtbar, Zermürbung 1	2567 (SE)
36 Sonnen- feuer-Gewehr	7E+7D	SF:2, L:4, OR:15, K:1	Hell, Himmlisch, Lautlos, Prä- zise, Rückstoßfrei, Stabil, Zuver- lässig	1989 (SE)
37 Der König in Schwarz – Gewehr der Vitaki	14E/ 1W6+3P	SF:2, L:4, OR:17, K:2 SF:1, OR: 6 - zweiter Feuermodus kann mit erstem kombiniert werden, gilt als zusätzlicher Schuss	Gewehr, Ho-Ka-Mi, Illegal, Rückstoßfrei, Schildbrechend 3, Stabil, Unsichtbar, Zuverlässig, Zermürbung 1/ Zweiter Feuermodus: Laut, Reißend 8, Rüstungsbrechend 2, Zermürbung 2, die Klinge wird durch ein Seil für eine freie Ak- tion wieder eingefahren.	- (E)

E/D/P: Schadensart, SF: Schussfolge, L: Last, O/MR: Optimal/Minimalreichweite, K: Kühlung
Achtung: Alle obigen Waffen (mit Ausnahme der Disruptoren, Emitter, Flammenwaffen und Schwarz-
lichtwaffen), sind extrem vom Wetter abhängig. Die Werte gelten nur unter optimalen Sichtverhältnis-
sen: Regen: -1E, OR:-3; Sturm: -2E, OR:-7; Nebel/ Rauch: für jedes Feld zum Ziel -2E, OR:-3;
Sandsturm: wirkungslos. Aurelia und Sonnenfeuerwaffen erleiden maximal -2E und OR:-5 außer bei
Sand.

Projekttilwaffen				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Bolzengewehr	1W3+2P	SF:1, L:2, OR:5, K:1	Gewehr, Laut, Panzerbrechend 1 (kann eine Rüstung nur einmalig um Pz: -1 reduzieren)	55 (Ü)
2 Flinte	1W3+3P	SF:1, L:3, OR:9, K:1	Gewehr, Laut	95 (Ü)
3 Langgewehr	1W3+3P	SF:1, L:4, OR:12, K:1	Gewehr, Laut, Präzise	138 (Ü)
4 Maschinen- gewehr	1W3+3P	SF:5, L:6, OR:6, K:3	Einrichten 2, Laut, Schwer, Unterdrückung, Verzieht	403 (Ü)
5 Massengewehr- Ma-Yu-Mi	1W3+3P	SF:2, L:3, OR:7, K:1	Gewehr, Laut, Ungenau, Verzieht, Zuverlässig	62 (Ü)
6 Pistole	1W3+1P	SF:2, L:1, OR:4, K:2	Klein, Laut, Verzieht	34 (Ü)
7 Raketenwerfer	3W6P +5E	SF: 1, L: 6, OR: 5 Mun: 1	Abweichend 1, Anti-Fahrzeug: 10E, Deckungsbrechend 2, Einrichten 1, Laut, Nachladen 1, Schwer, Streuung: Krater, Schweres Ziel: Infanterie, Ungenau	73 (Ü)
8 Schrotflinte	1W3+4P	SF:1, L: 3, OR:3, K:1	Laut, Schrotflinte, Streuung Dreieck, Zurückwerfen 1	149 (Ü)
9 Störbolzenge- wehr	1W3+2P	SF:1, L:2, OR:6, K:1	Gewehr, Laut, Schildbrechend 1 (kann eine Rüstung nur einmalig um Sch: -1 reduzieren), Störangriff gegen Drohnen	73 (Ü)
10 Schwere Pis- tole	1W3+4P	SF:1, L:3, OR:5, K:1	Klein, Laut, Schwer (keine Nachteile), Stabil	99 (Ü)
11 Sturmgewehr	1W3+3P	SF:2, L:3, OR:4, K:2	Gewehr, Laut, Verzieht	168 (Ü)
12 Jagdgewehr - Bluthund	1W3+3P	SF:1, L:4, OR:11, K:1	Gewehr, Laut, Präzise, Reißend, Sammlung, Zuverlässig	291 (V)
13 Jagdpistole - Gefährte	1W3+1P	SF:1, L:2, OR:5, K:1	Klein, Laut, Präzise, Reißend, Sammlung, Zuverlässig	231 (V)
14 Leichtes Maschinen- gewehr	1W3+2P	SF:4, L:5, OR:4, K:3	Einrichten 1, Laut, Schwer (besitzt keine Mühe), Unterdrückung, Verzieht	326 (V)
15 Schnellfeuer- Pistole - Shi-Mi	1W3+1P	SF:3, L:2, OR:3, K:2	Klein, Laut, Verzieht	172 (V)
16 Schweres Gewehr - Kerbe	1W3+4P	SF:1, L:4, OR:8, K:1	Gewehr, Laut, Präzise, Panzerbrechend 1, Schwer (keine Nachteile, bis auf Mühe 1), Stabil	219 (V)
17 Schweres Gewehr - Fraktur	1W3+4P	SF:1, L:4, OR:10, K:1	Gewehr, Laut, Präzise, Schildbrechend 1, Schwer (keine Nachteile bis auf Mühe 1), Stabil	246 (V)
18 Schweres Maschinen- gewehr	1W3+4P	SF:6, L:7, OR:7, K:4	Einrichten 3, Deckungsbrechend 1, Laut, Schwer (Mühe 2), Ungenau, Unterdrückung, Verzieht	503 (V)
19 Taktische Pis- tole – Eskorte	1W3+1P	SF:2, L:1, OR:4, K:2	Klein, Laut, Zuverlässig	86 (V)
20 STG 33 - Sturmgrau	1W3+1P	SF:3, L:3, OR:3, K:3	Gewehr, Laut, Unterdrückung, Verzieht	384 (V)

Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
21 Vulkanwerfer	3W6P +8E	SF:1, L:7, OR: 60 Mun: 1	Anti-Fahrzeuge: 15E, Ballistisch, Einrichten 2, Einziges Ziel: Markierte Ziele, Laut, Nachladen 1, Panzerbrechend 3, Schwer, Verfehlt: Infanterie	489 (V)
22 Faltgewehr	1W3+3P	SF:1, L:1, OR:9, K:1	Einrichten 4 (muss einmalig zusammengebaut werden, verliert dann Versteckt, kann danach wieder zerlegt werden), Gewehr, Präzise, Versteckt	318 (S)
23 Granatwerfer	X	SF:1, L:4, OR: 15, Mun: 6	Ballistisch, Exotisch, Nachladen 1	387 (S)
25 Minenwerfer	X	SF:1, L:4, OR: 13, Mun: 3	Ballistisch, Exotisch, Nachladen 1	302 (S)
25 Mörser	1W6+6P	SF:1, L:8, OR: 45, MR: 10, Mun: 6	Abweichend 1, Ballistisch, Einrichten 3, Exotisch, Nachladen 1, Schwer, Streuung: Krater	792 (S)
26 N!bta - 3. Speer	1W3+1P	SF:1, L:4, OR:9, K:1	Betäubung 4, Gewehr, Lautlos, Präzise, Sammlung, Stabil	425 (S)
27 N!kto - 2. Speer	1W3+2P	SF:2, L:3, OR:6, K:2	Gewehr, Lautlos, Sammlung, Stabil, Zurückwerfen 4	412 (S)
28 N!ptu - 1. Speer	1W3+3P	SF:1, L:3, OR:3, K:1	Laut, Reißend 4, Sammlung, Schrotflinte, Stabil	392 (S)
29 Scharfschützengewehr	XW2+3P	SF:1, L:6, MR:6, K:1	Einrichten 2, Laut, Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie	847 (S)
30 SPMG - Rüstungsf Faust	1W3+1P	SF:3, L:7, OR:6, K:3	Einrichten 1, Panzerbrechend 1 oder Schildbrechend 1 (für jeden Schuss/ Salve wählt der Charakter eine der beiden Besonderheiten für alle seine Schüsse), Laut, Schwer, Unterdrückung	613 (S)
31 STSF 19 – Jarvis Trommel	1W3+4P	SF:3, L:4, OR:4, K:2	Laut, Panzerbrechend 1, Schrotflinte, Verzieht, Zurückwerfen 3, Zuverlässig	624 (S)
32 AFG 12 - Nacht	XW3+3P	SF:1, L:7, MR:6, K:0	Anti-Fahrzeug: 7E, Einrichten 3, Laut, Nachladen 2, Panzerbrechend 5, Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: leichte und mittlere Fahrzeuge, Schwer (Mühe 2), Schweres Ziel: Infanterie	1463 (SM)
33 Albertos-Infanteriegeschütz	1W6+2P	SF:8, L:9, OR: 6, K: 5	Einrichten 3, Dauerfeuer 1, Deckungsbrechend 1, Laut, Schwer (Mühe 2), Unterdrückung, Verzieht, Zermürbung 1, Zuverlässig	1189 (SM)

Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
34 Handkannone	1W6+5P	SF:1, L:3, OR:6, K:1	Klein, Laut, Panzerbrechend 1, Präzise, Schwer (keine Nachteile), Stabil, Zurückwerfen 2, Zuverlässig	847 (SM)
35 Jagdharpunenwerfer	1W3P	SF:1, L:2, OR:9, K:1 Mun: 1	Betäubung 3, Gewehr, Lautlos, Illegal, Immobilisierend 1, Nachladen 1, zieht das getroffene Ziel jede KR 6 Felder zum Ziel, abzüglich -2 Felder für jedes Hindernisses zum Tragenden. Das Ziel darf sich für eine Aktion mit einem Kraft-Wurf um -8 zu befreien versuchen.	88 (SM)
36 RSG 16 – Echo	XW3+2P	SF:2, L:7, MR: 3, K: 2	Einrichten 2, Laut, Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie, Verzieht	924 (SM)
37 SSF 17 – Betonbrecher	2W6+4P	SF:1, L:5, OR:2, K:1 Mun 2	Betäubung 6, Laut, Deckungsbrechend 2, Illegal, Nachladen 1, Streuung Dreieck, Panzerbrechend 3, Schrotflinte, Zurückwerfen 5	998 (SM)
38 SSG 34 – Stille	XW3+1P	SF:1, L:7, MR: 7, K: 1	Einrichten 2, Lautlos, Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 2: Infanterie, Schwer, Zuverlässig	1989 (SM)
39 Allschlag-system	2W6P+10D	SF:1, L:10, MR 6, K:1	Anti-Fahrzeug 20E, Flak 2, Einrichten 3, Erfassen 6, Himmlisch, Schwer, Störangriff 1, Zuverlässig	2358 (SE)
40 Gravitron	1P	SF:1, L:11, OR:9, K:1	Einrichten 2, Exotisch, Flak 2, Immobilisierend 2, Störanfällig, Tödlich 2: Luftenheiten Sobald die Waffe getroffen hat, kann sie auf dem Ziel gerichtet bleiben und trifft in jeder folgenden Kampfrunde automatisch. Die Waffe erzeugt Schwerkraft, kann sie aber nicht aufheben. Benötigt Forschung (Seite 204)	5465 (SE)
41 Kristallwerfer - Fluch	0 P	SF:1, L:6, OR:4, K:1	Exotisch, Illegal, Streuung: Dreieck, ist das Ziel organisch, erhält es den Vorteil Kristallid (Seite 291). Jedes getroffene Ziel erhält für jede KR der Besprühung Pz: +1 und verliert Ges: -1.	321 (SE)
42 Blitz und Eisen - Waffe des Kosmorals	1W6P+10D	SF:5, L:6, OR:9, K:5	Betäubung 4, Einrichten 1, Himmlisch, Laut, Rückstoßfrei, Schwer, Stabil, Unterdrückung, Zermürbung 1, Zurückwerfen 3, Zuverlässig	- (E)
43 Unbekannter Prototyp: Todessturm	2W3+3P	SF:4, L: 1, OR: 5, K:4 Mun: 8	Exotisch, Deckungsbrechend 2, Klein, Panzerbrechend 2, Tödlich 1: Infanterie, Störanfällig, Versteckt	- (E)

E/D/P: Schadensart, SF: Schussfolge, L: Last, O/MR: Optimal/Minimalreichweite, K: Kühlung

Deeskalationswaffen

Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Klebege- wehr	2D	SF: 1, L: 3, OR: 6, K: 3	Exotisch, Immobilisierend 1 Das Opfer kann sich mit einer Be- freien-Probe (KR, KR, WI) -2 wieder befreien	112 (Ü)
2 Schlafgisch	0D	SF: 1, L:1, R: 1, Mun: 3	Anti-Organisch 12D, Chemie, Ziel schläft bei einer Deeskalation ein.	33 (Ü)
3 Schockpis- tole	1W3+1D	SF:1, L:1, OR:4, K:1	Betäubung 4, Hell, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Störangriff 1	96 (Ü)
4 Schockstab	1W3+1D	L:1, OR: N	Betäubung 4, Hell, Klein, Stil: Kraft, Störangriff 1	91 (Ü)
5 N-70	XW3+1D	SF:1, L:6, MR:5, K:1	Einrichten 2, Laut, Präzise, Scharf- schützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie	639 (V)
6 Nadelge- wehr	1P+6D	SF:2, L:3, OR:8, K:2	Gewehr, Lautlos, Präzise (muss Pz durchdringen für 6D)	308 (V)
7 Pfeil-Ab- wehrsyst	3D	SF:3, L:10, OR: 0, K:1, Wi: 12, Pz: 2, Sch: 2	Chemie, Einrichten 1, Riposte: Infan- terie näher als 6 Felder - Trifft alle In- fanterie ohne Deckung innerhalb von 5 Feldern automatisch, Platzierbar	530 (V)
8 Drohnen- werfer	Drohne: 1W3P	SF:1, L:7, OR:8, K:1, Mun: 3, Drohne: Ang: 10, OR: N, Ausw: 10, Ges: 8, Wi: 8, Pz: 2, Sch: 1	Ballistisch, Exotisch, Feuert Pan- zerdrohnen, die Feinde im Nah- kampf binden. Die Munition kann wieder aufgesammelt werden und kostet 100 AWE pro Drohne.	751 (S)
9 Magnetrei- ßer	0D	SF:1, L:5, OR:14, K:1	Exotisch, das Ziel muss ein KR- Wurf gegen KR: 14 (-1 pro 1 Feld Distanz) bestehen oder die Waffe wird ihm aus der Hand zum Schüt- zen gerissen. Der Angriff benötigt eine freie Feuerlinie.	598 (S)
10 Schallemit- ter	1W3+3D	SF:1, L:5, OR:7, K:1	Betäubung 6, Exotisch, Feuerli- nie, Laut, Zermürbung 3	675 (S)
11 Eisgewehr	0D	SF: 1, L:4, OR: 8, K: 2	Exotisch, das Ziel vereist und wird immobilisiert 2. Jeder Projektilan- griff gegen das Ziel verursacht nun 1W6 Schaden mehr und erhält Deckungsbrechend 2, Panzerbre- chend 2, Zermürbung 2	1034 (SM)
12 Neuralisa- tor	6D	SF:2, L:1, OR:3, K:2	Einziges Ziel: Organisches, Exo- tisch, Illegal, Klein, Zermürbung 6	476 (SM)
13 Nox-Ka- none	40D	SF:1, L:9, MR:5, K:1	Einrichten 2, Flak 2, Himmlisch, Lautlos, Ignoriert Deckung, Rück- stoßfrei, Schwer (Mühe 2), Störan- griff 5, Unsichtbar, Verfehlt: Orga- nisch	1479 (SE)

E/D/P: Schadensart, SF: Schussfolge, L: Last, O/MR: Optimal/Minimalreichweite, K: Kühlung

Nahkampfwaffen				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Kampfmesser	1W3+1P	L: 0, R: N	Reißend 2, Stabil, Stil: Finesse	30 (Ü)
2 Keule	1W3+1P	L: 1, R: N	Betäubung, Einfach, Stil: Kraft	5 (Ü)
3 Küchenmesser	1W3P	L: 0, R: N	Einfach, Klein, Reißend, Stil: Finesse	10 (Ü)
4 Schlagring	1W3P	L: 0, R: N	Einfach, Klein, Stil: Kraft, Schaden gilt zusätzlich zum Faustangriff	22 (Ü)
5 Traditionelle Axt	1W3+3P	L: 1, R: N	Bei Axtangriffen gegen ein Schild kann ein KR-Wurf, erschwert um die Last des Schildes, durchgeführt werden, um zu sehen, ob der Schild dabei beschädigt wird. Einfach, Reißend 2, Stabil, Stil: Kraft	66 (Ü)
6 Traditioneller Hammer	1W3+2P	L: 1, R: N	Betäubung, Einfach, Stabil, Stil: Kraft	28 (Ü)
7 Traditionelles Schwert	1W3+3P	L: 1, R: N	Einfach, Reißend 4, Stabil, Stil: Kraft oder Finesse (je nach Schwertart)	51 (Ü)
8 Traditioneller Speer	1W3+2P	L: 2, Max. R: 2, Min. R: 1	Einfach, Reißend, Stabil, Stil: Finesse	36 (Ü)
9 Traditionelle Zweihandwaffe	1W6+1P	L: 2, R: 1	Einfach, Mühe 1, Reißend 4, Stabil, Stil: Kraft	71 (Ü)
10 Impulsfaust	1W3P+2D	L: 1, R: N	Betäubung, Klein, Stil: Kraft, Zurückwerfen 3	278 (V)
11 Schienenklinge	3P	L: 0, R: N	Einfach, Reißend 1, Stil: Finesse, Versteckt	164 (V)
12 Schockspeer -Impa	1W3P+3D	L: 3, Max. R: 2, Min. R: 1	Betäubung 3, Störangriff 1, Stil: Finesse, Zuverlässig	147 (V)
13 Photonenmesser	1W3P+2E	L: 1, R: N	Panzerbrechend 1, Stil: Finesse, Zermürbung 1	322 (S)
14 Photonen-Waffe	X+3E	L: X, R: X	Panzerbrechend 2, Zermürbung 1, kann in Form jeder traditionellen Waffe sein, die Waffe verliert Einfach und Reißend, übernimmt ansonst alle Eigenschaften und Besonderheiten	Waffenkosten + 568 (S)
15 Impulshammer	1W6+4P	L: 2, R: N	Anti-Fahrzeug 10E, Betäubung 3, Mühe 1, Panzerbrechend 3, Stil: Kraft, Zurückwerfen 6, Zuverlässig	701 (SM)
16 Sägeklinge	1W6+2P	L: 2, R: N	Illegal, Reißend 8, Stil: Kraft, Telsios, Zermürbung 1	253 (SM)
17 Ka-Ta-Ri	2W3+4P	L: 2, R: N	Ho-Ka-Mi, Panzerbrechend 1, Reißend 5, Stil: Finesse	817 (SE)
18 Die Verdammungsklinge: Schwarzglanz	2W6+3P+5E	L: 3, R: N	Panzerbrechend 2, Reißend 6, Stabil, Stil: Finesse, Schildbrechend 5, Zuverlässig	- (E)

E/D/P: Schadensart, SF immer 1, L: Last, Max./Min.R: Maximal/Minimalreichweite, R: N: Nahkampfreichweite
 Zum Angriff muss der Charakter auf ein benachbartes Feld stehen. Das bezeichnet die vier Felder, die durch den Charakter ein Kreuz bilden würden. Mit OR: 1 können auch die umliegenden, also alle acht Felder, um den Charakter angegriffen werden.

Schilde

Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Aufladegerät	L: 1, OR: 4	Aufladen 3, Klein	54 (Ü)
2 Energieschild	L: 2, Sch: 1	Abwehr: Energie	107 (Ü)
3 Notschild	L: 1, SP: 3, A: 2	Abwehr: Energie & Projektil	127 (Ü)
4 Repulsorgurt	L: 1, OR: N	Riposte: bei Nahkampfangriff: 1E	49 (Ü)
5 Sandschild	L: 6, Sch: 3	Abwehr: Energie, Nicht störfähig, Eigene Wahrnehmung und Prä: -4	33 (Ü)
6 Deckungsschild	L: 3, SP: 20, A: 5	Abwehr: Energie, Effektbereich: Krater, Platzierbar	285 (V)
7 Festschild	L: 2, SP: 7, A: 3	Abwehr: Energie & Projektil	241 (V)
8 Holofeld	L: 1	Feindliche Präzision: -1	316 (V)
9 Kampfschild S 109	L: 2, Pz: 1, Sch: 1	Paradeschild	237 (V)
10 Oh-Ki Schnellladegerät	L: 2, OR: 6	Aufladen 6, Zielhilfe 11	192 (V)
11 Bewahrungsfeld	L: 6, Sch: 1, SP: 45, A: 7	Abwehr: Energie, Effektbereich: Krater 4, Platzierbar	585 (S)
12 Flächendeckungsfeld - NaBanda	L: 2x2, SP: 25, A: 3	Abwehr: Energie & Projektil, Effektbereich: Punktverbindung, Platzierbar	329 (S)
13 Schwerer Festschild	L: 4, Sch: 1, SP: 15, A: 4	Abwehr: Energie & Projektil	501 (S)
14 Schwerer Kampfschild S 110	L: 3, Pz: 2, Sch: 2, Ds: 2	Mühe 1, Paradeschild	475 (S)
15 Störfeld	L: 2	Feindliche Präzision: -2	669 (S)
16 Negationslinie	L: 2x6, Sch: 3, SP: 60, A: 7	Abwehr: Energie & Projektil, Effektbereich: Punktverbindung, Platzierbar	811 (SM)
17 Hochschild Wolkenturm	L: 6, A: 5	Himmlich, Undurchdringbar 1, (Benötigt Quadraxforschung, Seite 727)	1612 (SM)
18 Vergeltungssystem: Gebrochenes Schwert	L: 3, OR: 3	Illegal, Riposte: jedes Feld in der OR erleidet 1W3P+3, Prä: 12 pro 1 Feld Annäherung durch Feinde	1247 (SM)
19 Verzerrungsfeld: Geschlossene Lider	L: 3	Feindliche Präzision: -4	1481 (SM)
20 Experimentelles Gravitationsschild	L: 6, A: 5	Effektbereich: Krater 4, Platzierbar, Störfähig, gegen Nicht-Energie-Objekte Undurchdringbar 2 und unpassierbar, benötigt Forschung (Seite 204)	1889 (SE)
21 Himmelsschild: Festung aus Farbe	L: 7, A: 12	Himmlich, Undurchdringbar 3, (Benötigt Quadraxforschung, Seite 727)	2832 (SE)

L = Last, bei X x Y sind mehrere Geräte enthalten, Sch = Schildschutz, SP = Schildpunkte bevor das Schild zusammenbricht und der Restschaden verrechnet wird, A = Runden, bis das Schild wieder aufgeladen und einsatzbereit ist.

Rüstungen			
Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Armschutzschienen	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 1	Bereich: Arme, Sammlung	40 (Ü)
2 Armhalterung	L: 0, B: 0, P: 4, Pz: 0	Waffenhalterung: Klein	20 (Ü)
3 Beinschutzschienen	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 1	Bereich: Beine, Sammlung	44 (Ü)
4 Bürgerliche Kleidung	L: 0, B: 0, P: 6, Pz: 0	Bereich: Alle, Resistenz: Kälte	15 (Ü)
5 Gefahrenschutzkleidung	L: 0, B: 1, P: 2, Pz: 0	Bereich: Arme, Kopf, Rumpf, Resistenz: Chemie, Kälte & Hitze	74 (Ü)
6 Schutzhelm	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 1	Bereich: Kopf, Sammlung	53 (Ü)
7 Schutzweste	L: 2, B: 0, P: 2, Pz: 1	Bereich: Rumpf, Sammlung, Versteckt	98 (Ü)
8 Federfüße	L: 0, B: 0, P: 0, Pz: 0	Bereich: Beine, Fallschaden wird halbiert, +1 Geschwindigkeit	162 (V)
9 Panzerarmschienen	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 2	Bereich: Arme, Resistenz: Kälte, Sammlung	80 (V)
10 Panzerbeinschienen	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 2	Bereich: Beine, Resistenz: Kälte, Sammlung	85 (V)
11 Panzerhelm	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 2	Bereich: Kopf, Sammlung	105 (V)
12 Panzerschutzweste	L: 2, B: 1, P: 0, Pz: 2	Bereich: Rumpf, Sammlung	200 (V)
13 Schildarmschienen	L: 1, B: 0, P: 0, Sch: 2	Bereich: Arme, Resistenz: Strahlung, Sammlung	125 (V)
14 Schildbeinschienen	L: 1, B: 0, P: 0, Sch: 2	Bereich: Beine, Resistenz: Strahlung, Sammlung	130 (V)
15 Schildhelm	L: 1, B: 0, P: 0, Sch: 2	Bereich: Kopf, Resistenz: Hitze	150 (V)
16 Schildtragegestell	L: 1, B: 0, Sch: 3	Bereich: Rumpf, Sammlung	200 (V)
17 Schockweste	L: 2, B: 0, P: 0, Ds: 1	Bereich: Rumpf	248 (V)
18 Schutzanzug	L: 2, B: 3, P: 1, Pz: 0	Bereich: Alle, Immunität: All & Chemie, Resistenz: Kälte, Hitze & Strahlung	167 (V)
19 Ionenschwingen	L: 4, B: 0, P: 0, Pz: 1	Bereich: Rumpf, Flugdüsen	663 (S)
20 Militärarmschienen	L: 1, B: 0, P: 1, Pz: 1, Sch: 1	Bereich: Arme, Resistenz: Kälte, Sammlung	210 (S)
21 Militärbeinschienen	L: 1, B: 0, P: 1, Pz: 1, Sch: 1	Bereich: Beine, Resistenz: Kälte, Sammlung	225 (S)
22 Militärhelm	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 1, Sch: 1	Bereich: Kopf, Resistenz: Chemie, Sammlung	253 (S)
23 Militär-SK4 Weste	L: 2, B: 1, P: 0, Pz: 2, Sch: 2	Bereich: Rumpf, Sammlung	300 (S)
24 Schockanzug	L: 3, B: 1, P: 0, Ds: 3	Bereich: Alle	455 (S)
25 Sprungstiefel	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 0	Bereich: Beine, +2 Geschwindigkeit, +3 auf Athletik-Proben. Keine weitere Rüstung für den Bereich möglich.	334 (S)
26 Taktische Panzerung	L: 4, B: 1, P: 0, Pz: 2, Sch: 1	Bereich: Alle, Resistenz: Chemie	602 (S)
27 Traglastreduktorkorsett	L: 0, B: 2, P: 0, Pz: 0	Bereich: Rumpf, reduziert die Last aller Bereiche um -1 (min. 0).	523 (S)
28 Waffenwechselsystem	L: 1, B: 0, P: 3, Pz: 0	Waffenhalterung: trägt die Last von bis zu zwei nicht-schweren Waffen. Kombinierbar	104 (S)

Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
29 Armklingen	L: 1, B: 0, P: 0, Pz: 1	Illegal, Bereich: Arme, es kann pro Arm eine kleine Nahkampfwaffe versteckt getragen und ausgefahren werden. Es werden die Kampfsport- oder Faustkampffertigkeiten genutzt	236 (SM)
30 Kosme-Himmelsharnisch	L: 3, B: 0, P: 1, Ds: 1 Pz: 3, Sch: 3	Himmlich, Bereich: Rumpf, Immunität: All, Resistenz: Kälte & Hitze, Sammlung	863 (SM)
31 Kosme-Armplatten	L: 1, B: 0, P: 1, Ds: 1, Pz: 2, Sch: 3	Himmlich, Bereich: Arme, Resistenz: Strahlung, Sammlung	512 (SM)
32 Kosme-Beinplatten	L: 1, B: 0, P: 1, Ds: 1, Pz: 2, Sch: 3	Himmlich, Bereich: Beine, Resistenz: Kälte, Sammlung	538 (SM)
33 Kosme-Helm	L: 1, B: 0, P: 0, Ds: 2, Pz: 1, Sch: 1	Himmlich, Bereich: Kopf, Analyse: Taktisch, Immunität: All & Chemie, Sammlung	645 (SM)
34 Soldatenrüstung	L: 5, B: 1, P: 4, Pz: 2, Sch: 2, Ds: 2	Bereich: Alle, Resistenz: Chemie, Kälte & Hitze	989 (SM)
35 Tarnanzug	L: 1, B: 0, P: 2, Pz: 0	Tarnsystem, die Person kann keine weitere Rüstung tragen	975 (SM)
36 Exoanzug	L: 5, B: 0, P: 2, Ds: 3, Pz: 6, Sch: 4	Bereich: Rumpf, +2 Konstitution, +1 Kraft, Immunität: Chemie, Massiv, Resistenz: Hitze, Sammlung	1709 (SE)
37 Exohandschuhe	L: 2, B: 0, P: 1, Ds: 2, Pz: 5, Sch: 3	Bereich: Arme, +3 Kraft, Resistenz: Strahlung, Sammlung	1048 (SE)
38 Exohelm	L: 2, B: 0, P: 0, Ds: 4, Pz: 3, Sch: 3	Bereich: Kopf, +2 Wahrnehmung, Immunität: All, Sammlung	1221 (SE)
39 Exostiefel	L: 2, B: 0, P: 1, Ds: 2, Pz: 5, Sch: 3	Bereich: Beine, +2 Beweglichkeit, Resistenz: Kälte, Sammlung	1081 (SE)
40 Gefechtspanzer: Bollwerk in Stiefeln	L: 14, B: 3, P: 4, Ds: 5, Pz: 8, PP: 16, Sch: 5	Bereich: Alle, Massiv, Immunität: All, Chemie, Kälte, Strahlung, Kann 1 Geschütz- oder 2 Schwere Waffen tragen, gilt als L: 0.	3455 (SE)
41 Kampfanzug - Flut	L:26, B:0, P:6, Ds: 6, DR: 3, Pz: 6, PP: 12, Sch:6, SP: 20, SPR: 3 pro Runde (besitzt für den Tragenden keine Last, halbiert die Last der integrierten Systeme an beiden Armen und am Rücken)	Bereich: Alle, Analyse, Flugdüsen, Immunität: All, Chemie, Massiv, Resistenz: Kälte, Hitze & Strahlung, Erhält: fortschrittliche Gegenmaßnahmen (Seite 513), Platz für 2 schwere Waffen, 1 Geschütz- oder 2 bis 5 Raketen. +2 Beweglichkeit, +6 Kraft, Ges: +6, Prä: +2	12568 (SE)
42 Unbekannter Kampfanzug: Nachtgeboren	L:20, B:0, P:4, Ds: 3, DR: 3, Pz: 4, PP: 8, Sch:4, SP: 10, SPR: 5 (besitzt für den Tragenden keine Last, negiert die Last der integrierten Systeme an beiden Armen und am Rücken)	Bereich: Alle, Analyse, Flugdüsen, Immunität: All, Chemie, Massiv, Resistenz: Kälte, Hitze & Strahlung, Vollspektral, Tarnsystem, Erhält: fortschrittliche Gegenmaßnahmen (Seite 513), Platz für 2 schwere Waffen und ein Magazin mit bis zu 5 Raketen oder 1 Torpedo. +6 Beweglichkeit, +2 Kraft, Ges: +12, Prä: +4	- (E)

L = Last, B = Behinderung, P = Platz gibt an, wie viele Gegenstände, die keine Last besitzen, in die Kleidung passen, Ds = Deeskalationsschutz, DR = Deeskalationminderung pro Runde, Pz = Panzerung, PP= Panzerungspunkte, Sch = Schild, SP = Schildpunkte, SPR = Schildpunkte pro Runde

Waffenmodifikationen			
Name	Steckplatz	Besonderheiten	Kosten
1 Kontrastvisier	Visier	Entfernt Abzüge für Dunkelheit.	28 (Ü)
2 Nahkampfaufsatz	Lauf	Es darf eine kleine Nahkampfwaffe befestigt werden, die ohne Waffenwechsel im Nahkampf ohne Abzüge verwendet werden kann.	10 (Ü)
3 Reservemagazinzuführung	Griff	Magazine werden vorgelagert und sofort gewechselt, falls eines leer ist.	20 (Ü)
4 Schalldämpfer	Lauf	OR: -2 (mindestens 3), Laut wird entfernt.	48 (Ü)
5 Verlängerter Lauf	Lauf	Nur Projektilwaffen mit SF: 1, OR: +1, Kombinierbar	83 (Ü)
6 Zielsystem	Kern	Die Waffe erhält Zielhilfe 10. Für je 100 AWE mehr je +1 auf Zielhilfe bis maximal 12.	100 + X (Ü)
7 Zusätzlicher Griff	Griff	Der Malus für mehrere Schüsse hintereinander wird insgesamt um -1 reduziert. Ab dem dritten Schuss gilt ein Malus von -1, ab dem vierten von -2 usw. Das zusätzliche -1 durch Verzicht gilt weiterhin. Die Waffe muss dafür zweihändig geführt werden.	71 (Ü)
8 Energiedämpfer	Lauf	entfernt Hell, Schaden: -1E	95 (V)
9 Holografisches Visier	Visier	Präzision: +1	124 (V)
10 Leichtbaukomponenten	Rahmen	L: -1, Kombinierbar	Waffenlast * 25 (V)
11 Linsenschärfung	Lauf	Nur Lichtwaffen, OR: +2, Kombinierbar	199 (V)
12 Magnethalterung	Griff	Waffe kann nicht entrissen werden. Das Ziehen der Waffe kostet eine freie Aktion und mit Schnellziehen keine Aktion mehr.	138 (V)
13 Wärmespeicher	Rahmen	Überhitzung wird ignoriert, Mun: 2, danach ist die Modifikation zerstört und die Waffe erleidet Abnutzung 2	47 (V)
14 Unterlauf-Granatwerfer	Lauf	Nur für Waffen mit mindestens L: 3, der Granatwerfer besitzt OR: 12, Ballistisch, Mun: 1, L: +1	182 (V)
15 Akklimatisierung	Rahmen	Die Überhitzung im Kampf wird immer in einer Runde beendet. L: +1	379 (S)
16 Ausgleichszüge	Rahmen	Nur Projektilwaffen, SF: -1, Verzicht wird entfernt	333 (S)
17 Beschleunigungssystem	Kern	Nur Projektilwaffen, OR: +1, Schaden: +1P, nur noch Einzelfeuer möglich	325 (S)
18 Plastikrahmen	Rahmen	L: -2, die Waffe ist nicht mehr magnetisch, Patzer erfolgen bereits bei 18+. Außerdem +1 auf die Patzertabelle	Waffenlast * 50 (S)
19 Stabilisatorsystem	Kern & Rahmen	Einrichtungszeit wird um -1 (wird sie 0 dauert das Einrichten nur noch eine halbe Aktion) reduziert.	506 (S)
20 Stickstoff-Kühlung	Rahmen	Die Waffe kann mit voller SF feuern, erleidet nach jedem Abfeuern aber 2 Abnutzung (bei 6 ist sie zerstört).	210 (S)
21 Turboladesystem	Kern	Nur Projektilwaffen: SF: +1, Verzicht, falls die Waffe bereits verzieht, wird die OR um -3 (bis minimal 0) reduziert.	421 (S)

Name	Steckplatz	Besonderheiten	Kosten
22 Intelligentes Visier	Visier	Filtert Störeinflüsse für das menschliche Auge, ignoriert Dunkelheit, vergrößert automatisch weit entfernte Ziele und verändert je nach Situation Form und Farben. Prä: +2, Störanfällig	650 (SM)
23 Meisterrahmen	Rahmen	Die Waffe erhält Stabil und Zuverlässig, Störanfällig und Zerbrechlich werden entfernt. Die Zahl, um die kritisch getroffen wird, erhöht sich um 1. L: -1 (min. 1)	Waffenlast * 150 (SM)
24 Metrites Kühlsystem	Rahmen	Die erste Überhitzung eines Kampfes wird ignoriert. K: +1, Störanfällig	789 (SM)
25 Sicherheitsgriff	Griff	Stimmt die gespeicherte Biometrik nicht mit dem Tragenden überein, sperrt die Waffe sich. Unbefugte erleiden bei Berührung 1E+3D, Betäubung 1. Dies gilt auch bei Nahkampftreffern.	453 (SM)
26 Multikern	Kern	Die Waffe besitzt zwei Kernsteckplätze anstatt nur einen, Kombinierbar	halbe Waffenkosten (SM)
27 Reaktorübertaktung	Kern	Nur Energiewaffen. Illegal. Wenn aktiviert, verursacht die Waffe für die nächste Salve (maximal 3 Schuss) doppelten Schaden. Danach wird mit 1W6 gewürfelt. Bei 3-6 wird sie beschädigt und kann bis zur Wartung nicht mehr schießen, bei 1-2 explodiert sie mit doppeltem Schaden für den Tragenden. Die Explosion kann nur durch eine sofortige Waffenkenntnis oder Feldreperaturprobe (WI, BI, IN, GE) -5 verhindert werden.	527 (SM)
28 Fokusprisma	Lauf	Nur Energiewaffen. Ermöglicht einen alternativen Feuermodus mit SF: 1 als Strahl gebündelt. Dieser besitzt Entzündend, Deckungsbrechend 1, Panzerbrechend 1. Der Waffenschaden erhöht sich bei kontinuierlichem Beschuss in jeder Runde um 100% sowie die Besonderheiten um jeweils 1. Nach 3 Runden Beschuss überhitzt die Waffe unverhinderbar 2 Runden lang.	1806 (SE)
29 Kinetikakkumulator	Kern & Lauf	Nur Projektilwaffen: jeder 5. Schuss erhält Tödlich 1: Alle	1989 (SE)
30 Munitionsveredelung	Kern	Nur Projektilwaffen, der Schaden von eingesetzter Munition steigt um +2P. Schüsse verbrauchen nur halbe Munition (+50% Magazingröße)	994 (SE)
31 Quanten-Photonen-Dimmung	Lauf	Nur vom Wetter beeinflusste Energiewaffen. Alle negativen Wettereffekte halbieren ihre Wirkung.	589 (SE)
32 Vollspektralvisier	Visier	Feinde im OR: 8 werden durch Hindernisse sichtbar. Sichtstörungen jeglicher Art werden ignoriert. Selbst Tarnungen werden erfasst. Es gelten für den Schützen keine Sichtlinien mehr.	1946 (SE)

Einmal gekauft, können Modifikationen beliebig oft an einer Werkbank ein- und wieder ausgebaut werden.

Rüstungsmodifikationen			
Name	Steckplatz	Besonderheiten	Kosten
1 Beinfederung	Beine	+1 auf Athletik-Proben, Fallschaden wird negiert. Kombinierbar mit Sprungdüse.	84 (Ü)
2 Funkausrüstung	Kopf	Der Helm verfügt nun über Funk. Kombinierbar	73 (Ü)
3 Granatengurt	Rumpf	P: +6, Granaten/ Minen, Munition besetzen nur halben Platz, schließt sich mit Taschengurt aus, Kombinierbar	15 (Ü)
4 Helmkamera	Kopf	Zeichnet Sicht des Charakters mit, Kombinierbar.	43 (Ü)
5 Magnetflächen	Arme, Beine	Das Klettern auf magnetischen Flächen, unabhängig ihrer Form, ist möglich. Der Charakter kann auf magnetischen Flächen nicht mehr umgestoßen werden. Außenhüllen von Schiffen sind so betretbar. Kombinierbar.	94 (Ü)
6 Taschengurt	Rumpf	P: +8, Kombinierbar	20 (Ü)
7 Umweltschubstanz	X	Der Rüstungsbereich X erhält Resistenz: Kälte, Hitze und Chemie.	48 (Ü)
8 Verstärkte Keramikplatte	Rumpf	Pz: +2, B: +1, L: +1, bei jedem Angriff mit mindestens 4P auf den Rumpf wird Panzerbrechend 1 angewandt	134 (Ü)
9 Härtungsgel	X	Der Rüstungsbereich X ignoriert den ersten Treffer mit Panzerbrechend 1. Kombinierbar	64 (V)
10 Markierungssender	Arme	Ein roter Lichtstrahl wird durch ein Armmodul versendet und kann durch einen erfolgreichen Präzisionswurf, für eine freie Aktion, ein Ziel für eine Runde lang markieren.	141 (V)
11 Panzerplattenintegration	X	Der Rüstungsbereich X erhält Pz: +1, B: +1, L: +1, Kombinierbar, Mehrfachkauf	212 (V)
12 Schildblitz	Kopf	Alle Rüstungsbereiche erhalten für 3 Runden Sch: +2, Mun: 1 (Ladung muss produziert werden)	114 (V)
13 Sprungdüse	Beine	Für eine Runde erhält der Charakter für einen Sprung oder eine Bewegung +6 Geschwindigkeit, Mun: 4 (Ladungen können für 20 AWE bei einem Handelnden (V) oder durch Gasberührung aufgefüllt werden)	152 (V)
14 Taktik-Visier	Kopf	Analyse: Taktik, OR: 8, L: 1, Kombinierbar	75 (V)
15 Zugriffsantenne	Rumpf	Der Charakter kann im Feld auf feindliche Technik in OR:12 zugreifen.	228 (V)
16 Leichtlegierungen	X	Verringert die Last von Rüstungsbereich X um 1 auf minimal 1.	Last * 75 (S)
17 Notfallinjektor-system	Rumpf	Falls der Widerstand des Charakters unter 0 fallen würde, fällt er auf 0. Außerdem verblutet er nicht.	289 (S)
18 Personenflugsystem	Arme, Beine	Flugdüsen, Mun: 10 Vasen, (Ladungen lassen sich bei jedem Gas- oder Rüstungsgeschäft für 25 AWE auffüllen). Hell, Laut, Kombinierbar.	Rüstungs-last * 50 (S)
19 Repulsionsfeld	Rumpf	Riposte: feindlicher Nahkampfangriff oder Berührung: Zurückwerfen 3, trifft immer, L: +1	367 (S)

Name	Steckplatz	Besonderheiten	Kosten
20 Seilpistolen	Arme	An den Armen ist jeweils ein Seilwerfer mit 30 Meter Seil und Fanghakenkopf befestigt. Um die Seile zu spannen, muss ein Präzisionswurf (OR: 10) bestanden werden. Die Seile können bis zu 20 Last heranziehen oder den Charakter transportieren. Sie können auch als Waffe eingesetzt werden, wobei das Ziel mit einem erfolgreichen Beweglichkeit-Wurf ausweichen kann. L: +1	425 (S)
21 Störsender	Rumpf	Der Charakter kann nicht markiert werden. Alle Sicht- und Kommunikationssysteme in OR: 12 sind gestört. L: 2	479 (S)
22 Anima-Übersteuerung	Kopf	Illegal. Bei Aktivierung wird die Ausdauer des Charakters wiederhergestellt und verdoppelt. Er erhält zusätzlich so viel temporären Wi. Er erhält eine zweite Aktion und Reaktion jede Runde. Jede Runde verliert der Charakter 2 Widerstand, bis er medizinisch behandelt oder ohnmächtig wird. Nutzt er das System innerhalb von 3 Zyklen mehr als einmal, erleidet er stattdessen einen Herzstillstand.	848 (SM)
23 Energiefokus	Rumpf	Erhöht Sch: +1 an allen Bereichen, sofern diese einen Schild besitzen. L: +1	1099 (SM)
24 Mobile E-Kriegsanlage	Kopf & Rumpf	Der Charakter kann auf alle Technik in OR: 40 zugreifen. Er erhält +2 auf Zugriff-Proben. Kombinierbar mit Störsender	1109 (SM)
25 Sägezahnüberzug	X	Illegal, benötigt Rüstungsteile mit mindestens: Pz: 2, Bereich X erhält Riposte: Nahkampftreffer: 1W3+1, Reißend 4, Ang: 14	225 (SM)
26 Tarnarchitektur	Alle	Kombinierbar, Tarnsystem	Last * 250 (SM)
27 Nanoreparatursystem	Arme	Effekte wie Panzerbrechend, Schildbrechend oder sonstige Beschädigungen werden ignoriert. Das System ersetzt keine Wartung.	1152 (SE)
28 Lebensruf	Kopf	Fällt der Charakter unter 0 Widerstand, fällt er stattdessen auf 0 Widerstand. Eine Schildkuppel mit SP: 30 erscheint um ihn, gleichzeitig wird ein Notrufdienst kontaktiert, der in 1W3 Wannen eintrifft. Der Charakter heilt jede Runde 1 Widerstand.	1369 (SE)
29 Seidenstahl	X	Der Rüstungsbereich X verringert seine Last um 1 auf minimal 1. Kombinierbar	Last * 200 (SE)
30 Molekulare Neuwebung	X	Ausrüstung wird durch diesen einzigartigen Prozess perfekt angepasst. Sie wird auf molekularer Ebene neu geformt. Dadurch behält sie ihre Wirkung, jedoch werden Last und Behinderung um -2 reduziert (min. 0).	- (E)

Einmal gekauft, können Modifikationen beliebig oft an einer Werkbank ein- und wieder ausgebaut werden.

Munition			
Name	Waffenart	Zusätzliche Besonderheiten der Waffe	Kosten
1 Betäubungsgranate	Granate, Mine	Streuung: Krater, R: 4, Betäubung: 4	25 (Ü)
2 Teilmantelgeschosse	Alle	Illegal, Reißend 4, Zermürbung 1, Mun: 8	44 (Ü)
3 Rauchgranate	Granate	Streuung: Wolke 1W3x1W3, erzeugt für 1W3 Runden ein Sichthindernis. Schüsse durch den Rauch gelten als blind abgefeuert.	15 (Ü)
4 Splittergranate	Granate, Mine	Streuung: Krater, Schaden: 1W3+5P	30 (Ü)
5 Sprenggranate	Granate, Mine	Panzerbrechend 2, Schaden: 5E	53 (Ü)
6 Brandgranate	Granate, Mine	Streuung: Krater, Entzündend, Schaden: 4E	52 (V)
7 Brandmunition	Alle	+1E, Entzündend, Mun: 5	125 (V)
8 Explosivmunition	Alle	Streuung: Krater mit 1W3+1P (nicht zusätzlich zum Waffenschaden), Mun: 6	90 (V)
9 Panzerbrecher	Schwer	Anti-Fahrzeug 7E, Panzerbrechend 1, Schweres Ziel: Infanterie, Mun: 4	100 (V)
10 Unterschallpatronen	Alle	Lautlos, OR: -3, Schaden: -1P, Mun: 10	50 (V)
11 EMP-Granaten	Granate, Mine	Streuung: Krater 5, Störangriff 3	135 (S)
12 EM-Patronen	Alle	Störangriff 2, Mun: 12	305 (S)
13 Magnetgranate	Granate, Mine	Streuung: Krater 5, Ziele müssen einen KR-Wurf gegen KR: 12 bestehen oder alles Metall wird in die Richtung der Granate gerissen und dort festgehalten. Der Effekt hält 1 Runde.	66 (S)
14 Peilsendermunition	Pistole/ Scharfschützen- gewehr	Ein Treffer haftet lautlos einen Peilsender an das Ziel. Der Aufschlag ist für Menschen ohne Rüstung spürbar. Der Sender hat eine Reichweite von 100 Kilometern. Mun: 3	150 (S)
15 Wuchtgeschosse	Alle	Betäubung 2, Zurückwerfen: 3, Mun: 10	150 (S)
16 Elastische Munition	Scharfschützen- gewehr	Der Schuss kann einmal an einem Hindernis abprallen und gezielt im Winkel von 45° oder 90° weiterfliegen. Es kann also ein Angriff auf 2 Ziele angesagt werden. Der Angriff auf das 2. Ziel ist mit OR: 0 vom ersten Ziel aus mit allen vorherigen Präzision-Mali zu erwürfeln. Mun: 5	250 (SM)
18 Impulsmagazin	Schrotflinten	Erhöht die OR von Schrotflinten um +2. Mun: 16.	164 (SM)
19 Urangeschosse	Schwer	Illegal, +1P, Panzerbrechend 3, Strahlung 10, Mun: 4	656 (SM)
20 Vakuumgranate	Granate	Illegal, das Ziel muss einen KO-Wurf bestehen. Scheitert er, platzt durch den Druck dessen Lunge und es erstickt. Jeder Punkt Panzerung erleichtert den KO-Wurf um +2. Schutz durch Immunität: All, Resistenz: All gibt zusätzlich +5	69 (SM)
21 Siegeschlag	Alle	Unaufhaltbar, Mun: 1 (Benötigt Quadraxforschung, Seite 727)	333 (SE)

Munition ist nur mit Projektilwaffen nutzbar. Die Wirkung der Munition addiert sich zu den Besonderheiten der Waffe.
Die Granaten-OR ist die halbe Kraft. Die Sprengstoffe-Stufe addiert sich zur Prä. Für jeden Misserfolg wird Abweichend 1 hinzugefügt. Minen nutzen das gleiche Profil wie Granaten. Beim Kauf wird entschieden, ob der Gegenstand eine Mine oder Granate ist. Minen werden mit einem Sprengstoffe-Wurf (GE) auf ein benachbartes Feld vom Charakter platziert. Scheitert der Wurf, ist die Mine nicht scharf. Minen zünden nach Wahl bei Annäherung oder nach einer bestimmten Zeit.

Zusatzausrüstung		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Alarmsystem	Bündel aus 4 Bewegungssensoren, die laut oder lautlos Alarm schlagen. Sie können überall befestigt werden.	88 (Ü)
2 Allzweck-Werkzeuge	Enthält Werkzeuge mechanischer und elektrischer Art, zum Schrauben, Schneiden, Klemmen und Öffnen. Feldreparatur, Mechanik- und Wartungs-Proben sind um +2 erleichtert.	17 (Ü)
3 Atemmaske	Gibt für 5 Vasen (mit Flasche L: 2, für 30 V) Sauerstoff. Füllt sich automatisch mit Luft. Ihre Filter verhindern das Eindringen von Gasen in den Mundraum.	25 (Ü)
4 Beutetruhe	Eine schwebende oder rollfähige Truhe, die über eine einfache KI ihren Besitzenden folgt. Kann bis zu 30 Last aufnehmen.	135 (Ü)
5 Datenmedium	Hierauf können viele Daten aller Art gespeichert werden.	10 (Ü)
6 Erste-Hilfe-Tasche	Wird für eine Erste-Hilfe-Probe benötigt. 3 Anwendungen. Wird am Bein befestigt und benötigt daher keinen Platz.	20 (Ü)
7 Energiefessel	Bindet Arme oder Beine mit KR: 18 zusammen. Erschwert Befreiungs-Proben um -5.	52 (Ü)
8 Leuchtausrüstung	Leuchtgeschosse, Signallampen und überall an der Kleidung anbringbare Haftleuchten geben Hell.	15 (Ü)
9 Arztkoffer	Ermöglicht die Behandlung von schweren Verletzungen und Krankheiten durch Medizin-Proben. 3 Anwendungen, L: 1	180 (V)
10 Dietrich	Notwendig um Sicherheit-Proben gegen Schlösser durchführen zu können.	48 (V)
11 Gleitschirm	Ermöglicht es durch die Luft zu Boden zu gleiten. L: 1	87 (V)
12 Klettergeschirr	Winde, Sicherungsseil, Wurfhaken und Zackschuhe ermöglichen das Erklettern schwierigen Terrains und erleichtern Klettern-Proben um +5, L: 2. Die leichte Ausstattung besitzt nur Seil und Wurfhaken, L: 0, gibt +2 auf Klettern-Proben und kostet 40 AWE.	159 (V)
13 Sprengpaket	Der Sprengstoff wurde für die gezielte Zerstörung tragender Gebäudesäulen oder gepanzerter Strukturen entwickelt. Schaden: 20E, Tödlich 1: Gebäude	84 (V)
14 Taschenfunk	Kleines, an der Rüstung befestigbares, Funkgerät. Störanfällig	104 (V)
15 ZM-Stellung	Einmal aufgestellt markiert das Gerät alle Ziele in R: 12. Dabei immer angefangen vom größten und nächsten Ziel bis hin zum kleinsten und entferntesten Ziel. Markierte Ziele sind automatisch erfasst. Es besitzt eine Freund/Feinderkennung, L: 2	164 (V)
16 Bohrer	Dieser schwere Bohrer kann Beton wie Raumschiffwände gleichermaßen innerhalb von Vasen einreißen. Er verursacht 10P, Panzerbrechend 7 pro Runde. Er ist kein Tiefenbohrer und im Nahkampf nicht nutzbar. L: 10	316 (S)
17 Hochleistungsfunk	Überwindet Interferenzen und Störungen hoher Stärke. Die Kommunikationsreichweite ist global. L: 1	334 (S)
18 Ködersender	Imitiert biologische, elektrische oder audiovisuelle Signale aller Art mit einer Reichweite von bis zu 500 Meter. L: 2	386 (S)
19 Peilsender	Ist der Peilsender platziert, kann er überall im System verfolgt werden. Nur große Tiefen oder peilsichere Anlagen schützen. L: 1	122 (S)

Name	Besonderheiten	Kosten
20 Schweißhandschuh	Der Handschuh kann über jeder Rüstung getragen werden. Er wurde konzipiert, um alle bekannten Legierungen zu verschweißen oder zu trennen. Er ermöglicht Feldreparatur-Proben im Gefecht oder taktisches Schweißen von Schotten und Türen. L: 2	680 (S)
21 Streuminen-Bündel	Das Bündel enthält 6 Streuminen. Die Aktivierung kann durch Gewicht, Lichtstrahl oder Fernzündung erfolgen. Schaden: 1W6+3P, Streuung Krater, L: 1	150 (S)
22 Kreischsender	Illegal. Der Funk wird für 10 Vasen mit einem ohrenbetäubenden Kreischen lahmgelegt. Zuhörende müssen innerhalb einer Runde ihren Funk deaktivieren oder sacken vor Schmerzen zusammen. Es wird auf allen Frequenzen gleichzeitig gesendet.	841 (SM)
23 Magnetschlüssel	Illegal. Dieser komplexe Schlüssel arbeitet mit unterschiedlichen Magnetfelder, um bestimmte elektronische Bereiche einer Sicherung zu blockieren oder an bestimmten Stellen Strom zu induzieren. Er ermöglicht Sicherheit-Proben gegen komplexe elektronische Sicherheitsanlagen mit +2 und öffnet einfache elektronische Schlösser automatisch.	745 (SM)
24 Geräuschimitator	Sofern die korrekte Stimmfrequenz und Tonlage mit einem WAWurf eingestellt wurde, kann das kleine Gerät für Geräusche aller Art, von Tierlauten bis hin zu Stimmen, genutzt werden. Es kann gerade bei Stimmen jedoch nur eine ungefähre Kopie der Stimme und diese auch nur monoton von sich geben.	679 (SM)
25 Klonfeld	Es wird eine perfekte holografische Kopie des Charakters erschaffen, die sich 20 Felder weit vom Gerät entfernen kann, ohne als Kopie sichtbar zu sein. Sie bleibt so lange bestehen, wie der Charakter es wünscht. Feinde haben nur durch Abtastung die Möglichkeit, das Original von der Kopie zu unterscheiden. Hologramme sind objektdurchlässig. Angriffe gehen durch sie hindurch. Sie können zwar aussehen, als trügen sie Waffen und feuerten damit, jedoch verursachen sie keinen Schaden. Mehrere Klonfelder können auch mehrere Kopien gleichzeitig erschaffen. Die komplexe KI kann alle Manöverbefehle entgegennehmen und speichern. Sie projiziert die Hologramme auch authentisch bei der Überquerung von Hindernissen. L: 2	1998 (SE)
26 Schwarze Nacht	Ein kleiner Nox-Generator legt in 1 km ² alle Technologie für 10 Runden lahm. Selbst gegen Störangriffe geschützte Technologie wird 1W6 Runden lahmgelegt. Muss nach der Anwendung wieder über 1 Zyklus mit Energie aufgeladen werden. L: 5	2563 (SE)
27 Unbekannter Prototyp eines miniaturisierten Massenkontrollsystems – Anrecht des Geistes	Einmal aktiviert, kann der Tragende bis zu OR: 8 die Gewichtskraft von allen Objekten, einschließlich sich selbst, frei verändern. Er kann sich leichter als Luft machen, um zu levitieren, oder Flugzeuge unter ihrem hohen Eigengewicht zum Absturz bringen. Dabei muss eine freie Feuerlinie zum Ziel herrschen und es können nur Objekte bis L: 20 von dem Effekt betroffen sein. Störanfällig	- (E)

Tierausrüstung		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Gepäckträger	Tragbar durch alle Lasttiere von der Größe eines Esels. Die Taschen können L: 10, P: 10 fassen, Schwierigkeit: 1	20 (Ü)
2 Sattel	Tragbar für alle Reittiere von der Größe eines kleinen Pferdes. Das Tier kann geritten werden. Schwierigkeit: 1	26 (Ü)
3 Schmuck	Verschönerungen, die das Tier nicht als Fremdkörper abwirft. Schwierigkeit: 1	58 (Ü)
4 Zaumzeug	Dazu gehören Leinen, Schnüre zum Festbinden und andere Bewegungseinschränkungen. Schwierigkeit: 1	34 (Ü)
5 Fahrzeug	Ein Schlitten für kleine oder eine Kutsche für größere Tiere, bei dem mehrere Passagiere transportiert werden können. Bei großen Tieren verdoppeln sich die Kosten. Schwierigkeit: 2	155 (V)
6 Klauen/Zahnklingen	Das Tier verursacht zusätzlich 1W3P, Reißend 2, Schwierigkeit: 2	287 (V)
7 Tierrüstung	Alle Bereiche, bei kleinen Tieren Pz: 1, bei großen Tieren Pz: 2 und doppelte Kosten, Schwierigkeit: 2	174 (V)
8 Haftsignal	Das Tier kann bis zu 100km Reichweite genau aufgespürt werden oder, mit Schwierigkeit: 4, den knopfgroßen Sender anbringen.	163 (S)
9 Kontrollimplantat	Das Tier wird durch gezielte Reize zur Verwendung von Technologie konditioniert. Außerdem erhöhen sich Tierbeherrschung-Proben um +3. Keine Schwierigkeit	1021 (S)
10 Tierfilm	Ein Aufnahmegerät wird am Tier platziert. Schwierigkeit: 1	95 (S)
11 Bonbonbomben	Illegale Miniaturbomben: Schaden: 1W3+3P, SF: 3, OR: 3, Mun: 3, Hell, Laut, Schwierigkeit: 3	66 (SM)
12 Schildträger	Benötigt: Kontrollimplantat. Ein Schild kann am Tier platziert werden, welches gezielt auslöst. Schwierigkeit: 5	227 (SM)
13 Waffenhalter	Benötigt: Kontrollimplantat. Eine Waffe kann am Tier platziert werden, welche gezielt ausgelöst wird. Schwierigkeit: 6	301 (SM)
14 Genetische Modifikation	Gezielte Mutationen können das Tier weiter verbessern. Pro Kauf können 5 Evolutionspunkte ausgegeben werden (Seite 283). Gilt als mittleres Verbrechen. Mehrfachkauf, keine Schwierigkeit	554 (SE)
15 Intelligenzzuwachs	Das Nervensystem des Tieres wird operativ erweitert und kybernetisch gesteigert. Das Tier erhält IN: +6, IZ: +4, KE: +2. Außerdem erhält das Tier pro Zyklus zusätzlich +1 EP und jeder sonstige EP-Erhalt wird verdoppelt. Gilt als schweres Verbrechen. Ausnahme: Silberfalken, Keine Schwierigkeit	1187 (SE)
16 Sensorsystem	Benötigt: Kontrollimplantat. Sensoren werden implantiert und verbessern die WA: +2. Zusätzlich ist eine Übertragung aus den Wahrnehmungsorganen des Tieres möglich. Gilt als schweres Verbrechen. Keine Schwierigkeit	1367 (SE)

Tiere können lernen bestimmte Ausrüstungen zu benutzen. Die für das Abrichten benötigte Anzahl an Erfolgen bei der Tierbeherrschung-Proben (BI, IN, CH) entspricht der doppelten Höhe der Schwierigkeit. Die Proben sind um die Schwierigkeit erschwert. Misserfolge reduzieren die bereits gesammelten Erfolge. In jedem Zyklus ist eine Probe möglich.

Drohnen			
Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Botendrohne	Wi:2, Pz: 0 Sch: 0, Ges: 12, Ini: 10, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 9	Kleine Drohne, die Gegenstände bis zu L: 6 (Ges: -1 für je 1 L) oder Nachrichten transportieren kann.	180 (Ü)
2 Haushaltsdrohne	Wi: 4, Pz: 0 Sch: 0, Ges: 6, Ini: 4, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 3	Ausgestattet mit Messern, Pfannen und Putzutensilien. Komfort: +1	212 (Ü)
3 Lastendrohne	Wi: 20, Pz: 2 Sch: 0, Ges:2, Ini: 1, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 1	Ketten. Kann bis zu Last 40 aufnehmen, was Fahrzeuge beinhaltet. Zählt als mittlere Deckung.	484 (Ü)
4 Unterhaltungsdrohne	Wi: 4, Pz: 0 Sch: 0, Ges: 6, Ini: 4, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 3	Die Drohne besitzt ein ausgeprägtes Sprachmuster und eine Vielzahl von holografischen Unterhaltungsmöglichkeiten von Filmen bis Spielen. Komfort: +1	197 (Ü)
5 Drohnenrad	Wi:5, Pz: 1, Sch: 0, Ges:14, Ini: 10, Ang: 8 Abw: 6, Ausw: 9	Reifen. Es kann eine Person und bis zu L: 2 transportieren.	414 (V)
6 Formungsdrohne	Wi: 8, Pz: 2 Sch: 0, Ges: 4, Ini: 2, Ang: 6 Abw: 5, Ausw: 2	Die Drohne kann bohren, kleben, schrauben, schweißen mit Alle Werte: 11 und Feldreparatur, Konstruktion, Produktion, Wartung 4.	656 (V)
7 Informationsdrohne	Wi: 4, Pz: 0 Sch: 0, Ges: 8, Ini: 6, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 5	Die Drohne ermöglicht Proben auf alle Fertigkeiten Wissenschaft mit alle Werte: 11 und je Stufe 4. Sie ist zudem ein Datenmedium (Seite 492).	331 (V)
8 Personenschutzdrohne	Wi: 6, Pz: 1 Sch: 0, Ges: 8, Ini: 7, Ang: 10 Abw: 7, Ausw: 6, Prä: 10	Schützt Gesundheit und Leben des Schutzbefohlenen. Platz für 1 Fern- und 1 Nahkampfwaffe bis L: 4. Wenn es keine Deeskalationswaffen sind, gilt die Drohne als illegal.	560 (V)
9 Aufklärungsdrohne	Wi: 6, Pz: 1 Sch: 1, Ges: 8, Ini: 8, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 8	Analyse, Markierung. Die Drohne besitzt eine Kamera und kann Proben nehmen und analysieren.	575 (S)
10 Deckungsdrohne	Wi: 7, Pz: 1 Sch: 1, Ges: 6, Ini: 4, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 3	Modifikationen des Festschilds: Streuung Krater 1 SP: 30, A: 3/ Streuung Krater 2 SP: 25, A: 4/ Streuung Krater 3 SP: 20, A: 5	757 (S)
11 Technikdrohne	Wi: 4, Pz: 0 Sch: 0, Ges: 9, Ini: 7, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 6	Die Drohne besitzt die Fertigkeiten Computerkenntnis, Mechatronik, Sicherheit, Wartung und Zugriff auf Stufe 4 mit alle Werte: 11.	480 (S)
12 Stödrohne	Wi: 5, Pz: 0 Sch: 1, Ges: 8, Ini: 6, Ang: 3 Abw: 3, Ausw: 5	Analyse, Ortung und Markierung in OR: 12 werden verhindert. Außerdem stört sie Sicht und Systeme. Alle Präzisionswürfe in OR: 4 sind um -2 erschwert.	659 (S)

Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
13 Kampfdrohne (leicht)	Wi: 11, Pz: 2 Sch: 2, Ges: 8, Ini: 8, Ang: 11, Abw: 6, Ausw: 7, Prä: 11	Kann 1 Fern- und Nahkampfwaffe bis L: 8 oder 1 schwere Waffe erhalten. Gilt als Massiv und Infanterie. Fliegt.	920 (SM)
14 Kampfdrohne (schwer)	Wi: 30, Pz: 4, Sch: 4, Ges: 12, Ini: 8, Ang: 13, Abw: 6, Ausw: 6, Prä: 13, 6 Felder, Rechteck (Seite 516)	Massiv, Fahrzeug, Fahrsystem wählen: Reifen: Platz für 1 Geschützwaﬀe bis M: 0 oder 1 schwere Waﬀe und ein Magazin bis 5 Raketen Ketten: Ges: 6, Platz für 2 Geschützwaﬀen bis E: 2 oder 4 schwere Waﬀen und bis 20 Raketen, +225 AWE Beine: Ges: 8, Ausw: 8, Platz für Geschützwaﬀe bis E: 1 oder 2 schwere Waﬀen und bis 5 Raketen, +400 AWE Triebwerk: Ges: 10, Ausw: 12, schwebend, Platz für 1 schwere Waﬀe, +750 AWE	3120 (SM)
15 Püppchen	Wi: 9, Pz: 0, Sch: 0, Ges: 5, Ini: 6, Ausw: 5	Ein Lustobjekt, das reale Gesichtszüge, ein künstliches Skelett, synthetische Muskeln und komplexe Befriedigungsmuster besitzt. Es ist vom Aussehen beliebig anpassbar. Der Komfort erhöht sich mit ihr um +3. Steht ein Püppchen jedem Gast zur Verfügung, dann um +6.	865 (SM)
16 Schwarmdrohnen	Wi: 30 (3 pro Drohne) Ges: 11, Ini: 9, Ausw: 8 5 Felder, Beliebig (aller 2 zerstörter Drohnen -1 Feld)	Illegal. X Sprengdrohnen, die bei einer Zielberührung XW3+4P mit Krater 1 verursachen und sich zerstören. Betritt der Schwarm das Feld des Ziels, treffen sie automatisch (Ausw möglich). Waﬀen mit Streuung haben gegen sie einen um +2 erhöhten Effektbereich. 100 AWE pro Drohne Ersetzungskosten.	1000 (SM)
17 Schwere Deckungsdrohne	Wi: 20, Pz: 3 Sch: 3, Ges: 4, Ini: 3, Ang: 3, Abw: 3, Ausw: 2, Prä: 11 3 Felder, Linie	Kette. Die Drohne gilt als schwere Deckung. Sie gilt für jeden eigenen Schild als Punktverbindung und lädt jeden Schild in OR: 8 um 5 SP pro Runde auf. Sie verkürzt die Aufladezeit aller Schilde um -1 (mindestens 1). Sie besitzt 1 Platz für eine schwere Waﬀe, die durch das eigene Schild schießen kann. Stationär erzeugt sie einen Festschild mit folgenden Möglichkeiten: Streuung Krater 1 SP: 50, A: 2/ Streuung Krater 2 SP: 40, A: 3/ Streuung Krater 3 SP: 30, A: 4	1460 (SM)
18 Autonomer Kampfanzug	Wi: 42, Pz: 11, PP: 22 Sch: 5 SP: 20, SPR: 3, Ges: 14, Ini: 10, Ang: 16, Abw: 10, Ausw: 10, Prä: 16	Platz bis zu zwei schwere Waﬀen, eine Geschützwaﬀe bis zu E: 3 und ein Magazin bis zu 10 Raketen, bis zu drei Zusatzausrüstungen, die keine Last erzeugen. Belegt 4 Felder, Massiv, gilt als Infanterie, Erhält: Fortschrittliche Gegenmaßnahmen (Seite 513)	10897 (SE)
19 Humanoide	Wi: 8, Pz: 0, Sch: 0, Ges: 5, In: 8, Ausw: 5	Das Pioniersprojekt stellt den ersten künstlich geschaffenen Menschen dar. Als Arbeitskraft der Zukunft und als Nachbau des menschlichen Körpers entwickelt ihn Welle stolz weiter. Doch seine Intelligenz ist ohne künstliches Bewusstsein nicht komplexer als das einer Drohne. Es ist die bisher einzig bekannte Plattform, mit Ausnahme eines Supercomputers, die mit einem künstlichen Bewusstsein kompatibel ist.	3436 (SE)

Alle Drohnen können einfache Befehle, wie: „Gehe dorthin und mache X.“, folgen. Sie hören nur auf die Stimme von autorisierten Personen, sind stör anfällig und empfindlich gegen Zugriffe. Zu jeder Drohne gehört ein Steuerungsstift, mit dem die Programmierung umgangen und die Drohne manuell gelenkt werden kann. Zur Not ist in jeder Drohne ein Kleinstsprengsatz angebracht, der ihre zentrale Prozessoreinheit zerstört und nur durch die Mechanik des Stiftes ausgelöst werden kann. Alle Drohnen, mit Ausnahme derer, bei denen ein Fahrsystem vorgegeben ist, können schweben und grundlegende Bewegungsmanöver in der Luft, wie Kurven oder das Ausweichen, durchführen.

Drohnenmodifikationen			
Name	Steckplatz	Besonderheiten	Kosten
1 Ketten	Antrieb	Ges: 6. Die Drohne kann nicht mehr fliegen (Seite 516). Lastschwelle 150/10	2 je 1 Wi (Ü)
2 Lastenträger	Träger	Gegenstände bis zu L: 10 können an der Drohne gelagert werden. Ihre Last wird halbiert.	74 (Ü)
3 Notwaffenhalterung	Träger	Halterung für kleine Waffen bis zu 10 Last. Ihre Last wird negiert.	65 (Ü)
4 Programmaktualisierung	Kern	Die Drohne ist für die nächsten 3 Zyklen vor den neusten E-Angriffen geschützt. Für den momentanen Auftrag sind Zugriffswürfe gegen sie um -2 erschwert.	10 (Ü)
5 Reifen	Antrieb	Ges: 12. Die Drohne kann nicht mehr fliegen (Seite 516). Lastschwelle: 45/5	1 je 1 Wi (Ü)
6 Schildplatz	Träger	Die Drohne kann mit einem beliebigen Schild ausgerüstet werden. Seine Last wird negiert.	145 (Ü)
7 Schutzplatten	Gehäuse	Wi: +3, Pz: +1, L: +4, Mehrfachkauf bis maximal Pz: 4	1/4 Drohnenpreis (Ü)
8 Amphibische Ausstattung	Gehäuse	Die Drohne wird unter- und überseetauglich. Sie bleibt flugfähig und kann bis zu 500 Meter tief tauchen. L: +20% insgesamt	1/4 Drohnenpreis (V)
9 Beine	Antrieb	Ges: 8. Die Drohne kann nicht mehr fliegen, dafür wie eine Spinne Wände entlanglaufen (Seite 516). Lastschwelle: 80/7	3 je 1 Wi (V)
10 Feinmotorik	Kern	Alle Würfe, bei denen Hilfsgliedmaßen oder Werkzeuge zum Einsatz kommen, sind um +2 erleichtert. L: +1 pro Gliedmaße	129 (V)
11 Flugdüsen	Antrieb	Ges: 12, standardmäßig in Drohnen verbaut. Die Drohne ist flugfähig. Lastschwelle: 25/3	4 je 1 Wi (V)
12 Hilfsgliedmaßen	Gehäuse	Es lassen sich Arme für jeden Verwendungszweck an die Drohne anbringen (1 Stück je 5 Wi). Es wird ein Verwendungszweck genannt (Reparaturarm, Bergungsarm usw.) und die Drohne kann eine entsprechende Fertigkeit mit Stufe 3 ausführen (Jeder Arm: Wi: +2, L: +1)	110 pro Arm (V)
13 Sprachzentrum	Sensoren	Aufeinander folgende Anweisungen sind möglich, sie kann sprechen, +2 auf Drohnenbefehle	340 (V)
14 Antriebsoptimierung	Antrieb	Ges: +2, Ini: +2, Ausw: +2	289 (V)
15 Angriffsprozessor	Kern	Zielerfassung 11 (auch für Ang), Drohne benötigt Waffen.	100 (S)
16 Elektromagnetischer Schutz	Kern	Entfernt Störanfällig. L: + 25% insgesamt	491 (S)
17 Emotionsmesser	Sensoren	Alle Würfe in Interaktion mit Menschen und dem Verständnis ihrer Befehle sind um +2 erleichtert.	143 (S)
18 Frühwarnsystem	Sensoren	Ini: +4, Ausw: +4	342 (S)

Name	Steckplatz	Besonderheiten	Kosten
19 Miniaturisierung	X	Eine weitere Modifikation darf einen auf einen besetzten Bereich installiert werden. Dies ist nur einmal pro Bereich möglich.	Kosten der Modifikation (S)
20 VSD 4	Gehäuse	Es kann pro Kampfrunde eine Waffe mit der Waffenbesonderheit Erfassen X abgewehrt werden. Dazu wird 1W20 gewürfelt. Bei 1-10 ist die Waffe abgewehrt. Reichweite 3 Felder. L: +5	Halbe Drohnenkosten (S)
21 Sägepanzer	Gehäuse	Illegal. Die Drohne kann mit ihrem Körper angreifen. Wenn sie trifft oder durch einen Feind berührt wird, erleidet dieser: 1W6+2P mit Reißend 8, Zermürbung 1 / Riposte: 1W6+2P mit Reißend 8, Zermürbung 1; L: besetzte Felder mal 2	Drittel Drohnenpreis (SM)
21 Schwerer Waffenträger	Träger	Sie kann eine schwere Waffe mit bis zu 2 Magazinen tragen, die nur halbe Last erzeugt	146 (SM)
22 Selbstzerstörungsvorrichtung	Kern	Illegal. Auf Anweisung, durch einen Zugriff oder durch ihre Zerstörung sprengt die Drohne sich selbst. Sie verursacht 1P pro 2 Wi und pro Pz: 1 mit Streuung: Krater X. X beginnt bei 3 und erhöht sich aller 10 Wi um 1.	5 je 2 Wi (SM)
23 Tarnplatten	Gehäuse	Ein optisches Signaltarnsystem verschleiert die Anwesenheit der Drohne. Sie kann nur mit einem Wahrnehmungswurf, um -4 erschwert, entdeckt werden. Sie ist immer noch hörbar. L: +10% insgesamt	Halber Drohnenpreis (SM)
24 Waffenglieder	Keiner	Illegal. Benötigt: Hilfgliedmaßen. Jeder Arm kann mit einer Nahkampfwaffe bis L: 2 ausgerüstet werden. Die Arme besitzen mindestens Ang: 8, Abw: 6.	87 pro Arm (SM)
25 Multispektral-sensor	Sensoren	Ermöglicht die Tiefenabtastung und damit Enttarnung von Zielen in 10 Felder Distanz. Erfassung auch durch Sichtblockaden und Hindernisse hindurch.	1276 (SM)
26 Verbesserte Zielerfassung	Keiner	Benötigt Angriffsprozessor, Zielerfassung: 13 (auch für Ang)	300 (SM)
27 Fortschrittliche Tarnung	Keiner	Benötigt Tarnplatten. Die Drohne kann nun vor dem menschlichen Auge lautlos verschwinden. Nur vollspektrale Ausrüstung kann sie noch erfassen. Wahrnehmungswürfe sind um -10 erschwert, um sie zu entdecken.	Drohnenpreis (SE)
28 Metrite Zielerfassung	Keiner	Benötigt Verbesserte Zielerfassung, Zielerfassung: 16 (auch für Ang)	800 (SE)
29 Neuronennetz	Kern	Feldeinsätze werden gespeichert. Die Drohne erhält nach Abschluss jedes Auftrages, nach jedem Zyklus und nach jedem Kampf 1 EP, mit der ihre Fertigkeiten bis zu einem Maximum von 6 gesteigert werden können. Verfügt sie über ein künstliches Bewusstsein, erhält sie wie jeder andere Charakter EP und kann diese zu einem Viertel der Kosten ausgeben.	978 (SE)
30 Vollkommene Modularisierung	Keiner	Jeder Bereich kann mit beliebig vielen Ausrüstungen des gleichen Bereichs belegt sein. L: -10% insgesamt	Drohnenpreis (SE)

Alle Drohnenmodifikationen sind mit jeder Drohne kompatibel. Für Bereiche (Antrieb, Gliedmaße...) gilt, dass dort bis zu 2 Modifikation des gleichen Bereichs eingebaut werden können. Wi, Pz und Sch werden addiert und geben die Last der Drohne an. Lastschwelle X/Y: ab X verliert die Drohne Ausw, Ges und Ini: -1 und für je weitere Y Last zusätzlich jeweils -1

Kybernetik		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Akustikkontrolle	Die Stimmenbänder werden erweitert. Der Charakter kann mit etwas Übung alle möglichen Tonalitäten erzeugen. Stimmen und Geräusche können präzise imitiert werden. +4 auf alle Kunstfertigkeitssproben mit der Stimme. OS: -1	520 (Ü)
2 Augmentierung	Gliedmaßen werden verstärkt (+2) bis ersetzt (+4). Jede Augmentierung erhöht 1 körperliches Attribut um +2 bis +4. Die Kosten für das Ersetzen sind verdoppelt. OS: -X, X ist der Wert der Attributserhöhung (+4 BE = OS: -4)	496 (Ü)
3 Olfaktorisches Verteilsystem	Drüsen werden mit selbständig justierenden Zerstäubern und Partikelkammern ersetzt. Der Charakter kann feine Stoffe (Parfüm, Hormone, Gifte usw) über seine Haut freisetzen. Er hat P: 4, dafür. Streuung: Wolke 1W3+2, 1W3+2; OS: -2	1337 (Ü)
4 Perfekte Verkleidung	Aufwendige Kunsthaut und Sensorenablenkungen verbergen die künstlichen Teile. Alle Kybernetik erhält Versteckt. OS:+0	1003 (Ü)
5 Erinnerungsspeicher	Alle Informationen, die der Charakter aufnimmt, können abgespeichert werden. Alle Würfe auf BI werden um +4 erleichtert. OS: -6	652 (V)
6 Karbonknochen	Die Knochen werden leicht und widerstandsfähig. Er erhält KO: +2, Fallschaden beginnt erst ab 10 Meter Höhe. Die Last von Gegenständen wird um -1 (mindestens 1) reduziert. OS: -5	2133 (V)
7 Stautaschen	Gegenstände bis zu L: 4 können in den Körper implantiert und für eine freie Aktion ausgefahren oder eingefahren werden. Sie verlieren ihre Last und erhält Versteckt. OS: -4	1354 (V)
8 Injektormatrix	Autoinjektoren reagieren selbstständig auf Schäden am Körper. Reißende Wunden hören nach 1 Kampfrunde auf zu bluten. Der Charakter erhält +1 Wi pro Kampfrundenbeginn und Resistenz: Gift und Krankheiten. 10 Anwendungen. OS: -3	1898 (S)
9 Retinasensoren	Die Augen des Charakters werden ersetzt. Er kann nun in jedem Spektrum sehen und selbst Tarnsysteme erkennen. +6 auf Wahrnehmungswürfe. OS: -3	2456 (S)
10 Miniaturreaktor	Der Charakter erhält E: 1. Er kann mit seinen Händen diese Energie leiten. Gegen feindliche Ziele verursachen sie 10 E. Er kann gleichzeitig seinen gesamten Körper mit einem Hochspannungsfeld abschirmen. Wodurch alle Berührungen 1E, Entzündend verursachen. OS: -6	4020 (SM)
11 Seidenhaut	Unter der Haut wird eine Schutzschicht aus Seidenstahl implantiert. Immunität: Reißend, nicht reduzierbare Rüstung von Pz: 1. Sie schränkt ihn in keiner Weise ein. OS: -7	3290 (SM)
12 Neuralprozessor	Das Gehirn wird Bestandteil eines neuronalen Computers. Der Charakter erhält vollständigen, synaptischen Zugriff über alle seine Körperfunktionen. Er kann etwa seinen Schmerz ausschalten (keine Abzüge bei unter halben Wi), muss nicht mehr schlafen und er hält IZ: +4. Er kann sich mit Computern verbinden. OS: -10	5456 (SE)
13 Geschenk der Okima	Winzige Pico-Roboter rekonstruieren den Körper in unmöglicher Geschwindigkeit. Sie werden nur an Stimmen und Auserwählte vergeben. Der Charakter erhält: Immunität: Alterung, Gift, Krankheiten, Reißend. Sie heilen 5 Wi pro Kampfrunde. Sie funktionieren nur, wenn bei der Injektion ein Schicksalswurf gelingt.	- (E)

Alle Kybernetik ist stör anfällig und illegal. Für den Einsatz muss eine Medizin-Probe (BI, IZ, WA, GE, GE) erschwert um die Operationsschwierigkeit (OS) gelingen.

Geschützaffen				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Glattrohrkanone	2W6 + 5P	SF: 1, M: 0, OR: 2, K: 2, E: 1	Anti-Fahrzeuge: 15E, Laut, Panzerbrechend 3, Schweres Ziel: Infanterie	445 (Ü)
2 Kinetische Kanone	1W6 + 5P	SF: 3, M: 0, OR: 1, K: 3	Anti-Infanterie: 5P, Laut, Deckungsbrechend 1, Zurückwerfen 3	202 (Ü)
3 Licht-Bodengeschütz	10E	SF: 1, M: 0, OR: 7, K: 1, E: 1	Flak 2, Hell, Lautlos	261 (Ü)
4 Licht-Jagdgeschütz	10E	SF: 2, M: 2, OR: 8, K: 2, E: 2	Flak 1, Hell, Lautlos	405 (Ü)
5 Massekatapult	1W20 + 20P	SF: 1, M: 1, OR: 1, Max. R: 3, E: 1	Mit jedem Feld über der OR Prä: -2 anstatt -1, Flak 2, Präzise	346 (Ü)
6 Projektil-Jagdgeschütz	1W6 + 7P	SF: 3, M: 1, OR: 2, K: 2, E: 1	Flak 1, Laut, Verzieht	310 (Ü)
7 Punktverteidigung Projektil	1W3+3P	SF: 6, M: 2, OR: 2, K: 5, E: 2	Einziges Ziel: Raketen und Torpedos, Dauerfeuer 2, Laut, Tödlich 1: Torpedos	261 (Ü)
8 Harpunenwerfer	3P	SF: 1, R: 1, OR: 2, MaxR: 4, Mun: 1 (rückholbar), B: 1	Illegal. Die eigene Geschwindigkeit kann bei einem Treffer für das Ziel ausgegeben werden, um es in die eigene Richtung zu bewegen. Dabei wird nach den gewöhnlichen Bewegungsregeln gezogen. So muss für jedes besetzte Feld des Ziels Ges eingesetzt werden, um es ein Feld zu bewegen. Sobald beide Vehikel sich berühren, kann ein Entern beginnen. Flak 2	55 (V)
9 Lichtgeschütz	20E	SF: 1, M: 3, OR: 9, K: 1, E: 3	Flak 1, Hell, Lautlos, Präzise	856 (V)
10 Punktverteidigung Licht	5E	SF: 3, M: 3, OR: 4, K: 3, E: 4	Einziges Ziel: Raketen und Torpedos, Dauerfeuer 2, Hell, Lautlos, Tödlich 1: Torpedos	640 (V)
11 Schockhaubitze	18D	SF: 1, M: 3, OR: 2, K: 1, E: 2	Ballistisch, Laut, Störangriff 2, Streuung: Krater	842 (V)
12 Schweres Mörserschütz	2W6+8P	SF:1, L:8, OR: 7, MR: 2, Mun: 20	Abweichend 1, Ballistisch, Nachladen 1, Schweres Ziel: alle nicht-stationären Ziele, Streuung: Krater	1232 (V)
13 Vulkanschütz	5W6 +10P	SF: 1, M: 2, OR: 2 Mun: 4	Abweichend 1, Anti-Fahrzeuge: 23E, Panzerbrechend 5, Streuung: Krater, Verfehlt: Infanterie	821 (V)
14 Belagerungshaubitze	3W20P + 18E	SF: 1, M: 4, OR: 5 K: 1, E: 1	Ballistisch, Deckungsbrechend 2, Laut, Nachladen 5, Streuung: Krater 6, Verfehlt: Alles außer stationäre Ziele	1599 (S)

Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
15 Lichtbatterie	10E	SF: 6, M: 6, OR: 9; K: 3, E: 9	Dauerfeuer 2, Flak 2, Hell, Lautlos, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Ver- fehlt: Infanterie	1878 (S)
16 Salvenkanone	1W20 + 5P	SF: 3, M: 4, OR: 3, K: 3, E: 2	Dauerfeuer 1, Flak 2, Laut, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Verfehlt: Infan- terie	1124 (S)
17 Aurelia-Jagd- geschütz	10E + 10D	SF: 2, M: 1, OR: 9, K: 2, E: 3	Flak 2, Hell, Himmlisch, Lautlos, Prä- zise, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Infanterie (erhält nur halben Schaden)	1711 (SM)
18 Licht-Haupt- geschütz	60E	SF: 1, M: 12, OR: 19, K: 1, E: 25	Flak 1, Hell, Lautlos, Präzise, Verfehlt: alles kleiner als Korvette	5688 (SM)
18 Infernoge- schütz	22E	SF: 1, M: 3, OR: 2, K: 1, E: 10	Entzündend, Hell, Illegal, Streuung: Dreieck, Zermürbung 2	1534 (SM)
19 Mehrstufen- Hauptgeschütz	40E/80E/ 160E	SF: 1, M: 12, OR: 10, K: 1, E: 20/25/35	Trifft der erste Schuss, muss dem Ziel ein Ausweich-Wurf gelingen oder es wird in der nächsten Runde automa- tisch mit einer Schadensstufe höher ge- troffen. Feuerlinie, Flak 1, Hell, Laut- los, Verfehlt: alles kleiner als Fregatten	9567 (SM)
20 Projektil- Hauptgeschütz	2W20+ 20P	SF: 2, M: 14, OR: 10, K: 2, E: 18	Flak 2, Laut, Schweres Ziel: alles klei- ner als Korvette, Verzieht	5439 (SM)
21 Schweres Albertos- Geschütz	2W6+4P	SF: 9, M: 2, OR: 1, K: 6, E: 1	Dauerfeuer 2, Deckungsbrechend 2, Flak 2, Laut, Unterdrückung, Verzieht, Zermürbung 1, Zuverlässig	1917 (SM)
22 Aurelia-Ge- schütz	15E + 15D	SF: 2, M: 2, OR: 11, K: 2, E: 4	Flak 2, Hell, Himmlisch, Lautlos, Prä- zise, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Verfehlt: Infanterie	3211 (SE)
23 LSPV Maien- kranz	15E	SF: 2, M: 6, OR: 10, K: 2, E: 12	Einziges Ziel: Raketen und Torpedos, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Tödlich 1: Raketen und Torpedos	2978 (SE)
24 Nox-Hauptge- schütz	80D	SF: 1, M: 10, OR: 18, K: 1, E: 33	Flak 2, Himmlisch, Ignoriert Deckung, Lautlos, Störangriff 10, Unsichtbar, Verfehlt: Organisch	8796 (SE)
25 Schwarzlicht- Geschütz	20E	SF: 2, M: 1, OR: 9, K: 2, E: 3	Flak 1, Ho-Ka-Mi, Illegal, Schildbrechend 5, Tödlich 1: Schilde, Unsichtbar	8267 (SE)
26 Sonnenfeuer- Geschütz	20E + 20D	SF: 1, M: 3, OR: 15, K: 1, E: 5	Flak 2, Hell, Himmlisch, Lautlos, Prä- zise, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Verfehlt: Infanterie	7625 (SE)
27 Gloria Selena - Sonnfeuer-Haupt- geschütz	75E + 75D	SF: 1, M: 24, OR: 35, K: 1, E: 45	Flak 2, Hell, Himmlisch, Lautlos, Or- bitalwaffe, Präzise, Verfehlt: alles klei- ner als Fregatten	- (E)
28 Verachtung – Schwarzlicht- Hauptgeschütz	150E	SF: 1, M: 16, OR: 21, K: 1, E: 38	Flak 1, Ho-Ka-Mi, Orbitalwaffe, Töd- lich 2: Schilde, Verfehlt: alles kleiner als Fregatte, Stabil, Unsichtbar	- (E)

*Geschütz Waffen sind Fahrzeug Waffen mit hohen Reichweiten. Alle Reichweiten im Infanteriemaßstab müssen x 20, Bereichseffekte x 5 gerechnet werden. Ihr Feuerwinkel beträgt 180°.
Munition und Modifikationen für Handfeuerwaffen sind mit Geschützen nicht kompatibel.
E = Energie, die die Waffe zum Feuern benötigt, M = Masse der Waffe*

Bomben, Raketen und Torpedos				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Dartraketen	1W20 + 7P	SF: 5, OR: 0, MaxR: 2, Mun: 5	Ungelenkt	25 (Ü)
2 Die Linie - Torpedo	2W20 + 10P	SF: 2, Ges: 3, Wi: 20, Pz: 3, Mun: 4	Bleibt nach Abschuss 3 Runden lang im Spiel	101 (Ü)
3 Explosivbombe	2W20 + 10P	L: 25, Mun: 2	Streuung: Krater 5	57 (Ü)
4 Impulsrakete - Federpfeil	1W3+3P	SF: 2, Ges: 9, MF: 5, Mun: 2	Bewegt das Ziel mit Ges gleich den erwürfelten Schaden in die Angriffsrichtung. Es wird nicht bewegt, wenn die Ges nicht für alle Felder reicht. Erfassen: 9	32 (Ü)
5 Jagdrakete - Tropfen	2W6 + 5P	SF: 2, Ges: 7, MF: 2, Mun: 4	Erfassen: 7, Panzerbrechend 1	77 (Ü)
6 Abfangrakete	1W6 + 10P	SF: 1, Ges: 8, MF: 3, Mun: 1	Autoerfassung 4, Einziges Ziel: Raketen und Torpedos, Tödlich 1: Raketen und Torpedos	100 (V)
7 Diraks - Rakete	25 E	SF: 1, Ges: 8, MF: 1, Mun: 3	Einziges Ziel: Schilde, Erfassen: 8, Schildbrechend 3	114 (V)
8 Jagdrakete - Lawine	3W6 + 10P	SF: 1, Ges: 6, MF: 1, Mun: 2	Erfassen 6, Panzerbrechend 2	86 (V)
9 Schweigender Raum - Torpedo	50D	SF: 1, Ges: 4, Wi: 30, Pz: 5, Mun: 2	Bleibt nach Abschuss 3 Runden im Spiel. Der Torpedo kann zu einem beliebigen Zeitpunkt detonieren. Streuung: Krater 6, Störangriff	322 (V)
10 Spliterrakete	1W6+2P	SF: 5, OR: 0, Mun: 5	Anti-Infanterie: 7P, Deckungsbrechend 1, Streuung: Krater, Ungelenkt	55 (V)
11 Sprengrakete - Panzerknacker	2W6+5P	SF: 3, OR: 0, Mun: 3	Anti-Fahrzeuge: 7E, Panzerbrechend 2, Ungelenkt, Verfehlt: Infanterie	36 (V)
12 Bunkerbrecher - Bombe	1W20 + 15P	L: 15, Mun: 1	Deckungsbrechend 2, Panzerbrechend: 13, Streuung: Krater, Tödlich 1: Gebäude	154 (S)
13 Fliegenfang – Rakete	0D	SF: 1, Ges: 9, MF: 4, Mun: 1	Beim Treffer schreibt sich ein Computervirus in die Antriebssteuerung und lässt ein Triebwerk 1W3+1 Runden ausfallen. Danach ist das Triebwerk bis zum Ende des Kampfes gegen diesen Effekt immun. Der Virus kann durch eine Computerkenntnis-Probe (BI, IZ, GE) -3 am Triebwerk aufgehalten werden. Erfassen: 9	173 (S)
14 Hüllenspalter - Torpedo	4W20 + 40P	SF: 1, Ges: 3, Wi: 15, Pz: 9, Mun: 1	Bleibt bis zur Zerstörung im Spiel. Der Waffenschaden gegen die Panzerungspunkte wird verdoppelt.	356 (S)

Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
15 Lebensretter - Torpedo	-	SF: 1, Ges: 3, Wi: 40, Pz: 7, Sch: 5, SP: 20 Mun: 1	Erzeugt ein Imitationssignal, so- dass feindliche Sensoren es für das Kollektivschiff halten. Bleibt nach Abschuss 5 Runden im Spiel.	263 (S)
16 Schockbombe	20D	L: 8, Mun: 2	Streuung: Krater 5, Störangriff	105 (S)
17 Schwarmraken - Feuerregen	20E	SF: 1, Ges: 6, MF: 1 Mun: 2	Bei einem Treffer erleiden alle Ziele im Wirkungsbereich 1W3+1 Treffer. Die Rakete kann zu einem beliebigen Zeitpunkt detonieren. Erfassen: 6, Streuung: Krater 5	357 (S)
18 Streubomben	6W6 + 5P	L: 22, Mun: 3	Panzerbrechend 2, Streuung: Krater 4	191 (S)
19 Todesstoß - Torpedo	6W20 + 50P	SF: 1, Ges: 2, Wi: 65, Mun: 1	Bleibt bis zur Zerstörung im Spiel. Tödlich 1: Ort eines Hüllenbruchs oder bei Zielen mit PP: 0, ignoriert massiv	416 (S)
20 Chaos-Abwurf - Bombe	14D	L: 13, Mun: 1	Halluzinogene Gase lassen alle un- geschützten Ziele 1W6+2 Runden Amok laufen. Illegal, Streuung: Wolke 7, 20	161 (SM)
21 Hetzer - Rakete	6W6 + 15P	SF: 2, Ges: 11, MF: 3 Mun: 2	Greift das Ziel bis zur Zerstörung an, Schildbrechend: 3, Erfassen: 11	345 (SM)
22 Phantom-schlag - Rakete	4W10 + 25P	SF: 1, Ges: 6, MF: 1, Mun: 1	Bleibt nach Abschuss 10 Runden im Spiel, trifft kritisch, wenn dabei getarnt, Erfassen: 6, Tarnung	397 (SM)
23 Phosphorhim-mel - Bombe	15E	L: 14, Mun: 2	Entzündend, Illegal, Streuung: Wolke 5, 15; Zermürbung 4	243 (SM)
24 Der Sturm - Torpedo	1W20P + 20E	SF: 4, Ges: 5, Wi: 10, Sch: 7, SP: 22, Mun: 8	Bleibt bis zur Zerstörung im Spiel.	434 (SM)
25 Schwarzer Schlaf - Bombe	1W20P + 45D	L: 19, Mun: 2	Himmlich, Streuung: Krater 8, Störangriff 2	567 (SE)
26 Vorbote – Torpedo	75E	SF: 2, Ges: 4, MF: 1, Wi: 39, Mun: 2	Bleibt nach Abschuss 8 Runden im Spiel, trifft kritisch, wenn dabei ge- tarnt, Erfassen: 4, Schildbrechend: 8, Tarnung	978 (SE)
27 Silberstreifen - Rakete	3W6P + 35D	SF: 2, Ges: 12, MF: 4, Mun: 4	Erfassen: 12, Himmlich	645 (SE)
28 Höheres Urteil - Torpedo	3W20P + 75D	SF: 2, Ges: 4, Wi: 24, Pz: 4, PP: 12, Mun: 2	Bleibt bis zur Zerstörung im Spiel. Himmlich	671 (SE)
29 Supernova – Weltenbrand-torpedo	500E	SF: 1, Ges: 1, Mun: 1 Wi: 150, Pz: 12, Sch: 10 M: 15	Bleibt bis zur Zerstörung im Spiel. Alles in 90km² wird getroffen und schwer verstrahlt. Illegal, Massen- vernichtungswaffe, Orbitalwaffe	9756 (SE)
30 Weiße Lanze - Torpedo	45E + 3W20D	SF: 1, Ges: 4, Wi: 33, Pz: 7, Sch: 7, SP: 17, Mun: 2	Bleibt bis zur Zerstörung im Spiel. Tödlich 1: Schilde, Himmlich, Schildbrechend 5	766 (SE)

Geschwindigkeit-Werte (Ges) werden im Infanteriekampf mal 15 gerechnet. Raketen besitzen L: 5, Bomben L: 10 und Torpedos L: 15, MF = Manövrierfähigkeit

Schiffsausrüstung

Nur Schiffe aus Serienproduktionen, die in großer Anzahl und einer kurzen Zeit benötigt werden, nutzen bestimmte Schemata. Sie besitzen einen festen Aufbau und nur einige, wenige Varianten. Ein Kollektivschiff hingegen ist so individuell wie seine Besatzung. Es wächst mit der Zeit, wird größer, komplexer und bietet immer mehr Handlungsmöglichkeiten. Mit der Universalisierung wurden überall dieselben Standards geschaffen. Jede Schiffsausrüstung ist mit jedem Schiff kompatibel. Sie ist modular. Das heißt, sie lässt sich frei ein- und wieder ausbauen. Sobald neue Ausrüstung für das Schiff gefunden oder erworben wurde, kann sie mit einer Formungsdrohne oder einem Spezialisten einfach an bestehende Räume angebaut werden. Verbindungen wie Türen, Wände oder Treppen können ohne Kosten einfach hinzu gemalt werden.

Sobald eine Ausrüstung hinzugefügt werden soll, werden ihre Werte wichtig. Zuerst ist darauf zu achten, ob sie Masse oder Raumeinheiten nutzt. Im ersteren Fall ist es ein Hüllen-anbau, der nicht eingezeichnet wird. Allerdings können, zum Beispiel bei Geschützen, besetzbare Gefechtsstationen an die eingebaute Ausrüstung erinnern. Benötigt die Ausrüstung Raumeinheiten, zählt jede Raumeinheit als Feld im Schiffsplan, welches besetzt wird. Ist eine bestimmte Form vorgegeben,

müssen die besetzten Raumeinheiten alle in diese Form aneinandergereiht werden. Bei einer beliebigen Form können die Spieler entscheiden, wo und wie die Ausrüstung verteilt werden soll. Mit den Raumeinheiten wird immer nur der kleinstmögliche Platz für die Ausrüstung an sich genannt. Es ist durchaus möglich, mehrere Schiffsausrüstungen in einen Raum zu platzieren.

Schiffsausrüstung funktioniert nur, wenn sie ihre Form behält, das heißt nicht beschädigt wird, und wenn sie mit Energie versorgt wird. Sie kann dabei nicht halb aktiviert sein, sondern fordert immer alle benötigte Energie oder schaltet sich ab. Grundlegend werden alle Daten und Funktionen dabei zur Brücke geleitet und von einer künstlichen Intelligenz verwaltet. Die Brücke eines Schiffes ist das Zentrum der Direktiven. Ohne eine funktionsfähige Brücke bricht die gesamte Datenkoordination zusammen. Geschütze können zum Feuern die Sensoren nicht mehr nutzen, der Energieausstoß wird nicht mehr reguliert und verteilt oder die Lebenserhaltung erhält keine Daten mehr über die erforderliche Menge an Wärme und Sauerstoff. Ohne eine Brücke muss jedes System von einem Menschen besetzt sein, um zu funktionieren. Allgemein gilt, dass jede Ausrüstung bei Störungen auch manuell durch die Besatzung verwendet werden kann, solange sie weder beschädigt noch mit Energie unterversorgt ist.

Brücke		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Autopilot	Eine Tor-KI übernimmt Andockmanöver, die Nutzung der Lebenslinien oder fliegt Wegpunkte gerade ab, ohne dass ein Pilot notwendig ist. Sie erkennt und umfliegt einfache Hindernisse. Das gibt den Piloten Zeit sich zu erholen oder fortzubilden.	189 (Ü)
2 Linearfunk	Eine Funkverbindung zu allen Schiffen und Stationen innerhalb von 4 Quadranten ist möglich. Störanfällig, R: 1, E: 1	112 (Ü)
3 Jagdpilotenkanzel	Alle Systeme und Bediensteuerungen befinden sich an dem Platz des Jagdpiloten. Es werden minimale Berechnungen und Abtastungen ausgeführt. Außerdem ist eine Funkverbindung zu benachbarten Quadranten möglich. Die Schüsse sind vor allem vom Geschick des Piloten abhängig. Störanfällig, R: 2, E: 2	231 (Ü)
4 Sicherheitsaufwertung	Die Brücke erhält 50cm dicke Feuertüren, die selbst einem Schweißgerät länger standhalten. Außerdem wird jeder Flur und jeder größere Raum mit Überwachungskameras ausgestattet. E: 1	172 (Ü)

Name	Besonderheiten	Kosten
5 Computerkern	Es ist das zentrale Instrument für alle Schiffsfunktionen, wie Sternennavigation, Kommunikation, Ortung oder Störtechnik, sofern diese Systeme eingebaut wurden. Der Pilot nutzt nur eine Seite für Kursberechnung, Ausweichmanöver und die Antriebskontrolle. Ein Kapitän nutzt die andere Seite für die Kontrolle über alle anderen Systeme. Die Systemkontrolle ist mit beliebig vielen Sitzen teilbar. Mit Diskusausrüstung kombinierbar. Störanfällig, R: 10, U-Form, E: 6, B: 2	859 (V)
6 Drohnenkontrollpult	Ein Steuerpult, um Drohnen exakte Anweisungen zu erteilen. Erschwert Zugriffe auf Drohnen um -3, Drohnen schaltet sich nach einem Zugriff automatisch ab, anstatt die Kontrolle zu verlieren. R: 2, Linie, Störanfällig, E: 2, B: 1	448 (V)
7 Feuerleitsystem	Alle Waffen, die mit der Brücke verbunden sind, können ohne Besatzung feuern. Die Aktionen werden dabei vom Brückenpersonal ausgelöst. Die KI besitzt Prä: 10, Störanfällig, R: 1, E: 1, kann mit den Drohnenmodifikationen Verbesserte Zielerfassung und Metrite Zielerfassung verbessert werden.	322 (V)
8 Elektronische Störmaßnahmen	Ein komplexer Sender und Unterbrecher stört die feindliche Ortung und Zielerfassung. Er sendet irreführende Signale an Sensoren und erhöht die Rundenzahl bis zum Erfassen um 1. Feindliche Schüsse erleiden ein Malus von Prä: -2, außer sie schießen auf Sicht. Außerdem werden Zugriffsversuche um -2 erschwert. R: 5, Kreis, E: 5	1890 (S)
9 Feuerlichtkontrolle	Ein Schütze kann ein Markierungslicht auf ein Ziel im Frontbereich mit OR: 4 legen. Alle Angriffe gegen das Ziel erhalten Prä: +2 und Gegenmaßnahmen wirken um 3 Zahlen schlechter als vorher. Dieser Effekt ist nicht stapelbar. R: 3, Linie, E: 2, B: 1	679 (S)
10 Torsender	Erhöht die Funkreichweite um +2 Quadranten. Außerdem ist jedes Schiff und jede Station an einer Lebenslinie innerhalb des Tores und in den benachbarten Toren erreichbar. R: 4, Quadrat, E: 3	1233 (S)
11 E-Kriegsanlage	E-Kriegsanlagen existieren, um feindliche Computerkerne zu stören. Damit kann ein regulärer Zugriff auf ein Ziel in Tiefenabstutungsreichweite durchgeführt werden. In Kämpfen wird der externe Schutz ignoriert, dazu nimmt der Computerkern zu viele Daten auf. R: 5, U-Form, E: 3, B: 1	2436 (SM)
12 Störschutz	Entfernt Störanfällig von allen Brückensystemen. Die Kosten sind die insgesamt Raumanzahl aller betroffenen Systeme * 50 AWE.	X (SM)
13 Befehlszentrum	Die Brücke ist für Großkampfschiffe konzipiert. Sensoren, Waffen, Antrieb, Technik und Kommunikation werden von hochrangigen Offizieren besetzt. Außerdem bietet die Brücke Platz für den Kapitän und seinen Stab. Jedes System funktioniert unabhängig über eigene Computer und der Offiziersstab entscheidet anhand mehrerer, zentraler Hologramme über das weitere Vorgehen. Anders ist ein Großkampfschiff mit tausenden von Personen Besatzung nicht zu kommandieren. Die Brücke enthält eine übergeordnete Steuerung und Koordination aller Systeme. Verbundsysteme, wie eine Feuerleitzentrale, sind nicht mehr notwendig. Zusätzlich kann jedem Zugriff von hier entgegengewirkt werden. R: 75, Beliebig, E: 20, B: 8	3064 (SE)

Besatzung		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Bad	Bäder simulieren Sanitätsanlagen von Gebäuden. Sie sind angenehmer als Gelduschen, bieten mehr Platz und erhöhen den Komfort: +2, wenn jede Kabine ein Bad besitzt. Ansonsten erhöhen Bäder den Wert nur um +1. R: 9, Quadrat.	80 (Ü) AWE
2 Brig	Einzelne Gefängniszelle. Sicherheitstür, Alarm und elektronische Isolation sorgen für eine sichere Verwahrung. R: 4, Quadrat	126 (Ü)
3 Geldusche	Säuberungsgel gleitet über die Haut und nimmt Schmutz und Krankheitserreger auf, ohne haften zu bleiben. Das Gel ist kalt und unangenehm. Es ist für die Minimalhygiene notwendig. Ohne eine Säubermöglichkeit sinkt der Komfort um -6. Wenn nur vereinzelte Kabinen eine Geldusche besitzen dann sinkt er um -3. Besitzen alle Kabinen mindestens eine Geldusche dann wird der Komfort-Wert nicht reduziert. R: 1	25 (Ü)
4 Kabinen (Karg)	Der Aufenthaltsraum für die Mannschaft und Passagiere. Er besitzt nur eine harte Pritsche und einen kleinen Schrank. Es ist ein enger und unbequemer Raum. Komfort: -2, R: 4, Quadrat	55 (Ü)
5 Kombüse	Eine kleine Kochstelle, in der Nahrung zerteilt, aufbewahrt und erhitzt werden kann. Sie kann bis zu 10 Personen versorgen. Für jede Person über dieser Grenze reduziert sich der Komfortwert durch Wartezeiten und Hunger um -1. Ohne Kochmöglichkeit muss auf unschmackhaften Vitamin-Schleim zurückgegriffen werden, was den Komfort um -4 senken würde. R: 3, Linie, E: 1, B: 1	89 (Ü)
6 Messe	Der Speiseraum eines Schiffes ist Treffpunkt und Sozialort zu gleich. Beim Essen finden Menschen die Ruhe zu erzählen. Ohne eine Messe bliebe alles sehr unpersönlich und würde den Komfort um -2 senken. Eine Messe benötigt pro Person 1 R und ist Rechteckig. Die Kosten sind 7 AWE pro 1 R.	X (Ü)
7 Nasszelle	Sanitäranlage mit Dusche, Waschbecken und Toilette für bis zu 5 Personen. Sie ist für die Minimalhygiene notwendig und teilt die Komfortmodifikationen mit der Geldusche. R: 4 Quadrat, E: 1	100 (Ü)
8 Sanraum	Eine kleine, medizinische Station mit einem isolierbaren Krankbett, Vitalanzeigen, Medikamentenschrank und Arztwerkzeugen. Eine Person kann mit +2 auf Medizin-Proben hier behandelt werden. R: 8, Rechteck, E: 1, B: 1	445 (Ü)
9 Hydroponische Farm	In ihr können Nahrungsmittel und Nutzpflanzen angebaut werden. Es gibt spezielle, schnell wachsende Weltraumzüchtungen. Ein Beet benötigt 1 Dekade um geerntet werden zu können und kann dann 20 Personen für 1 Zyklus versorgen. Saat und Ernte sind automatisiert. R: 10, Rechteck, E: 3, B: 1	265 (V)
10 Kabinen (Standard)	Die Pritsche wird mit einem Bett ersetzt. Der Schrank ist groß und es existiert eine Arbeitsfläche. Komfort: +0. R: 9, Quadrat, E: 1	90 (V)
11 Kindergarten	Mit einem Wickelraum, Spielbereich mit Rutsche und einer Vorlese-KI ist für die Bedürfnisse der jüngsten Generation gesorgt. Ohne den Kindergarten langweilen sich Kinder und können alle an Bord, mit Komfort: -3, stören. R: 20, Beliebig, E: 2, B: 2	849 (V)

Name	Besonderheiten	Kosten
12 Küche	Eine gut ausgestattete und große Küche kann bis zu 100 Personen bekochen. Sie enthält mehrere Herde, Öfen, Kühlschränke, Spülbecken, Tische und Schränke voller Besteck. Alle Ernährungs-Proben sind hier um +4 erleichtert. R: 45, Beliebig, E: 4, B: 1 pro 10 zu bekochende Personen	1320 (V)
13 Mediathek	Ein Archiv für jede Form der medialen Unterhaltung. Datenträger und Abspielgeräte können hier geliehen werden. Komfort: +2, R: 21, Beliebig, E: 2, B: 1	556 (V)
14 Meditationskammer	Ein stiller, frei gestaltbarer, geräuschisolierter Raum, ideal für Gebete oder die Ausübung von Spiritualität, Komfort: +1, für religiöse Personen Komfort: +4, R: 18, Beliebig	180 (V)
15 Übungsraum	Gewichte, Geräte und Laufbänder ermöglichen eine sportliche Betätigung. Hier können körperliche Fertigkeiten verbessert werden. Außerdem dient der Übungsraum auch der Überbrückung langer Flüge. Komfort: +1, R: 20, Rechteck, E: 2, B: 1	934 (V)
16 Wasseraufbereitung	Bereitet Wasser für alle Leitungen, Sanitätsanlagen und Bäder auf, sodass keine zusätzlichen LE Wasser für den Eigenverbrauch erworben werden müssen. R: 9, Quadrat, E: 2	456 (V)
17 Kabinen (Luxus)	In dieser Kabine scheint es, als würde man sich nicht mehr auf dem Schiff befinden. Hologramme gaukeln Tapete und Klima vor. Die Belüftung ist reguliert und es gibt viel Platz und Mobiliar. Komfort: +3 für die hier Wohnenden, R: 16, Quadrat, E: 3	211 (S)
18 Glasdeck	Es ist ein Observationsdeck, von dem aus die Schönheit des Alls bewundert werden kann. Es stehen Bänke und Sichtverbesserungen bereit. Anspruchsvolle Passagiere essen hier gern. Komfort: +4, R: 36, Beliebig, E: 1	1456 (S)
19 Lichtspielraum	Ein Saal mit vielen Plätzen und einer Leinwand oder einem Holo-Projektor unterhält für Wannen ein breites Publikum. Komfort: +5, R: 48, Rechteck, E: 5, B: 1	1312 (S)
20 Medizinstation	Hier befinden sich alle Gegenstände, um Krankheiten und Wunden zu behandeln. Es gibt einen Quarantänebereich sowie einen Operationssaal. Alle Medizin-Proben sind hier um +4 erleichtert. R: 32, Beliebig, E: 4, B: 2	1598 (S)
21 Schwimmbecken	Eine Wasseranlage wird in das Schiff eingelassen. Hier kann die Fertigkeit Schwimmen verbessert werden. Außerdem können Passagiere aller Altersgruppen beim Badespaß entspannen. Allerdings müssen 3 LE Wasser pro Reise erworben werden, um das Becken zu füllen und sauber zu halten. Komfort: +3, R: 64, Rechteck, E: 1, B: 1	1476 (S)
22 Spielhalle	Kasino, Tanzfläche und Umtrunkplatz sind die Hauptaufgaben der Spielhalle. Aus Spielautomaten lassen sich Tresen, aus einem Stammtisch eine Freifläche klappen. Die Spielhalle kann sogar soweit umgeräumt werden, dass eine Bühne vor Sitzreihen aufgebaut wird. Das ermöglicht ein vielfarbiges Unterhaltungsprogramm. Komfort: +4, R: 72, Beliebig, E: 5 B: 5	2177 (SM)
23 Arena	Ein vor Waffen abgeschirmter Käfigring ist die Voraussetzung für spannende Wettkämpfe oder Übungen. Er ermöglicht gefahrenlos Waffenfertigkeiten zu verbessern und lockt Schaulustige an. Komfort: +4, R: 25, Quadrat, E: 1, B: 2	1990 (SM)
24 Erholungshabitat	Eine große, hydroponische Anlage simuliert Naturgebiete und bietet den Reisenden Erholung. Sie kann verschiedene Klimate simulieren. Komfort: +6, R: 90, Beliebig, E: 4	3841 (SE)

Maschinenraum		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Antrieb (Jäger)	Treibstoff ohne Treibstofflager für 2 Quadranten. Ges: 5, MF: +3, M: 1, E: 5	456 (Ü)
2 Energiegenerator (Jäger)	Energieausstoß: 12, R: 13, Oval auf Viereck	624 (Ü)
3 Manövrierdüsen	Verbessert den höchsten Bonus in Manövrierfähigkeit um +2. Mehrfachkauf möglich, M: 1, E: 1 für jedes besetzte Feld	539 (Ü)
4 Schildgenerator (Jäger)	Sch: 3, SP: 20, SPR: 3, R: 4, Quadrat, E: 6	521 (Ü)
5 Trägheitskompensator	Sie erschaffen Schwerkraft innerhalb des Fahrzeuges und gleichen Trägheit aus. MF: +1. M: 0, E: 1 je 30 Masse, mindestens 1 33 AWE pro besetzten Feld	X (Ü)
6 Treibstofflager	Kapazität: 80 Treibstoff. Für jede Bewegung in einen Quadranten muss so viel Treibstoff wie durch Antriebe erzeugte Geschwindigkeit abgegeben werden. 1 Einheit Treibstoff kostet 3 AWE und kann an jeder Station nachgetankt werden. Ohne Treibstoff muss das Schiff von Tor abgeschleppt werden, was 5 AWE pro Quadrant und besetztes Feld des Schiffes zur nächsten Station sowie eine Pauschale von 50 AWE kostet. R: 4, Quadrat	75 (Ü)
7 Antrieb (Korvette)	Treibstoff ohne Treibstofflager für 4 Quadranten. Ges: 10, MF: +2, M: 3, E: 10	849 (V)
8 Brennkammern	Anbaubar an jedem Energiegenerator. Der Effekt der Brennkammern ist nicht kumulativ mit weiteren Brennkammern. Wird der Energieausstoß des Generators beeinträchtigt, produziert auch die Brennkammern entsprechend weniger Energie. Sind sie angeschlossen, erhöht sich der Energieausstoß um 50%. R: 50% vom Raum des angeschlossenen Energiegenerators Die Kosten sind ebenfalls 50% des Generators	X (V)
9 Energiegenerator (Klein)	Energieausstoß: 29, R: 25, Oval auf Viereck	1190 (V)
10 Nachbrenner	Pro 2 Felder gerader Strecke, erhöht sich die Ges um +2. E: 1	356 (V)
11 Notaggregat	Vom Stromkreis isoliertes Aggregat, welches bei Stromausfall anspringt und als Generator gilt. Energieausstoß: 18, muss nach dem Kampf an einer Station aufgeladen werden. R: 4, Quadrat	658 (V)
12 Notbatterie	Bei Stromausfall springt die Batterie an. Pro Runde wird der gesamte Energieverlust notiert und summiert. Erreicht diese Zahl zu irgendeinen Zeitpunkt 40, fallen die Systeme dennoch aus. Die Batterie muss sich danach 1 Zyklus lang aufladen. R: 2	413 (V)
13 Schildgenerator (Klein)	Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, R: 9, Quadrat, E: 10	898 (V)
14 Waffenkammer	In diesem Raum werden alle Waffen und jede Form der militärischen Ausrüstung sicher aufbewahrt. Die Waffenkammer nutzt Schutzprotokolle bei Beschuss von außen und bei Eindringlingen von Innen. Außerdem können hier spezielle Reparaturen und Waffenpflege vorgenommen werden. Es können bis zu L: 160 Gegenstände hier gelagert werden. R: 16, Rechteck, E: 1	578 (V)

Name	Besonderheiten	Kosten
15 Werkstatt	Eine Werkbank, ein 3D-Drucker, Ablagereale und ein Sortiment der grundlegendsten Werkzeuge zeichnen diesen Raum aus. Er ermöglicht Bastel- sowie Produktion-Proben und das Bauen von Ausrüstung. R: 20, Beliebig, E: 2, B: 1	639 (V)
16 Antrieb (Fregatte)	Treibstoff ohne Treibstofflager für 8 Quadranten. Ges: 30, MF: +1, M: 7, E: 23	1943 (S)
17 Energiegenerator (Mittel)	Energieausstoß: 77, R: 61, Oval auf Viereck	2841 (S)
18 Schildgenerator (Mittel)	Sch: 9, SP: 120, SPR: 20, R: 16, Quadrat, E: 22	1898 (S)
19 Antrieb (Kreuzer)	Ges: 57, M: 12, E: 34	3679 (SM)
20 Energiegenerator (Groß)	Energieausstoß: 200, R: 121, Oval auf Viereck	6929 (SM)
21 Schildgenerator (Groß)	Sch: 17, SP: 200, SPR: 40, R: 25, Quadrat, E: 45	3298 (SM)
22 Antrieb (Großkampfschiff)	Treibstoff ohne Treibstofflager für 16 Quadranten. Ges: 118, M: 24, E: 55	7589 (SE)
23 Gravitationschild	Experimentelle Technologie ermöglicht es, Massezentren kurzzeitig zu erzeugen und so Geschosse ausreichend weit abzulenken oder zu zerstören. Das Schiff erhält gegen Projektilschaden, Bomben, Raketen und Torpedos Undurchdringbar 1, A: 5. R: 36, Quadrat, E: 40, Störanfällig	3799 (SE)
24 Schildgenerator (Gewaltenschild)	Sch: 32, SP: 350, SPR: 70, R: 49, Quadrat, E: 80	7312 (SE)
25 Spiegelschild	Der metrite Schild absorbiert nicht einfach nur Energie, sondern reflektiert sie. Das Schiff erhält gegen Energieschaden Undurchdringbar 1, A: 4. R: 36, Quadrat, E: 50, Störanfällig	4122 (SE)
26 Trägheitsreduktor	Durch metrite Gravitationstechnologie kann die Schiffsmasse reduziert werden. Diese Erweiterung reduziert M: -1 pro besetztem Feld im All und sie erhöht MF: +1. Der Effekt akkumuliert sich nicht mit weiteren Geräten. M: 1, E: 1 Die Kosten sind 100 AWE pro besetztem Feld. Störanfällig	X (SE)
27 Torschlüssel	Tor besitzt für einzigartige, privilegierte Personen ein Erkennungsschlüssel, um eine ungestörte Tornutzung zu ermöglichen. Das Schiff aktiviert die Tore und Lebenslinien ohne Kosten. Außerdem kann jedes beliebige Tor, unabhängig von Anordnungen, als Ziel ausgewählt werden. Es ist sogar möglich, die einzelnen Ringe Superions als Ziel auszuwählen. Eine Schlüsselnutzung, ohne eine Autorisierung von Tor, führt zu einem Kopfgeld von 15000 AWE auf das Kollektiv, das jeden Kreislauf um 1000 AWE steigt. Zusätzlich werden alle Tore im System des Kollektives deaktiviert. M: 1, E: 1	- (E)

Der Antrieb nutzt die Geschwindigkeit immer für das gesamte Schiff. Die Antriebsleistung wird durch die Anzahl der besetzten Felder des Schiffes in der taktischen Ausführung geteilt.

Überall		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Bombenschacht	Sobald sich der Schacht über dem Ziel befindet, werden Bomben abgeworfen. Er kann Bomben bis zu L: 100 fassen. R: 5, Linie, E: 1	180 (Ü)
2 Feuertüren	Es können schwere Feuertüren platziert werden, die einen Raum luftdicht abschließen und Wi: 30, Pz: 5 besitzen. R: 2, Linie	35 (Ü)
3 Frachtraum	Ein Handelslagerplatz, der zum Verladen, nahe an einer Ausstiegsrampe oder der obersten Hüllenschicht platziert werden muss. Jeder Raum kann bis zu 6 LE fassen. R: 36, Rechteck, E: 1	431 (Ü)
4 Lebenserhaltung	Lufterneuerer, Wärmespeicher und Sterilisationssysteme erhalten das Leben auf dem Schiff. Wird die Lebenserhaltung deaktiviert, wird pro Kampfrunde eine Raumeinheit lebensfeindlich. Die Lebenserhaltung durchzieht das gesamte Schiff. M: 0, E: 1 Die Kosten sind 45 AWE pro besetztem Feld.	X (Ü)
5 Raketenmagazin	In einer gehärteten Kammer befinden sich alle Arten von Raketen. Der jeweilige Werfer befindet sich an derselben Seite, wie das Raketenmagazin. Eine Feuerleitzentrale kann zwischen den verschiedenen Raketenarten in einer Kampfrunde wechseln oder einen Werfer abfeuern. Vor allem sind die Raketen vor Beschuss und das Schiff vor einer Eigendetonation geschützt. Außerdem nehmen die hier gelagerten Raketen nur einen Waffenplatz ein, anstatt pro Raketenkauf einen Waffenplatz zu besetzen. Die Kapazität beträgt 20 Raketen (10 für Jäger, dann R: 3, E: 1 zu 125 AWE). R: 6, Rechteck, E: 2	247 (Ü)
6 Rettungskapsel	Bei kritischem Schaden kann die Besatzung überleben, indem sie sich in Rettungskapseln flüchtet. Diese sind mit einem Peilsender und einer Kommunikationsanlage ausgestattet. Sie besitzen bis zu drei Zyklen Energie, überstehen den Eintritt in eine Atmosphäre und können landen anstatt aufzuschlagen. In eine Kapsel passt bequem eine, extrem gedrängt bis zu 3 Personen. R:1	27 (Ü)
7 Wände	Sie trennen Raumeinheiten voneinander und besitzen Leitungen, um Systeme miteinander zu verbinden. Wie unbesetzter Raum, nehmen Wände keine Raumeinheiten ein. Sie sind immer verfügbar und haben keine Kosten. Das gilt ebenso für Treppen, Leitern oder jede andere Bauart der Raumverbindung.	- (Ü)
8 Administration	Der Bereich ist mit einer holographischen Tafel, Karten, Kontaktdaten und einer Ki ausgestattet, die alle relevanten Informationen aufbereitet. Der Bereich ist notwendig für Planung, Archivierung und Verwaltung. Er gibt +3 auf alle Taktik/Strategie/ Wirtschaftswissen-Proben. R: 33, E: 2	549 (V)
9 Aktivatorsystem	Nach Treffern durch Deeskalationswaffen reduziert das System die Auswirkung auf andere Schiffsteile. Es reduziert den Deeskalationsschaden um 5D pro Runde. R: 8, Viereck, E: 5.	675 (V)
10 Kälteschlafkapsel	Abseits der Lebenslinien sind die Reisezeiten sehr lang. Um unnötigen Nahrungskonsum und Alterung zu vermeiden, kann sich die Besatzung in Kälteschlaf begeben. Nach dem Erwachen wird sie Desorientierung, Übelkeit und Hunger erwarten. R: 1, E: 1	182 (V)

Name	Besonderheiten	Kosten
11 Torpedokammer	Es handelt sich um eine große, gesicherte Kammer, die in gerader Linie Torpedos abfeuern kann. An der Seite, an der sie gebaut ist, nimmt sie den entsprechenden Waffenplatz ein. Über eine Feuerleitzentrale können verschiedene Werfer geladen werden. Es kostet keine Zeit, zwischen den Werfern zu wechseln. Allerdings kann pro Kampfrunde immer nur ein Werfer gleichzeitig abgefeuert werden. Die Kapazität der Kammer beträgt 6 Torpedos. R: 12, Rechteck, E: 1	356 (V)
12 Drohnenhangar	Ein Bereitschafts- und Wartungsraum für Drohnen und Sonden aller Art. Jeder Schacht kann bis zu 3 Drohnen oder bis zu 6 Sonden versorgen und sie sofort ins All abfeuern. Einmal abgefeuert sind alle Drohnen und Sonden mit der Brücke verbunden. Beschädigte Drohnen werden mit Wi: +1 pro Wanne automatisch repariert. Sie können auch problemlos hierüber modifiziert werden. R: 6, Linie, E: 1	450 (S)
13 Hangar	Ein Hangar wird für eine spezielle Schiffsart, die dann im Hangar versorgt wird, konstruiert. Das Schiff wird munitioniert und repariert. Pro Kampfrunde erhält es Wi: +1. Nach 3 Kampfrunden sind die Panzerung, die Schilde und die Munition wiederhergestellt. Es kann jederzeit sofort wieder ins All fliegen. Ein Hangar benötigt so viel Platz, wie das Schiffsschema groß ist. Jäger: 100 R, Bomber: 200 R, Korvetten 300 R. R: X, Rechteck, E: 1 für jedes Fahrzeug	R in AWE (S)
14 Studio	Es können Ton- und Videoaufnahmen bearbeitet, abgespielt und erstellt werden. Aufnahmegeräte, wie Kameras oder Mikrophone, sind ebenso enthalten wie holografische Abspielgeräte. Ein Studio ist die Grundvoraussetzung für eine eigene Sendung. R: 20, Beliebig, E: 5	733 (S)
15 Labor	Eine sterile Atmosphäre, kontrollierte Bedingungen und eine ganze Reihe von Messinstrumenten sowie Auswertungscomputern zeichnen diesen Raum aus. Die Instrumente können medizinische Fragen, energetische Phänomene und Materialien untersuchen. Für wissenschaftliche Untersuchungen und Experimente stellt das Labor eine notwendige Grundlage dar. R: 20, Beliebig, E: 11	1243 (SM)
16 Versteck	Illegal. In ein Versteck passt eine Person oder Gegenstände bis zu L: 20 rein. Zwei nebeneinanderliegende Verstecke können 1 LE verbergen. Nur eine Tiefenabastung oder Sicht kann den Inhalt innerhalb des Versteckes aufspüren. Außerdem können die Spieler nach Belieben die Art des Versteckes, wie eine Falltür, doppelte Wände und dergleichen, beschreiben. R: 1	151 (SM)
17 Störschutzsystem - Eisenwille	Jeder eingehende Deeskalationsschaden wird um 10D reduziert. Deeskalationsschaden des Schiffes wird um 10D pro Runde reduziert. Das System ist nicht mit anderen Störschutzsystem oder Aktivatorsystemen kumulativ. R: 16, Viereck, E: 15.	1594 (SE)
18 Nanoreparatursystem	Die Reparatur von Drohnen und Fahrzeugen im Hangar verzehnfacht sich auf W: +10 pro die genannte Zeiteinheit. Außerdem werden Fahrzeuge innerhalb einer Kampfrunde wiederhergestellt. Muss an einem Hangar gebaut sein. Pro Hangar: R: +3, E: +2	255 AWE (SE)

Hülle		
Name	Besonderheiten	Kosten
1 Aerodynamische Gestalt	Das Schiff wird auf eine stromlinienförmige Gestalt angepasst. Damit kann es innerhalb von Atmosphären besser fliegen. Die Spieler dürfen Raumeinheiten so lange verschieben und sich neue hinzukaufen, bis die gesamte Gestalt des Schiffes Tragflächen besitzt und symmetrisch ist. Räume dürfen dafür nicht abgetrennt werden und müssen ihre vorgegebene Form behalten. Das Verschieben oder Kaufen von neuen Raumeinheiten kostet einmalig 100 AWE und erhöht nicht die Masse. In Atmosphären erhält das Schiff MF: +2.	100 (Ü)
2 Atmosphärenschutz	Die Hülle wird mit einer extrem hitzebeständigen Schutzschicht veredelt. Das Schiff kann nun in Atmosphären eindringen und ignoriert das erste Feld der Sonnenkorona. 100 AWE pro besetztem Feld.	X AWE (Ü)
3 Panzerung (Jäger)	Lässt sich nur einmal für das gesamte Schiff kaufen. Für Aufwertungen zur nächst höheren Panzerung muss lediglich die Differenz gezahlt werden. Pz: 3, PP: 15. M: +1 pro besetztem Feld Die Kosten sind 106 AWE pro besetztem Feld.	X (Ü)
4 Panzerung (Leicht)	Lässt sich nur einmal für das gesamte Schiff kaufen. Für Aufwertungen zur nächst höheren Panzerung muss lediglich die Differenz gezahlt werden. Pz: 5, PP: 30. M: +2 pro besetztem Feld Die Kosten sind 224 AWE pro besetztem Feld.	X (Ü)
5 Schleusen	Ausfahrbare Schiffsverbindungen werden zum Transfer von Personen und Güter sowie zur Dekontaminierung verwendet. R: 4, Quadrat, E: 1	113 (Ü)
6 Sensoren (Grundlegend)	Daten sind die Grundlage aller Berechnungen eines Schiffes. Solange die Sensoren aktiv sind, können alle Arten von ungetarnten Signalen bis zu einem Quadranten entfernt erfasst werden. Außerdem erhalten alle Feuerstationen nur den -3 Malus auf die Präzision. Im Kampf besitzen sie Reichweite: 10 Felder. Sensorstärke: 1, ein Mehrfachkauf führt zu Sensorstärke: +1 (bis zu zweimal möglich), M: 1, E: 2	275 (Ü)
7 Gegenmaßnahmen (Einfach)	Einfache Gegenmaßnahmen müssen vom Piloten durch einen Intuitions- oder Wahrnehmungswurf ausgelöst werden. Es wird mit 1W20 gewürfelt. Bei 1-5 ist die Waffe mit der Besonderheit Erfassen X abgewehrt. Kann in einer Kampfrunde nur einmal eingesetzt werden.	374 (V)
8 Panzerung (Mittel)	Lässt sich nur einmal für das gesamte Schiff kaufen. Für Aufwertungen zur nächst höheren Panzerung muss lediglich die Differenz gezahlt werden. Pz: 11, PP: 65. M: +3 pro besetztem Feld Die Kosten sind 410 AWE pro besetztem Feld.	X (V)
9 Sensoren (Langstrecke)	Benötigt: Sensoren (Grundlegend). Die Reichweite der Sensoren erhöht sich um pro Kauf um +2 Quadranten (bis zu max. +10 Quadranten). Im Kampf erhöht sich die Reichweite für jeden Kauf um +5 Felder. Mehrfachkauf. M: 1, E: 3	524 (V)
10 Sensorenschutz	Ausfahrbare Schutzkuppel, die vor Störangriffen oder gezielten Beschuss schützt. Sensoren können nur noch durch Verlust von Widerstand beschädigt werden. In dem geschützten Modus ist eine Abtastung auf Tiefe oder Langstrecke nicht möglich. M: 1, E: 1	978 (V)
11 Stabilisatoren	Durch steile Flugmanöver oder Treffer kann ein Schiff erschüttert und aus der Bahn geworfen werden. Stabilisatoren wirken diesen Effekten entgegen. Sie erhöhen die MF: +2 und halbieren den Weg, wenn ein Schiff durch äußere Umstände in eine Richtung bewegt wird. M:1, E: 1	2123 (V)

Name	Besonderheiten	Kosten
12 Gegenmaßnahmen (Verbessert)	Selbstausschließende Wärmetauscher und Punktverteidigungen wehren selbständig Waffen mit der Besonderheit Erfassen X ab. Es wird mit 1W20 gewürfelt. Bei 1-10 ist die Waffe abgewehrt. Sie können bis zu gegen zwei Waffen in einer Kampfrunde eingesetzt werden. E: 3	1237 (S)
13 Panzerung (Schwer)	Lässt sich nur einmal für das gesamte Schiff kaufen. Für Aufwertungen zur nächst höheren Panzerung muss lediglich die Differenz gezahlt werden. Pz: 18, PP: 130. M: +4 pro besetztem Feld. Die Kosten sind 635 AWE pro besetztem Feld.	X (S)
14 Sensoren (Abtastung)	Die Sensoren können innerhalb der halben Sensorreichweite eine Tiefenabtastung vornehmen. Die Sensorstärke wird dadurch verdoppelt. Außerdem ist es möglich, innerhalb des Schiffes auf ihre Ausrüstung und Fracht abzutasten. Sensorstärke: +2, ein Mehrfachkauf erhöht die Sensorstärke: +2 (bis zu zweimal möglich). M: 2, E: 8	1487 (S)
15 Solarsegel	In Systemen mit Sonnen erhöht sich der Energieausstoß um 10. Außerdem kosten Reisen um Sonnen keinen Treibstoff. M: 1	1321 (S)
16 Gegenmaßnahmen (Fortschrittlich)	Komplexe E-Kriegsanlagen manipulieren alle Waffen mit Erfassen X. Kurz bevor die Waffe einschlägt kann das Kollektiv entscheiden, sie entweder übernehmen zu wollen oder abzuwehren. Bei beiden wird mit 1W20 gewürfelt. Soll sie übernommen werden, muss 1-5 gewürfelt werden. Dann kann sie deaktiviert und eingesammelt oder zum Ursprung zurückgeleitet werden. Bei einer Abwehr ist sie bei 1-15 bekämpft. Der Schutzeffekt betrifft alle feindlichen Waffen in OR: 2. Er kann damit auch eingesetzt werden, um Verbündete zu schützen. E: 7	3126 (SM)
17 Feldprojektoren	Metrite Technologie erzeugt Partikelfelder, um Hüllenbrüche sofort einzudämmen. Die Felder können überall auf der Hülle, aber auch innerhalb des Schiffes projiziert werden. M: 1, E: 4	2436 (SM)
18 Panzerung (Sehr schwer)	Lässt sich nur einmal für das gesamte Schiff kaufen. Für Aufwertungen zur nächst höheren Panzerung muss lediglich die Differenz gezahlt werden. Pz: 25, PP: 250. M: +5 pro besetztem Feld. Die Kosten sind 846 AWE pro besetztem Feld.	X (SM)
19 Reaktive Panzerung	Wenn eine Rakete oder ein Torpedo einschlagen würde, wird 1W20. gewürfelt. Bei 1-3 werden Raketen vorher zerstört. Bei 1-10 erleiden Torpedos 10P. Der Effekt gilt gegen alle Ziele, solange noch Panzerungspunkte bestehen. Dieser Wurf wirkt zusätzlich zu anderen Gegenmaßnahmen. E: 3	1234 (SM)
20 Panzerung (Superschwer)	Lässt sich nur einmal für das gesamte Schiff kaufen. Für Aufwertungen zur nächst höheren Panzerung muss lediglich die Differenz gezahlt werden. Pz: 40, PP: 500. M: +6 pro besetztem Feld. Die Kosten sind 1069 AWE pro besetztem Feld.	X (SE)
21 Tarnsystem	Ein Dämpfungs- und Isolationssystem, das die Schiffsstrahlung und andere empfangbare Signale einfängt. Das Schiff reduziert die feindliche Sensorstärke um -5. Wird sie dadurch 0, ist das Schiff unsichtbar. M: 1, E: ein Drittel Energieausstoß. Die Kosten sind 50 AWE pro 1 M.	X (SE)

Kolonie		
Name	Besonderheiten - (Bonus/Malus auf die Konstruktion-Probe (BI, IN, KR, GE, KO))	Kosten
1 Agrarfläche	Erzeugt pro 30 Zyklen (1 Zyklus erzeugt 3% Wachstum) 1 LE Agrargüter. 1 LE Dünger erzeugt für 4 Agrarflächen zusätzlich +5% Wachstum pro Zyklus in einem Erntekreislauf. 1 LE Agrargüter kann 60 Personen 1 Zyklus lang ernähren. Benötigt eine Wasserleitung, R: 20, Rechteck, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial; (+3)	176 (Ü)
2 Bohrung	Ein externes Unternehmen bohrt nach Grundwasser/ Erzen/ fossilen Energiequellen. Das Loch ist ein Bauplatz für eine Mine oder für Pumpen. R: 13 (Größe des Bohrlochs), Oval, Alternativkosten: eigene Bohrung Seite 308	167/ 389/ 355 (Ü)
3 Forststation	Erzeugt aus 1 Feld lichter/dichter/ tropischer Wald jeden Zyklus 1/2/3 LE Baumaterial, Reichweite 10 Felder. Nach 1 Zyklus ist das Feld abgeholzt und es gilt UV: +2. Es kann in 30 Zyklen wieder aufgeforstet werden, dann gilt UV: -2, R: 9, Rechteck, E: 1, Unterhalt: 5 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial, 1 LE Zivilwaren; (+0)	257 (Ü)
4 Fundament	Notwendig bei lockerem Boden wie Wald, Sumpf, Sand oder Gefahrenbereichen. Alternativkosten: 1 LE Baumaterial bis R: 40, UV: +1 pro 10R; (+1)	5 pro 1R (Ü)
5 Kuppelspeicher	Kapazität: 30 LE Flüssigkeiten oder Gase. In 1 Wanne ist 1 LE reingepumpt. 1 LE Wasser kann 60 Personen 1 Zyklus lang versorgen, R: 16, Oval, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial; (+0)	212 (Ü)
6 Logistik	Bänder, Leitungen und Röhren transportieren Energie, Flüssigkeiten und Gase. Für Personen/ Fahrzeuge 1/2 AWE pro 1 R, erhöht Ges um +1/ +10. Alternativkosten: 1 LE Baumaterial bis R: 200; (+0)	1 pro 1R (Ü)
7 Mauern	Drahtzaun/ Betonwall zum Schutz vor Tieren und Menschen. Alternativkosten mit Formungsdrohne: 1 LE Baumaterial bis R: 45/ 35; (+2)	4/6 pro 1R (Ü)
8 Pumpen	Fördert Flüssigkeiten oder Gase. Erzeugt 1 LE des geförderten Materials pro Zyklus. R: 2, E: 1, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial für 2 Pumpen; (-1)	106 (Ü)
9 Solarkollektor	Energieausstoß: 1 bei Tag, R: 4, Viereck, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial; (-1)	180 (Ü)
10 Tierhof	Platz 20: große Tiere (Pferde, Esel...) benötigen 3, mittlere (Schafe, Schweine...) 2 und kleine (Hasen, Hühnern...) 1 Platz. Mit Wasserleitung und auf Weideland gebaut, werden Tiere automatisch versorgt, ansonsten: Unterhalt 1 AWE pro Zyklus pro 2 Plätze. 1 LE Tiere füllt 10 Plätze, Tiere produzieren pro 20 Zyklen 1 LE Dünger und 1 LE Agrargüter, für jeden besetzten Platz wird die Produktion um -1 Zyklus verrechnet (bis 1): R: 40, E: 1, UV: aller 10 Plätze +1 pro Zyklus, Alternativkosten: 2 LE Baumaterial; (-1)	330 (Ü)
11 Unterkunft	5 Zimmer (mit K: 0 imd R: 9), Nasszelle und Kombüse. R: 52, Viereck, E: 5, Alternativkosten: 3 LE Baumaterial, 1 LE Zivilwaren; (-1)	645 (Ü)
12 Wasserkraftwerk	Muss in einem Fluss gebaut sein (eins pro Fluss), Energieausstoß: 10, R: 16, Viereck, Unterhalt: 5 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 2 LE Baumaterial, 1 LE Hochtechnologie; (-3)	619 (Ü)
13 Windrad	Energieausstoß: 1W3, sinkt für jedes haushohe Objekt innerhalb von 6 Feldern zum Windrad um -1; R: 1, Alternativkosten: 2 LE Baumaterial; (-1)	375 (Ü)
14 Energiespeicher	Speichert überschüssige Energie im Verhältnis 1 E pro 1 Wanne bis zu 20 Energie (20 E sind 1 LE Energie). Das Energiedefizit wird in Wannen ausgeglichen, R: 4, Alternativkosten: 1 LE Seltene Erden; (+0)	215 (V)
15 Fossilgenerator	Benötigt 1 LE fossile Brennstoffe pro Zyklus (beliebige Erzvorkommen können von der Spielleitung als fossile Brennstoffvorkommen umgewertet werden), Energieausstoß: 5, R: 4, Viereck, UV pro Zyklus: +1, Alternativkosten: 1 LE Hochtechnologie; (-1)	301 (V)
16 Garten	Bäume, Blumen und Beete schaffen eine erholsame Atmosphäre, je 20 R UV: -1 pro Zyklus, 10 AWE pro 1 R, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial bis R: 20; (+1)	X (V)
17 Handelsposten	Benötigt verbundene Landeplattform und Lagerhaus. Es dürfen zyklische Angebote und Nachfragen für Handelswaren ausgeschrieben werden. Ankauf gibt an, wie viel der angebotenen Menge in 1 Zyklus von Handelnden gekauft wird. Verkauf gibt an, wie viel der gewünschten Menge in einem Zyklus von Handelnden verkauft wird. Angebot: Ware gilt in einem Nachbarsystem als Nachfrage: +25% Aufkauf pro Nachbarsystem mit dieser Nachfrage Preis der angebotenen Ware ist besser als im Nachbarsystem: +35% Aufkauf Jeden Zyklus 2W3 würfeln und Ergebnis mit 10% Ankauf multiplizieren Gefahrenstufe der Kolonie: unsicher: -20%, gefährlich: -40% Ankauf Nachfrage: nachgefragte Ware wird teurer gekauft als im Nachbarsystem: +35% Verkauf Pro 5 LE nachgefragter Ware: +20% Verkauf Jeden Zyklus 2W3 würfeln und Ergebnis mit 10% Verkauf multiplizieren System: Gefahrenstufe: unsicher: -15%, gefährlich: -30%, Krieg: -75% An- und Verkauf R: 33, Oval, E: 1, UV pro Zyklus: +1, Unterhalt: 10 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial, 1 LE Hochtechnologie; (-2)	423 (V)

Name	Besonderheiten	Kosten
18 Lagerhaus	Ein gesicherter Raum mit Platz bis zu 12 LE, kann mit anderen Lagerhäusern verbunden werden, R: 36, Rechteck, Alternativkosten: 4 LE Baumaterial; (+0)	669 (V)
19 Landeplattform	Platz bis zu M: 30. Bei größeren Schiffen müssen mehrere Landeplattformen aneinandergereiht werden. Schiffe können be- und entladen sowie versorgt werden. UV pro Zyklus: +1, E: 1, R: 60, Quadrat, Unterhalt: 3 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 2 LE Baumaterial; (-1)	374 (V)
20 Mine	Ist das Vorkommen aufgebohrt liefert jede Mine 1 LE Mineralien des jeweiligen Vorkommens pro Zyklus. UV pro Zyklus: +2, für 1 LE Bergbauausrüstung werden Fördermenge, UV und Energiekosten um +1 sowie den Unterhalt um +10 zu erhöhen (ist bis zu fünfmal möglich), E: 2, R: Bohrloch, UV pro Zyklus: +1, Unterhalt: 10 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 4 LE Baumaterial, 1 LE Bergbauausrüstung; (-2)	1031 (V)
21 Toxinkompressor	Kapazität 10 UV. Bevor die Umweltverschmutzung auf das Land angerechnet wird, die Kapazität der Abfallverdichtung gefüllt. Erreicht die UV 10, kann sie keine weitere UV in diesem Zyklus aufnehmen, erzeugt aber am Ende des Zyklus 1 LE Toxischer Abfall, der in einem Lagerhaus gelagert werden muss oder selbst 1 UV pro Zyklus erzeugt, E: 1, R: 10, Viereck, Unterhalt: 1 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial; (+0)	164 (V)
22 Chemische Raffinerie	Verarbeitet Flüssigkeiten und Gase. 1 Wanne: 1 LE Wasser in 1 LE Oxygene Gase (benötigt Forschungslabor) 6 Wannen: 2 LE Wasser in 1 LE Hydrogenica 6 Wannen: 2 LE Wasser in 1 LE Helium 3 (benötigt Forschungslabor) 12 Wannen: 1 LE Wasser und 1 LE Agrarprodukte in 1 LE Alkohol 24 Wannen: 1 LE Oxygene Gase und 1 LE Wasser in 1 LE Terrainformungsgase (benötigt Forschungslabor) E: 3, R:44, Oval, UV pro Zyklus: +1, Unterhalt: 5 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 3 LE Baumaterial, 1 LE Hochtechnologie; (-2)	811 (S)
23 Drohnen-depot	Wird mit 10 Drohnen gebaut, die hier gewartet und versorgt werden. Immer wenn 1 Drohne ein Gebäude unterstützt, verringern sich Wannen für den Produktionsprozess (max Hälfte) oder der Unterhalt um 1 oder es erhöht sich das Wachstum in % um 1 (max 3). Jede Drohne erzeugt Unterhalt: 1 AWE pro Zyklus, E: je 2 Drohnen 1, R: 20, Viereck, Alternativkosten: 2 LE Baumaterial, 1 LE Hochtechnologie, 2 LE Robotronik; (-3)	1427 (S)
24 Fabrikator	Verarbeitet Material. Die Zeit steht in Wannen in Klammern hinter der Erzart. Erze (12W): 1 LE Erze in 1 LE Baumaterial oder 2 LE Ersatzteile oder 2 LE Zivilwaren 2 LE Erze in Optronik (benötigt Forschungslabor) 2 LE Erze und 1 LE Seltene Erden in 1 LE Bergbauausrüstung 1 LE Hochtechnologie und 1 LE Erze in 1 LE Robotronik (benötigt Forschungslabor) Titanmetalle (14W): 1 LE Titanmetalle in 2 LE Baumaterial oder 2 LE Militärkomponenten 1 LE Titanmetalle und 1 LE Seltene Erden in 1 LE Schiffspolymere (benötigt Forschungslabor) 1 LE Hochtechnologie und 2 LE Titanmetalle in 2 LE Robotronik (benötigt Forschungslabor) Seltene Erden (24W): 2 LE Seltene Erden in 1 LE Hochtechnologie (benö. Forschungslabor) 1 LE Seltene Erden in Medien Edelmetalle (8W): 1 LE Platinmetalle in 1 LE Luxusartikel 1 LE Platinmetalle und 1 LE Gold in 3 LE Hochtechnologie (benötigt Forschungslabor) 1 LE Gold in 2 LE Luxusartikel 1 LE Hochtechnologie und 1 LE Baumaterial in 1 LE Supraleiter (benötigt Forschungslabor) E: 5, R:36, Viereck, UV pro Zyklus: +1, Unterhalt: 10 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 2 LE Baumaterial, 1 LE Hochtechnologie, 1 LE Robotronik; (-4)	1047 (S)
25 Rezirkulator	Benötigt Forschungslabor. Wandelt 1 LE Toxischer Abfall in 24 Wannen in 1 LE Baumaterial oder Dünger um. E: 1, R: 36, Oval, Unterhalt: 3 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 2 LE Baumaterial, 1 LE Hochtechnologie; (-3)	668 (S)
26 Umweltkuppel	Schutz gegen extreme Umwelteinflüsse, wie Strahlung, Temperaturen oder das Vakuum des Alls. 10 AWE pro R, Alternativkosten: 1 LE Baumaterial bis R: 20; (-1)	X (S)
27 Forschungslabor	Muss beim Bau einem Gebäude oder einem Geländemerkmal zugewiesen werden. Schaltet bei Gebäuden die Forschungslaboroptionen frei. Erzeugt bei Geländemerkmalen pro Zyklus 1 LE Forschungsobjekte oder 1 Forschungspunkt eigener Wahl aus 1 LE Forschungsobjekte. Dauer jeweils 18 Wannen (Seite 560), E: 12, R: 22, Viereck, Unterhalt: 15 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 2 LE Baumaterial, 3 LE Hochtechnologie, 1 LE Medien, 1 LE Optronik; (-5)	1612 (SM)
28 Militärfabrik	Illegal. Erzeugt beliebige, militärische Ausrüstung, solange die Baupläne dafür vorhanden sind. Waffen/ Rüstungen: Aus 1 LE Militärkomponenten lässt sich Ausrüstung bis 10 Last produzieren. Ab der Seltenheit S wird für 20 Last 1 LE Hochtechnologie/, ab SE 1 LE Supraleiter und 1 weitere LE Hochtechnologie. Produktionszeit: pro Last 1 Last 10 Vasen Drohnen: 1 LE Robotronik und 1 LE Optronik wird für bis zu 5 Drohnen benötigt, ab S wird 1 LE Supraleiter zusätzlich benötigt. Produktionszeit: pro 1 Wi 30 Vasen, E: 10, R:72, Viereck, UV pro Zyklus: +2, Unterhalt: 25 AWE pro Zyklus, Alternativkosten: 4 LE Baumaterial, 2 LE Hochtechnologie, 2 LE Robotronik; (-5)	2129 (SM)
29 Monument	Dies kann ein Palast, ein Wahrzeichen oder jede andere Form von einzigartiger Attraktion sein, die Menschen anlocken. Es erzeugt pro Zyklus 1 Prestige (Seite 441) und ermöglicht es, dass bekannte Persönlichkeiten von der Kolonie gehört haben oder sie sogar besuchen werden. R: mindestens 300 (15 LE Baumaterial), andere Werte nach Maßgabe Spielleitung	2500 (SE)

Fahrzeuge

Raumschiffe, Zivildfahrzeuge und auch Kampffahrzeuge sind auf allen Welten ein gewöhnlicher Anblick. Das Kollektiv wird ihnen häufig begegnen und sie sogar selbst steuern. Es folgt daher die Erstellung von Fahrzeugen und deren regeltechnische Darstellung.

Bodenfahrzeuge

Alle nicht-flugfähigen Fahrzeuge gelten als Bodenfahrzeuge. Sie dienen als Deckung, besondere Feinde oder liefern wertvolle Dienste als Transporter oder Feuerunterstützung.

Erschaffung: 1. Gewichtsklasse wählen

2. Fahrsystem wählen

3. Bewaffnung wählen

Die Reichweite der Geschütz Waffen wird im Infanteriekampf mit $x \cdot 10$ und die Streuung mit $x \cdot 5$ berechnet. Das gilt nicht für die schweren Waffen.

Aller Wi: 10 wird nimmt das Bodenfahrzeug 1 Feld mehr ein (20: 2 Felder, 30: 3 Felder usw.).

Kosten: Pz $x20$ + Sch $x25$ + Wi $x5$ in AWE + Fahrsystem (Reifen 25, Ketten 50, Beine 75, Schwebend 100) x besetzte Felder in AWE + Waffenkosten

Gewichtsklasse	Waffenplätze	Fahrsystem	Werte
Leicht	1 Schwere Waffe	Alle	Pz: 3, Sch: 2, Wi: 20, 2 Felder
Mittel	1 Geschütz Waffe bis zu M: 0, eine Schwere Waffe oder ein Magazin mit bis zu 5 Raketen	Ketten, Beine, Reifen	Pz: 5, Sch: 3, Wi: 40, 4 Felder, Reckteck
Schwer	1 Geschütz Waffe bis zu E: 1, 2 Schwere Waffen oder bis zu 2 Magazine mit bis zu 10 Raketen	Ketten, Beine	Pz: 9, Sch: 4, Wi: 80, 8 Felder, Rechteck
Superschwer	2 Geschütz Waffen bis zu E: 2, 4 Schwere Waffen oder bis zu 4 Magazine mit bis zu 20 Raketen	Ketten	Pz: 14, Sch: 8, Wi: 160, 16 Felder, Rechteck

Bodenfahrzeugbewegung

Die taktische Geschwindigkeit gibt eine volle Bewegung innerhalb einer Kampfunde wieder, während die strategische Geschwindigkeit eher für die Einschätzung der Spielleitung im Kriegsgebiet gedacht ist.

Schwieriges Gelände halbiert die jeweiligen Geschwindigkeiten und der Pilot muss eine **Fahren/Fliegen-Probe (WA, GE, GE)** -3 durchführen. Jeder Misserfolg reduziert die

Ges um -1. Gerät sie unter 0, steckt das Fahrzeug fest. Jeder Erfolg erhöht Ges: +1 bis zur vollen taktischen Geschwindigkeit.

Unpassierbares Gelände verhindert eine Bewegung.

Wenn sich ein Fahrzeug dreht, darf es sich um 360 Grad drehen, muss dazu aber all seine Felder drehen. Schafft es das nicht, mit seiner Bewegung, beendet es die Runde in der unvollendeten Drehung.

Fahrsystem	Taktische Geschwindigkeit	Strategische Geschwindigkeit	Schwieriges Gelände	Unpassierbares Gelände
Ketten	6 Felder	80 km/w	Wälder	Gebirge, Gewässer
Beine	8 Felder	60 km/w	Gebirge	-
Reifen	12 Felder	200 km/w	Gewässer, Wälder	Gebirge
Schwebend	10 Felder	100 km/w	-	-

Bodenfahrzeugbewaffnung

Als Geschütz Waffen gelten in der folgenden Tabelle alle Waffen ohne die Besonderheit Schwer. Je nach Gewichtsklasse kann sich

eine beliebige Kombination ausgesucht werden. Die Energie ist dabei das Maximum und gilt nicht für die Waffen einzeln. Ansonsten kann die Bewaffnung nach den Beschränkungen frei gewählt werden.

Bodenfahrzeugwaffen				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Kosten
1 Glattrohrkanone (Geschütz)	2W6 + 5P	SF: 1, M: 0, OR: 2, K: 2	Anti-Fahrzeuge: 15E, Laut, Panzerbrechend 3, Schweres Ziel: Infanterie	445 (Ü)
2 Kinetische Kanone (Geschütz)	1W6 + 5P	SF: 3, M: 0, OR: 1, K: 3	Anti-Infanterie: 5P, Laut, Deckungsbrechend 1, Zurückwerfen 3	202 (Ü)
3 Licht-Bodengeschütz	10E	SF: 2, M: 0, OR: 3, K: 2, E: 1	Hell, Lautlos	261 (Ü)
4 Massekatapult (Geschütz)	1W20 + 20P	SF: 1, M: 1, OR: 1, MaxR: 3, E: 1	Mit jedem Feld über der OR verliert der Schuss 10P an Schaden. Flak 2	346 (Ü)
5 Belagerungshaubitze (Geschütz)	1W20P + 18E	SF: 1, M: 4, OR: 5 K: 1, E: 1	Ballistisch, Deckungsbrechend 2, Laut, Nachladen 5, Streuung: Krater 6, Verfehlt: alles außer stationäre Ziele	1099 (V)
6 Pfeil-Abwehrsystem (Schwer)	3D	SF:3, M:0, OR: 0 (OR: 5 im Infanteriemaßstab)	Chemie, Riposte: Infanterie in der OR - Trifft alle Infanterieziele ohne Deckung	530 (V)
7 Schockhaubitze (Geschütz)	18D	SF: 1, M: 3, OR: 5, K: 1, E: 1	Ballistisch, Laut, Störangriff 2, Streuung: Krater	842 (V)
8 Vulkanbatterie (Schwer)	3W6 +8P	SF: 1, M: 2, OR: 3 Mun: 2 für jeden genutzten Schwere Waffepunkt	Abweichend 1, Anti-Fahrzeuge: 15E, Ballistisch, Laut, Panzerbrechend 3, Streuung: Krater, Verfehlt: Infanterie	821 (V)
9 Salvenkanone (Geschütz)	1W20+5P	SF: 3, M: 4, OR: 2, K: 3, E: 1	Dauerfeuer 1, Flak 2, Laut, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Verfehlt: Infanterie	1124 (S)
10 Schweres Maschinengewehr (Schwer)	1W3+4P	SF:5, M: 0, OR:1, K:3	Deckungsbrechend 1, Laut, Schwer, Unterdrückung, Verzieht	503 (S)
11 SLG 28 (Schwer)	6E	SF:4, M: 0, OR:1, K:2	Hell, Lautlos, Rückstoßfrei, Schwer, Unterdrückung	523 (S)
12 VSN – Himmelswacht (Schwer)	-	SF: 1, M: 1, OR: 0, K: 2, E: 1, Mun: 3	Einziges Ziel: Angriffe aus ballistischen Waffen. Kann nur als Reaktion gegen Angriffe auf das eigene Fahrzeug eingesetzt werden. Trifft der Schuss, wurde das Geschoss zerstört und hat keine Wirkung. Störanfällig.	461 (S)
13 Flammenwerfer (Schwer)	1W3+3E	SF: 1, M: 0, OR: 0 (OR: 4 im Infanteriemaßstab), Mun: 7	Entzündend, Exotisch, Ignoriert Deckung, Hell, Illegal, Streuung Dreieck, Schwer, Zermürbung 2	489 (SM)
14 Schweres Albertos-Geschütz	2W6+4P	SF: 7, M: 2, OR: 1, K: 5, E: 1	Dauerfeuer 2, Deckungsbrechend 2, Flak 2, Laut, Unterdrückung, Zermürbung 1, Zuverlässig	1917 (SM)
15 Allschlag-System	2W6P+ 10D	SF:1, L:10, MR 6, K:1	Anti-Fahrzeug 12E, Flak 2, Erfassen 6, Himmlisch, Schwer, Störangriff 1, Zuverlässig	2358 (SE)
16 Schwarzlicht-Fahrzeuggeschütz	20E	SF: 1, M: 1, OR: 3, K: 1, E: 2	Flak 1, Ho-Ka-Mi, Schildbrechend 15, Tödlich 1: Schilde, Unsichtbar	6114 (SE)

Raumschiff-Schemata

Im Folgenden stehen einige Standardausführungen von Schiffen, die zum Bekämpfen, Nachbauen oder Modifizieren genutzt werden können. Für ein Kollektiv sind die Schemata, so ausgearbeitet, nur bis zur Fregatte sinnvoll. Alles andere wäre für ein Kollektiv im Laufe der Söldnerkarriere unbezahlbar, als Spielort zu groß, oder als Feind zu mächtig. Da für manche Waffensysteme jedoch die Größe eine Rolle spielt, sollen die anderen Schemata-

Klassen noch genannt werden. Das sind, sortiert nach Größe: zivile Privatflieger/ leichte Fahrzeuge < Jäger/ mittlere Fahrzeuge < Bomber/ schwere Fahrzeuge < Korvetten/ superschwere Fahrzeuge < Fregatten < Kreuzer < Träger oder Schlachtschiffe < Raumstationen.

Die Schemata staffeln sich dabei in grundlegende Systeme, Zusatzsysteme und Waffen. Die Werte der Piloten und Kanoniere staffeln sich nach:

Zivil: 10 /// Piraten: 11 /// Söldner: 12 /// Berufssoldaten/ Klanmitglieder: 13 /// Elite/ Kosme: 14

Jäger-Schema

Rennsportschiff				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
4 x Antrieb (Jäger)	1 x 4 = 4	-5 x 4 = -20	Ges: 5 x 4 = 20, MF: 7	456 x 4 = 1824
Energiegenerator (Klein)	2,5	+29	-	1190
Jagdpilotenkanzel	0,2	-2	-	231
Lebenserhaltung	-	-1	-	45
Sensoren	1	-2	-	275
Manövrierdüsen	1	-1	MF: +2	539
Nachbrenner	-	-1	-	356
M: 8,7 = Wi: 87, Sch: 0, Pz: 0, Ges: 20, MF: 8, E: 27/29, 4460 AWE				

Piratenjäger				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Jäger)	1	-5	Ges: 5, MF: 3	456
Energiegenerator (Jäger)	1,3	+12	-	624
Jagdpilotenkanzel	0,2	-2	-	106
Lebenserhaltung	-	-1	-	45
Panzerung (Jäger)	1	-	Pz: 3, PP: 15	279
Sensoren	1	-2	-	275
Bewaffnung				
2 x Projektil-Jagdgeschütz	1 x 2 = 2	-1 x 2 = -2	-	310 x 2 = 620
Dartraketen				25
M: 6,5 = Wi: 65, Pz: 3, PP: 15, Ges: 5, MF: 3, E: 12/12, 2430 AWE				

Söldnerjäger				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Jäger)	1	-5	Ges: 5, MF: 3	456
Brennkammern	0,7	+6	-	312
Energiegenerator (Jäger)	1,3	+12	-	624
Jagdpiratenkanzel	0,2	-2	-	231
Lebenserhaltung	-	-1	-	45
Panzerung (Jäger)	1	-	Pz: 3, PP: 15	106
Sensoren	1	-2	-	275
Gegenmaßnahmen (Einfach)	-	-	-	374
Schildgenerator (Jäger)	0,4	-6	Sch: 3, SP: 20, SPR: 3	521
Bewaffnung				
Licht-Jagdgeschütz	2	-2	-	405
Diraks	-	-	-	114
Jagdraketen - Tropfen	-	-	-	77
M: 7,6 = Wi: 76, Sch: 3, SP: 20, SPR: 3, Pz: 3, PP: 15, Ges: 5, MF: 3, E: 18/18, 3540 AWE				

Kosme-Jäger				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Jäger)	1	-5	Ges: 5, MF: 3	456
Energiegenerator (Klein)	2,5	+29	-	1190
Jagdpiratenkanzel	0,2	-2	-	231
Lebenserhaltung	-	-1	-	45
Panzerung (Mittel)	3	-	Pz: 11, PP: 65	410
Sensoren	1	-2	-	275
Gegenmaßnahmen (Verbessert)	-	-3	-	1237
Schildgenerator (Klein)	0,9	-10	Sch: 5, SP: 50, SPR: 5	898
Nachbrenner	-	-1	-	356
Bewaffnung				
Aurelia-Jagdgeschütz	1	-3	-	1711
2 x Silberstreifen	-	-	-	645 x 2 = 1290
M: 9,6 = Wi: 96, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, Pz: 11, PP: 65, Ges: 5, MF: 3, E: 27/29, 8099 AWE				

Bomber-Schema

Piraten-Bomber				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Korvette)	3	-10	Ges: 10, MF: 2	849
Computerkern	1	-6	B: 2	859
Energiegenerator (Klein)	2,5	+29	-	1190
Lebenserhaltung	-	-1	-	45 x 2 = 90
Panzerung (Leicht)	4	-	Pz: 5, PP: 30	448
Sensoren	1	-2	-	275
Gegenmaßnahmen (Einfach)	-	-	-	374
Schildgenerator (Jäger)	0,4	-6	Sch: 3, SP: 20, SPR: 3	521
Bombenschacht	0,5	-1	-	180
Torpedokammer	1,2	-1	-	356
Bewaffnung				
Projektil-Jagdgeschütz	1	-1	-	310
2 x Die Linie	-	-	-	101 x 2 = 202
Explosivbomben	-	-	-	57
M: 14,6 = Wi: 146, B: 2, Sch: 3, SP: 20, SPR: 3, Pz: 5, PP: 30, Ges: 10, MF: 1, E: 28/29, 5711 AWE				

Söldner-Bomber				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Korvette)	3	-10	Ges: 10, MF: 2	849
Brennkammern	1,3	+15	-	595
Computerkern	1	-6	B: 2	859
Energiegenerator (Klein)	2,5	+29	-	1190
Lebenserhaltung	-	-1	-	45 x 2 = 90
Panzerung (Leicht)	4	-	Pz: 5, PP: 30	448
Sensoren	1	-2	-	275
Gegenmaßnahmen (Verbessert)	-	-3	-	1237
Nachbrenner	-	-1	-	356
Schildgenerator (Klein)	0,9	-10	Sch: 5, SP: 50, SPR: 5	898
Bombenschacht	0,5	-1	-	180
Torpedokammer	1,2	-1	-	356
Bewaffnung				
Licht-Jagdgeschütz	2	-2	-	405
Die Linie	-	-	-	101
2 x Diraks	-	-	-	114 x 2 = 228
Hüllenspalter	-	-	-	356
Schweigender Raum	-	-	-	322
Bunkerbrecher	-	-	-	154
2 x Explosivbombe	-	-	-	57 x 2 = 134
M: 17,4 = Wi: 174, B: 2, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, Pz: 5, PP: 30, Ges: 10, MF: 1, E: 37/44, 9033 AWE				

Kosme-Bomber				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Korvette)	3	-10	Ges: 10, MF: 2	849
Brennkammern	1,3	+15	-	511
Computerkern	1	-6-	B: 2	859
Energiegenerator (Klein)	2,5	+29	-	1190
Lebenserhaltung	-	-1	-	45 x 2 = 90
Panzerung (Mittel)	6	-	Pz: 11, PP: 65	820
Sensoren	1	-2	-	275
Feuerlichtkontrolle	0,3	-2	B: 1	679
Gegenmaßnahmen (Verbessert)	-	-3	-	1237
Nachbrenner	-	-1	-	356
Schildgenerator (Klein)	0,9	-10	Sch: 5, SP: 50, SPR: 5	898
Bombenschacht	0,5	-1	-	180
2 x Torpedokammer	1,2 x 2 = 2,4	-1 x 2 = -2	-	356 x 2 = 712
Bewaffnung				
Aurelia-Jagdgeschütz	1	-3	-	1711
3 x Höheres Urteil	-	-	-	671 x 3 = 2013
2 x Hüllenspalter	-	-	-	356 x 2 = 712
Todesstoß	-	-	-	416
3 x Weiße Lanze	-	-	-	766 x 3 = 2298
Bunkerbrecher	-	-	-	154
2 x Schwarzer Schlaf	-	-	-	567 x 2 = 1134
M: 19,9 = Wi: 199, B: 3, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, Pz: 11, PP: 65, Ges: 10, MF: 1, E: 41/44, 17094 AWE				

Korvetten-Schema

Piraten-Enterschiff				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Korvette)	3	-10	Ges: 10, MF: 2	849
Brennkammern	1,3	+15	-	595
2 x Brig	0,4 x 2 = 0,8	-	-	126 x 2 = 252
Computerkern	1	-6	-	859
Energiegenerator (Klein)	2,5	+29	-	1190
Geldusche	0,1	-	-	25
6 x Kabine (Karg)	0,4 x 6 = 2,4	-	B: 1 x 6 = 6	55 x 6 = 330
Lebenserhaltung	-	-1	-	45 x 3 = 135
Linearfunk	0,1	-1	-	112
Panzerung (Mittel)	9	-	Pz: 11, PP: 65	1230
Sensoren	1	-2	-	275
Trägheitskompensator	-	-1	MF: +1	33 x 3 = 99
Wasseraufbereitung	0,9	-2	-	456
Frachtraum	3,6	-1	-	431
Gegenmaßnahmen (Einfach)	-	-	-	374
Schildgenerator (Jäger)	0,4	-6	Sch: 3, SP: 20, SPR: 3	521
Schleusen	0,4	-1	-	113
Waffenkammer	1,6	-1	-	578
Bewaffnung				
4 x Harpunwerfer	0,1 x 4 = 0,4	-	-	55 x 4 = 220
Massekatapult	1	-1	-	346
M: 29,5 = Wi: 295, B: 6, Sch: 3, SP: 20, SPR: 3, Pz: 11, PP: 65, Ges: 10, MF: 1, E: 33/44, 8990 AWE				

Söldner-Kollektivschiff				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Korvette)	3	-10	Ges: 10, MF: 2	849
Brennkammern	1,3	+15	-	595
Computerkern	1	-6	-	859
Energiegenerator (Klein)	2,5	+29	-	1190
5 x Geldusche	0,1 x 5 = 0,5	-	-	25 x 5 = 125
5 x Kabine (Karg)	0,4 x 5 = 2,0	-	B: 1 x 5 = 5	55 x 5 = 275
Kombüse	0,3	-1	-	89
Lebenserhaltung	-	-1	-	45 x = 135
Linearfunk	0,1	-1	-	112
Panzerung (Leicht)	6	-	Pz: 5, PP: 30	672
Sensoren	1	-2	-	275
Trägheitskompensator	-	-1	MF: +1	33 x 3 = 99
Wasseraufbereitung	0,9	-2	-	456
Frachtraum	3,6	-1	-	431
Gegenmaßnahmen (Einfach)	-	-	-	374
Raketenmagazin	0,6	-2	-	247
Schildgenerator (Klein)	0,9	-10	Sch: 5, SP: 50, SPR: 5	898
Schleusen	0,4	-1	-	113
Waffenkammer	1,6	-1	-	578
Bewaffnung				
Lichtgeschütz	3	-3	-	856
Dartraketen	-	-	-	25
2 x Diraks	-	-	-	114 x 2 = 228
Lebensretter	-	-	-	263
2 x Tropfen	-	-	-	77 x 2 = 154
M: 28,7 = Wi: 287, B: 5, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, Pz: 5, PP: 30, Ges: 10, MF: 1, E: 41/43, 9898 AWE				

Kosme-Patrouillenkorvette				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
2 x Antrieb (Korvette)	3 x 2 = 6	-10 x 2 = -20	Ges: 10 x 2 = 20, MF: 3	849 x 2 = 1698
Computerkern	1	-6	-	859
Energiegenerator (Mittel)	6,1	77	-	2841
4 x Geldusche	0,1 x 4 = 0,4	-	-	25 x 4 = 100
4 x Kabine (Karg)	0,4 x 4 = 1,6	-	B: 4	55 x 4 = 220
Kombüse	0,3	-1	-	89
Lebenserhaltung	-	-1	-	45 x 4 = 180
Linearfunk	0,1	-1	-	112
Panzerung (Mittel)	15	-	Pz: 11, PP: 65	2050
Sensoren	1	-2	-	275
Trägheitskompensator	-	-1	MF: +1	33 x 5 = 150
Wasseraufbereitung	0,9	-2	-	456
Frachtraum	3,6	-1	-	431
Gegenmaßnahmen (Verbessert)	-	-3	-	1237
Manövrierdüsen	1	-1	MF: +2	539
Nachbrenner	-	-1	-	356
Notaggregat	0,4	-	-	658
Raketenmagazin	0,6	-2	-	247
Schildgenerator (Klein)	0,9	-10	Sch: 5, SP: 50, SPR: 5	898
Schleusen	0,4	-1	-	113
Sensoren (Langstrecke)	1	-3	-	524
Torsender	0,4	-3	-	1233
Trägheitsreduktor	-1	-2	M: -5, MF: +1	100 x 5 = 500
Waffenkammer	1,6	-1	-	578
Bewaffnung				
2 x Aureliageschütz	2 x 2 = 5	-4 x 2 = -8	-	3211 x 2 = 6422
Lichtbatterie	6	-9	-	1878
5 x Fliegenfang	-	-	-	173 x 5 = 865
3 x Federpfeil	-	-	-	32 x 3 = 96
Lebensretter	-	-	-	263
2 x Silberstreifen	-	-	-	645 x 2 = 1290
M: 48,3 = Wi: 483, B: 4, Sch: 5, SP: 50, SPR: 5, Pz: 11, PP: 65, Ges: 20, MF: 3, E: 75/77, 27158 AWE				

Fregatten-Schema

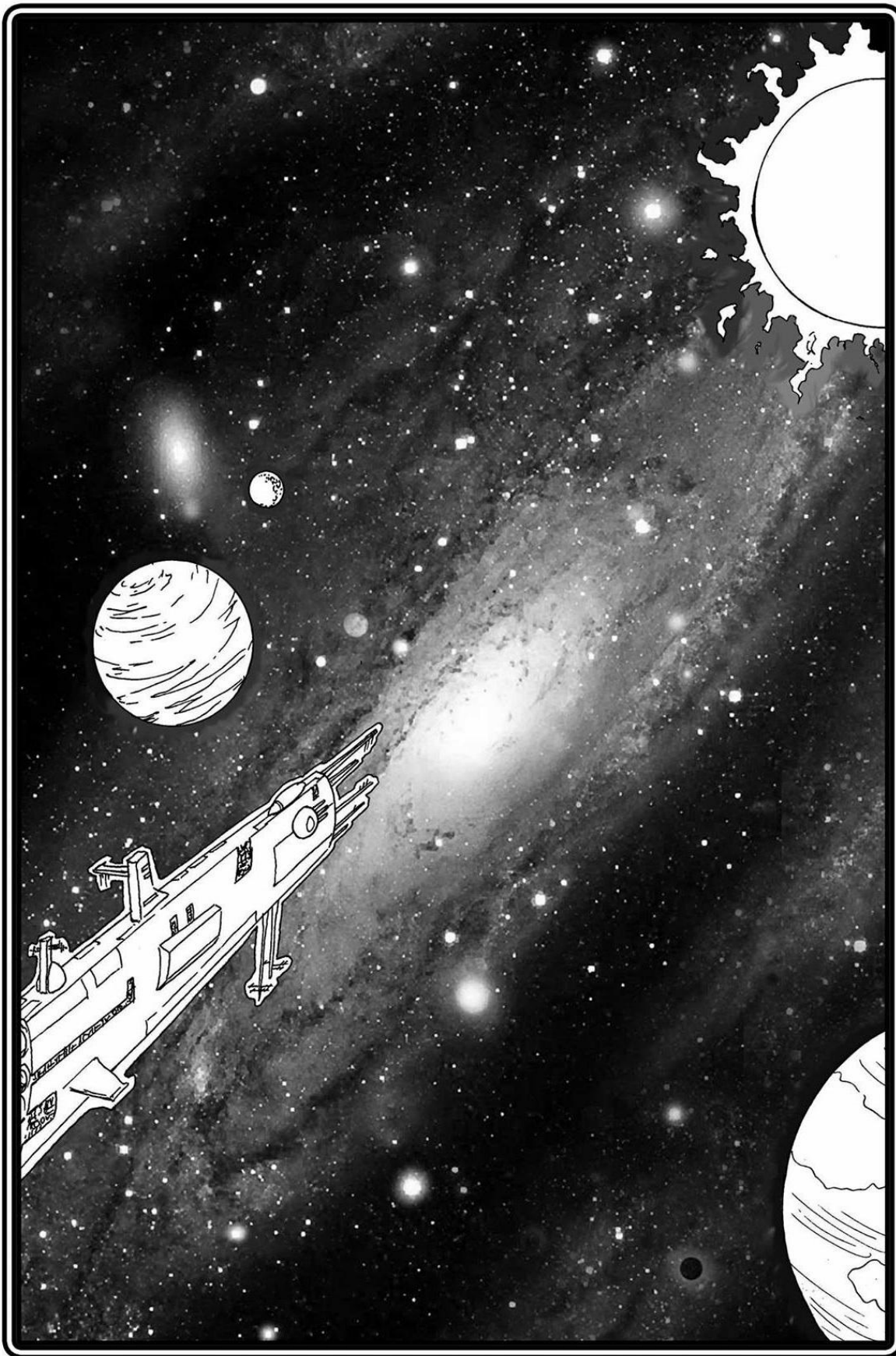
Schiffsteil	Frachter			
	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
2 x Antrieb (Fregatte)	$7 \times 2 = 14$	$-23 \times 2 = -46$	Ges: $30 \times 2 = 60$, MF: 1	$1943 \times 2 = 3886$
Bad	0,9	-	-	80
Brennkammern	3,1	+39	-	921
Computerkern	1	-6	-	859
Energiegenerator (Mittel)	6,1	+77	-	2841
4 x Geldusche	$0,1 \times 4 = 0,4$	-	-	$25 \times 4 = 100$
Kabine (Luxus)	1,6	3	B: 1	211
4 x Kabine (Karg)	$0,4 \times 4 = 1,6$	-	B: 4	$55 \times 4 = 220$
Kombüse	0,3	-1	-	89
Lebenserhaltung	-	-1	-	$45 \times 7 = 315$
Linearfunk	0,1	-1	-	112
Messe	1	-	-	150
Nachbrenner	-	-1	-	356
Panzerung (Mittel)	27	-	Pz: 11, PP: 65	3280
Sensoren	1	-2	-	275
Trägheitskompensator	-	-1	MF: +1	$33 \times 9 = 240$
Wasseraufbereitung	0,9	-2	-	456
6 x Frachtraum	$3,6 \times 6 = 21,6$	$-1 \times 6 = -6$	-	$431 \times 6 = 2586$
Gegenmaßnahmen (Verbessert)	-	-3	-	1237
Schildgenerator (Mittel)	1,6	-22	Sch: 9, SP: 120, SPR: 20	1898
Schleusen	0,4	-1	-	113
Sensoren (Abtastung)	2	-8	-	1487
Sensoren (Langstrecke)	1	-3	-	524
Sicherheitsaufwertung	-	-1	-	172
Bewaffnung				
Lichtgeschütz	3	-3	-	856
M: 88,6 = Wi: 886, B: 5, Sch: 9, SP: 120, SPR: 20, Pz: 11, PP: 65, Ges: 60, MF: 0, E: 105/116, 23264 AWE				

Kreuzfahrtschiff				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
2 x Antrieb (Fregatte)	$7 \times 2 = 14$	$-23 \times 2 = -46$	Ges: $30 \times 2 = 60$, MF: 1	$1943 \times 2 = 3886$
60 x Bad	$0,9 \times 60 = 54$	-	K: +2	$80 \times 60 = 4800$
Brennkammern	6,1	+100	-	1965
Computerkern	1	-6	-	859
Energiegenerator (Groß)	12,1	+200	-	6929
40 x Geldusche	$0,1 \times 40 = 4$	-	K: +0	$25 \times 40 = 1000$
40 x Kabine (Karg)	$0,4 \times 40 = 16$	-	B: 40, K: -2	$55 \times 40 = 2200$
27 x Kabine (Luxus)	$1,6 \times 27 = 43,2$	-81	B: 27, K: +3	$211 \times 27 = 5697$
33 x Kabine (Standard)	$0,4 \times 33 = 29,7$	-33	B: 33, K: +0	$90 \times 33 = 2970$
Küche	4,5	-4	-	1230
Lebenserhaltung	-	-1	-	$45 \times 24 = 1080$
Linearfunk	0,1	-1	-	112
Sensoren	1	-2	-	275
Trägheitskompensator	-	-1	MF: +1	$33 \times 24 = 792$
Wasseraufbereitung	0,9	-2	-	456
Glasdeck	3,6	-1	K: +4	1456
Kindergarten	2	-2	K: +0	894
2 x Frachtraum	$3,6 \times 2 = 7,2$	$-1 \times 3 = -3$	-	$431 \times 2 = 862$
3 x Hydroponische Farm	$1 \times 3 = 3$	$-3 \times 3 = -9$	-	$265 \times 3 = 795$
Mediathek	2,1	-2	K: +2	556
Medizinstation	3,2	-4	-	1598
Messe	10	-	-	700
Notaggregat	0,4	-	-	658
Schildgenerator (Groß)	5	-40	Sch: 15, SP: 160, SPR: 30	3298
Schleusen	0,4	-1	-	113
Sensoren (Langstrecke)	1	-3	-	524
Spielhalle	7,2	-5	K: +4	2177
4 x Treibstofflager	$0,4 \times 4 = 1,6$	-	-	$75 \times 4 = 300$
Übungsraum	4	-2	K: +1	934
Werkstatt	2	-2	-	639
M: 239,3 = Wi: 2393, B: 100, Sch: 15, SP: 160, SPR: 30, Ges: 60, MF: 0, E: 251/300, K: 12-17, 49755 AWE				

Piraten-Fregatte				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
2 x Antrieb (Fregatte)	$7 \times 2 = 14$	$-23 \times 2 = -46$	Ges: $30 \times 2 = 60$, MF: 1	$1943 \times 2 = 3886$
Brennkammern	6,1	+100	-	1965
5 x Brig	$0,4 \times 5 = 2$	-	-	$126 \times 5 = 630$
Computerkern	1	-6	-	859
Energiegenerator (Groß)	12,1	+200	-	6929
Feuerleitsystem	0,1	-1	-	322
30 x Geldusche	$0,1 \times 30 = 3$	-	-	$25 \times 30 = 750$
30 x Kabine (Karg)	$0,4 \times 30 = 12$	-30	B: 30	$55 \times 3 = 2805$
Küche	4,5	-4	-	1230
Lebenserhaltung	-	-1	-	$45 \times 20 = 900$
Linearfunk	0,1	-1	-	112
Panzerung (Mittel)	87	-	Pz: 11, PP: 65	11890
Sensoren	1	-2	-	275
Trägheitskompensator	-	-1	MF: +1	$33 \times 29 = 957$
Wasseraufbereitung	0,9	-2	-	456
2 x Frachtraum	$3,6 \times 2 = 7,2$	$-1 \times 2 = -2$	-	$431 \times 2 = 862$
Gegenmaßnahmen (Einfach)	-	-	-	374
Hangar (5 Jäger, 2 Bomber)	90	-7	-	900
14 x Kälteschlafkapsel	$0,1 \times 14 = 1,4$	-14	-	$185 \times 14 = 2590$
Messe	3	-	-	450
Raketenmagazin	0,6	-2	-	247
Schildgenerator (Mittel)	1,6	-20	Sch: 8, SP: 90, SPR: 15	898
Schleusen	0,4	-1	-	113
Sensoren (Abtastung)	2	-8	-	1487
Sensoren (Langstrecke)	1	-3	-	524
Sicherheitsaufwertung	-	-1	-	172
4 x Treibstofflager	$0,4 \times 4 = 1,6$	-	-	$75 \times 4 = 300$
Waffenkammer	1,6	-1	-	578
2 x Werkstatt	$2 \times 2 = 4$	$-2 \times 2 = -4$	-	$639 \times 2 = 1278$
Bewaffnung				
4 x Harpunenwerfer	$0,1 \times 4 = 0,4$	-	-	$55 \times 4 = 220$
Infernogeschütz	3	-10	-	1534
3 x Lichtgeschütz	$3 \times 3 = 9$	$-3 \times 3 = -9$	-	$856 \times 3 = 2568$
4 x Punktverteidigung Projektil	$2 \times 4 = 8$	$-2 \times 4 = -8$	-	$261 \times 8 = 2088$
2 x Salvenkanone	$2 \times 4 = 8$	$-2 \times 2 = -4$	-	$1124 \times 2 = 2248$
2 x Schweres Albertos-Geschütz	$2 \times 2 = 4$	$-1 \times 2 = -2$	-	$1917 \times 2 = 3834$
4 x Vulkangeschütz	$2 \times 4 = 8$	-	-	$821 \times 4 = 3284$
5 x Jagdrakete Tropfen	-	-	-	$77 \times 5 = 335$
10 x Fliegenfang	-	-	-	$173 \times 10 = 1780$
M: 289,6 = Wi: 2896, B: 30, Sch: 8, SP: 90, SPR: 15, Pz: 11, PP: 65, Ges: 60, MF: 0, E: 190/300, 62630 AWE				

Kosme-Fregatte				
Schiffsteil	Masse	Energie	Sonstiges	Kosten
Antrieb (Kreuzer)	12	-34	Ges: 57	3679
15 x Bad	0,9 x 15 = 13,5	-	-	80 x 15 = 1200
Befehlszentrum	7,5	-20	-	3064
30 x Brig	12	-	-	3780
2 x Energiegenerator (Groß)	2 x 12,1 = 24,2	+400	-	13858
85 x Geldusche	0,1 x 85 = 8,5	-	-	25 x 85 = 2125
50 x Kabine (Karg)	0,4 x 50 = 20	-	B: 50	55 x 50 = 2750
15 x Kabine (Luxus)	1,6 x 15 = 24	-45	B: 15	211 x 15 = 3165
35 x Kabine (Standard)	0,9 x 35 = 31,5	-35	B: 35	90 x 35 = 3150
Küche	4,5	-4	-	1230
Lebenserhaltung	-	-1	-	45 x 44 = 1980
Linearfunk	0,1	-1	-	112
Panzerung (Schwer)	176	-	Pz: 18, PP: 130	35560
Sensoren	1	-2	-	275
Trägheitskompensator	-	-1	MF: +1	33 x 56 = 1848
Wasseraufbereitung	0,9	-2	-	456
Feldprojektoren	1	-4	-	2436
2 x Frachtraum	3,6 x 2 = 7,2	-1 x 2 = -2	-	431 x 2 = 862
Gegenmaßnahmen (Fortsch.)	-	-7	-	3126
Hangar (10 Jäger, 1 Korvette)	150	-11	-	1500
Interner Schild (Masch.r.)	0,4	-4	-	413
2 x Medizinstation	3,2 x 2 = 6,4	-4 x 2 = -8	-	1598 x 2 = 3196
Messe	10	-	-	700
Notaggregat	0,4	-	-	658
2 x Raketenmagazin	0,6 x 2 = 1,2	-2 x 2 = -4	-	247 x 2 = 494
100 x Rettungskapsel	10	-	-	2700
Schildgenerator (Mittel)	1,6	-22	Sch: 9, SP: 120, SPR: 20	1898
Schleusen	0,4	-1	-	113
Sensoren (Abtastung)	2	-8	-	1487
Sensoren (Langstrecke)	1	-3	-	524
Sensorenschutz	1	-1	-	987
Sicherheitsaufwertung	-	-1	-	172
Störschutzsystem - Eisenwille	1,6	-15	DS: 10, -10DR	1594
Trägheitsreduktor	-62	-1	-	56 x 100 = 5600
4 x Treibstofflager	0,4 x 4 = 1,6	-	-	75 x 4 = 300
3 x Übungsraum	4 x 3 = 12	-2 x 3 = -6	-	934 x 3 = 2802
2 x Waffenkammer	1,6 x 2 = 3,2	-1 x 2 = -2	-	578 x 2 = 1156
2 x Werkstatt	2 x 2 = 4	-2 x 2 = -4	-	639 x 2 = 1278
Bewaffnung				
4 x Aureliageschütz	2 x 4 = 8	-4 x 4 = -16	-	3211 x 4 = 12844
2 x Lichtbatterie	6 x 2 = 12	-9 x 2 = -18	-	1878 x 2 = 3756
4 x LSPV Maienkranz	6 x 4 = 24	-12 x 4 = -48	-	2978 x 4 = 11912
40 x Abfangraketen	-	-	-	100 x 40 = 4000
M: 557,5 = Wi: 5575, B: 100, Sch: 8, SP: 90, SPR: 15, Pz: 18, PP: 130, DS: 10, -10DR, Ges: 57, MF: 0, E: 331/400, 144740 AWE				





Kapitel 5 - Freier Modus

„Die Menschheit steht am Abgrund.

Wir sind gespalten und versklavt von unseren eigenen, korrumpierten Idealen.

Unsere Gerechtigkeit, eine ausgehöhlte Hülle für die Reichen, um ihre Interessen durchzusetzen.

Unser Schutz, eine Illusion der Mächtigen, um ihre erpressende Kontrolle zu verallgemeinern.

Unsere Unabhängigkeit, ein Vorwand für Unternehmen um ihre willkürliche Preisdiktatur aufzuzwingen.

Seit Generationen wachsen diese großen Übel im Schatten und sind zu einem Geschwür gereift, das sich auf alle Systeme des Regens ausgebreitet hat. Weder der brutale Aktionismus der Kosme noch die überlastete Hilfe des Hohen Rat bilden eine Lösung. Sie sind Teil des Problems.

Die Menschheit steht am Abgrund.

Und wir haben diese Ketten des Kapitalkreislaufes selbst geschaffen, die uns zu ihm hinabziehen.

Unfähig uns von diesen zu befreien, müssen wir tatenlos mit ansehen, wie wir uns der bodenlosen Tiefe unaufhaltsam nähern.

Es schlachten sich täglich Hunderte unserer Soldaten gegenseitig ab.

Ich frage: Warum kämpfen sie?

Und die einzige Antwort, der einzige Zweck der aus diesen sinnlosen Morden hervor schreit, ist der, dass sich Unternehmen weitere Milliarden AWE zu ihren anderen Billionen deponieren können.

*Unsere Soldaten, unsere Söhne und Töchter,
sie kämpfen nicht, um die Humanität zu wahren!*

Sie kämpfen nicht, um ihre Heimat zu verteidigen!

Sie kämpfen allein für den Profit einzelner Superreicher und das mit Werkzeugen, die uns von den Okima gegeben wurden, um das Leben zu beschützen.

Die Menschheit steht am Abgrund.

Wir leiden schon zu lange an der Krankheit der Gier. Unsere Spezies wird an ihr zu Grunde gehen, wenn wir ihr nicht endlich Einhalt gebieten. Wir können unsere Augen nicht länger vor den bestialischen Gräueln des Kriegskapitalismus verschließen. Wir müssen unsere Verantwortung gegenüber unseren Kindern anerkennen und tragen.

Lasst uns, uns erheben, gegen die Reichen, die uns demütigen, gegen die Mächtigen, die uns knechten, und gegen die Unternehmen, die uns regieren. Zeigen wir, dass es die Ideale Gerechtigkeit in der Gerichtsbarkeit, Schutz der Unschuldigen und Hilfsbedürftigen sowie Unabhängigkeit vor den Diktatoren noch gibt.

Lasst uns gemeinsam einen neuen Weg gehen. Einen, auf dem Ideale und Träume noch etwas bedeuten. Einem, der für alle und nicht für Einzelne geschaffen ist.

Ich spreche von der Schaffung einer unabhängigen Handelsallianz, die das Zeitalter der Tyrannei und des Monopolismus der Wolken enden lassen wird. In der alle Ethnien vereint nach gemeinsamen Wohlstand streben können und niemand mehr die wirtschaftliche Unterdrückung anderer fürchten braucht. Lasst uns diese große Tat vollführen, damit unsere Kinder wieder eine Zukunft haben und sie eines Zyklus sagen können:

Die Menschheit steht am Aufbruch.“

- Regard Stein, Gründungsrede der UHA

Der freie Modus

Der freie Modus stellt die 4 E-Komponente des Rollenspiels dar. Wie der Name bereits ankündigt, kann die Spielgruppe sich hier frei im Universum bewegen und nach Belieben Handel treiben, Ausbildungen absolvieren oder Aufträge annehmen.

Gründlegend gilt, dass alle Spieler, einschließlich der Spielleitung, im freien Modus Charaktere spielen. Am Anfang wird daher eine Reise-Spielleitung bestimmt. Diese übernimmt alle Funktionen einer Spielleitung, bis zu einem möglichen Wechsel, z. B. über die Annahme eines Auftrages am schwarzen Brett. Es geht dabei nicht darum, ein Abenteuer einzuleiten, sondern schlicht eine Entscheidungsinstanz für Ereignisse auf der Reise zu besitzen. Um einen Charakter dabei nicht zu bevorteilen, kann die Reise-Spielleitung auch nach Belieben wechseln.

Das Kollektiv beginnt in dem System, in dem der letzte Auftrag geendet hat oder in dem die letzte Spielsitzung beendet wurde. Neue Gruppen beginnen, wenn sie das zivile Spiel bevorzugen, auf Ga-Ki-Ri und wenn sie das militärische Spiel bevorzugen, im Laden. Den Spielern ist es grundsätzlich freigestellt, was sie tun, nachdem das Spiel begonnen hat. Die Handlungen im freien Modus laufen nach folgendem Muster ab:

1. Einmalig zu Beginn des Zyklus: Nachrichten/Fortschritt – bis zu 3 Nachrichten (beliebig einstreubar), alle Fortschritte und die Börse auswürfeln (Seite 534)

2. Systemkarte – 1 Systemereignis auswürfeln, eventuell den Erwerb von Ausrüstung, Ausbildungen oder Handelswaren sowie den Besuch bei besonderen Personen abhandeln, die Ausübung von Freizeit oder Annahme von

Aufträgen je nach Wunsch durchführen.

3. Flug ins neue System – Torkosten bezahlen, **Jura-Proben (BI, IZ)** für die Gesetzkennntnis und 1 Systemereignis auswürfeln, Schritt 2 wiederholen. Vergangene Zeit prüfen, eventuell weitere Nachrichten oder Ereignisse auswürfeln und auf den Schlaf des Kollektivs achten.

Lebenslinie; 1 Quadrant = 1 Vase,

Mit Ges: 1: 1 Quadrant = 3 Wannen

Nachrichtenwurf

Nachrichten verändern dynamisch die Spielwelt und können ganze Kampagnen auslösen. Grundsätzlich sind die Kategorien völlig frei interpretierbar. Methodisch wird zuerst mit 1W10 die Bedeutsamkeit und damit der Wirkungsbereich festgelegt. Danach wird eine Ereigniskategorie und dann ein spezielles Ereignis ausgewürfelt. Die Würfe werden von der Reise-Spielleitung verdeckt durchgeführt. Falls ein System nicht die Voraussetzungen für die Nachricht erfüllt, dann kann der Lokalisierungswurf wiederholt werden. Die Reise-Spielleitung kann anhand der Variablen eigene Situationen erschaffen. In den einzelnen Systemen gibt es auf der jeweils letzten Seite Orientierungshilfen für die Nachrichten. Jede Nachricht kann, wenn gewünscht, in einen Auftrag münden.

Nachrichten-Beispiele

In den einzelnen Systemen sind jeweils Beispiele für die Ereigniskategorien genannt. Es kann sein, dass durch Ereignisse Werte wie Angst oder Macht notiert werden. Sie können damit neue Ereignisse bedingen. Wird ein bedingtes Ereignis erwürfelt (Bsp: benötigt Manöver), kann das bedingende Ereignis (hier Manöver) oder ein Ereignis für die Bedingung (Macht: +X) stattdessen ausgeführt werden.

Wurf	Bedeutsamkeit
1-5	Regional – Ein kurzfristiges oder lokal begrenztes Ereignis, ohne größere Auswirkung, was aber für Gelegenheiten aufzutun und für kleinere Gruppen relevant sein kann.
6-9	Planetar – Eine Planetenregierung oder große Organisationen müssen darauf reagieren. Es kann eine permanente Veränderung auf einem Planeten oder ein Ereignis mit weiterreichenden Folgen sein. Es ist wahrscheinlich, dass dadurch weitere Ereignisse ausgelöst werden.
10	Interportal - Das Wurfresultat muss mit einer 5+ bestätigt werden, ansonsten gilt es wie die Bedeutsamkeit Planetar. Es handelt sich entweder um eine permanente Veränderung des Regens oder um ein Ereignis, das mehrere Tore betrifft. Das Ereignis kann auf einer bestimmten Strecke oder Welt stattfinden, jedoch bereiten sich alle anderen Welten auf seine Auswirkungen vor.

Wurf	Kategorie	Ereignis
1	Militär	1 Gefahren: Gefahrenstufe bei 1-3 senken, bei 4-6 erhöhen 2 Manöver: Armeen oder Flotten bewegen sich 3 Operation: eine Macht, wie die Kosme, führt eine Militäroperation durch 4 Gefechte: eine wichtige Schlacht findet statt oder endet 5 Führung: eine Anführer tritt hervor, stirbt oder erhält Kopfgelder 6 Militärblockade: eine durch Streitkräfte erzwungene Isolation
2	Zivil	1 Freizeit: Entdeckung je nach Subsystem (reiche Asteroiden, prächtige Tiere...) 2 Personen: Veränderung von Handelnden oder Auszubildenden, Neuzugänge... 3 Fest: ein Zyklus des Feierns wird ausgerufen oder Sportturniere ausgetragen 4 Handelskarawane: es wird ein größerer Transport angekündigt 5 Kultur: ethnienpezifisches Ereignis, wie ein Konflikt zwischen Swörthbjorn Kaliman, Versöhnungen zwischen Hostati und Quotel oder Demonstrationen 6 Unternehmen: ein Unternehmen verändert seine Größe, führt ein Projekt durch oder ist dafür auf der Suche nach Arbeitskräften, Aktienkurse ändern sich
3	Verbrechen	1 Piratenüberfall: Piraten führen einen Angriff durch 2 Betrugsfall: ein größerer Betrug wurde öffentlich gemacht 3 Terroranschlag: eine Terrorgruppe hat einen Anschlag verübt 4 Klan: ein Klan steigt auf, ab oder beginnt eine Operation 5 Banden: kleinere, kriminelle Vereinigungen treten in den Vordergrund 6 Gefängnis: bekannte Persönlichkeiten wurden inhaftiert oder sind wieder frei
4	Gesellschaft	1 Gesetze: Gesetze der Systeme verändern sich 2 Allianz: eine Fraktion mit einer Allianzstufe zum Kollektiv tritt auf oder die Allianzstufe wirkt sich anders auf das Kollektiv aus. 3 Wirtschaft: der Handel und Wohlstand verändert sich, bis 25% Preisveränderung auf 1W3 Güter oder die Aufnahme neuer Waren bzw. der Wegfall alter Güter in der Handelsliste, Mengen erhöhen/verringern sich dadurch auch um 25% 4 Politik: Verfolgung politischer Ziele 5 Skandal: es tritt ein schockierendes Ereignis, wie ein Gammelfleisch im Essen, Korruption und Vetternwirtschaft oder Fehlritte von Prominenten, ein 6 Glänzende: Aristokraten zeigen sich im Rampenlicht
5	Religion	1 Glaubensrichtung: ein neuer Glaube erblüht oder vergeht 2 Diskriminierung: Straftaten oder Gesetze gegen Gläubige sind erfolgt 3 Konvertierung: eine Gruppe hat sich zu einem Glauben bekannt 4 Glaubenskonflikt: Spannungen zwischen verschiedenen, religiösen Gruppen 5 Pilgerschaft: Heiliger Boden wurde benannt und Pilger sind in Bewegung 6 Heilig: eine heilige Person tritt in Aktion, erhält oder verliert den Heilig-Status
6	Wissenschaft	1 Expedition: eine größere Expedition wird bekannt gegeben oder liefert Daten 2 Experiment: ein Experiment wird ausgeschrieben oder durchgeführt 3 Gau: wissenschaftliche Forschung endet in einer Katastrophe 4 Vortrag: für kurze Zeit entsteht ein besonderes Bildungsangebot 5 Preise: Forschungspreise (bis 1000 AWE) werden ausgeschrieben 6 Technologie: neuste Ideen werden eingeführt, gestohlen oder lösen Chaos aus
7	Natur	1 Entdeckung: ein Naturwunder soll entdeckt werden oder wurde entdeckt 2 Arten: Arten wurden entdeckt, domestiziert oder sind ausgestorben 3 Kolonisierung: Siedlungen wurden gegründet oder wurden erneut entdeckt 4 Formung: ein Terrainformungsprojekt beginnt und kann unterstützt werden 5 Rohstoffe: Es werden Quellen abbaubarer Rohstoffe entdeckt 6 Naturkatastrophe: eine Naturkatastrophe hat sich oder wird sich ereignen
8	Technik	1 Konstruktion: etwas Bedeutendes wurde fertiggestellt oder abgerissen 2 Das Netz: ein Ereignis im Universum des Netzes ist geschehen, das kann die Schließung oder Eröffnung einer neuen Seite, eine neue Mode oder ein Virus sein 3 Zugriff: ein E-Angriff gegen wichtige Ziele wurde durchgeführt 4 Drohnen: Drohnen fallen aus, laufen Amok oder werden entwickelt 5 Waffen: Waffen werden entwickelt, produziert oder getestet 6 Verbreitung: Läden erhöhen ihre Ausrüstungsseltenheit um 1 (max. SM).

Fortschrittswurf

Für Börsengänge, Aktien, Investitionen, Expeditionen, Feindschaften und Verfolgungen, kurz für alle bedeutsamen Hintergrundaktivitäten, würfeln die einzelnen Spieler 1W6. Das Ergebnis zeigt an, was es zum aktuellen Fortschritt der einzelnen Aktivitäten zu addieren gilt. Jede Zahl lässt sich in 500 AWE umrechnen. Wenn also die Verfolgung um +2 vorangetrieben wird, dann stehen den Verfolgern 1000 AWE mehr zur Verfügung, um das Kopfgeld zu erhöhen oder sich jagende Kollektive anzuheuern. Bei Fortschritten, die sich nicht in Geld messen lassen, gelten folgende Grenzwerte:

Fortschrittsstabelle					
1: -2	2: -1	3: +0	4: +0	5: +1	6: +2

Nachdem jeder Spieler seinen Fortschritt ausgewürfelt hat, nennt er die mögliche Fortschrittsveränderung still der Spielleitung. Selbst das Ergebnis +0 wird genannt, damit die anderen Spieler keine Schlüsse ziehen können. Alle Fortschrittskonten müssen der Reise-Spielleitung vorliegen. Diese addiert dann die entsprechenden Zahlen und denkt sich die Effekte aus. Für die Wertinterpretation nutzt sie folgende Tabelle:

Wert	Effekt
-6	Die Aktivität wird permanent aufgelöst, sie besitzt keine Bewandnis mehr.
-3	Die Aktivität gerät in Vergessenheit und wirkt sich nicht mehr aus.
+0	Grundwert. Die Aktivität kann durch Zufall in Spielsitzungen vorkommen.
+3	Die Aktivität erscheint in der Spielsitzung, ohne direkte Konsequenzen haben zu müssen.
+6	Die Aktivität nimmt die gesamte Spielsitzung ein und wirkt sich voll aus.

Börse

Die Börse ist noch einmal ein eigenes Spielfeld des Fortschrittsmechanismus. Alle Aktien werden in sicher, gewöhnlich, risikoreich und Müll geordnet. Auf Seite 462 werden die Regeln dazu erklärt. Hier wird die Börse als Teil des Fortschrittes nochmal erläutert. Die Zuordnung zu den Sicherheitskategorien zeigt an, wie stark Aktien gewinnen oder verlieren können. Dabei werden folgend nur die Grundwerte von Gewinn und Verlust angezeigt. Es sind Werte, mit der die Spielleitung eigene Aktien erschaffen kann. Nach jedem Zyklus ändert sich der Wert der Aktien und nach jeder Änderung erhält der Aktionär X% des Wertes all seiner Aktien als Dividende ausgezahlt.

Die Spielleitung kann die Tabelle als Anhaltspunkt für die Erschaffung eigener Aktien verwenden. Sie kann die Wertsteigerung von Aktien auch anhand von Ereignissen oder geglückten Aufträgen des Kollektivs abhängig machen (Profi- und Kriegsaufträge: +1 Fortschritt).

Art, Dividende	Ergebnis	Gewinn in AWE	Ergebnis	Verlust in AWE
Sichere Aktie, 1%	3-6	+1W10+10	1-2	10
Gewöhnliche Aktie, 10%	4-5	+1W20+30	1	100
	6	+1W20+60	2	50
Risikoaktie, 20%	3-4	+1W100+100	1-2	500
	5-6	+1W100+200		
Müll, 50%	2-4	1W6+15	1	Alles
	5-6	1W6+30		

Reise - Grundbegriffe

Grundkarte – Systemkarten, die im 5. Kapitel für die einzelnen Systeme abgebildet sind, können von der Spielleitung beliebig modifiziert werden

Quadranten – 1 Feld auf der Grundkarte

Lebenslinie – Weltraumschnellstraße, 1 Feld Bewegung auf der Grundkarte kostet 1 Vase Zeit (ansonsten 1 Wanne bei Ges: 1) und keinen Treibstoff

Tor – verbindet Systeme, Kosten für eine Reise in ein neues System: neue Torzahl mal 10 AWE, Kosten für eine Himmelsrichtung in der gleichen Torzahl: 10 AWE, die Reise kostet keine Zeit und kein Treibstoff

Treibstoff – Jedes Treibstofflager hält 80 Treibstoff bereit. Jede von einem Triebwerk erzeugte Geschwindigkeit verbraucht 1 Treibstoff (Ges: 5 verbraucht 5 Treibstoff), um 1 Quadranten zu fliegen. Jede Einheit Treibstoff kann für 3 AWE an jeder Station nachgetankt werden.

Lebenslinien

Der Weg zwischen den Toren kann mit einer Adaption der Okima-Technologie verbunden sein. Diese Lebenslinien dienen als extreme Beschleunigung für den interportalen Schiffsverkehr. Es sind viele kleine Ringtore, die als eine Schnellstraße zwischen allen wichtigen Punkten des Systems dienen. Lebenslinien sind gerade einmal so groß, dass ein einzelnes Schlachtschiff hindurch fliegen kann. Deswegen werden nie Schiffe mit Übergröße gebaut und deshalb müssen die Lebenslinien für Flottenbewegungen gesperrt werden.

Die Bewegung zwischen Quadranten innerhalb einer Lebenslinie dauert eine Vase. Die Bewegung zwischen Quadranten **allein durch die Antriebsleistung, bei einer effektiven Geschwindigkeit von 1, dauert 180 Vasen.** Ein Schiff mit einer effektiven Geschwindigkeit von 180 wäre also theoretisch so schnell wie durch eine Lebenslinie.

Schiffe verlassen bei der Benutzung einer Lebenslinie das Raum-Zeit-Gefüge. Sie tauchen erst innerhalb des nächsten kleinen Tores wieder auf, durch das sie sofort weiterbewegt werden. Der Eintritt in eine Lebenslinie kann damit gefahrlos aus jeder Richtung erfolgen. Allerdings kann eine Lebenslinie erst an ihrem Endpunkt wieder verlassen werden.

Die Sicht in den Weltraum, während eine Lebenslinie genutzt wird, überlastet das unerfahrene Gehirn. Stetig befindet sich das Schiff an

einem anderen Ort und wechselt, innerhalb eines Tropfens, mehrfach abrupt seinen Standort. Das kann zu akuter Übelkeit, Erbrechen, Ohnmacht und Epilepsie führen.

Okima-Tore

Ein Wechsel durch die Tore der Okima ist im Vergleich zu den Lebenslinien harmlos. Es zeigt in seinem Ring nur den neuen Standort, als wäre dieser Teil des aktuellen Raumes. Dieser wechselt zu Ende einer jeden Vase. Es bilden sich dabei in belebten Systemen stets fünf Warteschlangen vor einem Tor, eine für jede mögliche Richtung. Diese werden über ein Signal von Mitarbeitenden des Unternehmens für das Tor, nach Abzug der Kosten, freigeschaltet. Dieses Konzept funktioniert ähnlich wie irdische Ampeln. Falls ein Schiff nicht zahlen kann oder will, sich vordrängelt oder das Unternehmen Tor verstimmt hat, landet es anstatt im neuen System hinter dem Tor. Hinter dem Tor zu landen ist daher auch ein geflügelter Ausdruck für das eigene Unglück geworden. Das Prinzip ist nicht von den Mitarbeitenden des Unternehmens abhängig, diese regeln nur den Verkehr. Auch in verlassenen Systemen muss gezahlt werden. Die **Ausnahmen** bilden hier: **Der Fels (NR5), Superion (SR7) und Telsios (NR6)**

Eine **Reise innerhalb eines Okima-Tores kostet 10 AWE, wenn das Schiff innerhalb der Torzahl bleibt**, also nur die Himmelsrichtung ändert. Hier kann es sich beliebig für eine Himmelsrichtung entscheiden. **Wechselt es zur nächsthöheren oder -niedrigeren Torzahl, kostet die Reise die neue Torzahl mal 10 AWE.** Außerdem erreicht das Schiff nur die gleiche Himmelsrichtung, aus der es kam. Ein Schiff das von NR 2, also dem Norden des Regens des zweiten Tores, losfliegt, kann nur NR 3, für 30 AWE in die eine Richtung oder NR 1, für zehn AWE, in die andere Richtung erreichen. Bleibt es innerhalb von R 2, kann es zu OR 2, WR 2 sowie SR2 für jeweils 10 AWE fliegen. Falls das Schiff ein System lediglich zum Wenden nutzt, also aus dem Tor kommt und im Anschluss wieder in das Tor fliegt, wird kein Ereignis für das System ausgewürfelt. Sofern keine Torstationen oder andere Hindernisse existieren, ist eine Wende ohne Störungen oder großen Zeitverlust möglich.

Das Netz verbundener Tore sieht wie folgt aus:

Regen	Norden	Osten	Westen	Süden
1	Glasgarten	Drillinge	Nocteria	Khala Matha
2	Emperion	Monumentorion	Calyx	Ho-Ka-Mi
3	Paramorpheon	iPolo!t	Ga-Ki-Ri	Freygard
4	Der Laden	La Hosada	Yuba	Suna
5	Der Fels	Argäa	Krieverse	Mär
6	Telsios	Efrelion	Thanos	Der Pass
7	Quadrax	Uru-Känos	Eo	Superion
8	Weges End			

Gefahrenstufe

Jedes System besitzt eine eigene Gefahrenstufe. Pro System sollte einmal auf die Ereignistabelle der jeweiligen Gefahrenstufe, bei Ankunft, gewürfelt werden. Das Ereignis muss nicht sofort, aber irgendwann innerhalb des Systemaufenthaltes auftreten. Natürlich kann, bei längerem Aufenthalt, auch mehrfach auf die Ereignistabelle gewürfelt werden. Dies sollte pro Sitzung aber nicht öfter als zweimal geschehen, ansonsten werden die Ereignisse in den folgenden Abenteuern zu schnell bekannt. Die Kosme ist zudem in jedem System des Regens, außer in strikt leeren, demilitarisierten oder von Telsios kontrollierten Systemen, präsent. In der Nähe von Lebenslinien greift sie bei jedem Vergehen ein. Auch freizeitliche Raumkämpfe oder Rennen werden nicht toleriert. Die Kosme ist der bewaffnete Arm des Hohen Rates und sie versucht die Ordnung im Regen aufrechtzuerhalten.

Interaktionspunkte

Neben den festen Punkten innerhalb eines Systems, die weiter unten beschrieben sind und strikte Interaktionsmöglichkeiten bieten, kann die Spielleitung beliebig viele weitere Interaktionspunkte erschaffen und sie als festen Bestandteil der eigenen Vision des Regens integrieren. Das können eine neue Lebenslinie zu einem unbekannten Planeten, diverse Stationen und Fraktionen und auch Weltraumphänomene sein. Die Spielleitung muss nur darauf achten, dass die Besonderheit des Systems und das Machtgleichgewicht des Systems erhalten bleiben. Khala Matha zum Beispiel, welches nur aus Nebel besteht, Uranvor-

kommen und eine Waffenindustrie zu schenken, würde so starke Veränderungen mit sich bringen, dass die Mächte des Regens sich neu strukturieren müssten. Das und die Erschaffung neuer Tore oder nicht-menschlicher, kulturschaffender Lebensformen, ist verboten. Ansonsten können sie frei modifiziert werden.

Kosme-Strafen

Ordnungswidrigkeit

illegale Rennen, Behinderung der Kosme
wiederholte Verwarnung: 100 AWE

Leichtes Verbrechen

Diebstahl, Raumkämpfe ohne kriminelles Motiv, leichte Körperverletzung
250 AWE

Mittleres Verbrechen

Betrug, Sachbeschädigung, Schmuggel, schwere Körperverletzung, Zugriff
750 AWE, Festnahme

Schweres Verbrechen

Menschenhandel, Mord, Piraterie
2000 AWE, Todesschuss-Erlaubnis

Kapitalverbrechen

Bruch der Allgesetze
Wenn technologischer Fortschritt der Menschheit vorenthalten oder die Reinheit des menschlichen Körpers berührt wird, ist die Kosme berechtigt, radikale und massive Maßnahmen durchzuführen. Das ist in einem bestimmten Rahmen auch bei Religionen der Fall. Im Grunde wird jedes Recht aufgelöst und der Kosme freie Hand gelassen, das Problem zu lösen.

Illegalität

Das Kollektiv wird wegen Illegalität angeklagt, wenn sie entweder mit einem besonderen Gesetz eines Systems brechen oder sie Waren mit dem Prädikat illegal besitzen. Unwissenheit schützt nicht. Illegalität wird immer als ein mittleres Verbrechen gewertet und zusätzlich werden alle illegalen Objekte konfisziert. Als Handelswaren sind das: Biologische Sondergüter, Militärkomponenten, Toxischer Abfall (Strahlungsgefahr) und Uran 235 (Strahlungsgefahr).

In den schnellen juristischen Entscheidungen ist das Verbrechen meistens vergolten, wenn die Strafe abgeleistet wurde. Kann eine Strafe nicht sofort bezahlt werden, erhält das Kollektiv eine Dekade, das Geld aufzubringen. Schafft es das nicht, werden alle nicht bezahlten Strafen automatisch zu Kopfgeldern auf alle Mitglieder des Kollektivs. Ab diesem Zeitpunkt ist es zu spät, die Strafe noch nachzubezahlen.

Andocken

Das Kollektiv kann an jeder öffentlichen Station andocken und auf jedem Planeten landen. Alle eintretenden Flugobjekte werden überwacht. Fremden Schiffen ist es nur gestattet in Raumhäfen zu landen. Sofern das Kollektivschiff nicht atmosphärenfähig ist, wird ein Landetaxameter für 10 AWE benötigt.

Jede Station füllt die Treibstoffreserven kostenlos auf und kann eine Reparaturdienstleistung für das eigene Schiff anbieten. Hier gilt, für jeden verlorenen Panzerungspunkt 1 AWE und für jeden Widerstandspunkt 2 AWE Kosten.

Die Handelstabelle gilt für die Raumhäfen auf den Planeten, größere Raumstationen oder explizite Handelsstationen. Auf jeder Station und jedem Planeten können pro System unter den jeweiligen Systembeschränkungen Aufträge mithilfe des 6. Kapitels erschaffen oder vom schwarzen Brett angenommen werden. Die von Spielern erschaffenen Aufträge unterliegen denselben Beschränkungen, wenn sie nicht narrativ aufgehoben werden.

Passagiere

Sofern freie Betten vorhanden sind, können Passagiere mitgenommen werden. Sie zahlen für jeden Komfortpunkt 10 AWE und können auf Seite 780 ausgewürfelt werden.

Handel

Der Handel kann für Kollektive mit einem großen Frachtraum zu einer lukrativen Einnahmequelle werden. Es gilt dabei, desto mehr auf einmal in weiter entfernte Systeme gebracht wird, desto größer ist der Gewinn. Welche Handelsstrecken sich am besten eignen, ist der Experimentierfreudigkeit des Kollektivs überlassen. Nach dem Andocken kann über die Handelstabelle des jeweiligen Systems Angebot und Nachfrage eingesehen werden. Die Angebotstabelle steht für die erwerbenden Güter, die Nachfragetabelle für Waren, die das Kollektiv hier verkaufen kann. Die Menge der kauf- und verkaufbaren Waren wird nur bei Interesse der Spieler ausgewürfelt. Um eine repetitive Ausnutzung immer gleicher Lebenslinien innerhalb einer Spielsitzung zu verhindern, gelten die ausgewürfelten Zahlen nur einmalig. Danach hat die Konkurrenz die Nachfrage bedient oder das Angebot wurde erschöpft. Wenn eine Spielsitzung über einen längeren Zeitraum spielt, gelten Angebot und Nachfrage für einen Zyklus.

Laufende Kosten

Am Ende jeder Spielsitzung werden die Einnahmen mit den Ausgaben abgeglichen und die Differenz zum Konto addiert. Es gibt jedoch einige laufende Kosten, die nahezu immer abgezogen werden müssen. Das sind die Lebenserhaltungskosten, Kosten für den öffentlichen Verkehr oder kleine Annehmlichkeiten, die Kosten für die Nutzung der Tore und Treibstoffkosten.

Erst wenn diese mit eingerechnet wurden, lässt sich beurteilen, ob sich die Reise finanziell gelohnt hat. Um stetig gleiche laufende Kosten nicht immer wieder neu notieren zu müssen, können sich im Kollektivblatt eingetragen werden. Dazu sollen die Spieler für ihre Charaktere auflisten, was sie zum allzyklischen Bedarf an Gütern benötigen. Je nach Anspruch und Vielfalt fallen verschiedenen hohe Lebenserhaltungskosten an. Einige Charaktere sind ihren Süchten oder Genussmitteln zugeneigt, andere kaufen gern ästhetische Annehmlichkeiten. Am Ende wird die Liste an Gütern in AWE übersetzt und zu den laufenden Kosten hinzuaddiert. Oftmals erkennen die Spieler selbst, welche immer gleichen Kosten in jeder Spielsitzung auf sie zukommen und können die Liste selbstständig erweitern. Durchschnittlich fallen für einen gewöhnlichen Zyklusbedarf 5 AWE Kosten an.

Gunst und Zugehörigkeit

Menschen benötigen einen Platz in der Welt, eine Struktur, in der ihre Handlungen einen weiterführenden Sinn besitzen. Die Zugehörigkeit drückt die akzeptierte Mitgliedschaft in einer solchen Struktur aus. Theoretisch können Charaktere zu allen möglichen Institutionen, Unternehmen, Gesellschaften und Gemeinschaften aller Art gehören. Unabhängig davon, ob sie der Struktur treu sind oder nicht, werden sie als vollwertige Mitglieder behandelt. Im Falle von nicht näher benannten Organisationen können sie Boni nutzen, die innerhalb des Spieles und der Geschichte der Organisation Sinn machen oder die speziell an bestimmten Orten angegeben sind. Größere Strukturen bieten darüber hinaus eine Reihe von Vorteilen aber auch Verpflichtungen. Das Kollektiv muss diese Verpflichtungen einhalten, wenn es seine Mitgliedschaft behalten will. Außerdem ist ihre Zugehörigkeit klar zu erkennen und nachprüfbar registriert.

Piratenkläne

Der schlafende Schwan	542
Die letzten Zeugen	546
Die zerbrochene Maske	549
Fassusthulla-Syndikat	552
Silberfalken	555

Die Geschwister

Form	557
Seele	558
Tor	560
Welle	562

Andere Akteure

Kosme	565
UHA	571
Andere und eigene Akteure	572

Gunst (G)

Dieser Wert gibt das Wohlwollen und das Vertrauen einer Fraktion gegenüber dem Kollektiv an. Ohne Zugehörigkeit können die Allianzstufen verwendet werden. Aufträge generieren immer Gunst, außer die Spielleitung will mit dem System nicht spielen. Gunsterhöhungen bei bestimmten Fraktionen können die Gunst bei anderen senken. Dies ist in der Form 1G: -XG bei den Feinden der Fraktion angegeben. Das Gunstkonto bei einer Fraktion wird nur bei aktiven Handlungen gegen sie kleiner < 0. Negative Gunst kann mit 1000 AWE pro negativen Punkt beglichen werden. Gunstwerte werden beim

Scheitern von Aufträgen negativ:

Leichter/Mittlerer/Schwerer Auftrag/ Kriegauftrag/ Profi-Auftrag: 0/1/1/2/2 G
Leben gerettet: Personal (unabhängig der Anzahl) / Anführende/ bedeutende Persönlichkeit: 1/1/3

Interessen geschützt (außerhalb von Aufträgen): **geringe** (Verhandlungen mit Banden, Profit, lokale Persönlichkeiten zufrieden gestellt) / **mittlere** (Verhandlungen mit einer Stadtverwaltung, Bandenkrieg, planetare Persönlichkeit zufrieden gestellt, Erhalt eines Standortes) / **große Bedeutung** (Aufbau eines neuen Standortes, Vertrag mit einer anderen Fraktion, Gewinn von Territorium im Konkurrenzkrieg): 1/2/3

Werte der Fraktion vertreten (außerhalb von Aufträgen; wird nur bei bedeutenden Veranstaltungen, wie bei einem wichtigen Gerichtsfall oder einen politisch relevanten Medienauftritt, vergeben): 1

Allianzstufen

-10: Verhasst/ maximaler Fortschritt beim Nachteil: Feindschaft - Dem Kollektiv wird aktiv Schaden zugefügt werden

-5: Verfeindet – erzeugt Nachteil: Feindschaft, die Fraktion beendet jede Zusammenarbeit und stellt alle Angebote ein.

-1: Misstrauen – alle Handlungen des Kollektivs werden streng geprüft. Es gibt keine Boni und die Nutzung von Angeboten und Dienstleistungen ist um 20% teurer.

5: Vertrauen – höherwertige Aufträge werden angeboten, das Kollektiv kann am speziellen Angebot der Fraktion teilhaben

10: Respektiert – Erhalt der Zugehörigkeit möglich (beginnt darin mit 7 Gunst). 10% Nachlass bei Angeboten und Dienstleistungen. Bekannte Persönlichkeiten sind bereit das Kollektiv zu empfangen

20: Verehrt – Bekannte Persönlichkeiten laden das Kollektiv ein, bieten Profi-Aufträge an und beschützen das Kollektiv, als würde es zu ihrer Fraktion gehören

Die Spielleitung kann aufgrund der Spielsituation die Werte beliebig verändern. Die Rettung einer bekannten Persönlichkeit einer Fraktion mit dem Status verhasst, kann diesen etwa dann auf Gunst 0 setzen. -15 und 35 bilden die Grenzen der allgemeinen Gunst.

Piratenklan - Der schlafende Schwan

Mitglieder dieses Klans benötigen Klasse, Eloquenz und Kunstgeschmack, um seine Ränge empor zu steigen. Dabei wird streng zwischen den Schwänen, den geborenen Adligen des Klans, und dem Hofstaat unterschieden. Ohne eine legitime Blutlinie wird ein Mitglied niemals mehr als ein Untertan sein. Männer können darin bestensfalls der Favorit eines Schwans werden. Dies ist ein Liebhaber, dessen Töchter jedoch als Schwäne anerkannt werden können. Mitglieder erhalten mit jedem Aufstieg einen Teil der Geschichte des Schwans. Sie sind ein Statussymbol sowie Erkennungszeichen und definieren den Rang:

Ränge

0-5 G: Bedienstete – einfaches Gefolge

Erhält: 10 AWE pro Zyklus

6-10 G: Edle – ausgewähltes Gefolge mit Führungsaufgaben über Bedienstete

Erhält: 1 Teil der Hausgeschichte, edle Kleidung, 50 AWE pro Zyklus

ab 11 G und Zustimmung der Hofmeisterin:
Verehrte – Hofmitglieder eines Schwans, die ein konkretes Amt übernehmen

Erhält: 1 Teil der Familiengeschichte, 100 AWE pro Zyklus, 1 Hofamt für den Charakter wählen

Wenn selbst Schwan:

0-4 G: Hochgeborene – niederste Adlige, konkurriert mit anderen Hochgeborenen um die Gunst einer Baronin oder Gräfin

Erhält: 1 Teil der Einen-Geschichte, 2 kostenfreie Hofstaatsmitglieder, kostenfreie Reisen und Verpflegung

5-9 G: Hochwohlgeborene - bekanntere Seitenlinien mit eigenen Ambitionen, sie muss für den Aufstieg weitere Teile der Haus- oder Familiengeschichte erhalten

Erhält: 2 zusätzliche Hofstaatsmitglieder, Teil des Hofstaates der Baronin

Ab 10 G und 2 Teilen der Einen-Geschichte, 3 Teile der Familiengeschichte oder 5 Teile der Hausgeschichte: **Baronin, Anrede: Erlauch** - wichtige Unterstützende einer Hauptfamilie

Erhält: Hofstaat aus Herold, Hofmeisterin, Zeremonienmeisterin, Marschallin, Kammerherrin, Kämmerer sowie Zofen, Sitz im Hofstaat der Gräfin

Ab 3 Teilen der Einen-Geschichte, 5 Teilen der Familiengeschichte oder der gesamten Hausgeschichte: **Gräfin, Anrede: Durch-**

lauch – Hauptfamilie mit immensen politischen und finanziellen Kapital

Erhält: die Kontrolle über Kulturbetriebe auf verschiedenen Welten, Sitz im Hofstaat der Herzogin

Ab allen Teilen der Einen-Geschichte: **Herzogin, Anrede: Hoheit** – Führerin eines Hauses

Erhält: die Kontrolle über das Haus, Wahlrecht und Anspruch auf den Zwillingshron

Mit erfolgreicher Wahl: Zwillingskönigin, Anrede: Majestät

Erhält: die Kontrolle über den Klan

Rahmendaten

Werte: Der See - Höflichkeit, Stil, Kavalierismus; Federfall – Kameradinnenschaft, Kampf als Einheit, Präzision; Der schwarze Schwan – Rache, dunkle Kunst, Perfektion

Tabus: Gewalt gegen Frauen, Banausentum

Ziele: Rache, Suche nach einer Heimat, Säuberung vom Schmutz der Kriminalität

Tätigkeitsfelder: Kunst- und Kulturbetriebe, Kasinos, Schmuggel, Intrigen, Auftragsmord

Verbündete: Intendanten, Glänzende aller Welten und Investoren (1G: +1G)

Feinde: Himmel (1G: -1G), Kosme (1G: -3G)

Leistungen

Hofamt:

Herold – Chefdiplomat, wie der Favorit immer männlich, knüpft Beziehungen, bereitet Treffen vor, darf für die Herrin verkünden und Botschaften überbringen, 2 IP

Privilegien: Erstbegrüßung von Gästen, Vorstellungsreihenfolge bestimmen, Beziehungsaufnahme und Pflege zu Gästen

Pflichten: Konkurrentinnen und Schwächen in Stammbäumen erkennen, Beziehungen herausarbeiten, Ansprüche fingieren

Hofmeisterin – Personalchefin, formt und bildet den Hof aus, oft selbst ein Schwan, 2 IP
Privilegien: bestimmt frei Hofämter und Personal des Hofes, empfiehlt der Herrin Personal außerhalb des Hofes

Pflichten: Ausbildung des Hofes nach den Wünschen der Herrin

Kammerherrin – oberste Verwalterin, Schlüsselmeisterin, Zyklusorganisatorin, 2 IP
Privilegien: Erhalt aller Kammerschlüssel, plant alle Veranstaltungen und Treffen der Herrin, führt das Protokoll, informiert die Herrin Zykluspunkte

Pflichten: Priorisierung sowie Organisation von Veranstaltungen und Treffen

Kämmerin – oberste Finanzverwalterin, führt Buch, entscheidet über Transaktionen, berät die Herrin über Wirtschaftlichkeit, 0 IP

Privilegien: verteilt Gelder für Projekte und Personen, jeder Geldfluss muss von ihr oder ihren Untergebenen abgesegnet werden

Pflichten: der Herrin eigenständig immer genügend Finanzen zur Verfügung stellen, Haushalt organisieren, Einsparungen vornehmen

Marschallin – die größte Fechterin und Taktikerin kommandiert die Leibgarde der Herrin und berät sie in Fragen des Militärs, 2 IP

Privilegien: eigenständiger Aufbau und Ausbildung einer Truppe, militärische Beratung

Pflichten: Schutz der Herrin, bekämpfen von inneren und äußeren Gefahren

Zeremonienmeisterin – sie kennt, plant und führt alle Zeremonien aus, 2 IP

Privilegien: bestimmt die Sitzordnung, hat die Kontrolle über alle Aspekte von Zeremonien, sie erhebt oder demütigt Gäste, Erstellung eigener Zeremonien

Pflichten: fehlerfreier Ablauf, Gegnerinnen sollen Fehler begehen und sich bloßstellen

Zofe – persönliche Vertraute der Herrin, oft Freundinnen oder Lebensweggefährten, Favoriten gehören ebenfalls hierzu; 3 IP

Privilegien: direkter Kontakt zur Herrin, Übernahme vertraulicher Aufgaben

Pflichten: Unterstützung der Herrin bei all ihren Wünschen

Intrigen (IP): Der Charakter erhält je nach seiner Stellung eine Anzahl von Intrigenpunkten (IP), die er für eine Spielsitzung oder einen Zyklus ausgeben kann. Pro Zyklus füllt sich 1 IP bis zum Maximum wieder auf. Die Ämter können ihre IP zusammenlegen. Dies sind bloße Orientierungen. Die Spieler können auch eigene Intrigenideen daran beziffern.

Anspruch fingieren – durch falsche Dokumente, gekaufte Zeugen und etwas Fantasie dürfen legitime Ansprüche auf Gebiet, Besitz und Personen erhoben werden.

Kosten: 3 IP, für den Herold kostenfrei

Ämterwechsel – die Herrin wird davon überzeugt, dass eine Person ein Amt mehr verdient hat, als eine andere.

Kosten: 4 IP, für die Hofmeisterin 1 IP

Attentat – eine unliebsame Person wird diskret entfernt.

Kosten: 6 IP, für die Marschallin 3 IP

Demütigung/ Erhebung – eine Person wird bloßgestellt oder im Status erhoben

Kosten: 2 IP, für die Zeremonienmeisterin kostenfrei

Duell – ein Charakter fordert einen anderen legitim heraus.

Kosten: 1 IP

Konflikt provozieren – ein Streit zwischen zwei Personen wird gezielt geschürt

Kosten: 3 IP, für Kammerherrin 1 IP

Korruption – Das Amt wird für zusätzliches Einkommen missbraucht

Kosten: 1 IP, die Kämmerin erhält alle ausgegeben IP anderer Ämter. Sie sammeln sich an. Pro 1 ausgegebenen IP 500 AWE, gibt die Kämmerin 1 IP aus, dann 750 AWE

Loyalitäten verändern – durch zahlreiche Geschichten und Gesten verändert sich die Haltung der Herrin zu einer Person, was sie dieser auch zeigt

Kosten: 3 IP, für Zofen 1 IP

Hochgeborene Herrin

Wenn die Herrin ein Spielercharakter ist, kann sie nur Gunst über ihre Projekte und Intrigenpunkte über ihren Hofstaat erlangen. Sie kämpft gegen Rivalinnen um die Gunst einer Baronin oder Gräfin. Jede Dekade bereiten die Schwäne dazu eigene Projekte vor, um die Gunst der Höherrangigen zu buhlen.

Geschmack

Der Geschmack der Höherrangigen verändert sich von Dekade zu Dekade. Er gibt die inhaltliche Ausrichtung für das Buhlen vor. Der Geschmack muss in dem Projekt des Schwans vollständig getroffen werden, damit es überhaupt beachtet wird. Nach den Vorführungen erhält der Schwan Gunst (Baronin +1G, Gräfin +2G, Herzogin +3G), der in der Summe am meisten Prestige und Wert aufgewandt hat. Eine gelungene Vorstellung und künstlerische Idee kann die Vorstellung nach Entscheid der Spielleitung um bis zu +3 verbessern. Der Schwan mit der höchsten Kombination aus Wert und Prestige erhält 3 Gunst, der zweite 1 Gunst außer es gibt nur 1 Rivalin. Teile von Geschichten werden nur nach Profi-Aufträgen vergeben.

Thema

Es wird ein aktuelles Problem, eine Lage, Situation, Nachricht, Ziel oder Wert als übergeordnetes Thema bestimmt. Dazu kann auch der Nachrichtenwurf auf Seite 532 genutzt werden.

Beispiele für den See: die verlorene Anmut, das stille Leid der Einsamkeit, die befleckten Flügel des Schwans, die Sehnsucht nach Hause zurückzukehren, die Ketten der Tradition als Rettung vor dem Zerbrechen, das endlose Ertragen des Schmutzes, die Würde eines wunderschönen Traumes

Beispiele für Federfall: der ewige Kampf des Lebens, der unverbrüchliche Bund der Kameradinnen, das perfekte Uhrwerk, der Triumph der Voraussicht, der Stolz der Kriegerin, die Pflicht der Verteidigerin, der Nachklang vergehenden Lebens, die Schwere der Reue

Beispiele für den schwarzen Schwan: die Erhabenheit der Vernichtung, die Liebe zur Rache, das gebährende Feuer, die pervertierte Schönheit, das innere Zerbrechen, das Gewicht der Perfektion, wilde und hohle Lust, die Aushöhlung des Traumes

Genre und Elemente

Entweder handelt es sich um eine Komödie (Lustspiel, Spottlied, Erheiterung, glückliches Ende des Helden, positive Botschaft) oder eine Tragödie (Drama, Konflikt, tragisches Ende des Helden, nachdenkliche Botschaft). Danach wird für eine Baronin 1, für eine Gräfin 2 und für eine Herzogin 3 Elemente bestimmt, die Teil der Vorführung sein müssen: 1: Tod, 2: Lust, 3: Schmerzen, 4: echter Hass, 5: echter Verrat, 6: echte Reue 7: Kunst, 8: Tanz, 9: Musik, 10: Speisen, 11: Gewänder, 12: Liebe, 13: Krieg, 14: Entbehrung, 15: Zusammenhalt, 16: Macht, 17: Waffen, 18: Niederlagen, 19: Angst, 20: Schmutz

Rivalinnen

Der Schwan hat 1-3 Rivalinnen für je eine Höherrangige, die eine zufällig bestimmte Gunstzahl und damit Wert und Prestigeproduktion besitzen. Diese intrigieren gegeneinander und verbünden sich mit dem Schwan, gegen die größte Bedrohungen. Alle Schwäne erhalten je 1 IP für jede erfolgreiche Intrige gegen einen rivalisierenden Hof. Sie werden auf dem IP-Konto der Herrin gesammelt.

Schwanintrigen

Aufmerksamkeit umlenken – der Schwan erhält das zyklische Einkommen von Wert und Prestige einer Rivalin.

Kosten: 3 IP

Hof demütigen – erzeugt für alle anderen rivalisierende Schwäne gegen diesen Hof 1 IP.

Kosten: 2 IP

Pläne sabotieren – alle Hofmitglieder dieses Hofes verlieren 1 IP, alle eigenen Hofmitglieder erhalten 1 IP, aber nicht der Schwan.

Kosten: 1 IP

Vorstellung sabotieren – kann nur einmal pro Dekade eingesetzt werden. Beide Schwäne setzen X IP ein. Die Verliererin verliert die Differenz an Wert und Prestige.

Kosten: 1+X IP

Die Gunst der Herrin

Die Herrin darf beliebig und willkürlich Gunst verteilen und sie wieder nehmen.

Klan: Schutz vor Feinden und der Kosme, Vergeltung für Angriffe, Befreiung aus Gefangenschaften, Zugang zu Fraktionsorten und Fraktionspersönlichkeiten

Umgeben von Applaudanten: ab 11 G: Zugang zu allen bekannten Personen des Regens, wenn sie nicht dem Feind angehören

Fallende Feder: Ab 11 G oder bei Bedrohung der Herrin oder bei selbst Schwan: Aktivierung von Haus Federfall zur Eliminierung der Bedrohung

Mezänin: Ab 6 G: Übernahme von 50% der Kosten von Kunst oder Kulturunternehmen, wenn sie im Interesse der Herrin sind. Der Schwan selbst erhält für jede Gunst 1 Wert oder 1 Prestige für eigene Projekte, um mehr Gunst von der Ranghöheren zu erhalten.

Verpflichtungen

Die Familien: Pflicht den Familien treu zu dienen, ihr Leben zu schützen und ihre Wünsche zu erfüllen. Gelingt das dem Charakter nicht, werden 1W3 IP für andere Hofpersonen gegen ihn erzeugt.

Hofetikette: Teilnahme am Hofzeremoniell, korrekte Anreden, Tischsitten, Manieren werden erwartet. Ansonsten erzeugt jeder Verfehlung für andere Hofpersonen jeweils 1 IP gegen den Charakter.

Waffen des Schwans

Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Gunst
Traditionelles Rapier	1W3+1P	L: 1, R: N	Einfach, Reißend 6, Stil: Finesse, Federstahl 1 (steigert Ini in OR: N um +1), kann nur Waffen gleicher oder kleinerer Größe abwehren	1 (Ü)
Klanggewehr – Liebkosung (See)	1W3P+3D	SF: 2, L: 2, OR: 7, K: 2	Gewehr, Laut, Präzise, ist ein Ziel getroffen, wird durch einen das Trommelfell schädigenden Ton seine WA um -4 und seine Prä um -2 für 1W3 Kampfrunden verschlechtert. Danach entfällt dieser Effekt. Helme mit mindestens Pz: 3 schützen dagegen.	6 (V)
Schwanenschwert (See)	1W3+3P	L: 1, R: N	Federstahl 1 (in R: N Ini: +1), Reißend 4, Stil: Kraft/ Finesse	6 (V)
Schwingenschild (See)	1W3P+1P	L: 2, R: N, Pz: 1, Sch: 1	Betäubung 1, Paradeschild, Stil: Kraft, Zurückwerfen 1	6 (V)
Aschenrapier (Schwarzer Schwan)	1W3+1P+1E	L: 0, R: N	Entzündend, Federstahl 2 (in R: N Ini: +2), Reißend, Stil: Finesse	8 (S)
Bannerlanze (See und Schwarzer Schwan)	1W3+2P	Max R: 3, Min. R: 1, L: 3	Reißend, Stabil, Stil: Kraft, für alle Verbündete in Sicht bis R: 12: Widerstandsfähig und Standhaftigkeit (S. 261)	14 (S)
Bannschwert (See)	1W3+4P	L: 3, R: N	Panzerbrechend 2, Reißend 5, Stil: Kraft	10 (S)
Großschwingenschild (See)	1W3+2P	L: 3, R: N, Pz: 1, Sch: 1	Betäubung 3, Paradeschild, Stil: Kraft, Zurückwerfen 2, zählt als mittlere Deckung für Personen, die sich hinter der Tragenden befinden	10 (S)
Handflammenwerfer (Schwarzer Schwan)	1W3+1E	SF: 1, L: 1, OR: 3, Mun: 3	Exotisch, Entzündend, Ignoriert Deckung, Hell, Illegal, Streuung: Dreieck, Versteckt, Zermürbung 1	8 (S)
Seidenstilet (Federfall)	1W3+1P	L: 0, R: N	Federstahl 3 (in R: N Ini: +3), Klein, Reißend 2, Stil: Finesse, Versteckt	Schwan (S)
Klangemitter – Wiegenlied (Federfall)	1W3+2D	SF: 1, L: 1, OR: 4, K: 1	Betäubung 4, Exotisch, Feuerlinie, Laut, Zermürbung 1. Jeder Punkt Pz reduziert 1D Schaden, jeder Schaden erzeugt für 1W2 KR -1 WA und Prä beim Ziel	Schwan (SE)
Schwere Windklinge (Federfall)	1W3+3P	L: 2, R: N	Federstahl 1 (in R: N Ini: +1), Panzerbrechend 2, Reißend 7, Stil: Finesse	Schwan (SE)
Seidenscharfschützengewehr – Brise (Federfall)	XW3+1P	SF: 1, L: 2, MR: 4, K: 1	Einrichten 3 (muss einmalig zusammengebaut werden, verliert dann Versteckt, kann wieder zerlegt werden), Versteckt, nach Zusammenbau: Einrichten 1, Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie	Schwan (SE)
Seidensturmgewehr – Orkan	1W3+3P	SF: 3, L: 2, OR: 6, K: 2	Gewehr, Laut, Störanfällig, Unterdrückung	Schwan (SE)
Windklinge	1W3+2P	L: 1, R: N	Federstahl 2, Panzerbrechend 1, Reißend 6, Stil: Finesse	Schwan (SE)

Rüstungen des Schwans			
Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Gunst
Bedienstetenkleidung	Pz: 0, Sch: 0, L: 1, B: 0, P: 8	Alle Gegenstände mit L: 0 und ein Gegenstand mit Klein gelten als versteckt	0 (Ü)
Hofgewand	Pz: 0, Sch: 0, L: 2, B: 0, P: 3	Für den ersten Treffer auf die Tragende, erhält diese Sch: 3, SP: 3	4 (Ü)
Hofrüstung	Pz: 1, Sch: 1, L: 3, B: 1, P: 2	Bereich: Rumpf, für den ersten Treffer auf die Tragende, erhält diese SP: 3	2 (Ü)
Rosenrüstung (See)	Pz: 2, Sch: 1, L: 4, B: 2, P: 2	Bereich: Rumpf, Arme, Beine, Riposte: feindlicher Nahkampfangriff oder Berührung mit 2P mit Reißend 2 aber automatisches und freies Ausweichen gegen Riposte vom Ziel	6 (V)
Wappenhelm (See)	Pz: 1, Sch: 0, L: 2, B: 0, P: 0	Bereich: Kopf, CH: +1	6 (V)
Echomaske – Zeugnis (Schwarzer Schwan)	Pz: 1, Sch: 1, L: 2	Bereich: Kopf, Todesschreie und Schreckensprojektionen erzeugen für alle Angriffe bis R: 2 Zermürbung 1 beim Ziel	10 (S)
Seidenschleier (Schwarzer Schwan)	Pz: 1, Sch: 3, L: 0, B: 0	Bereich: Rumpf, Ges: +1, Ini: +1	10 (S)
Weberhandschuh (Schwarzer Schwan)	Pz: 0, Sch: 1, L: 1, B: 0	Bereich: Arme, Exotisch; freie Aktion: Abschuss Fangharken (Klein), OR: 4, Einziges Ziel: bis menschengroß, bei Treffer: vergleichende KR-Probe, gewinnt das Ziel ist der Angriff wirkungslos, gewinnt die Schießende wird das Ziel vor die Schießende bewegt ohne sich zu drehen.	10 (S)
Weißstahltrutz (See)	Pz: 5, PP: 8, Sch: 3, Ds: 3, B: 2, L: 6	Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Massiv, Resistenz: Strahlung	14 (S)
Seidenstahlkleid	Pz: 2, Sch: 2, B: 0, L: 3	Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Resistenz: Strahlung, CH: +1	16 (SE)

Piratenklan - Die letzten Zeugen

Innerhalb des Klans herrschen flache, aber strenge Hierarchien. Die Agenten sind größtenteils unabhängig und verrichten autonom ihre Arbeit. Ihnen werden Aufträge zugeteilt, die sofort und nach besten Kräften erfüllt werden müssen. Agenten des Klans kennen immer nur ihren nächst höheren Vorgesetzten, der ihnen die Aufträge überträgt, und alle, die ihnen untergeben sind. Niemand, außer das geheime Haus, kennt mehr Namen oder Strukturen innerhalb des Klans. Der Kontakt mit den Zeugen beschränkt sich demzufolge meistens auch auf eine Person.

Ränge

0-9 G: Agent – Stütze für alle Operationen der Zeugen, kennt nur seinen Vorgesetzten

Erhält: Tarnidentität, Zugriff auf Sallix, Diplomatieausrüstung bis S um 20% vergünstigt

10-19 G: Leitagent – wirbt und weist Agenten an, Zugang zu höherwertigen Aufträgen. Ist einem Operator unterstellt.

Erhält: Erlaubnis Agenten anzuwerben und sie für die eigenen Aufträge einzusetzen, Diplomatieausrüstung bis SM um 30% reduziert

Ab 20 G und Netzwerk aus mindestens 5 Agenten: Operator – plant eigenständig eigene Operationen, mit bis zu 3 Leitagenten; ist dem geheimen Haus unterstellt;

Erhält: wird von den anderen Häusern kostenfrei unterstützt; Diplomatieausrüstung bis SE um 50% reduziert

Rahmendaten

Werte: Effizienz, Sorgsamkeit, Planung

Tabus: fahrlässig Informationen preisgeben, Neutralität verletzen

Ziele: Aufklärung und Verurteilung der Verbrechen des Kosme, Demaskierung des Hohen Rates, Vereinigung des Regens

Tätigkeitsfelder: Informationshandel, Informationsdiebstahl, Kontaktvermittlung

Verbündete: keine, geheim: die zerbrochene Maske (2G: +1G)

Feinde: keine, geheim: Kosme, Hoher Rat

Leistungen

Klan: Schutz vor Feinden und der Kosme, Vergeltung für Angriffe, Befreiung aus Gefangenschaften, Zugang zu Fraktionsorten und Fraktionspersönlichkeiten

Informationswirtschaft: Jede brisante Information, die der Charakter an den Vorgesetzten weiterleitet wird, wird wie folgt entlohnt:

Lohn = (Ziel + Bedeutung) x Modifikator:

Ziel: lokale Person/ Straßenwissen – 10 AWE
Planetar bekannte Person/ verborgenes Wissen – 100 AWE

Bekannte Persönlichkeit/ interportales Ereignis/ geschütztes Wissen – 250 AWE

Bedeutung: gering (betrifft keine große oder kleinere Fraktion, wenig Profit für Unternehmen, Bandenniveau) +0 AWE

mäßig (betrifft kleinere Fraktionen, Folgen verursachen temporäre Veränderungen, es bieten sich Gewinne oder politische Einflussnahme) +100 AWE

hoch (betrifft größere Fraktionen, Folgen verursachen permanente Veränderungen auf dem Planeten, zwingt große Fraktionen zum Handeln, Verschiebung des Machtgleichgewichts) + 250 AWE

Modifikatoren: betrifft die Kosme oder den Hohen Rat: x2

betrifft die Geschwister: x1,5

betrifft einen Klan: x2,5

betrifft die Maske: x0 aber ab 200 AWE G: +1

Ab 10 G: Netzwerk aufbauen

Leitagenten dürfen auf allen Welten Netzwerke aufbauen, die für sie arbeiten. Netzwerke generieren Unterstützungspunkte (UP). Diese können pro Spielsitzung oder Zyklus ausgegeben werden. Sie werden mit der neuen Spielsitzung wieder aufgefüllt, sammeln sich aber nicht an.

1. Zuflucht einrichten – der Charakter muss ein getarntes, abhörsicheres Versteck mit mindestens 1x Computerkern, 1x Energiegenerator (Jäger), 1x Geldusche, 2x Kabine (karg) und 1x Kombüse schaffen.

2. Erster Agent – der Charakter muss mit größter Vorsicht einen geeigneten Kandidaten beobachten, auswählen und prüfen. Er darf dabei keine Informationen über sich oder die Zeugen offenbaren. Dies ist ihm erst erlaubt, wenn er sich der Loyalität des Kandidaten sicher ist.

3. Netzwerk erweitern – von diesem Punkt aus, kann der Charakter sein Netzwerk beliebig mit Agenten und Kontakten erweitern.

Zuflucht

Das Netzwerk und seine Möglichkeiten sind nur verfügbar, solange die Zuflucht, das Hauptquartier aller Operationen, nicht entdeckt wurde. Es lässt sich mit beliebigen Räumen

aus den Tabellen für Schiffsausrüstung aufrüsten. Desto größer und auffälliger die Zuflucht jedoch wird, desto höher wird das Entdeckungsrisiko. Wurde die Zuflucht einmal entdeckt, muss sie in 1W6 Wannen evakuiert werden, weil sie ansonsten angegriffen wird. Jede Ausrüstung wird dadurch zerstört und alle noch darin verbleibenden Agenten getötet. Das Entdeckungsrisiko beginnt bei 0. Nach jedem Agentenauftrag wird darauf gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Entdeckungsrisiko, wird die Zuflucht entdeckt. Es gelten folgende Modifikatoren:

Zuflucht-Modifikatoren

Welt hinter dem 4. Tor: -1

In der Wildnis gebaut: -2

In einem abgelegenen Stadtteil gebaut: -1

je nach Tarnung der Zuflucht: -1 bis -3

jeder Kontakt, der geeignet ist, die Zuflucht zu verbergen und dafür genutzt wird: -1 bis -3

jede Allianz oder Vertrag mit Fraktionen zum Schutz der Zuflucht: -2

jede Feindschaft mit Fraktionen: +2

je 10 Energieverbrauch: +1

je 30 Raumeinheitennutzung: +1

Für jeden Agenten nach dem ersten: +1

Auftrag-Modifikatoren (gelten nur für den nächsten Entdeckungswurf)

Agent gefangengenommen: +3

Agent verhört: +10

Agent getötet: +5

Auftrag gegen ein Unternehmen: +2

Auftrag gegen einen Klan: +3

Auftrag gegen das Syndikat: +4

Auftrag gegen Tor: +5

Auftrag gegen die Kosme: +6

Auftrag gegen Welle: +7

je Misserfolg bei einem Auftrag: +1

je nicht genutzter Erfolg bei einem Auftrag:

-1

Agenten

Wenn Agenten als vollwertige Charaktere eines Spielers erschaffen werden sollten, kann dazu die schnelle Charaktergenerierung auf Seite 430 und jeweils eine reguläre Probe in einer der Fertigkeiten für den Auftrag verwendet werden. Für eine einfachere Handhabung und bessere Übersicht empfiehlt sich jedoch folgende Agentenerschaffung:

Für jeden neuen Agenten dürfen bis zu 3 Fertigkeiten mit einer Stufe von 4, zwei von 6 und eine von 8 gewählt werden. Diese lassen sich normal steigern. Pro Auftrag erhält ein Agent 1 EP mit Ausnahme des Informationshandels.

Schließt er ihn erfolgreich ab, erhält er zusätzlich 1 EP. Um zu sehen, ob er bei einem Auftrag erfolgreich ist, werden die Fertigkeiten des Agenten, die im Auftrag benötigt werden, addiert und die Schwierigkeit davon subtrahiert. Es wird nun 1W20 gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner gleich den nun noch übrigen Wert, ist der Auftrag erfolgreich.

Beispiel: Andor schickt seinen Agenten zum Informationshandel. Er besitzt Geheimes Wissen auf Stufe 8 und Planetologie sowie Wirtschaftswissen auf Stufe 6. Damit hat er insgesamt einen Wert von 20. Er würfelt eine 8. Dieser Wurf wird von der Spielleitung um +2 erschwert, da sich das Netzwerk auf einer sicheren, zivilisierten Welt befindet, auf der es weniger Interesse an diesen Dienstleistungen gibt. Das Ergebnis wird also zu einer 10. Damit ist der Auftrag erfolgreich. Die Differenz von dem Ergebnis 10 zum Agentenwert 20 ist 10. Damit erhält Andor 10x5, also 50, AWE. Der Komfortwert der Zuflucht für den Agenten ist +5. Nun wird 1W20 gewürfelt. Bei 1-5 darf er noch einen Auftrag (aber nur noch diesen) in diesem Zyklus durchführen.

Scheitert der Auftrag, wird 1W20 gewürfelt:

1-5 Agent konnte entkommen

6-10 Agent wurde gefangen genommen

11-15 Agent wurde verhört

16-20 Agent wurde getötet

Jedem Agenten darf 1 Auftrag zugewiesen werden. Er benötigt mindestens 1x Kabine (karg) für sich. Ist der Komfortwert negativ, wird für jeden Agenten nach jedem Auftrag und Zyklus 1W20 gewürfelt. Wird bei -1 eine 20, bei -2 eine 19 usw. gewürfelt, beenden sie die Zusammenarbeit und werden abtrünnig. Jeder Punkt in positiven Komfort zählt als zu erwürfeln Zahl für einen zusätzlichen Auftrag. Bei einem Komfort von 5 muss demzufolge eine 1-5 gewürfelt werden, damit 1 Agent einen zusätzlichen Auftrag erfüllen kann.

Agenten profitieren von allen Boni von Ausrüstung, Vorteilen oder gebauten Räumen der Zuflucht, wie Spielercharaktere.

Aufträge

Beschatten – Pro Erfolg darf 1 Frage zu einem Spielerauftrag gestellt werden oder pro Erfolg wird ein Agentenauftrag um -1 erleichtert: Maskerade, Schleichen, Zugriff

Diebstahl – ein spezieller Gegenstand wird gestohlen: Schleichen, Sicherheit, Diebstahl

Informationshandel – kann nicht scheitern,

Differenz der Erfolge des Ergebnisses zum Fertigkeitenwert x 5 AWE: Geheimes Wissen, Planetologie, Wirtschaftswissen

Kandidaten/ Kontakt finden – Scheitern hat keine Konsequenz. Ein rekrutierbarer Agent wird entdeckt/ Kontakt erzeugt – Maskerade, Menschenkenntnis, Rhetorik

Sabotage – schaltet gezielt ein (Sicherheits-) System aus und senkt so Erschwernisse von Aufträgen: Computerkenntnis, Mechatronik, Zugriff

Orientierung: einfache Sicherheitsmaßnahmen wie Wachen, einfache Schlösser oder Videoüberwachung: +3

verstärkte Sicherheitsmaßnahmen wie Zäune, Hunde und Patrouillen: +6

komplexe Sicherheitsmaßnahmen wie Tresoranlagen, ständige Drohnenüberwachung oder Elite-Sicherheitspersonal: +9

Unterstützung – die Werte eines anderen Agenten werden zu einem Auftrag addiert

Vertuschen – alle Erfolge des Agenten werden verdoppelt und einem Auftrag zugeordnet. Sie gelten als Senkung des Entdeckungsrisikos oder können bei einem Spielerauftrag ihre Spuren verwischen: Ermittlung, Heimlichkeit, Terrainerfahrung

Kontakte

Neben Agenten können dem Netzwerk auch Kontakte hinzugefügt werden. Diese entstehen automatisch, wann immer das Kollektiv den Vorteil: „Kontakt“ erhält. Sie können auch über Aufträge generiert werden. Kontakte werden mit ihrer unten stehenden Zahl x 10 AWE in Geschenken bezahlt. Dafür genießen sie je 1-3 UP, wenn sie zum Auftrag passen. Sie werden mit 1W20 minus der Erschwernis der Spielleitung erschaffen.

Beispiel: Das Netzwerk befindet sich auf Tel-sios. Die Spielleitung schließt die Ergebnisse 5-6, 11, 16-17, 19 und 20 aus und wählt bei ihnen das nächst niedrigere Ergebnis. Andor würfelt eine 20, die dadurch zu einer 18 wird. Den Klan-Kontakt muss Andor aber nun nochmal mit 1W20 bestätigen. Würfelt er keine 1-10, war die Suche schlicht nicht erfolgreich, doch der Agent muss nicht fliehen. Das Klanmitglied gehört zum Schwan. Für einen Einbruch in eine Oper des Schwans, bezahlt das Kollektiv 18x 10 AWE in Form eines aufwendigen Anzuges und erhält dafür 3 UP, weil es perfekt für diesen Auftrag geeignet ist.

- 1: Unsichtbare, Bettelnde
- 2: Diebchen, Einzelgänger
- 3: Bandenmitglied

4: Religion, geheimer Zirkel

5: Natur (Einsiedelnde, Einzelgänger)

6: Agrarwirte (Bauern, Dorfbevölkerung...)

7: Zivilist, Unterschicht, arbeitslos

8: Zivilist, einfache Arbeiten (Bau, Müll...)

9: Zivilist, Mittelstand (Fahrende, Büro...)

10: Zivilist, gebildet (Meisterberuf...)

11: Zivilist, studiert (Beamte, Lehrer...)

12: Zivilist, freischaffend (Autor, Kunst...)

13: Söldner

14: Soldaten, planetar

15: Wissenschaftende

16: Unternehmen (Reinmetall, Duo...)

17: US (Form, Seele, Tor, Welle)

18: Klan (muss mit 1-10 bestätigt werden)

19: Kosme (muss mit 1-5 bestätigt werden)

20: Glänzend (muss mit 1-3 bestätigt werden)

Ablenkung erzeugen – 1 UP pro abgelenkten Wachposten, nur einmal pro Auftrag nutzbar

Ausrüstung verstecken – 1 UP pro 2 Last

Exfiltration – 80% Wahrscheinlichkeit, dass beim Scheitern Agent entkommt, 3 UP

Informationen besorgen – allgemeine Daten über Räume, Personen, Waffen, 1 UP

Zugang öffnen – eine wichtige, nicht gesicherte Tür, Luke oder ein Fenster wird geöffnet, 2 UP

Sallix: Der Charakter kann präzise Informationen zu jedem kriminellen, politischen und wirtschaftlichen Thema abrufen. Für besondere Geheimnisse benötigt es mindestens 15 G. Um das Wissen abrufen zu können, wird eine Geheimes Wissen-Probe (BI, IZ, KE) erschwert um die Bekanntheit des Wissens durchgeführt. Eine Orientierung:

+4 bei Ereignissen mit bekannten Persönlichkeiten oder großen Fraktionen

+2 bei den Themen Himmel, Wolken und Ereignissen bis zum 4. Tor

-2 bei Klanangelegenheiten

-4 bei lokalen Personen oder Banden

-6 bei unbekannten Personen oder nicht registrierten Ereignissen

Sallix bietet Informationen zu allen bekannten Personen, ihren Krankenakten und privaten Details.

Verpflichtungen

Neutralität: Das Kollektiv darf niemals aktiv eine Seite wählen. Es mischt sich nirgendwo ein und bietet allen seine Dienste an.

Unsichtbar: Die Spuren der Agenten müssen verwischt und sie selbst unsichtbar sein. Es gilt eine absolute Verschwiegenheitspflicht.

Piratenklan - Die zerbrochene Maske

Die Mitglieder der Maske entspringen allesamt der Piratenelite. Unter ihnen herrscht eine Ebenbürtigkeit, die sich nur durch die persönliche Gunst der Königin in Rot unterscheidet. Sie allein bestimmt, wer würdig ist, und sie allein entscheidet, ob ein Kandidat würdig ist.

Ränge

0-5 G: Unbefleckter – das Mitglied muss sich noch beweisen. Nach der Erlangung von 5 G wird es in das Haus Unser Antlitz oder die Weltenbühne eingeordnet

Erhält: Schwarzlichtgewehr als Leihgabe, 50 AWE pro Zyklus

6-14 G: Splitter – Hauptpersonal, Ordnungskräfte, Diplomaten, Richter; verfolgen eigenständig die Interessen des Klans

Erhält: Schwarzlichtgewehr als Besitz (Seite 549), Diplomatenstatus, Richterfunktion, Splitter-Rüstung, 70 AWE pro Zyklus

15-25 G: Fragment – Disponenten und Führungspersonen, die die Splitter anweisen und regelmäßig Rat mit der Königin in Rot halten

Erhält: Zuarbeit der letzten Zeugen und aller verbündeter Banden, Fragment-Rüstung

Ab 15 G: DAler – dem Charakter wird der Zugang zum Haus Drei Augen eröffnet, wenn er einen Profi-Auftrag Attentat erfüllt

Erhält: 100 AWE pro Zyklus, Amygdala-Rüstung, Drei Ängste, Zugang und Ausbildung auf Ho-Ka-Mi (Seite 549, 636)

Ab 26 G: Vertraute – Veteranen der Maske können in die Königinngarde eintreten. Sie ist das persönliche Gefolge der Vitaki. Sie beraten und beschützen sie.

Erhält: politisches Ministeramt im Klan, Garde-Rüstung, +100 AWE pro Zyklus, bis zu 10 Wert und 4 Prestige für eigene Projekte, die die Königin in Rot genehmigen muss

Rahmendaten

Werte: Friedenswahrung, Bestrafung bei Gesetzesbruch, Menschlichkeit

Tabus: Gräueltagen, Kriegsverbrechen

Ziele: Sturz der Kosme, Vereinigung des Regens

Tätigkeitsfelder: Interportale Politik, Recht-durchsetzung, Verwaltung der Kläne

Verbündete: UHA (4G: +1G), zahlreiche Banden auf allen Welten (3G: +1G), Silberfalken, geheim: die letzten Zeugen (2G: +1G)

Feinde: Kosme (1G: -3G), Unternehmen der Wolken (1G: -1G), geheim: Fassusthulla-Syndikat

Leistungen

Ab 15 G: Disponent: Der Charakter erhält 1 Unterstützungspunkt (UP) und für je 2 Gunst über 15 einen weiteren. Diese können für Aufträge eingesetzt werden. Sie sammeln sich nicht an, sondern füllen sich pro Auftrag wieder auf:

Audienz – der Auftrag ist von solcher Wichtigkeit, dass die Königin in Rot ihn aktiv unterstützt, +10 UP, muss sich verdient werden

Banden – sie bereiten Ausrüstung, Extraktion oder Zugänge vor, 1 UP

Drei Augen – ein DAler unterstützt den Charakter bei seinem Auftrag, 3 UP

Silberfalte – ein Silberfalte unterstützt den Charakter bei seinem Auftrag, 3 UP

Splitter – ein Splitter unterstützt den Charakter bei seinem Auftrag, 2 UP

Zeugenbericht – die letzten Zeugen lassen einen sehr detaillierten Bericht über Feinde, Gebäude, Waffen und Ziele zukommen, 2 UP

Diplomatische Immunität

Für alle Organisationen, außer der Kosme und Tor, besitzt das Kollektiv zusätzlich das Rufprädikat Repräsentanten und Immunität: Gesellschaft.

Klan: Schutz vor Feinden und der Kosme, Vergeltung für Angriffe, Befreiung aus Gefangenschaften, Zugang zu Fraktionsorten und Fraktionspersönlichkeiten

Masken-Einfluss

Gibt die Wertschätzung und das Gewicht des Charakters bei anderen Personen und Institutionen an. Masken-Einfluss wird durch den Charakter, seiner Position, seinen Bündnissen, Verurteilungen und Handlungen angesammelt. Er kann ihn jederzeit für die hier angegebenen Vorteile ausgeben, unabhängig davon, welche Bereiche sie betreffen. Ein Charakter erhält politischen Einfluss durch:

Ministeramt in Telsios: +2 Einfluss pro Zyklus

DAler: +2 Einfluss pro Zyklus

Jeder Vorteil Kontakt/ Freundschaft zu bekannten Persönlichkeiten des Regens: +1/+2 Einfluss pro Zyklus

Jede Allianzstufe befreundet/ verbündet: +1/+2 Einfluss pro Zyklus

Urteile:

Bei Urteilen wird einmaliger Masken-Einfluss addiert, dieser ergibt sich aus:

Fraktionen: Banden, Zivilisten, Kollektive/

+1 Einfluss

wichtige Handelnde, kleinere Unternehmen, wichtige Anführende/ +2 Einfluss

Kläne, große Fraktionen: +3 Einfluss

Fallbedeutung: leichte / mittlere / schwere

Straftat gegen die Maske: +1/+2/+3 Einfluss

Überzeugende Beweisführung: +2 Einfluss

Herstellung des Gleichgewichts unter den Streitparteien: +2 Einfluss

Einflussstrafen

Werden bei einem Urteil diese Ziele nicht erreicht, also bleibt der Streitfall ungelöst und die Streitparteien unzufrieden, wird der Gewinn an Masken-Einfluss in Negative verkehrt. Außerdem gilt:

Jede Allianzstufe verfeindet/ verhasst: -1/-2 Einfluss pro Zyklus

Jedes für die Maske negative Rufprädikat: -1 Einfluss pro Zyklus

Anwendungen für politischen Einfluss

Er kann für folgende Effekte eingesetzt werden (er kann auch immer für das Gegenteil eingesetzt werden):

Ausnahmestand: Ein lang vorbereiteter Aufstand beginnt. Es gilt nur noch das Kriegrecht. 30 Einfluss.

Mobilisierung: Demonstrationen und Streiks werden organisiert. 6 Einfluss.

Haftbefehl: Gegen eine bestimmte Person wird ein Haftbefehl bei staatlichen Organen und der Kosme fingiert erlassen. 2 Einfluss.

Medien: Für je 1 Einfluss pro 1 Prestige können Falschnachrichten verbreitet oder Nachrichten zensiert werden (Seite 441).

Militäreinsatz: Lokal begrenzter Einsatz von Streitkräften mit einem bestimmten Auftrag. Pro eingesetzten Wert an Ausrüstung müssen je 5 Einfluss aufgewandt werden (Seite 441).

Politik: Für je 1 Einfluss pro 1 Prestige kann ein politischer Gegner diskreditiert/ sich vor dem Prestigewert feindlicher politischer Attacken geschützt werden (Seite 441).

Polizeieinsatz: eine Polizeieinheit wird aufgrund eines fingierten, dringenden Verdachtes zu einem Ort oder einer Person geschickt. 3 Einfluss.

Sondergenehmigung erhalten: Dem Charakter wird eine bestimmte Handlung erlaubt, die ansonsten verboten wäre, wie den Zutritt zu einem geschützten Bereich oder die Nutzung einer staatlichen Datenbank. 2 Einfluss für bewachte Einrichtungen, wie Büroräume. 4 Einfluss für vertrauliche Bereiche, wie Ordner mit sensiblen Daten. 6 Einfluss für streng

bewachte Bereiche mit bewaffneten Sicherheitskräften. 10 Einfluss für geheime Bereiche, wie Geheimlaboratorien, Kommando oder Führungseinrichtungen.

Straftaten: Die Straftaten einer Person werden aufgehoben/ fingiert/ bekräftigt. 2 Einfluss pro Kosme-Strafen-Stufe (Seite 537).

Transaktion: Ein bestimmtes Konto wird eingefroren oder Bewegungen darauf nachvollzogen. 1 Einfluss je 500 AWE.

Die Kosten für politischen Einfluss können durch vorherige Aktionen der Spieler, nach Maßgabe der Spielleitung, reduziert werden. Grundsätzlich werden bei Besitz eines entsprechenden Projektes, wie einer Medienanstalt für die Medienmanipulation oder ein Hauptquartier für einen Militäreinsatz, die Kosten halbiert.

Für jede politische Einflussnahme gilt aber, dass politische Akteure darauf reagieren, ermitteln und dem Charakter ebenfalls Kooperationen anbieten oder mit eigenen politischen Aktionen schaden. Es gilt dabei das Vergeltungsprinzip. Es wird in gleicher Weise und mit gleicher Intensität zurückgeschlagen.

Ab 6 G: Richter und Henker: Das Kollektiv darf eigenständig Fälle verhandeln. Es darf, falls für den Fall relevant, beliebig Personen befragen und Untersuchungen anstellen. Wer sich dagegen wehrt, begeht ein mittleres Verbrechen gegen die Maske. Die Straftaten orientieren sich an:

Leicht: Diebstahl, Körperverletzung, Einschüchterung – Rückgabe der Gegenstände, Entschädigungsgeld, Vertreibung

Mittel: Mord, Zerstörung, Menschenhandel – Zerschlagung der Bande, Eliminierung der Anführenden, Druck auf höhere Ebenen für Wiedergutmachung

Schwer: Kooperation mit der Kosme, Edikte der Vitaki gebrochen – Angriffserlaubnis auf andere Kläne, Wahrheitsfolter gestattet, Auslöschung von ganzen Standorten erlaubt

Verpflichtungen

Die Königin: Pflicht der Königin in Rot treu zu dienen, ihr Leben zu schützen und ihre Wünsche zu erfüllen

Menschlichkeit: Verbot von Gräueltaten, sadistischer Folter, Tötungen ohne Indizien auf Straftaten, Machtmissbrauch

Waffen der Maske				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Gunst
Schwarzlicht-Gewehr	7E	SF: 2, L: 4, OR: 13, K: 2	Gewehr, Ho-Ka-Mi, Rückstoßfrei, Schildbrechend 1, Unsichtbar, Zermürbung 1	6 (V)
Schwarzlicht-Pistole	4E	SF: 2, L: 1, OR: 6, K: 1	Ho-Ka-Mi, Klein, Rückstoßfrei, Schildbrechend 1, Unsichtbar, Zermürbung 1	6 (V)
Drei Ängste (Drei Augen)	X mal 2 +6E	SF: 1, L: 8, MR: 4, K: 0	Einrichten 2, Ho-Ka-Mi, Rückstoßfrei, Schildbrechend 2, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie, Unsichtbar, Zermürbung 3	15 (SE)

Rüstungsmodifikationen der Maske			
Name	Steckplatz	Besonderheiten	Gunst
Handkinetor	Arme	Jeder Faustkampf- und Kampfsportangriff sowie Abwehr mit den Händen lädt den Kinetor um 2 auf. Bei einem beliebigen Angriff oder Abwehr können die Ladungen 1:1 in Betäubung X oder 2:1 in Zurückwerfen X oder zusätzlich für 4:1 in +1P umgewandelt werden (max. 10 Ladungen).	10 (S)
Sohlenzündung	Beine	Beide Beine erhalten P: 2, die für eine freie Aktion oder als Reaktion zu einem beliebigen Zeitpunkt im Kampf ausgelöst werden. Alternativ erhalten Angriffe mit den Beinen +1E und Entzündend	10 (S)

Rüstungen der Maske			
Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Gunst
Splitter-Rüstung	Pz: 1, PP: 4, Sch: 0, L: 3, B: 1, P: 4	Bereich: Rumpf, Resistenz: Chemie, alle übrigen PP lassen sich in einer freien Aktion absprenge mit: 1P pro PP, R: N, trifft automatisch, je 4 PP verliert die Rüstung Pz: -1, L: -1, B: -1, Telsios	6 (V)
Fragment-Rüstung	Pz: 2, PP: 8, Sch: 1, Ds: 1, L: 4, B: 2, P: 4	Bereich: Rumpf, Resistenz: Chemie, alle übrigen PP lassen sich in einer freien Aktion absprenge mit: 1P pro PP, R: N, trifft automatisch, je 4 PP verliert die Rüstung Pz; -1, L: -1, B: -1, Telsios	15 (S)
Garde-Rüstung	Pz: 3, Sch: 3, Ds: 3, L: 5, B: 0, P: 4	Bereich: alle, Immunität: All, Chemie, Resistenz: Hitze, Kälte, Strahlung, Tarnsystem, Telsios	26 (SM)
Amygdala-Rüstung	Pz: 5, Sch: 4, Ds: 4, L: 9, B: 0, P: 2 +3 BE, +4 KR, +2 KO	Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Massiv, Resistenz: Strahlung, Tarnsystem, Telsios Bei Entdeckung in R: 6 Prä: -4 und Ang: -2 gegen das Ziel (nur optische Zielerfassung)	15 (SE)

Piratenklan - Fassusthulla-Syndikat

Das Syndikat ist nur dem Namen nach ein Klan. Es ist wie ein Unternehmen aufgebaut und seine Mitglieder sind dabei in verschiedene Abteilungen unterteilt.

Ränge

Der Hass

ab -1 G: Ungläubiger – vom Glauben abgefallene und alle, die die Weisheit enttäuscht haben, werden in den dunklen Einrichtungen gefoltert, gebrochen und zu Soziopathen geformt, die auf die Feinde des Syndikats losgelassen werden.

Erhält: Charakter verliert seine Freiheit, erhält dafür genetische und kybernetische Verbesserungen (Seite 898).

Die Treuen

0-2 G: Sandträger – Sie verrichten die einfachsten Aufträge. Sie gelten als entbehrlich und Farsahs Funke muss in ihnen noch abgewogen werden

Erhält: kein Vorteil

3-9 G: Treuer – Gewöhnliche Arbeitnehmende, stemmen der Hauptteil der Aufgaben

Erhält: 20 AWE pro Zyklus

10-19 G: Sohn – Projektleiter, die die Treuen rekrutieren und anleiten

Erhält: 40 AWE pro Zyklus und auf sein Syndikatkonto 80 AWE pro Zyklus, davon darf er sich Treue für sein Projekt anheuern (Preise und Missionen stehen bei Aufträgen)

Ab 20-25 G: Vater – Geistlicher, der seine Söhne koordiniert und Aufträge vergibt

Erhält: 100 AWE pro Zyklus und 200 AWE auf sein Syndikatkonto. Reinheit: min. 3. Er kann alle Glaubensakte lernen (Seite 346).

Die Weisheit

ab 26 G sowie Gunst des Emirs: Pascha – Aufseher einer Welt, koordiniert die Väter nach den Zielen des Emirs

Erhält: 250 AWE pro Zyklus und 500 AWE pro Zyklus auf sein Syndikatkonto, er darf bis zu Väter anheuern

durch die Gunst von Amera Yuba: Emir – geschäftsführender Vorstand, dient nur Amera Yuba und der Gier

Erhält: die Kontrolle über das Syndikat, 1000 AWE pro Zyklus und 2000 AWE pro Zyklus auf sein Syndikatkonto

Rahmendaten

Werte: Respekt vor Leistung, Unternehmungstum, Patriarchat

Tabus: Wortbruch, Bruch von Farsahs Gesetzen, Bruch von Geschlechterrollen

Ziele: Profit, geheim: Zerschlagung aller großer Kläne, Erforschung der Torzollfreiheit

Tätigkeitsfelder: Drogen- und Menschenhandel, Mord, Terror, Krieg, Übernahmen

Verbündete: Yuba, geheim: Tor (3G: +1G)

Feinde: Kosme (1G: -2G), geheim: alle Kläne

Leistungen

Klan: Schutz vor Feinden und der Kosme, Vergeltung für Angriffe, Befreiung aus Gefangenschaften, Zugang zu Fraktionsorten und Fraktionspersönlichkeiten

Unternehmensförderung: alle Unternehmen, die die Zielvorgaben erreichen, unabhängig ihrer Legalität, können gefördert werden.

Ab 5G stellt das Syndikat 1 Wert und 1 Prestige bereit

Ab 7 G: 2 Wert und 1 Prestige

Ab 9 G: 2 Wert und 2 Prestige

Ab 11 G: 3 Wert und 3 Prestige

Von nun an erhöht sich aller 3 G Wert und Prestige um 1. Die Ressourcen können frei investiert werden, solange das Syndikat dadurch seine Ziele erreicht.

Alle durch diese Förderung aufgebauten Projekte gehören dem Syndikat. Der Charakter darf sie sich aber von ihm, für den eingesetzten Wert (nicht Prestige), abkaufen.

Pracht: Geld ist Leistung und Kalimannen folgen Männern von großer Leistung. Der Charakter sollte sich ein entsprechendes Heim bauen, in dem auch Glaubensdienste möglich sind. Aller 2/4/6/10 Komfortpunkte senken sich die Kosten von Sandträgern/Treuen/Söhnen/Vätern um 25% (bis 0). Wenn sie auf Missionen geschickt werden, ist ihre Erfolgsgrundchance, die noch mit der des Ziels addiert werden muss: Sandträger/ Treue/ Söhne/ Väter: 50/ 70/ 90/ 110%

Pro Zyklus kann 1 Mission ausgewürfelt werden, für die 1 Diener entsandt werden darf. Dies kann auch die Zielvorgabe des Charakters sein. Erfolgswahrscheinlichkeiten stapeln sich nicht. Sie dürfen aber nach Maßgabe der Spielleitung durch Ausrüstung und kreative Ideen um bis zu 15% erhöht werden.

Verpflichtungen

Geschäftsfähigkeit: Das Geschäft ist das höchste Gesellschaftsprinzip. Vertragsbedingungen müssen eingehalten und Schulden bezahlt werden.

Zielvorgaben: jedes Mitglied des Syndikates erhält eine Zielvorgabe, die es in in einer bestimmten Zeit erreichen muss. Ansonsten verliert es Gunst in Höhe der Gunstbelohnung und kann degradiert werden. Es wird, je nach Rang, eine Auftrags Art und ein Ziel ausgewürfelt. Die Belohnung ergibt sich daraus.

Auftragsart

Sandträger (je 2 Zyklen):

- 1: Aufmischen (körperlicher Angriff auf ein Ziel, keine schweren Wunden), 150 AWE, G: +1;
- 2: Beschädigen (Zerstörung von teurem Eigentum des Ziels, Denkmäler), 100 AWE, G: +1;
- 3: Stehlen (Diebstahl eines besonderen Gegenstandes), 125 AWE, G: +1

Treue (je 4 Zyklen):

- 1: Ausliefern (Transport illegaler Ware), 250 AWE, G: +1
- 2: Ablenken (Inszenierung, Störung von Sicherheitspersonal, Teil eines Überfalls oder Gerichtsfalls) 100 AWE, G: +1
- 3: Bewachen (Personenschutz, Eskorte), 200 AWE, G: +1
- 4: Sabotieren (Sicherheitsanlagen stören, Fahrzeuge präparieren), 200 AWE, G: +1
- 5: Töten (Zielperson ausschalten), 250 AWE, G: +1
- 6: Verdunkeln (Beweise und Zeugen beseitigen), 300 AWE, G: +2

Sohn (je 6 Zyklen):

- 1: Aufklären (hochsensible Daten, Informationen über Truppenstärke oder Geheimwege müssen erlangt werden), 500 AWE, G: +1
- 2: Besetzen (eine Anlage muss ihren Dienst einstellen oder ein Gebäude erobert werden), 650 AWE, G: +1
- 3: Einladen (die Ankunft eines Vaters oder eines Paschas muss angemessen vorbereitet werden, es wird über die Zukunft des Charakters oder die Vorbereitung eines wichtigen Auftrages gesprochen, gemeinsames Gebet und Oppulenz sind Pflicht), G: +3, es wird kein Ziel ausgewürfelt
- 4: Einschüchtern (eine Person in einen Vertrag mit dem Syndikat zwingen, ohne Gewalt anzuwenden, sie ist durch Verbündete geschützt), 400 AWE, G: +2
- 5: Ermitteln (gegen einen Spion, eine Sabotage oder in einem Gerichtsfall müssen Beweise gefunden werden), 500 AWE, G: +2
- 6: Überwachen (Übernahme von 5 Treuen für eine ausgewürfelte Mission eines Vaters, es wird nur ein bestimmter Teil dieser Mission gespielt, für den der Sohn die Verantwortung hat), 500 AWE, G: +2

Vater (je 8 Zyklen):

Aufbauen (ein neuer Standort, wie eine Drogenfabrik oder ein Haus Farsahs soll aufgebaut, beschützt und rentabel werden. Ein Feind, der das verhindern will, wird als Ziel ausgewürfelt), 1000 AWE, G: +2

2: Alliierten (es werden zwei Ziele ausgewürfelt, das erste Ziel ist der Allianzpartner, das zweite Ziel der Allianzgegner. Der Wurf darf, wenn das Ergebnis unlogisch ist, wiederholt werden. Es müssen Voraussetzungen für eine Verhandlung geschaffen und diese dann über das Freizeitsystem Diplomatie abgeschlossen werden), 1500 AWE, G: +2

3: Demonstration (ein Streik muss organisiert und gegen das Ziel durchgehalten werden), 750 AWE

4: Diskreditieren (es muss ein politischer Skandal gegen da Ziel erzeugt werden), 1250 AWE, G: +1

5: Erobern (ein gesamtes Territorium, wie ein Stadtviertel, eine Station oder ein Rumpf im Laden, muss vom Ziel erobert werden), 1500 AWE, G: 1

6: Glaubensdienst (Versammlung der Söhne und Treuen im gemeinsamen Gebet, dieser Ort muss hergerichtet werden und gegen das Ziel geschützt werden), 500 AWE, G: +1

Pascha (je 10 Zyklen):

1: Defensive (Verteidigung einer wichtigen Handelsroute, Schutz von Amara Yuba), 2500 AWE, G: +2

2: Offensive (Eroberung eines Territoriums im Konkurrenzkrieg, Zerstörung eines Großkampfschiffes), 3000 AWE, G: +1

3: Spezialoperationen (Entführung von bekannten Persönlichkeiten des Regens, Datendiebstahl bei Welle, Ausschalten von Vorständen), 3500 AWE

Ziel

Nachdem die Auftragsart ausgewürfelt wurde, wird noch das Ziel mit 1W10 bestimmt. Dies legt die anzutreffenden Feinde fest und modifiziert die Belohnung sowie die Erfolgchance für Missionen.

1: Banden: kein Bonus, Chance: +10+1W10%

2: Freygard: x1,25 AWE, G: +1, Chance: -(15+1W20) %

3: Geschwister (außer Tor, Welle): kein Bonus, Chance: -(10+1W10) %

4: Klan: x1,25 AWE, Chance: -(25+10) %

5: kleinere Fraktionen: kein Bonus, Chance: -1W20 %

6: Kosme: x2,5 AWE, G: +1, Chance: -(50+1W10) %

7: Maske: x1,5 AWE, Chance: -(25+1W20) %

8: Tor: es wird ein neues Ziel ausgewürfelt. Ist es nochmals Tor wird der Auftrag durchgeführt: x4 AWE, G: +5, Chance: -(60+1W10)

9: Unternehmen: kein Bonus, Chance: +1W10 %

10: Welle: x1,75, G: +2, Chance: -(40+1W20) %

Waffen des Syndikates				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Gunst
Traditioneller Krummsäbel	1W3+3P	L: 1, R: N	Einfach, Reißend 4, Stil: Finesse; Ini: +1 für jede KR in R: N (max. +3), endet mit aktuellem Nahkampf	3 (Ü)
Gesalbter Krummsäbel	1W3+2P +1E	L: 1, R: N	Entzündend, Reißend 4, Stil: Finesse, Ini: +1 für jede KR in R: N (max. +3), endet mit aktuellem Nahkampf	10 (S)
Steinigungswerfer – Bestrafung	1W3+1P	SF: 5, L: 4, OR: 6, Mun: 10	Betäubung, Dauerfauer 1, Einfach, Exotisch, Illegal, Ungenau, Unterdrückung, kann keine andere Munition verwenden.	6 (S)
Impulsstiefel	1P+2D	L: 1, R: N	Betäubung, Klein, Stil: Finesse, Zurückwerfen 2, der Schaden und die Waffenbesonderheiten werden zusätzlich zu allen Effekten eines Faustkampf- oder Kampfsportangriffes, der die Beine nutzt, addiert (Angriff bleibt Einfach)	14 (S)
Partikelstromgewehr	5E	SF: 2, L: 4, OR: 10, K: 2	Betäubung 2, Gewehr, Hell, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei, Störangriff 2; Getroffene Fernkampfaffen verlieren für ihren nächsten Schuss (nicht Salve) die Waffenbesonderheit Präzise. Wenn sie diese nicht besitzen, gelten sie als Ungenau (Effekt ist stapelbar).	15 (SE)

Rüstungen des Syndikates			
Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Gunst
Ridaya – Gebetsanzug	Pz: 0, Sch: 0, L: 1, B: 0, P: 4	Bereich: Alle, Alle Religionsproben: +1	3 (Ü)
Tuchrüstung	Pz: 0, Sch: 0, L: 3, B: 0, P: 4	Bereich: Alle, Resistenz: Hitze, durch Hartfäden gegen Waffen mit Einfach: Pz: 3	3 (Ü)
Prachtgewand	Pz: 0, Sch: 0, L: 2, B: 0, P: 2	Bereich: Alle, CH: +1, für Kalimann CH: +2	10 (V)
Alaymud – Ikonenrüstung	Pz: 5, Sch: 2, L: 6, B: 2, P: 2	Bereich: Arme, Beine, Rumpf, alle Religionsproben: +1, WI: +1	12 (S)
Lichtkrone	Pz: 1, Sch: 3, L: 1, B: 0, P: 0	Bereich: Kopf, R: 0-1: alle ohne Sichtschutz Ang: -3, Abw: -3, Ausw: -2, Prä: -4, R: 2-4: Prä: -2, R: 5-8: Prä: -1, Hell	12 (S)
Windrüstung	Pz: 1, Sch: 1, L: 5, B: 0, P: 2	Bereich: Alle, Ges: +1, bei halber Bewegung erhalten Angriffe gegen den Tragenden: Prä: -1, bei voller Bewegung: Prä: -2	14 (S)
Brilliant-Rüstung	Pz: 2, Sch: 4, SP: 7, A: 2, Ds: 1, L: 6, B: 1, P: 2	Bereich: Alle, Analyse Taktisch, Immunität: All, Chemie; Resistenz: Hitze, Kälte, Strahlung Energieschaden wird 1:1 in SP absorbiert bis zum SP-Maximum. Übriger Energieschaden erzeugt 1:1 Deeskalationsschaden, der keine Ausdauerschaden verursacht. Erreicht er zu irgendeinem Zeitpunkt 7D (mit D aus anderen Quellen kombinierbar), fallen SP und Sch auf 0. CH: +1	20 (SE)
Kalinata – Quellengewand	Pz: 1, Sch: 1, L: 2, B: 0, P: 4	Bereiche: Arme, Beine, Rumpf. Reinheit: +3, gewährt eine weitere Schicksalszahl	26 (SE)

Piratenklan - Silberfalken

Die besten Piloten des Regens sind keine Verbrecher, sondern kämpfen um ihr Überleben. Durch die schwere Versorgungslage zur Piraterie verdammt, nehmen sie selten Personen außerhalb der Familien in ihren Klan auf. Um zu den Silberfalken zu gehören, muss der Charakter entweder auf dem Felsen geboren sein oder zu den besten Piloten des Regens zählen. Im letzteren Fall können Interessenten dem Alpha-Falken vorstellig werden. Dieser entscheidet, in Absprache mit den anderen Falken und durch eigene Prüfung, ob jemand Neues aufgenommen wird oder nicht.

Die Prüfung von Ariell Triamaht besteht darin, ihr schlicht durch das Asteroidenfeld zu folgen und sie dabei zu einem beliebigen Zeitpunkt ein einziges Mal zu treffen. Es hat noch nie jemand geschafft, sie zu treffen. Aber aus den Versuchen bewertet sie die Fertigkeiten des Piloten. Wenn diese als ausreichend eingeschätzt werden, stellt sie ihn den Familien vor. Der Fels ist ausschließlich in Familien organisiert. Der Charakter muss sich einer anschließen oder eine neue Familie gründen. Dazu muss er die Familien von seinem Wert überzeugen. Ihm werden Fragen gestellt, wie er sich in bestimmten Situationen verhalten würde und wie er dem Felsen dienen wird. Erst wenn alle Fragen beantwortet sind und sich eine Familie bereit erklärt, ihn als Adoptivkind aufzunehmen, wird er offiziell ein Silberfalken und erhält seinen geflügelten Partner. Die Familie des Felsens verdrängt nicht seine erste Familie, ordnet sich ihr aber auch nicht unter. Sie sind rechtlich gleichberechtigt.

Ränge

Ab 0 G: Kücken – Kinder von Suchenden oder Lernende, die Kunst des Fliegens noch lernen müssen

Erhält: kostenlose Lehrende bis Fahren/Fliegen und Kampfpilot 11

Ab 7 G sowie Fahren/Fliegen oder Kampfpilot mindestens 10: **Silberfalken** – suchen nach Vorräten und Baumaterial für den Felsen

Erhält: kostenlose Lehrende für Falkenmanöver, der Alpha-Falken wird zu einer kostenlosen Lehrenden

Rahmendaten

Werte: Wagemut, Pflichtbewusstsein

Tabus: Trägheit, Gewalt gegen die Familie

Ziele: Überleben und Formen des Felsens

Tätigkeitsfelder: Flugdienste, Tierzucht, Raubzüge

Verbündete: die zerbrochene Maske (2G: +1G)

Feinde: Keine

Leistungen

Ruhm: Silberfalken erhalten für Taten Ruhm, die ihrer Legende gerecht werden. Das wären zum Beispiel:

Beweis pilotischer Bestleistungen beim Fliegen: +1 Ruhm (nur einmal pro Auftrag)

Einsatz eindrucksvoller Manöver (wie eines Falkenmanövers): +1 Ruhm (nur einmal pro Kampf)

Sieg bei einem Duell gegen einen guten Piloten/ Anführenden/ eine bekannte Persönlichkeit gewonnen: +1/2/4 Ruhm

Sieg bei einem Kampf in der Unterzahl (Silberfalken allein gegen X Feinde): +X-1 Ruhm

Sieg gegen ein größeres Schiff (Silberfalken war ausschlaggebend dafür): Masse des besiegt Schiffs / 20 in Ruhm

Flucht vor einem überlegenen Feind (mindestens Unterzahl von 1:5): +1 Ruhm

Reise durch tödliche Systeme (wie Thanos, Efreliion, den Pass, Monumentorion oder Emperion, wenn der Silberfalken von der Kosme gesucht wird): +5 Ruhm

Abschluss einer scheinbar unmöglichen Aufgabe: +7 Ruhm

Darüber hinaus ist es dem Spieler freigestellt, wie er seinen Ruhm mehren will. Die oben genannten Punkte sind lediglich eine grobe Orientierung.

Ruhm sammelt sich unbegrenzt und kann jederzeit für etwa folgende Effekte ausgegeben werden:

Geschenkte Rechtshilfe: der Silberfalken darf, wenn er eine Strafe erhält, diese um eine Stufe senken, 3 Ruhm

Geschichten erzählen: Ruhm kann im Verhältnis 1:2 für Bekanntheit getauscht werden

Kontakte knüpfen: der Silberfalken würfelt sich anhand der Liste auf Seite 546 einen Kontakt aus, den er erhält, 2 Ruhm

Kontakt beeindrucken: ein Kontakt darf für 3 Ruhm zu einer Freundschaft oder für 5 Ruhm zu Verehrung aufgewertet werden

Kumpels von der Maske: wenn der Charakter eine positive Beziehung zur zerbrochenen Maske hat, indem er etwa Aufträge für sie fliegt oder geflogen ist, darf er je 1 Ruhm in bis zu 3 politischen Einfluss bis zu einem Ma-

ximum von 15 politischen Einfluss umwandeln und für einen Effekt auf Seite 547 einsetzen.

Werben: Ruhm kann im Verhältnis 1:1 für Gunst bei einer Fraktion getauscht werden (bis maximal 15 Gunst).

Stattdessen darf bei jedem Einkauf 1 Ruhm für 5% Rabatt, bis maximal 20% Rabatt, eingetauscht werden.

Falke: Ein Falke wird auf das Mitglied geprägt. Er ist bereits gut ausgebildet, treu, gehorcht auf Befehle und hilft seinem Partner mit Warnschreien, Beutejagd sowie bei der Wassersuche. Der Falke erhält die Tierausrüstung Intelligenzzuwachs und genetische Modifikation. Er beginnt mit Adleraugen und Gesangssprache.

Er erträgt Raumkämpfe nicht nur, sondern kann auch aller 10 EP alle Falkenmanöver um +1, bis zu einem Maximum von +5, unterstützen. Pro Spielsitzung erhält der Falke +1EP, pro erfolgreichen Raumkampf +2 EP.

Erstmals ab 10 G erhält der Falke aller 3 G einen Evolutionspunkt, bei der Rückkehr zum Felsen.

Klan: Schutz vor Feinden und der Kosme, Vergeltung für Angriffe, Befreiung aus Gefangenschaften, Zugang zu Fraktionsorten und Fraktionspersönlichkeiten

Verpflichtungen

Familie: Das Kollektiv ist einer Familie auf dem Felsen verpflichtet. Der Charakter ist ein vollwertiges Familienmitglied.

Für unsere Kinder: Kein Falke darf einen anderen Falken, selbst wenn er durch Verträge dazu gezwungen ist, töten oder schwer verletzen. Die Silberfalken sind wenige und Leben besitzt einen großen Stellenwert unter ihnen. Absoluter Schutz gilt dabei ihren Kindern. Die gezielte Ermordung eines Kindes löst einen Auszug des gesamten Klans aus, der in der vollständigen Vernichtung des Kollektivs endet.

Zur Freiheit verpflichtet: Es wird eine entstehende Katastrophe ausgewürfelt. Bis Gunst 6 wird +5 auf den Wurf addiert. Nach der angegebenen Zeit tritt der Misserfolg ein. Tritt der Erfolg ein, gilt die restliche Zeit als Ruhezeit bis zum nächsten Wurf.

Katastrophe	Zeit	Effekt
1 Planetenbrecher	4 Zyklen	Ein riesiger Asteroid droht den Felsen zu verwüsten. Alle Familien arbeiten zusammen, um genug Unterstützung bei der interportalen Gemeinschaft zu sammeln, um ihn zu sprengen oder seinen Kurs abzulenken. Bei Erfolg: +5 Gunst, +5 Ruhm bei Misserfolg: Tod der Familie, Verlust der Zugehörigkeit, aller Gunst und allen Ruhms, der Fels ist nun eine tote Welt
2 Abtrünnige	3 Zyklen	Es kam zu einem Mord unter Silberfalken. Die Abtrünnigen müssen schnellstmöglich gefunden werden, bevor der Klan auszieht. Bei Erfolg: +3 Gunst, bei Misserfolg: es folgt ein Blutbad und eventuell Krieg mit einer Fraktion
3 Seuche	7 Zyklen	Eine tödliche Krankheit ist auf dem Fels aufgetreten. Zyklische Lieferungen von pharmazeutischen Produkten kann ihre Ausbreitung verlangsamen. Um sie zu behandeln, muss jedoch eine wissenschaftliche Expedition ausgesandt und ein Krankenhaus errichtet werden. Bei Erfolg: +2 Gunst, +2 Ruhm, bei Misserfolg: Tod zufälliger Freunde, Familienmitglieder und Kontakte auf dem Felsen, -4 Gunst, -2 Ruhm
4 Agenten	2 Zyklen	Feindliche Agenten wurden auf dem Felsen entdeckt. Sie müssen gefunden und aufgehalten werden, bevor sie ihren Auftrag beenden können. Bei Erfolg: +1 Gunst, +3 Ruhm, bei Misserfolg: 1W3+1 auf der Katastrophentabelle auswürfeln und das Ergebnis Agenten überspringen, -2 Gunst, -2 Ruhm
5 Hunger	4 Zyklen	Eine Hungerkatastrophe bahnt sich an. Zyklische Lieferungen mit Agrarprodukten verlangsamen sie. Es muss ein unterirdischer Bauplatz mit hydroponischen Farmen ausgehoben werden. Bei Erfolg: +4 Gunst,
6 Silberregen	6 Zyklen	Vor kommenden Meteoriten müssen die Bunker gesichert und danach die Ausrüstung gewartet werden. Der Fels benötigt 1W3 Baumaterial und 1W3+2 Ersatzteile. Bei Erfolg: +2 Gunst, bei Misserfolg: -3 Ruhm, -2 Gunst
7 Spannungen	4 Zyklen	Zwei Familien liegen im Streit und eine neutrale Dritte soll herausbekommen, was passiert ist und den Streit lösen. Bei Erfolg: +1 Gunst, bei Misserfolg: Abtrünnige folgt
8 Debatten	5 Zyklen	In einer Fraktion entstehen Debatten darüber, dass Silberfalken dominiert, bestraft oder ihre Allianz mit der Maske gebrochen werden muss. Es wird ein Silberfalken benötigt, um Argumente vorzutragen, die die politischen Debatten beruhigen. Bei Erfolg: +2 Gunst, bei Misserfolg: Agenten folgt
9 Schädlinge	7 Zyklen	Eine unerwünschte Art wird auf dem Felsen heimisch. Es muss eine Jagd (Seite 329) durchgeführt werden. Bei Erfolg: +1 Gunst, Trophäe darf behalten werden, bei Misserfolg: Hunger folgt
10 Wasserknappheit	6 Zyklen	Eine Dürre droht. Es muss eine neue Quelle oder der Grund für den Wassermangel, wie Sabotage, ein Riss im Becken oder eine neue Tierart, entdeckt und bekämpft werden. Bei Erfolg: +2 Gunst, bei Misserfolg: Seuche folgt

Die Geschwister - Form

Form ist ein Zusammenschluss aus Aufbauunternehmen und Solidargemeinschaften. Es unterstützt alle Freisiedelnden und Pioniere sowie jede Person, die den Traum vom eigenen Heim in den Sternen hegen. Jeder, der seine Arbeitskraft zu Verfügung stellt und mit seinen eigenen Händen seinen Traum wahr werden lassen will, kann Mitglied in Form werden.

Ränge

0-1 G: Formende – Pioniere, die die Umwelt, in der sie einst leben wollen, noch formen müssen

Erhält: kostenfreie Reise und Verpflegung zum Wunschort, eine 100 Raumeinheiten große und selbstgewählte Fläche (Seite 311), eine geliehene Formungsdrohne

2-9 G und das Land ist für alle Kolonisten geformt: **Nachbarn** – Wohnende in den ersten Unterkünften, die nun eine Gemeinschaft von Selbstversorgern bilden

Erhält: 2000 AWE Baupläne von Schiffsausrüstung bis V, pro erlangter Gunst 300 AWE in Handelsgüter eigener Wahl (Ga-Ki-Ri-Preis)

ab 10 G und erfolgreiche Wahl zur Führung: **Kolonieverwaltung** – Administratoren über die errichtete Gemeinschaft

Erhält: Veto-Recht für Gesetze darf einmal im Zyklus über ein Gesetz abstimmen lassen. Pro erlangte Gunst 600 AWE in Handelsgüter eigener Wahl (Ga-Ki-Ri-Preis)

Rahmendaten

Werte: Bodenständigkeit, Hilfsbereitschaft

Tabus: Egoismus, Verschwendung

Ziele: den Regen zum Paradies formen

Tätigkeitsfelder: Terrainformung, Bau

Verbündete: Himmel, Kosme (5G: +1G), UHA (3G: +1G)

Feinde: Keine

Leistungen

Die Arbeit unserer Hände

Alle Gebäuderäume finden sich unter Schiffsausrüstung und Kolonie (Seite 504, 514). Alles, was der Charakter selbst konstruiert, gehört ihm. Er kann sein Land für 100 AWE pro Raumeinheit erweitern. Gehört es einem anderen Nachbarn, muss dieser zustimmen.

Bauregeln

Für je **1R** des zu bauenden Raumes: 1 Anwendung von 1 LE Baumaterial (besitzt 10 Anwendungen), 1 Masse 10 Anwendungen

Für je **1 Energiekosten/ausstoß** des zu bauenden Raumes: 1 Anwendung von 1 LE Hochtechnologie (besitzt 10 Anwendungen)

Für je **1 Schaden oder Schadensverhinderung**, unabhängig der Art: 1 Anwendung von 1 LE Militärkomponenten (besitzt 10 Anwendungen)

Dann muss eine **Konstruktion-Probe** (BI, IZ, KR, KO, GE) erschwert um -1 je 5 Raumeinheiten, je Seltenheitsgrad (Ü: +0, V: -1 usw.), um -1 je 5 Schaden oder Schadensverhinderung, unabhängig der Art, und um -1 je 5 Energieproduktion/ausstoß durchgeführt werden. Für jeden Zyklus, der sich Zeit gelassen wird und für jeden, der angeleitet mithilft, wird die Probe um +1 erleichtert. Jeder Erfolg darüber hinaus, erstattet je 1 Erfolg 5% der Kosten des gebauten Raumes.

Gebäude dürfen nur auf eigenem Gebiet oder mit einer Baugenehmigung anderswo gebaut werden. Ansonsten gelten sie als illegal.

Nachbarn

Die Kolonie beginnt mit 3 Nachbarfamilien. Jede Familie darf bis zu 10 Fertigkeitspunkte (nicht höher als 5) erhalten. Pro Arbeitszyklus erhält jede Nachbarfamilie 1 EP.

Für jede Nachbarsfamilie werden 2 Interessen ausgewürfelt. Danach bemisst sich, ob dem Charakter bei Abstimmungen ihre Stimme geben. Die Interessen sind:

1: Machterhalt, 2: Reichtum, 3: großes und vielfältiges Nahrungsangebot, 4: Sicherheit, 5: Umweltschutz, 6: Familienwachstum, 7: harmonische Gemeinschaft, 8: Diversität an Ethnien und Kulturen, 9: Tier, 10: Leben im Einklang mit der Natur, 11: Kunst, 12: Industrialisierung, 13: Hochtechnologie, 14: Unternehmungsgeist, 15: Entdeckungsdrang, 16: Koloniewachstum, 17: Militär, 18: Dekoration, 19: Zuflucht für Ausgestoßene, 20: Freizeit, Spiel und Sorglosigkeit

Verpflichtungen

Freie Gesetzgebung

Es gelten grundlegend die Gesetze des Himmels. Darüber hinaus, dürfen aber von den Kolonisten selbst Gesetze erlassen werden, die Vorrang haben. Dazu hat jede Nachbarsfamilie eine Stimme. Alle 5 Zyklen darf 1 Gesetz erlassen werden, an das sich alle halten müssen. Ansonsten gilt es mindestens als mittlere Straftat.

Die Geschwister - Seele

Als Interessenvertretung für zehntausende Kollektive ist Seele der Dachverband und Ansprechpartner für Söldner schlechthin. Seele fördert besonders junge Kollektive und hat es sich zum Ziel gesetzt, das Wissen der Veteranen weiterzuvermitteln. Wenn ein Kollektiv Seele beitrifft, wird sich sehr wenig am eigentlichen Leben ändern. Die größte Veränderung ist, dass nun Aufträge vermittelt werden und sich das Kollektiv in einer interportalen Rangliste mit anderen Kollektiven vergleichen kann. Dafür erhält es aber eine ganze Reihe von Leistungen, die einen Eintritt sehr attraktiv machen.

Ränge

0-3 G: Frischfleisch – Junge Söldner, die im Gewerbe erst ankommen müssen

Erhält: Mentorenprogramm: Unterstützung von 1 Mentor für einen Auftrag oder kostenfreie Ausbildungen bis Stufe 8, dafür wird die Hälfte der Einnahmen des Auftrages abgetreten.

4-14 G: Söldner – Kollektive, die im gesamten Regen Aufträge nachgehen

Erhält: höherwertige Aufträge (eine Stufe über der aktuellen Bekanntheit), Spesenübernahme aber kein Mentorenprogramm mehr

Ab 15 G: Veteranen – erfahrene Kollektive, die eine wichtige Säule für das Unternehmen und viele junge Kollektive sind

Erhält: kostenfreie medizinische Deckung aber die Kosten der Xolo!tWa bleiben gleich, Möglichkeit dem Mentorenprogramm beizutreten. Darin wird dem Charakter ein junges Kollektiv zugewiesen, das sie ausbilden, beschützen und anweisen sollen. Dafür erhalten sie die Hälfte der Auftragsbelohnung und den Kontakt zu dem Kollektiv

Ab 20 G und mindestens 201 Rangpunkte: **Mitglied des Veteranenrates** – Der Vorstand von Seele sind die zehn bekanntesten Kollektive des Regens

Erhält: 1 Stimme (von 10) im Veteranenrat und darf pro Zyklus 1 Vorschlag zu Abstimmung einbringen. Dieser darf Themen enthalten wie: Prämien/ Strafen für Kollektive, Hilfe/ Sperrung für Fraktionen, Kriegseinsätze, Rahmendaten, eigene Veranstaltungen. Jede Stimme hat dabei ein Gewicht von 3 Wert und 3 Prestige.

Rahmendaten

Werte: Professionalität, Zuverlässigkeit

Tabus: Gier, Nachverhandlungen

Ziele: Aufbau eines autarken Regens

Tätigkeitsfelder: Söldnertum

Verbündete: UHA (4G: +1G)

Feinde: Kosme (1G: -1G)

Leistungen

Leihhausrüstung

Falls der Auftrag bestimmte Gegenstände benötigt, können sie gegen eine Gebühr von 15 AWE pro Seltenheitsgrad (bis maximal V) pro Zyklus geliehen werden. Bei Verbrauchsgütern, wie Munition, werden stattdessen die halben Kosten berechnet. Leihort ist Ga-Ki-Ri. Leihgegenstände besitzen 1W3 Abnutzung. Leihgegenstände können für 80% des Wertes gekauft werden. Es können maximal 3 Gegenstände geliehen werden.

Ab 10 G: Leihkosten reduzieren sich auf 10 AWE pro Seltenheitsgrad (bis maximal SM) und besitzen nur noch Abnutzung 1.

Leihkategorien:

Asteroidenausrüstung (S), Diskusausrüstung (V), Diplomaten-ausrüstung (S), Forschungsausrüstung (V), Journalistische Ausrüstung (S), Energiewaffen (S), Projektilwaffen (S), Deeskalationswaffen (S), Nahkampfwaffen (S), Schilde (S), Rüstungen (S), Waffenmodifikationen (S), Rüstungsmodifikationen (V), Munition (SM), Zusatzausrüstung (SM), Tier-ausrüstung (S), Drohnen (S)

Medizinische Deckung

Für 30 AWE pro Zyklus und Charakter übernimmt Seele alle medizinischen Kosten. Eine Notextraktion der Xolo!tWa kostet zusätzlich 100 AWE pro Charakter für einen Auftrag. Sie muss vor einen bestimmten Auftrag gebucht werden. Droht das Kollektiv überwältigt zu werden, wird die Xolo!tWa sie herauskämpfen und retten. Sie kann jederzeit gerufen werden und braucht dann 3 Kampfrunden, um einzutreffen. Sie besteht aus 3 Sanitätern (Seite 880), und tragen die Speer-Sammlung, Seite 479)

Rangliste

Mit Eintritt in Seele nimmt das Kollektiv automatisch in der Rangliste für Söldner teil. Der Platz in der Rangliste ergibt sich aus:

jedes positive Rufprädikat: +10 Rangpunkte

jeder Punkt Bekanntheit: +3 Rangpunkte

Abgeschlossene leichte/ mittlere/ schwere/ Kriegs-/ Profiaufträge: +1/2/4/8/10 Rangpunkte

jede besondere Belobigung der Auftraggebenden: +3 Rangpunkte

jeder Abschuss: +1 Rangpunkt
jede Beschwerde: -30 Rangpunkte
jedes negative Rufprädikat: -15 Rangpunkte

Die einzelnen Zahlen des genauen Platzes daüfen bei größeren Spannen mit W10 bestimmt werden. Für jedes Übertreten der Rangpunkteschwelle wird einmalig die entsprechende Prämie ausgezahlt:

0-25 Rangpunkte: Platz 1.000.000-100.000
Schwellenprämie: 500 AWE, +1 Bekanntheit
26-55 Rangpunkte: Platz 999.999-10.000
Schwellenprämie: 1000 AWE, +2 Bekanntheit
56-90 Rangpunkte: Platz 9.999-1.000
Schwellenprämie: 2000 AWE, +3 Bekanntheit
91-130 Rangpunkte: Platz 999-100
Schwellenprämie: 4000 AWE, +5 Bekanntheit
131-200 Rangpunkte: Platz 99-11
Schwellenprämie: 8000 AWE, +7 Bekanntheit

Die Besten der Besten

Jedes Mal, wenn das Kollektiv eines der zehn besten Kollektive überholt, erhält es 1000 AWE. Erreicht es Platz 1, erhält es das Rufprädikat Legende. Es kann jedoch nur noch aufsteigen, wenn es das Kollektiv direkt vor sich in einem gemeinsamen Auftrag als Rivale schlägt oder beide innerhalb einer Dekade einen besonders wertvollen Auftrag ausführen und die Belohnung dann vergleichen. Dabei wird die Auftragsbelohnung nach dem Rufpunktesystem ausgewertet. Zusätzlich zählen jede 250 AWE darin als +1 Rufpunkt. Dazu dürfen auch bis zu drei Beutestücke der Mission gewertet werden.

Verliert das Kollektiv, muss es seinen Platz verteidigen, bevor es erneut herausfordern darf. Verliert es erneut, muss es 1000 AWE bezahlen und wird einen Platz herabgesetzt.

Platz 10: Die Unerschrockenen – Ehemalige Welle-Forscher, die durch spektakuläre Entdeckungen immer wieder auf Platz 10 gelangen. Generieren: 46+1W3 Rufpunkte

Platz 9: Die Werkstatt – Schiffsverwerter, Bastelnde und Überlebensexperten, die auf ihren Aufträgen alles ausschachten und zu Geld machen. Generieren: 50+2W3 Rufpunkte

Platz 8: Flamme der Wahrheit – Furchtlose Ho-Rai, die in Kriegsgebieten die gefährlichsten Aufträge übernehmen und reiche Beute machen. Generieren: 40+3W10

Platz 7: Federklinge – Angeblich aktive Mitglieder von Haus Federfall, die Bedrohungen für ihren Klan innerhalb von Seele neutralisieren. Sie lassen sich nur auf ein Attentatsduell

ein.

Platz 6: N!a BamBo – Perfekt getarnte Wanda, die die exotischsten Tiere jagen. Generieren 56+1W2 Rufpunkte

Platz 5: Leerenjagd – Berüchtigte Piraten, die auf das Kappern und Plündern von Schiffen spezialisiert sind. Generieren: 46+4W6

Platz 4: Schwarzspeer – Angeblich abtrünniges Kosme-Spezialkommando. Ihre Identitäten sind, wie ihre Aufträge, hinter ihren schwarzen Rüstungen verborgen. Generieren 58+1W3 Rufpunkte

Platz 3: Rostbart – Der Bruder von Vielspitz ist ein legendärer Frachterkapitän und Held der Maske, der schon Blockaden der Kosme durchbrochen und Thanos überlebt haben soll. Er ist zu alt, um sich herausfordern zu lassen. Aber wenn das Kollektiv als Teil seiner Mannschaft einen Profi-Auftrag mit ihm absolviert, gibt er den Platz gern freiwillig auf.

Platz 2: Die Weisen – Das Kollektiv hat durch vorausschauende Investitionen ein lukratives Unternehmen gegründet und kämpft im Konkurrenzkrieg als eigene Fraktion mit. Sie tauschen ihren Platz für ein erobertes Territorium darin.

Platz 1: Das Alpha-Kollektiv – Das erste und erfolgreichste Kollektiv des Regens. Seine Mitglieder sind der Seeke-General Bellatrus Baratus, die Welle-Leitung auf Quadrax Ibro Ma-Zir, der ehemalige Alpha-Falke Assrael Egorat und Wogram, Verschlinger der Namen, auf Freygard. Wenn für sie alle ein Profi-Auftrag absolviert wurde, dann lassen sie sich auf ein Duellauftrag nach der Wahl des Kollektivs ein. Sie haben alle Werte 16 und Fertigkeitsstufen von 11-15 sowie Ausrüstung SM bis SE.

Verpflichtungen

Auftragsvermittlung

Aufträge von Seele sind anderen immer vorzuziehen. Wenn das Kollektiv für einen Auftrag gebucht wird, muss es diesen annehmen. Die Ausrichtung und Spezialisierungen des Kollektivs werden dabei berücksichtigt.

Professionalitätsgebot

Der Umgang mit Klienten, das Erfüllen des Auftrages und die Außenrepräsentation müssen den gewünschten Normen entsprechen. Darunter zählt auch das Verbot von Diebstahl, Plünderungen und dem Nachfeilschen von Belohnungen. Dies gilt nur während Aufträge von Seele durchgeführt werden.

Die Geschwister - Tor

Der größte aller US besitzt die Kontrolle über die gesamte interportale Infrastruktur. Er stellt demzufolge Kollektive ein, die im Bau- und Bewegungswesen tätig sind. Es gibt viele Lebenslinienprojekte, planetare Straßennetzwerke und spezielle Unternehmensinteressen, für die Mitarbeitende gesucht werden. Inoffiziell ist das Spektrum von möglichen Aufträgen allumfassend. Es stellt daher auch militärisch erfahrene Kollektive ein.

Ränge

0-4 G: Arbeitnehmende der Stufe Eisen – Tor sucht Vertragsarbeitende für alle möglichen Aufgaben

Erhält: +10% Auftragsgeldbelohnung

5-9 G: Arbeitnehmende der Stufe Bronze – eingearbeitete Arbeitnehmer, die bevorzugt angestellt werden

Erhält: +20% Auftragsgeldbelohnung

10-14 G: Arbeitnehmende der Stufe Silber – Arbeitnehmer für Hochwertaufgaben

Erhält: +40% Auftragsgeldbelohnung

15-19 G: Arbeitnehmende der Stufe Gold – Tor vergibt an diese Arbeitnehmenden vertrauliche Aufträge an. Es herrscht eine absolute Verschwiegenspflicht, die bei Bruch mit dem finanziellen Ruin bestraft wird

Erhält: +60% Auftragsgeldbelohnung

ab 20 G: Arbeitnehmende der Stufe Platin – Arbeitnehmende für die schwierigsten und wichtigsten Aufträge

Erhält: +100% Auftragsgeldbelohnung, legalen Torschlüssel, das Kollektiv wird dem Vorstand vorgestellt. Der Vorstand offenbart sich nicht, jedoch gehören ihm die reichsten und mächtigsten Personen der Wolken und des Regens an. Wenn das Kollektiv einen Kampagnen-Auftrag absolviert, werden sie in die Welt dahinter eingeführt.

Die Welt dahinter: Rückforderer - das Kollektiv erfährt die wahren Ausmaße der Kontrolle und Macht von Tor. Sie werden eingeweihte Soldaten im geheimen Krieg gegen den Himmel

Erhält: jedem Charakter wird ein Wunsch erfüllt. Dies kann die Erlangung eines Adelstitels mit eigenem Land, der Erhalt eines Schiffes bis 100.000 AWE oder die Übernahme einer kleineren Fraktion, wie Reinmetall oder Duo sein. Der Wunsch darf zwischen 100 Wert und 100 Prestige liegen.

Rahmendaten

Werte: Effizienz, Diskretion

Tabus: Neugier zu Aktivitäten von Tor, Einmischung in Unternehmensangelegenheiten

Ziele: Profit, geheim: Kontrolle über die drei Kreise

Tätigkeitsfelder: alle Industrien, die mit Mobilität, speziell Torreisen, zu tun haben

Verbündete: Adlige der Wolken und allgemein Glänzende (2G: +1G)

Feinde: Himmel (1G: -1G), Kosme (1G: -3G), die zerbrochene Maske (1G: -2G), UHA (1G: -1G), Welle (1G: -2G)

Leistungen

Freie Fahrt

Das Kollektiv wird bei Schäden, die einen Weiterflug unmöglich machen, oder bei Treibstoffmangel kostenlos bis zur nächsten Werkstatt abgeschleppt. Die Torkosten halbieren sich.

Ab 10 G: die Torkosten halbieren sich für Aufträge für Tor

Ab 15 G: die Torkosten entfallen für Aufträge für Tor

Ab 20 G: der Charakter erhält einen Torschlüssel. Damit darf sein Schiff legal bei einer Tordurchquerung in jedes beliebige System fliegen. Die Kosme achtet jedoch sehr auf solche Anomalien. Wird der Torschlüssel in Anwesenheit der Kosme genutzt, gilt die Tat als Kapitalverbrechen. Tor wird jede Beziehung zum Kollektiv beenden und sie selbst zu eliminieren versuchen, bevor sie der Kosme Informationen geben können.

Ab: Die Welt dahinter

Die Charaktere erhalten Immunität: Gesellschaft. Sie dürfen jeden Zyklus einen politischen Wunsch mit 25 politischen Einfluss äußern (Seite 324, 547) und werden durch Tors Privarmee sowie das Syndikat geschützt. Außerdem erhalten sie Zugriff auf die Kampagnenaufträge von Tor und Tormanipulationen.

Kampagnenaufträge von Tor

Diese Aufträge gelten als Geheimaufträge. Sie können in beliebiger Reihenfolge absolviert werden. Sie müssen jedoch alle absolviert werden, um die Phase abzuschließen. Jeder Auftrag wird mit der dreifachen Auftragsbelohnung für einen Profi-Auftrag bezahlt. Ist eine Phase abgeschlossen, darf jeder Charakter nochmals einen Wunsch aussprechen. Sind alle Phasen abgeschlossen, werden die Charaktere in den Vorstand von Tor erhoben.

Phase Aria:

1. Entführung der Königin in Rot
2. Unbemerkte Sabotage der „Virtus“ (Flaggschiff des Kosmorals im Regen, Möglichkeit zur späteren Zerstörung des Schiffes muss gegeben sein)
3. Überzeugung von Amera Yuba Krieg gegen die anderen Kläne zu führen und Überzeugung des Hochkönigs von Freygard Krieg gegen Yuba zu führen (es muss ein Zeichen vereinbart werden)

Phase Bosa:

1. Die Königin in Rot als Köder für eine Schlacht zwischen der Kosme und den Klänen einsetzen (Ziel ist die Zerstörung der „Virtus“ und der Tod des Kosmorals),
2. Das Syndikat zum Sieg im Klankrieg verhelfen
3. Eroberung des Passes und Zurücktreibung der Kosme hinter das 4. Tor.

Phase Cera:

1. Freygards Auslöschungskrieg gegen Yuba beginnen (Ziel ist der Tod von Amera Yuba und die Übernahme des Syndikates durch den Emir)
2. In dem Chaos eine Erlösungsfigur durch die Hinrichtung der Königin in Rot erschaffen, bevor die Kosme sich erholt hat
3. Unterwerfung aller übrigen Kläne unter das Syndikat oder die Erlösungsfigur

Phase Diwa

1. Eroberung von Emperion und Monumentorion
2. Vernichtung oder Vertreibung aller verbleibenden Kräfte der Kosme
3. Besetzung aller Standorte von Welle

Tormanipulationen

Das wahre Ausmaß der Kontrolle des US über die Tore ist geheim, doch das Kollektiv darf der Rückforderung, der Privatarmerie von Tor, Wünsche übermitteln. Für jede Gunst ab 20 G erhält es 1 Tormanipulationspunkt (TMP). Diese werden pro Zyklus wieder aufgefüllt und können nicht angesammelt werden.

Beförderung – ein einzelnes, vorher benanntes Schiff wird bei seiner nächsten Torpassierung in das System des Kollektivs geschickt, 2 TMP

Demütigung – ein einzelnes Schiff passiert das Tor, doch nichts geschieht. Das ist für alle

das Zeichen, dass es kein Geld hatte, um sich die Überfahrt zu leisten, 1 TMP

Isolation – das System wird vollständig von der Außenwelt getrennt, 5 TMP pro Wanne der Isolation

Strömung – das Tor schaltet nicht mehr zwischen den einzelnen Systemen umher. Aller Verkehr benachbarter Systeme wird in das System des Kollektivs umgeleitet, 3 TMP pro Wanne

Todestor – ein einzelnes Schiff verschwindet in Efreion oder Thanos, 7 TMP

Unterstützung – Ausrüstung, Logistik oder Verbündete erscheinen am Tor, 1 TMP

Verpflichtungen

Keine Fragen

Es dürfen keine Fragen zu Absichten, Vorhaben, Mitteln, Personen oder Zielen von Tor gestellt werden. Neugier oder sogar eine Einmischung in die Pläne des US werden mit Geldstrafen in Höhe der Auftragsbelohnungen abgestraft.

Ab 15 G: Absolute Verschwiegenheit

Alle Charaktere, die in Aufträge von Tor involviert sind, dürfen kein Detail davon preisgeben. Sie unterschreiben diese Vereinbarung mit ihrem Leben. Tor fordert Helmkameras, überwacht Audio und Funk. Wird auch nur ein Detail aus den Absichten Tors veröffentlicht, wird der US die Charaktere vernichtet. Sie erhalten dann nur 1 Zyklus um Beweise und Zeugen zu beseitigen.

Ab 20 G: Kein Nein, keine Geheimnisse

Das Kollektiv geht einen unumkehrbaren Pakt mit Tor ein. Es darf nur noch mit nicht-verbündeten Fraktionen interagieren, um letztlich die Position von Tor zu stärken. Es wird gläsern für den US und es wird von ihm erwartet, unverbrüchliche Loyalität zum Vorstand zu besitzen. Sie haben jeweils 1 Zyklus um entstehende Zweifel daran auszuräumen, bevor sie von Tor vernichtet werden. Alle weiteren Aufträge, die nicht den Kampagnenzielen von Tor dienen, werden auf die Datenbeschaffung von Welle zu den Toren, die Herstellung von Hegemonie und die Untersuchung des Tores von Telsios abzielen.

Die Geschwister - Welle

Welle bildet in der Aufnahme und Integration von neuen Mitgliedern eine Parallelgesellschaft. Das Intelligenznetzwerk nimmt, außer bei Geburt auf Welle-Standorten, nur akademische Fachkräfte und Entdeckende auf. Diese müssen sich mit einem wissenschaftlichen Projekt einer beliebigen Disziplin bewerben. Ein Prüfungsgremium entscheidet dann, ob die Expertise für eine Aufnahme ausreichend ist. Nur so haben Außenstehende Zugang zum eigentümlichen US.

Ein anderer Fall ist die Geburt auf Standorten, die dem Unternehmen gehören. Welle fördert Säuglinge und Kinder intensiv. Dazu gehören pränatale Bildung, Wissenszyklusstätten, Kinder-Institute und Jugenduniversitäten. Welle sieht großes Potenzial im ungeformten und freien Geist eines Kindes. Das Unternehmen bietet sogar Stellenangebote nur für Kinder an. Für die meisten Eltern an Welle-Standorten ist solch eine Einbindung der Kinder selbstverständlich und auch gewünscht. Es ist bewiesen, dass ein Großteil der Kinder an Welle-Standorten überdurchschnittlich intelligent ist. Solche potenziellen Fachkräfte werden ohne Antrag in das Unternehmen aufgenommen, außer ihre Eltern oder sie selbst lehnen eine Mitgliedschaft ausdrücklich ab. Es ist aber nur sehr selten der Fall, dass so ein Wunsch geäußert wird.

Ränge

0-4 G: Lernende – Schüler, Auszubildende und Studenten, die sich über Welle fortbilden
Erhält: Zugang zu Welle-Standorten und Ausbildungsmöglichkeiten

5-14 G: Wissenschaftende – Forschende, die ihren Beitrag zum Diskurs leisten
Erhält: Möglichkeit die eigene Forschung finanzieren zu lassen. Für Expeditionen kann Forschungsausrüstung bis S zu 25% der Kosten erworben werden. Bringt die Forschung Resultate, steigt die Geldbelohnung um +25%.

Ab 15 G: Experten – freie Dozenten, die auf das gesamte Netzwerk zugreifen können
Erhält: Zugriff zu Forschungsausrüstung bis SE. Forschungsausrüstung bis S ist um 50% reduziert. Der Charakter kann staatliche Aufträge erhalten oder selbst an einer Universität lehren. Zudem kann er kostenfrei und ohne Hindernisse durch alle Ausbildungsmöglichkeiten von Welle in den Systemen ausgebildet werden.

Rahmendaten

Werte: Nutzung der Objektivitätskriterien, Beitrag zum wissenschaftlichen Diskurs

Tabus: unkollegialer Umgang, Missbrauch der wissenschaftlichen Autorität für eigene Zwecke, Zusammenarbeit mit Tor

Ziele: Diskreditierung von Tor und Rückholung der Geheimnisse über die Tornutzung, Errichtung einer Technokratie, Integration aller wissenschaftlichen Einrichtungen

Tätigkeitsfelder: Forschung, Lehre, Expertise, geheim: Geheimprojekte für Fraktionen

Verbündete: Himmel, Universitäten und Wissenschaftende der Wolken, Kosme

Feinde: Tor (1G: -3G)

Leistungen

Bildungsangebot

Welle bietet für seine Mitglieder stetig Weiterbildungsmöglichkeiten. Das ist auch innerhalb des Schiffes per Übertragung möglich. Das Kollektiv kann sich während der Flüge alle Wissenschaftsfertigkeiten bis Stufe 9 aneignen. Es gilt 10 AWE pro Fertigungsstufe.

Ab 5 G: Die Fertigungssteigerungen können zu 5 AWE pro Stufe durchgeführt werden.

Freie Forschung

Es können jederzeit alle Arten von Forschungspunkten in den derzeitigen offenen Forschungsprojekten von Welle ausgegeben werden. Sie stellen die langsame und konstante technologische Weiterentwicklung des Intelligenznetzwerkes dar, von der die gesamte Menschheit profitiert.

Astronomie-Forschungspunkte

Hydroponische Züchtung: jede Stufe kostet 7 A-FP mal der Stufe (Stufe 1: 7 A-FP, Stufe 2: 14 A-FP usw.). Es können dafür auch Biologie-Forschungspunkte (B-FP) verwendet werden. Jede Stufe erhöht die Agrargüterproduktion in LE in künstlichen Umgebungen um 10%. Die Maximalstufe ist die Fertigungsstufe des Charakters in Astronomie plus Biologie durch 2.

Kosmologische Anpassung: jede Stufe kostet 2 A-FP mal der Stufe (Stufe 1: 2 A-FP, Stufe 2: 4 A-FP usw.). Es können dafür auch Physik-Forschungspunkte (P-FP) verwendet werden. Jede Stufe reduziert die Konstruktionskosten für Raumobjekte (Stationen, Schiffe, neue Räume für Schiffe, Solarkraftwerke usw.) um 2%. Die Maximalstufe ist die Fertigungsstufe des Charakters in Astronomie plus Physik.

Solareffizienz: jede Stufe kostet 10 A-FP mal

der Stufe (Stufe 1: 10 A-FP, Stufe 2: 20 usw.). Es können dafür auch Physik-Forschungspunkte (P-FP) verwendet werden. Jede Stufe erhöht die Energieproduktion in LE oder Schiffsenergie um 10%. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Astronomie plus Physik durch 2.

Biologie-Forschungspunkte

Molekularbiologie: jede Stufe kostet 4 B-FP mal der Stufe (Stufe 1: 4 B-FP, Stufe 2: 8 B-FP usw.). Es können dafür auch Chemie-Forschungspunkte (C-FP) verwendet werden. Jede Stufe erzeugt für Drogen und Gifte 1 zusätzliche Anwendung. Außerdem wird die Wirkungsdauer um 10% gesteigert. Alle 2 Stufen wird die Produktion von Drogen und Giften um +1 erleichtert. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Biologie plus Chemie durch 2.

Genomentschlüsselung: jede Stufe kostet 3 B-FP mal der Stufe (Stufe 1: 3 B-FP, Stufe 2: 6 B-FP usw.). Jede Stufe erzeugt zusätzlich +1 Evolutionspunkte, wann immer das Kollektiv Evolutionspunkte ausgeben darf. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Biologie.

Non-invasive Methoden: jede Stufe kostet 3 B-FP mal der Stufe (Stufe 1: 3 B-FP, Stufe 2: 6 B-FP usw.). Jede Stufe verbessert alle Proben, bei denen biologisches Material entnommen oder eingefügt wird, um +1. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Biologie plus Medizin durch 2.

Chemie-Forschungspunkte

Helium 3-Katalysator: jede Stufe kostet 5 C-FP mal der Stufe (Stufe 1: 5 C-FP, Stufe 2: 10 C-FP usw.). Jede Stufe erhöht den verfügbaren Treibstoff pro Treibstofflager um +1. Die Maximalstufe ist die halbe Fertigkeitstufe des Charakters in Chemie.

Neuralreduktor: jede Stufe kostet 2 C-FP mal der Stufe (Stufe 1: 2 C-FP, Stufe 2: 4 C-FP usw.). Jede Stufe erhöht die WI um +1, wenn auf eine Sucht gewürfelt wird. Außerdem reduziert jede Stufe die notwendige Dauer eines Entzuges um 12 Wannen. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Chemie plus Medizin durch 2.

Tiefenperiodisierung: jede Stufe kostet 3 C-FP mal der Stufe (Stufe 1: 3 C-FP, Stufe 2: 6 C-FP usw.). Jede Stufe erzeugt +1 C-FP, wann immer das Kollektiv durch Forschung C-FP erhält. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Biologie plus Medizin durch 2.

Physik-Forschungspunkte

Materialforschung: jede Stufe kostet 20 P-FP mal der Stufe (Stufe 1: 20 K-FP, Stufe 2: 40 K-FP usw.). Es können dafür auch Astronomie-Forschungspunkte (A-FP) verwendet werden. Jede Stufe senkt die Kosten jeder Schiffsausrüstung um 10%. Die Maximalstufe ist die halbe Fertigkeitstufe des Charakters in Physik.

Reibungskontrolle: jede Stufe kostet 14 P-FP mal der Stufe (Stufe 1: 14 P-FP, Stufe 2: 28 P-FP usw.). Jede Stufe erzeugt beim Abbau +1 LE Ausbeute von jedem Vorkommen. Eingesetzte Nanonetze (Seite 468) werden um +1 LE effizienter. Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Geologie plus Physik durch 2.

Supraleitung: jede Stufe kostet 1 P-FP mal der Stufe (Stufe 1: 1 P-FP, Stufe 2: 2 P-FP usw.). Jede Stufe erzeugt -1 Energieverbrauch für ein konkretes Schiff oder Gebäude (min. 1 pro System). Die Maximalstufe ist die Fertigkeitstufe des Charakters in Physik.

Ab 7 G: Forschungsaufträge

Pro Zyklus wird für den Charakter immer 1 Wissenschaft-Auftrag generiert, den dieser annehmen oder ablehnen kann. Der Schwierigkeitsgrad entspricht dabei der Qualifikation des Charakters oder liegt unter dieser. Dazu kann das Freizeitsystem Erforschung auf Seite 327 verwendet werden.

Er kann ebenfalls von anderen Wissenschaffenden angerufen und um Rat gefragt werden. Diese Hilfestellung ist für die Anrufende kostenfrei.

Ab 10 G: Kollegium

Für ein wissenschaftliches Problem kann das Kollektiv über Welle Kontakt zu Koryphäen bestimmter Gebiete aufnehmen. Wenn sie sich für die Fragestellung interessieren, steht dem Kollektiv eine wissenschaftliche Beratung mit der Fertigkeitsstufe 13 und allen Werten 15 bei. Das Interesse wird durch ganz besondere Funde oder wissenschaftliche Sensationen erweckt.

Ab 15 G: Geheimprojekte

Welle ist berichtigt für seine Vielzahl an Geheimprojekten. Ein Charakter darf, im Rahmen eines staatlichen Auftrages aber auch als eigenes Forschungsprojekt, sich einen beliebigen Gegenstand ausdenken. Dies umfasst alle möglichen Gegenstände, wie Waffen, Drohnen, Gebäude und so weiter. Der Spieler legt

die Eigenschaften, Wirkungsweisen und Besonderheiten des Gegenstandes beliebig fest. Sie dürfen sich jedoch nicht widersprechen und es bedarf eine physikalische Begründung, warum der erschaffene Gegenstand all diese Eigenschaften und Besonderheiten besitzt. Ist der Gegenstand erstellt, muss er die Phasen Theorie, Herstellung und Erprobung durchlaufen, um als einzigartiger Prototyp im Spiel eingesetzt werden zu können.

1. Theorie

Die Spielleitung vergleicht den Gegenstand mit ähnlichen Gegenständen in der Ausrüstungsliste und ordnet ihm eine Anzahl von Qualitätspunkten und einen Geldwert zu. Für je 250 AWE (mindestens 1) und 1 Qualitätspunkt wird **1 Geheimprojekt-Forschungspunkt (G-FP)** benötigt. Eine vergleichbare Waffe für 800 AWE und mit Waffenbesonderheiten im Wert von 4 Qualitätspunkten wird also 7 FP benötigen, um die theoretische Phase abzuschließen.

Um G-FP zu erzeugen, wählt sich der Spieler eine Wissenschaft- oder Technik-Fertigkeit, die zu den physikalischen Grundlagen passt, auf die der erdachte Gegenstand funktioniert. Passen verschiedene Fertigkeiten zu dem Wirkungsprinzip des Gegenstandes, muss für jede Fertigkeit eine Probe erfolgreich bestanden werden. Es darf pro Zyklus nur 1 Probe für ein Projekt durchgeführt werden und sie nimmt mehrere Wannen in Anspruch.

Der Charakter kann sich die Probe um je +1 erleichtern, wenn er: den Bauplan des ähnlichsten Gegenstandes besitzt, ihm ein anderer Experte bei seiner Forschung unterstützt oder er selbst eine Erforschung zu den physikalischen Grundlagen seines Geheimprojektes erfolgreich abschließt (wiederholbar).

Die Probe nutzt (**BI, KE, IZ, IZ, IN**) und ist um die Anzahl noch fehlender G-FP erschwert. Für jeden Erfolg erlangt der Charakter 1 G-FP, bei einem Misserfolg verliert der Charakter 1 G-FP. Ist die G-FP-Anzahl erreicht, erhält der Charakter einen Bauplan für den Gegenstand, der nicht verkauft werden kann.

2. Herstellung

Welle besitzt eigene Ingenieure. Pro eingesetzten FP dauert die Herstellung 12 Wannen und kostet 300 AWE. Alternativ dazu kann der Gegenstand auch selbstständig hergestellt werden. Dazu gelten die Regeln für das Basteln. Der Gegenstand benötigt mindestens gewöhnliche Komponenten, nach Entscheid der

Spielleitung aber auch höherwertigere Komponenten. Zudem ist erhält er immer die Besonderheiten Störanfällig und Zerbrechlich.

3. Erprobung

Der Gegenstand muss im Feld eingesetzt werden, um seine Fehler und Schwächen zu beheben. Es werden G-FP dividiert durch 5 (abgerundet, mindestens 1) Aufträge, in denen der Gegenstand erfolgreich eingesetzt wird, benötigt, damit er die Besonderheiten Störanfällig und Zerbrechlich verliert (sofern dies durch den Gegenstand nicht unmöglich ist). Nachdem eine Demonstration des Gegenstandes vor potentiellen Kunden durchgeführt wurde, darf sein Bauplan verkauft werden.

Ab 15 G: Staatliche Beratung

Der Charakter macht sich in einem bestimmten System als politischen Ratgebenden verdient. Er kann dies auch in verschiedenen Systemen tun, dann erhält er für jedes System einen separaten Vorrat von politischem Einfluss.

Jede Gunst über 15 darf 1:3 gegen politischen Einfluss bei einem bestimmten System eingetauscht werden. Außerdem erhält der Charakter die Bekanntheitsbelohnung für staatliche Forschungsaufträge zusätzlich in politischen Einfluss. Diese sammelt sich pro Zyklus an, bis zu einem Maximum von 5 politischen Einfluss pro Zyklus. Sie kann für Effekte auf Seite 324 verwendet werden. Wird ein Wert von 10 politischen Einfluss in einem System erreicht, wird ein politischer Rivale und der Nachteil Feindschaft erzeugt.

Verpflichtungen

Diskurs

Entdeckungen müssen geteilt, Ergebnisse verteidigt werden. Dies geschieht durch Vorträge an wissenschaftlichen Standorten. Darin stellt das Kollektiv seine Ergebnisse vor und beantwortet kritische Nachfragen zu ihrer Forschung aus dem Plenum.

Erreichbarkeit

Das Kollektiv muss, um selbst Rat geben zu können, stets erreichbar sein und darf Hilfesuche nur aufgrund des mangelnden Fachwissens ablehnen. Ruhezeiten werden dabei beachtet.

Andere Akteure – Kosme

Die Kosme ist der bewaffnete Arm des Hohen Rates. Ihre Armeen bestehen aus den größten Veteranen und Soldaten aller Welten. Die Kosme bietet die beste Ausrüstung, größte Sicherheit und die höchste Verantwortung in der Wahrung des Friedens und der Ordnung im Universum. Dafür fordert sie nur die Besten für ihre Reihen. In langen Ausbildungen werden Rekruten langsam zu Dienenden aufgebaut. Im Regen ist die Personallage, durch zahlreiche Brennpunkte, deutlich dramatischer als in den Wolken. Die Anforderungen für die Grundausbildung sind hier deutlich geringer. Das heißt jedoch nicht, dass sie einfach wären.

Ränge

0 G: Rekrut – die Grundausbildung wird so lange betrieben, bis die Feuerprobe, der erste Einsatz, absolviert wurde

Erhält: Der Charakter kann kostenfrei die Fertigkeiten Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Athletik, Militärwesen, Überleben, Waffenkenntnis bis auf Stufe 4 steigern. Jede Steigerung dauert eine Dekade Ausbildung.

Ab 1 G und bestandener Feuerprobe: **Sternensoldat** – dem niedrigsten Dienstgrad stehen Basis-, Elite- und Flottenstreitkräfte offen (Seite 567)

Erhält: Militärarmschienen, -beinschienen, -helm und -SK4 Weste (Seite 567) sowie ein Exalior-Gewehr (Seite 567) und 30 AWE pro Zyklus Gehalt

Mannschaften

1-3 G: Soldat (Strich) – Personal für einfache Aufgaben, wie Wachdienste oder Gewehr schützen

Erhält: kein Vorteil

4-7 G: Obersoldat (zwei Striche) – erfahrenere Kameraden, die für komplexere Aufgaben, wie die Wachführung oder Schiffskontrollen eingesetzt werden

Erhält: +10 AWE pro Zyklus

8-12 G: Hauptsoldat (drei Striche) – Spezialisten ihres Faches und zentrale Ansprechpartner für die höheren Dienstgrade

Erhält: +10 AWE pro Zyklus; kostenfreie Ausbildungen in bis zu zwei Fertigkeiten, je nach Dienstposten, bis Stufe 7

13-18 G und eine förmliche Anerkennung: **Korporal** (einzelne Ritterlanze) – Korporale haben durch einen vorbildhaften Dienst oder außergewöhnlichen Mut das Vertrauen der Mannschaften gewonnen. Sie werden als

Gruppenführer, Vertrauenspersonen und Auszubildende eingesetzt.

Erhält: + 15 AWE pro Zyklus, Ehrenphotonenklänge (Seite 435) mit dem Prädikat Edel und Himmlisch

Ab 19 G: Lanzenkorporal (gekreuzte Ritterlanzen) – diesen Dienstgrad gibt es nur einmal pro Bataillon. Er ist mit dem am höchsten dekorierten Soldaten der Mannschaften besetzt. Zumeist ist dies der erfahrenste und fähigste Kämpfer. Nur dieser darf die ritterliche Lanze führen. Bei jedem Vorhaben ist der Lanzenkorporal informiert. Er sitzt im Vorzimmer des Oberst.

Erhält: +10 AWE pro Zyklus, Bataillonslanze (Prestigeobjekt, gilt bei der Überzeugung von Soldaten als 4 Prestige)

Unteroffiziere

1-3 G: Feldwebel (Winkel) – Gruppenführende, die die Mannschaften im Feld befehligen müssen

Erhält: 50 AWE pro Zyklus, Befehlsgewalt über bis zu 2 Soldaten

4-7 G: Oberfeldwebel (zwei Winkel) – erfahrenen Gruppenführenden werden mehr Soldaten und schwierigere Aufträge zugewiesen. Sie planen selbstständig Ausrüstung, Ausbildung und Versorgung ihrer Soldaten

Erhält: +10 AWE pro Zyklus, 50 AWE pro Zyklus auf ein Gruppenkonto, um seine Gruppe auszurüsten und auszubilden, Befehlsgewalt bis zu 3 Soldaten

8-15 G: Hauptfeldwebel (Schlaufe) – sie sind vollausgebildete Spezialisten mit viel Felderfahrung. Sie können komplexe Systeme genauso bedienen, wie sie ihre Mannschaften befehligen können.

Erhält: +10 AWE pro Zyklus, +50 AWE pro Zyklus auf das Gruppenkonto, bis zu 60 temporäre EP in bis zu vier Fertigkeiten, je nach Dienstposten, bis Stufe 8, Befehlsgewalt bis zu 4 Soldaten

16-19 G und eine förmliche Anerkennung: **Bannerjunker** (Banner) – Herausragende Taktik und die Fürsorge um seine Soldaten bringt einen Feldwebel diesen Dienstgrad. Ihm wird erlaubt, neben dem Banner zu marschieren und bei allen taktischen Planungen mitzuwirken.

Erhält: +15 AWE pro Zyklus, +50 AWE pro Zyklus auf das Gruppenkonto, Ehrenphotonendolch (Seite 483) für sich und seine Gruppe

Ab 20 G: Bannerführer (Banner im Lorbeerkrantz) – das Kompaniebanner wird dem Unteroffizier übergeben. Er ist nun das Herz und

die Seele der gesamten Kompanie.

Erhält: +10 AWE pro Zyklus, +50 AWE pro Zyklus auf das Gruppenkonto, Kompaniebanner (Prestigeobjekt, gilt bei der Überzeugung von Soldaten als 2 Prestige, stellt jede Kampfrunde 1 Moral bei der eigenen Gruppe wieder her und erleichtert Moral-Würfe um +3)

Offiziere

1-3 G: Leutnant (Diamant) – er befiehlt als Zugführung über mehrere Gruppen und ist die Schnittstelle zwischen dem Kommandeur und dem Unteroffizier

Erhält: 70 AWE pro Zyklus, Kommandodrohne, die mit den Gruppenführenden audiovisuelle Daten austauscht, Befehlsgewalt über bis zu 2 Gruppen

4-7 G: Oberleutnant (zwei Diamanten) – ein erfahrener Befehlsgebender, dem komplexere Aufgaben, wie das Suchen und Zerstören von Schmuggellagern oder die Organisation von Patrouillen überantwortet wird.

Erhält: +10 AWE pro Zyklus, Befehlsgewalt über bis zu 4 Gruppen, 1 Unterstützungspunkt

8-15 G: Hauptleutnant (drei Diamanten) – ein voll ausgebildeter Offizier, der hochgradig komplexe Systeme bedienen oder schwierige Einsätze planen kann

Erhält: +10 AWE pro Zyklus, Befehlsgewalt über bis zu 2 Züge (3 Gruppen pro Zug), 2 Unterstützungspunkte, kostenfreie Ausbildungen in bis zu sechs Fertigkeiten, je nach Dienstposten, bis Stufe 9

16-19 G: Major (Diamant im Lorbeerkrantz) – ein Major führt seine Kompanie an und hat einen großen Einfluss auf seine Kampfgruppen

Erhält: +20 AWE pro Zyklus, Befehlsgewalt über 4 Züge, 3 Unterstützungspunkte, Kontrolle über die Kompanie

Ab 20 G: Oberst (Lanze im Lorbeerkrantz) – er ist der Kommandeur des Bataillons und erhält nur noch von der Kosmoralität Befehle. Ihm unterstehen 3 Kompanien und sein eigener Stab.

Erhält: +30 AWE pro Zyklus, 6 Unterstützungspunkte, Kontrolle über das Bataillon

Rahmendaten

Werte: Gerechtigkeit, Tapferkeit, Ehre

Tabus: Verrat, Korruption

Ziele: Befriedung des Regens, geheim: Sturz von Tor

Tätigkeitsfelder: Friedenssicherung, Justiz, Abschreckung, Ausbildung, Sicherheit

Verbündete: Himmel, Wolken, Form, Welle

Feinde: Piraten (1G: -2G), Seele (1G: -1G),

564

Tor (1G: -3G), UHA (1G: -1G)

Leistungen

Arsenal

Jeder Kosme-Stützpunkt gilt als Geschäft (S) mit dem Angebot von Emperion. Es werden alle Militärfertigkeiten bis 9 unterrichtet sowie alle Kampfmanöver mit Ausnahme der Falkenmanöver. Es können keine illegalen Waren erworben, dafür Waren mit dem Prädikat Himmlisch bestellt werden.

Ab 5 G: 10% Rabatt auf Bestellungen bis V

Ab 10 G: 15% Rabatt auf Bestellungen bis S

Ab 15 G: 20% Rabatt auf Bestellungen bis S

Befehle und taktische Bereiche

Befehle können von allen Vorgesetzten gegeben werden. Dazu wird eine **Taktik-Probe (IZ, IN, CH)** erschwert um den Schwierigkeitsgrad des Befehls durchgeführt. Für jede halbe Aktion, die sich der Befehlsgebende Zeit lässt, wird der Schwierigkeitsgrad um +1 gesenkt. Bei Erfolg tritt der Effekt ein. Die Ausdauerkosten müssen von allen bezahlt werden, die den Befehlseffekt nutzen wollen. Ein Charakter kann sich nicht selbst einen Befehl geben.

Auf Bataillonsebene wird stattdessen eine **Strategie-Probe (BI, IZ, IZ)** durchgeführt. Sie gelten dann für die Gefechtselemente, als wären sie einzelne Charaktere. Befehle gelten so lange, bis sie ersetzt werden oder ihr Ziel erreicht wurde.

Befehle und taktische Bereiche variieren nach Dienstgrad:

Korporal, Lanzenkorporal, Feldwebel bis Hauptfeldwebel: sie dürfen einer einzelnen Person für ein einzelnes Ziel oder gegen ein einzelnes Ziel einen Befehl pro Kampfrunde geben.

Bannerjunker, Bannerführer, Leutnant, Oberleutnant: sie dürfen bis zu einer Gruppe von Personen für ein zusammenhängendes Ziel oder gegen eine Gruppe von Zielen einen Befehl pro Kampfrunde geben. Sie dürfen einen, Bannerführer und Oberleutnant zwei, taktische Bereiche setzen.

Hauptleutnant: darf bis zu zwei Gruppen von Personen oder eine Gruppe von Fahrzeugen gegen bis zu zwei Gruppen von Zielen oder eine Gruppe von Fahrzeugen zwei Befehle pro Kampfrunde geben. Darf bis zu drei taktische Bereiche setzen.

Major: darf allen Gruppen seiner Kompanie gegen beliebig viele Ziele einen Befehl pro Kampfrunde geben. Darf bis zu sechs taktische Bereiche setzen.

Oberst: darf allen Kompanien seines Bataillons gegen beliebig viele Ziele einen Befehl pro Kampfrunde geben. Er gibt für die Operation die Doktrin vor.

Befehlseffekte

Blenden – mit Rauch oder Beschuss der Fahrzeugoptik wird dem Feind die Sicht genommen. Benötigt 1 Aktion eines Untergebenen in Reichweite des Ziels. Für jeden Erfolg Prä: -1 für das Ziel. Der Effekt wirkt X KR, wobei X ist die Anzahl der befohlenen Untergebenen sind. Ausd: 1, Schwierigkeit: -4

Deckung – Reaktionsbefehl auf Beschuss. Für jeden Erfolg erhält das Ziel temporär für den ersten Beschuss, auf den hiermit reagiert wird, 1 Widerstand. Schwierigkeit: -1

Feuerüberfall – Vorbereitung eines Hinterhalts. Für jeden Erfolg erhalten die Untergebenen für den ersten Beschuss Prä: +1. Außerdem darf pro Erfolg 1 leichte Deckung (je 2 leichte Deckungen können zu einer mittleren, je zwei mittlere zu einer schweren getauscht werden) platziert werden. Schwierigkeit: -3

Salvenfeuer – alle Fernkampfangriffe erhalten gegen ein Ziel Unterdrückung. Dafür schießen alle Untergebenen mit der Initiative, des niedrigsten Initiativwertes aller Untergebenen ist. Ausd: 1, Schwierigkeit: -5

Schwerpunkt – ein Ziel wird priorisiert. Für je zwei Erfolge erhalten Untergebene Prä: +1 gegen das Ziel. Ausd: 1, Schwierigkeit: -3

Sicherung – Untergebene erhalten den Effekt der Aktion Angriffsbereitschaft. Haben sie bereits gezogen, kostet der Befehl Ausd: 2. Jeder Erfolg erhöht die WA gegen verdeckte Aktionen um +1, Schwierigkeit: -1

Rückzug: Untergebene dürfen sich sofort aus Nahkämpfen lösen. Untergeben, die nicht im Nahkampf gebunden waren, dürfen sich voll bewegen und die Aktion Angriffsbereitschaft einsetzen. Untergebene, die gebunden waren, setzen die Aktion Sprinten ein. Alle Bewegungen müssen vom Feind weg durchgeführt werden. Beendet diesen oder den nächsten Zug für alle Untergebene, je nachdem ob sie in der Kampfrunde bereits gezogen haben oder nicht. Ausd: 2, Schwierigkeit: -3

Sprung – so heißt die schnellstmögliche Überquerung von Flächen. Für je zwei Erfolge erhalten die Untergebenen Ges: +1 (bis zu +1/2 max. Ges). Sie müssen danach die Aktion Sprinten einsetzen. Aus: 1 pro 1 zusätzliche Ges, Schwierigkeit: -2

Sturm – erlaubt den Untergebenen die Aktion Sprinten und im Anschluss eine weitere Ak-

tion. Diese ist für je zwei Erfolge um +1 erleichtert. Während des Sturms werden die Untergebenen um Prä: +3 leichter getroffen. Aus: 4, Schwierigkeit: -6

Taktische Bereiche

Das Setzen taktischer Bereiche benötigt eine einmalige **Taktik-Probe (WA, BI, IZ)**. Bei Misserfolg können keine Bereiche gesetzt werden. Erfolge erzeugen X in Streuung: Beliebige X mal X Bereiche (3 Erfolge erzeugen 9 Felder beliebig große Bereiche). Alle Bereiche teilen sich das X. Bereiche dürfen während des Kampfes nicht verlegt werden. Sie werden vor oder nach einem Kampf festgelegt. Sie können mehrfach gewählt und platziert werden, dürfen ihre Wirkungsbereiche aber nicht überlagern.

Angriffsbereich: Rodungen, Leerstellen und Räumungen verschlechtern alle Deckungen in diesen Bereich um eine Kategorie. Ausgebaute Wirkwinkel und Sichtkegel erhöhen die Prä: +2 gegen alle Ziele in diesem Bereich.

Logistikbereich: hemmfreie, sichere Wege erhöhen die Ges hier um +1, beim Sprinten nochmals um +1.

Schutzbereich: Die Deckungen hier sind gehärtet und gelten als eine Kategorie besser. Außerdem reduziert Tarnung die Prä aller Angriffe in diesen Bereich um -2.

Versorgungsbereich: Hilfsgüter ermöglichen Fertigkeitswürfe auf Erste-Hilfe, Feldreparatur, Medizin und Wartung ohne Ausrüstung. Diese Würfe sind um +2 erleichtert. Das erstmalige Betreten erhöht die Moral um +1.

Verzögerungsbereich: Gruben, Sperren und Drahtfallen reduzieren die Ges aller Infanterie hier um -2, aller Nicht-Läufer und Nicht-Schweber um -10 reduziert.

Ab 8 G: Himmlische Ausrüstung

Jedes verdiente Mitglied der Kosme erhält einen Himmelsharnisch mit Arm-, Beinplatten und Helm der Kosme sowie ein Aurelia-Gewehr (Seite 567)

Kameraden

Alle Untergebene, die keine Spieler sind, gelten als Kameraden und haben zu Beginn alle körperlichen Attribute 12 und geistige Attribute 10 (5 Attributpunkte sind verschiebbar). Wenn die Einheit erschaffen wird, sucht sich der Vorgesetzte für jeden von ihnen eine Fertigkeit auf Stufe 8, 7 und 6 aus, die keine Waffenfertigkeiten sind. Dann erhält er 20 Fertigkeitenpunkte, die er auch auf Waffenfertigkeiten verteilen darf. Sie dürfen nicht höher als 5

sein. Kameraden erhalten wie Spieler Erfahrungspunkte und können entsprechend ausgebildet und ausgerüstet werden. Im Kampf sagt der Vorgesetzte, wie sie handeln sollen, die Spielleitung entscheidet, wie sie tatsächlich handeln. Außerhalb von Kämpfen gelten sie als NSCs des Vorgesetzten. Befehle verbrauchen die Aktionen von Kameraden nicht, sondern modifizieren diese.

Werden sie getötet oder verwundet, werden sie, wenn möglich, mit Kameraden ersetzt, die etwa die Hälfte ihrer Erfahrung besitzen.

Unterstützung

Unterstützungspunkte (UP) können bei der Einsatzplanung für jede untergeordnete Einheit (Gruppe, Zug oder Kompanie) ausgegeben werden. Ihre Effekte sind:

Agenten: 2 UP, Spione, Partisanen oder Agenten haben das Zielgebiet infiltriert und helfen der Einheit mit Sabotage und Ablenkungen. Nach jeder Aktion steigt allerdings das Entdeckungsrisiko um 5% (Basis: 30%). Wurden sie entdeckt, besteht eine 50% Chance, dass sie entkommen konnten oder gefangen genommen wurden. Danach steht die Unterstützung nicht mehr zur Verfügung.

Aufklärung: 1 UP, die Einheit erhält allgemeine Informationen zu feindlichen Stellungen in ihrem Gebiet und den dortigen Feindeinheiten. Der 1 UP kann aber ebenfalls für die genaue Position von Minenfeldern, bestimmten feindlichen Einheiten, wie Artillerie, Hinterhalten oder für wertvolle Ziele ausgegeben werden.

E-Krieg: 1 UP, die Einheit wird durch elektronische Störungen und Drohnen gedeckt. Eine feindliche Einheit, ihre metriten Waffen, Sensoren oder Kommunikation, funktioniert für die nächsten 30 Vasen nicht mehr. Alternativ erhält die eigene Einheit Verstärkung von 2 Drohnen pro 1 UP eigener Wahl

Feuerunterstützung: 1 UP, eine Batterie mit 3 Anwendungen pro 1UP (Rauch, Granaten, Minen, S. 452, Haubitzen) wird der Einheit unterstellt. Sie schießen nicht blind, sondern benötigen genaue Koordinaten.

Logistik: 1 UP, die Einheit erhält einen Versorgungstransport. Verbrauchte Munition oder Verbrauchsgegenstände werden aufgefüllt. Ausrüstung kann, mit 1UP für bis zu 3 Ausrüstungsgegenständen, bis S erhalten oder ausgetauscht werden. Rüstungen und Fahrzeuge werden repariert

Luftwaffe: 1 UP, für 30 Vasen wird sich die absolute Lufthoheit in dem Sektor erkämpft.

Es können keine feindlichen Lufteinheiten aktiv werden. Wird durch jede aktive Flak um +1UP teurer.

Pioniere: 1 UP, sie graben Verteidigungsstellungen, entfernen Minen und bauen Brücken für die Einheit. Pro 1UP kann 1 Konstruktion (Brücke, schwere Deckung für eine Gruppe, Straße in einem Gebiet) gebaut, ein 1500x500 m großes Minenfeld verlegt oder eine Minengasse in ein Minenfeld geschlagen werden.

PsyOps: 2 UP, eine großangelegte Demoralisierungskampagne mit Flugblättern, Lautsprechereinsatz und neuesten, psychologischen Wirkmitteln, zwingt alle feindlichen Einheiten im Gebiet einen Moralwurf durchzuführen.

Sanität: 1 UP, ein Sanitätstrupp wird zur Einheit entsandt. Er versorgt und evakuiert bis zu 10 Verwundete. Er kann auch eine Dekontamination betreiben und ABC-Gefahren im Gebiet bekämpfen.

Spezialkommandos: 4 UP, Spezialeinheit wählen, erfüllt 1 Spezialauftrag (Ausschalten kritischer Einheiten wie Radar oder Flugabwehr, Aufklärung weit hinter feindlichen Linien, Geißelrettung, Ausschalten von Führungselementen usw. mit Basis 80% Erfolg). Scheitert der Auftrag, haben sie eine 60% Fluchtwahrscheinlichkeit, eine 30% Wahrscheinlichkeit gefangen genommen und 10% Wahrscheinlichkeit zu fallen.

Doktrin

Wird vom Oberst für die Operation gewählt und gilt für alle Einheiten unter seinem Kommando.

Blitzkrieg: Die Befehle Sprung und Sturm kosten -2 Ausd und sind um +2 erleichtert.

Entscheidungsschlacht: Einheiten können pro Gefecht nur 1 UP einsetzen. Sie erhalten dafür für ein Gefecht 1 UP pro Kampfrunde.

Hammer und Amboss: Für ein Gefecht gilt: wird eine Linie 10 Vasen gehalten, greifen Verstärkungen in der feindlichen Flanke an.

Schock und Ehrfurcht: Feuerunterstützung kostet 1 UP mehr, löst aber immer einen Moral-Wurf bei der feindlichen Einheit aus.

Verpflichtungen

Treueschwur

Sternensoldaten schwören dem Hohen Rat treu zu dienen und das Recht und die Ordnung der interportalen Gemeinschaft tapfer zu verteidigen.

Waffen der Kosme				
Waffenname	Schaden	Eigenschaften	Besonderheiten	Gunst
Exalior-Gewehr	3E+3D	SF: 1, L: 3, OR: 17, K: 1	Gewehr, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Zuverlässig	1 (Ü)
Aurelia-Gewehr	5E+5D	SF: 2, L: 3, OR: 11, K: 2	Gewehr, Hell, Himmlisch, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung, Zuverlässig	8 (V)
Aurelia-Jagdgeschütz	10E + 10D	SF: 2, M: 1, OR: 9, K: 2, E: 3	Flak 2, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Infanterie (erhält nur halben Schaden)	10 (V)
Aurelia-Pistole	2E+2D	SF:2, L:1, OR:8, K: 2	Hell, Himmlisch, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung, Zuverlässig	8 (V)
Aurelia-Geschütz	15E + 15D	SF: 2, M: 2, OR: 11, K: 2, E: 4	Flak 2, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Verfehlt: Infanterie	12 (V)
Höheres Urteil - Torpedo	3W20P + 75D	SF: 2, Ges: 4, Wi: 24, Pz: 4, PP: 12, Mun: 2	Bleibt bis zur Zerstörung im Spiel. Himmlisch	10 (S)
LSPV Maienkranz	15E	SF: 2, M: 6, OR: 10, K: 2, E: 12	Einziges Ziel: Raketen und Torpedos, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Tödlich 1: Raketen und Torpedos	14 (S)
Schwarzer Schlaf - Bombe	1W20P + 45D	L: 19, Mun: 2	Himmlisch, Streuung: Krater 8, Störangriff 2	12 (S)
Silberstreifen - Rakete	3W6P + 35D	SF: 2, Ges: 12, MF: 4, Mun: 4	Erfassen: 12, Himmlisch	10 (S)
Weißer Lanze - Torpedo	45E + 3W20D	SF: 1, Ges: 4, Wi: 33, Pz: 7, Sch: 7, SP: 17, Mun: 2	Bleibt bis zur Zerstörung im Spiel. Tödlich 1: Schilde, Himmlisch, Schildebrechend 5	10 (S)
Sonnenfeuer-Gewehr	7E+7D	SF:2, L:4, OR:15, K: 1	Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei, Stabil, Zuverlässig	16 (SE)
Sonnenfeuer-Geschütz	20E + 20D	SF: 1, M: 3, OR: 15, K: 1, E: 5	Flak 2, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Verfehlt: Infanterie	16 (SE)

Waffenmodifikationen der Kosme			
Name	Steckplatz	Besonderheiten	Gunst
Lux-Verwebung – das Geheimnis des 8. Tores	Kern	Nur Deeskalationswaffen. Himmlisch. Die Waffe erhält die Besonderheit Tödlich 1: Organisch oder, falls sie/ eine ähnliche Kategorie bereits vorhanden ist, wird die Besonderheit auf Tödlich 2: Organisch gesteigert.	16 (SE)

Rüstungen der Kosme

Name	Eigenschaften	Besonderheiten	Gunst
Kosme-Himmelsharnisch	L: 3, B: 0, P: 1, Ds: 1 Pz: 3, Sch: 3	Himmlisch, Bereich: Rumpf, Immunität: All, Resistenz: Kälte & Hitze, Sammlung	8 (S)
Kosme-Himmelsharnisch (Delphin)	L: 3, B: 0, P: 1, Ds: 1 Pz: 2, Sch: 2	Himmlisch, Bereich: Rumpf, Immunität: All, Resistenz: Kälte & Hitze, Rücken gilt als Drohnenhangar (Versorgung und Wartung) für eine kleine, flugfähige Drohne bis Wi: 6 (Wi = L für den Tragenden)	10 (S)
Kosme-Armplatten	L: 1, B: 0, P: 1, Ds: 1, Pz: 2, Sch: 3	Himmlisch, Bereich: Arme, Resistenz: Strahlung	8 (S)
Kosme-Beinplatten	L: 1, B: 0, P: 1, Ds: 1, Pz: 2, Sch: 3	Himmlisch, Bereich: Beine, Resistenz: Kälte	8 (S)
Kosme-Helm	L: 1, B: 0, P: 0, Ds: 2, Pz: 1, Sch: 1	Himmlisch, Bereich: Kopf, Analyse: Taktisch, Immunität: All & Chemie	8 (S)
Kosme-Helm (Delphin)	L: 1, B: 0, P: 0, Ds: 2, Pz: 1, Sch: 0	Himmlisch, Bereich: Kopf, Analyse: Netz (alle Verbindungen und elektrischen Geräte in 15 Felder Umkreis werden lokalisiert, auf sie kann ein externer Zugriff stattfinden. Jede Wand reduziert die Reichweite um -3 Felder), Immunität: All & Chemie	10 (S)
Kampfanzug - Flut	L:26, B:0, P:6, Ds: 6, DR: 3, Pz: 6, PP: 12, Sch: 6, SP: 20, SPR: 3 pro Runde (besitzt für den Tragenden keine Last, halbiert die Last der integrierten Systeme an beiden Armen und am Rücken)	Bereich: Alle, Analyse, Flugdüsen, Immunität: All, Chemie, Massiv, Resistenz: Kälte, Hitze & Strahlung Erhält: fortschrittliche Gegenmaßnahmen (Seite 513), Platz für 2 schwere Waffen, 1 Geschützwaŕfe bis E: 1 und ein Magazin mit bis zu 5 Raketen. +2 Beweglichkeit, +6 Kraft, Ges: +6, Prä: +2	18 (SE)

Andere Akteure - UHA

Handelnde aller Art finden in der Allianz Schutz und eine Vertretung. Jeder, unabhängig seiner Zugehörigkeiten mit Ausnahme der Kosme, kann Mitglied in der Handelsallianz sein. Sie ist eher ein loser Verbund aus Handelnden, die allerdings über ein großes Netzwerk an Kontakten verfügen. Eine Mitgliedschaft wird über einen formalen Antrag erstellt. Die Mitgliedschaft besteht mit dem ersten Beitrag. Es ist zeitgleich ein Bekenntnis zu einer neuen, moralischeren Ökonomie und wirtschaftlichen Unabhängigkeit des Regens. Das Kollektiv wird Teil einer aufstrebenden Bewegung.

Ränge

0-3 G: Unterstützende – mit einer einmaligen Spende von 100 AWE zeigen die Menschen ihre Solidarität mit der UHA

Erhält: eine Ehrenmitgliedschaft bei der UHA wirkt sympathisch auf viele, einfache Handelnde. Für zufällige Handelnde mit Waren Ü erhält der Charakter 10% Rabatt

4-14 G: Mitglied – reguläre Teilnehmende am Handelsnetzwerk. Der Mitgliedsbeitrag ist 1% aller Gewinne aus dem Handel von Handelsgütern, der in diesen Zyklus gemacht wurde.

Erhält: Mit Vorlauf von zwei Wannen können Karawanen zusammengestellt werden, bei dem das Kollektiv an größere Frachter andockt. Das hat den Vorteil, dass die Reisekosten für alle Beteiligten halbiert werden. Außerdem bietet eine Karawane einen besseren Schutz gegen Piratenangriffe.

An Bord eines Frachtschiffes wird eine Handelnde (Seite 461) ausgewürfelt, die eine ihrer Waren bis S mit 15% Rabatt verkauft.

Ab 15 G: Partner – verdiente Mitglieder erhalten Gestaltungsmöglichkeiten zur Errichtung ihres eigenen Netzwerkes unter der UHA
Erhält: 10 Wert und 5 Prestige um Strukturen, Schiffe und Personal eine eigene Handelsroute aufzubauen. Die Erlöse aus dem Handel erhält der Charakter abzüglich von 1% für die UHA.

Zufällig erschaffene Handelnde haben eine Wahrscheinlichkeit von 50% zu der UHA zu gehören. Diese geben dem Charakter auf alle Waren einen 10% Rabatt oder auf eine einzige Ware bis S einen 20% Rabatt. Für jede weitere Gunst wird der Rabatt um 2% verbessert.

Ab 20 G: Diplomatisches Korp – die bekanntesten und erfolgreichsten Handelnden in der UHA vertreten nicht nur ihre Interessen,

sondern auch die eines unabhängigen und freien Regens.

Erhält: Immunität: Gesellschaft, der Charakter kann jederzeit einen Diplomatie-Auftrag (mindestens schwer) erhalten. Für jede erfolgreiche Verhandlung erhält er zusätzlich die Bekanntheitsbelohnung in politischen Einfluss. Außerdem darf er sich für je 1000 AWE 1 politischen Einfluss kaufen, der überall im Regen verwendet werden darf (Seite 324). Für jede weitere Gunst erhält er dauerhaft 1 politischen Einfluss (füllt sich nach 1 Zyklus wieder auf).

Rahmendaten

Werte: gerechte Bedingungen bei Verträgen, Gleichberechtigung

Tabus: Ausbeutung, Marginalisierung

Ziele: Unabhängigkeit von den Wolken, Vereinigung des Regens, wirtschaftliche Entwicklung des Regens

Tätigkeitsfelder: Handel, Netzwerke, Diplomatie

Verbündete: kleine Unternehmen des Regens (3G: +1G), die zerbrochene Maske (4G: 1+G)

Feinde: Kosme (1G: -1G)

Leistungen

Angebotsmeldungen

Über das Unternehmensradio werden aktuelle, günstige Preise angesagt. Das Kollektiv darf pro 12 Wannen Angebot und Nachfrage einer Ware eines beliebigen Systems erfragen.

Ab 10 G: es dürfen bis zu 4 Angebote und Nachfrage pro 12 Wannen erfragt werden.

Handelsinvestition

Die UHA bietet Kredite mit günstigem Zins für Mitglieder an. Das wären entweder 2000, 5000 oder 10000 AWE je zu 1% verzinst. Die Zinsen müssen pro Spielsitzung oder bei Spielsitzungen über einen Zyklus pro Zyklus gezahlt werden. Es kann immer nur 1 Kredit aufgenommen werden.

Ab 10 G: es dürfen bis zu 50.000 AWE geliehen werden.

Verpflichtungen

Handelsehre

Wenn Handelnde in Not sind, muss zu ihren Gunsten eingegriffen werden, sofern keine Gesetze gebrochen werden. Handelnde dürfen nicht angegriffen werden. Wucher ist verboten.

Kleinere oder eigene Akteure

Die Charaktere können neben den obigen, großen Fraktionen auch eine Zugehörigkeit für kleinere oder eigenständig ausgedachte Fraktionen erhalten. Diese gewähren grundsätzlich bis zu 2 großen und bis zu drei kleinen Leistungen. Dazu passend können bis zu 2 Verpflichtungen gewählt werden. Wie diese Leistungen ausgestaltet sind, hängt sehr stark von der Idee der Fraktion ab. Es sollten daher zuerst die Rahmendaten geklärt werden.

Rahmendaten

Werte: Wofür steht die Fraktion? Was ist ihre Handlungsphilosophie? Was sind ihre wichtigsten Normen?

Tabus: Was lehnt die Fraktion fundamental ab? Was ist für sie schädlich? Was sind die größten Vergehen gegen sie?

Ziele: Was versucht die Fraktion zu erreichen? Was ist ihre Strategie? Hat sie Kampagnenziele?

Tätigkeitsfelder: In welchen Bereichen arbeitet die Fraktion? Welche Gewerbe sind zentral für sie? Worin ist sie am aktivsten?

Standorte: Auf welchen Planeten ist die Fraktion vertreten? Wo ist ihre Zentrale? Auf welchen Strecken bewegt sie sich? Gibt es exklusive Standorte?

Bekannte Persönlichkeiten: Wer leitet die Fraktion? Wie ist sie personell aufgebaut? Gibt es herausragende Persönlichkeiten in ihr?

Name: Namen für Unternehmen und Fraktionen werden selten nach Familiennamen vergeben. Stattdessen soll der Name eine grundlegende Idee, ein Wirkungsprinzip, ein Bild oder eine Metapher ausdrücken. Welle etwa für die unaufhaltbare Welle des Fortschritts, Seele für das unbegrenzte Potenzial des Menschens, Form für dessen Gestaltungsanspruch usw.

Verbündete: Welche Freunde und politisch Alliierte besitzt die Fraktion? Welche Fraktion profitiert von ihr oder hat einen ideologischen Grund, mit ihr zu kooperieren? Wie stark ist diese Beziehung (xG : + yG)?

Feinde: Für wen könnte die Fraktion ein Ärgernis oder ein Hindernis darstellen? Macht

sie einer anderen Fraktion Konkurrenz? Hat sie ideologische oder historische Feinde? Wie stark ist diese Feindschaft ($1G$: - xG)?

Große und kleine Leistungen

Hierbei handelt es sich um die besonderen Interaktionsmöglichkeiten und Vorteile, die ein Charakter erhält, wenn er die Zugehörigkeit der Fraktion besitzt.

Beispiele für große Leistungen wären: politischer Einfluss, die Erschaffung eigener NSC's oder Ausrüstung, der Zugang zu exklusiver Ausrüstung oder die Generierung von Wert und Prestige.

Beispiele für keine Leistungen wären:

Rabatte, der Zugang zu besserer Ausrüstung, die Öffnung oder Interaktionsmöglichkeit mit Standorten und Personen, Ausbildungen und Probenerleichterungen oder spezielle Einkommensmöglichkeiten.

Ränge

Die Anzahl der Ränge und der Gunstabstand der einzelnen Ränge zueinander ergeben sich aus dem Grad der Hierarchisierung einer Fraktion. Bei flachen Hierarchien gibt es wenige Ränge und mit größeren Gunstabständen zwischen ihnen. Strengere Hierarchien kennen mehr Ränge, dafür ist die Möglichkeit aufzusteigen leichter. Es folgt ein schematisches Beispiel für eine strengere Hierarchie:

Rang 1: Eintrittsrank, Zugang zu grundlegenden Ressourcen und Standorten der Fraktion, Erhalt von bis zu kleinen Leistungen, G : 0-5

Rang 2: Rang eines gewöhnlichen Mitglieds, Ausbau einer kleinen Leistung oder Erhalt einer weiteren, kleinen Leistung, G : 6-10

Rang 3: Rang eines verdienten Mitgliedes, Erhalt einer großen Leistung, G : 11-15

Rang 4: Rang eines Führungsmitglieds, Ausbau der großen Leistung und/ oder Erhalt einer einer bis zwei kleinen Leistungen, G : 16-20

Rang 5: Rang der obersten Mitglieder, Erhalt der zweiten großen Leistung, die einen permanenten Vorteil beinhalten sollte, um mit aller zukünftigen Gunst etwas zu erzeugen.
 G : 21-25

Ereignisse

Um die einzelnen Systeme des Regens mit Leben zu füllen, können bei Ankunft, Abreise und längerem Aufenthalt in einem System auf die zufälligen Ereignisse gewürfelt werden.

Im freien Modus muss pro System einmal auf die Ereignistabelle der jeweiligen Gefahrenstufe gewürfelt werden. Wann das Ereignis eintritt, ist der Spielleitung überlassen. Es muss jedoch eintreten.

Gefahrenstufe	Tore
Friedlich	1-3
Unsicher	4-5
Gefährlich	6-8
Krieg	Krieverse, Superion

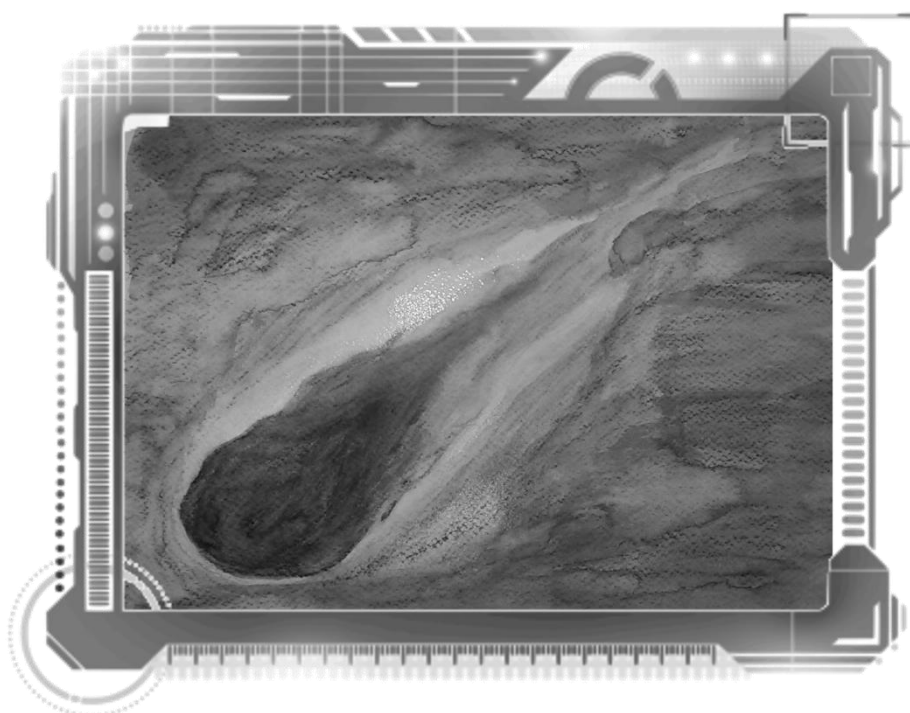
Weltraumereignisse

Ereignisse – Friedlich	
1 Glücksfund (Seite 573)	11 Kreuzfahrtschiff (Seite 573)
2 Freie Fahrt (Seite 573)	12 Inventardurchsuchung (Seite 574)
3 Hohe Nachfrage (Seite 573)	13 Umleitung (Seite 574)
4 Raumdienstleistende (Seite 573)	14 Pöbelnde Piloten (Seite 574)
5 Spielende Jugend (Seite 573)	15 Lebenslinie reserviert (Seite 574)
6 Rabattaktion (Seite 573)	16 Polizeikontrolle (Seite 574)
7 Besondere Begegnung (Seite 573)	17 Torstau (Seite 574)
8 Anhaltende-Anfrage (Seite 573)	18 Kollisionsgefahr (Seite 574)
9 Karawanenbildung (Seite 573)	19 Zoll (Seite 575)
10 Spezialereignis (jeweilige Systemseite)	20 Erhöhte Gefahr (Seite 575)

Ereignisse - Unsicher	
1 Kosme-Präsenz (Seite 575)	11 Söldner-Eskorte (Seite 576)
2 Schiffswrack (Seite 575)	12 Fahndung (Seite 576)
3 Hohe Nachfrage (Seite 575)	13 Miliz (Seite 576)
4 Reicher Asteroid entdeckt (Seite 575)	14 Kopfgeldjagende (Seite 576)
5 Begegnung (Seite 575)	15 Lebenslinie reserviert (Seite 576)
6 Forschungsexpedition (Seite 575)	16 Kosmekontrolle (Seite 576)
7 Schönheit (Seite 575)	17 Notruf (Seite 576)
8 Reisende (Seite 575)	18 Piraten-Aufmerksamkeit (Seite 577)
9 Karawanenbildung (Seite 575)	19 Piraten-Überfall (Seite 577)
10 Spezialereignis (jeweilige Systemseite)	20 Erhöhte Gefahr (Seite 577)

Ereignisse - Gefährlich	
1 Kosme-Präsenz (Seite 577)	11 Seele-Eskorte (Seite 578)
2 Schmuggelversteck entdeckt (Seite 577)	12 Schatzsuche (Seite 578)
3 Lebenswichtiges Gut (Seite 577)	13 Geisterschiff (Seite 579)
4 Flugschreiber (Seite 577)	14 Kopfgeldjagende (Seite 579)
5 UHA-Karawane (Seite 577)	15 Piraten-Aufmerksamkeit (Seite 579)
6 Schwarzmarkt-Handelnde (Seite 578)	16 Piraten-Überfall (Seite 579)
7 Leichenfledderer (Seite 578)	17 Begegnung: Klan (Seite 579)
8 Überfall: Karawane (Seite 578)	18 Kosme-Offensive (Seite 580)
9 Glücksritter (Seite 578)	19 Piratenflotte (Seite 580)
10 Spezialereignis (jeweilige Systemseite)	20 Erhöhte Gefahr (Seite 580)

Ereignisse – Krieg	
1 Kosme-Präsenz (Seite 581)	11 Sklavenjagd (Seite 581)
2 Schiffswrack (Seite 581)	12 Anspannung (Seite 582)
3 Himmlische Intervention (Seite 581)	13 Flüchtlingsstrom (Seite 582)
4 Begegnung: Seele (Seite 581)	14 Automatisierte Verteidigung (Seite 582)
5 Notruf: Kolonie (Seite 581)	15 Verfolgende (Seite 582)
6 Reicher Asteroid entdeckt (Seite 581)	16 Hinterhalt (Seite 582)
7 Leichenfledderer (Seite 581)	17 Minenfeld (Seite 583)
8 Kosme-Blockade (Seite 581)	18 E-Krieg (Seite 583)
9 Kriegstourismus (Seite 581)	19 Feindangriff (Seite 584)
10 Spezialereignis (jeweilige Systemseite)	20 Flottenschlacht (Seite 584)



Ereignisliste - Friedlich

Glücksfund

Durch Zufall hört das Kollektiv über das Systemradio von einer glücklichen Begebenheit im System. Es wird ein neues Ereignis mit 1W10+11 ausgewürfelt. Dieses Ereignis findet statt und wird kommuniziert. Falls erneut der Glücksfund erwürfelt wird, findet das Kollektiv Treibgut. Es darf einen Beutewurf (S) für Behälter durchführen.

Freie Fahrt

Der Weg ist für das Kollektiv frei und es kann die schnellst möglichen Wege nutzen. Es müssen keine Treibstoffkosten gezahlt werden und weitere Ereignisse, die den Flug verlangsamten würden, werden ignoriert.

Hohe Nachfrage

Es wird eine Handelsware ausgewürfelt und die Nachfrage in LE im System verdoppelt. Der Kaufpreis steigt um 10%. Die Nachfrage gilt nur für den aktuellen Zyklus.

Raumdienstleistende

Tor beschäftigt autonome Angestellte, um die Reisen mit den Lebenslinien angenehmer zu gestalten. Sie säubern, polieren und warten die Hülle von Raumschiffen. Außerdem bieten sie Erfrischungen und Speisen an. Die Kosten für alle Dienste zusammen, inklusive Verpflegung bis zu fünf Personen, betragen 10 AWE. Seltener sind unabhängige Raumdienstleistende anzutreffen. Diese erweitern das Angebot mit körperlichen Diensten, wie einen neuen Haarschnitt, oder kreativen Dienstleistungen, wie das Lackieren eines Logos. Wird das Angebot angenommen erhöht sich der Komfort für den Zyklus um +1.

Spielende Jugend

Junge Piloten genießen die Freiheit, fliegen Rennen oder versuchen sich mit Manövern zu übertrumpfen. Es ist der jugendliche Leichtsinn, den sie ausleben. Um die Treibstoffkosten wieder zu erlangen, fordern sie gern andere Piloten heraus oder schließen Wetten bis zu 100 AWE ab.

Rabattaktion

Es wird eine Ware ausgewürfelt. In einer einmaligen Rabattaktion, wie 2 LE zum Preis von einer, wird sie verkauft. Das Angebot gilt nur jetzt und orientiert sich an den Systempreisen.

Besondere Begegnung

Das Kollektiv trifft unverhofft eine bekannte Persönlichkeit aus dem System und hat die Möglichkeit kurz miteinander ins Gespräch zu kommen. Entweder werden beide durch die Kosme gestört, müssen eine Sonderabgabe leisten oder fliegen dieselbe Strecke. Zumindest ist die bekannte Person für ein kurzes Gespräch bereit. Falls es keine passende Person im System gibt, können auch die Eltern, Freund- oder Feindschaften eines Charakters auftreten.

Anhaltende-Anfrage

Oftmals fragen Einzelpersonen nach einer Mitflugmöglichkeit. Es ist Tradition, dass sie der Mannschaft ein kleines Geschenk machen. Vielleicht backen sie einen Kuchen oder erzählen eine spannende Geschichte. Fast immer bereichern Anhaltende Weltraumreisen. Besonders die Quotel haben diese Reiseform sehr positiv geprägt und einen eigenen Lebensstil daraus entworfen. Wenn Anhaltende gut auffallen, werden oft Kontaktdaten ausgetauscht. So kann es passieren, dass die Anhaltende Teil der Mannschaft wird. Es gibt aber auch Gruselgeschichten von getarnten Piraten, die die Besatzung im Schlaf meucheln. Unerfahrene Mannschaften mögen diese Geschichten abschrecken, bis sie selbst ihre ersten Anhaltende bis zum nächsten Tor aufnehmen und sich mit einem Lächeln verabschieden.

Karawanenbildung

Handelsschiffe verschiedener Unternehmen und Ladung fliegen in eine Begleitformation. Eine Karawane bildet sich und es ist noch Platz für zusätzliche Schiffe. Die Karawane fliegt 1W3 Tore weit. Tornutzungskosten werden geteilt, wodurch das Kollektiv nur die Hälfte der sonstigen Kosten bezahlen muss. Außerdem bietet eine Karawane abschreckenden Schutz vor Piraten. Wenn ein Kampfergebnis erwürfelt wurde, darf der Wurf wiederholt werden. Das zweite Ergebnis tritt dann aber unverändert ein. Falls es doch zum Kampf kommt, wird die Größe der Karawane mit 1W6+2 bestimmt. So viele zusätzliche Angriffe mit Lichtgeschützen der Präzision 10 sind jede Runde verfügbar, ohne die Frachter im Kampf darstellen zu müssen.

Kreuzfahrtschiff

Ein Urlaubsschiff aus den Wolken, mit Passagieren im vierstelligen Bereich, kreuzt den

Weg des Kollektivs. Es sendet eine Grußfrequenz in Form einer lauten Schiffshupe. Während das hunderte Meter lange Gefährt am Kollektivschiff vorbei gleitet, blicken aus den Fenstern fremd gekleidete, neugierige Menschen. Sie winken oder fotografieren das Kollektiv und klatschen, wenn es nun Manöver fliegt.

Spezialereignis

Es wird 1W6 auf der Spezialereignistabelle des jeweiligen Systems gewürfelt.

Inventardurchsuchung

Bei unbekannten oder bekannten Kollektiven mit schlechtem Ruf führt die Kosme Inventardurchsuchungen durch. Das Schiff wird angehalten und schwer bewaffnete Sicherheitskräfte gehen mit Abtastgeräten, Hunden und viel Misstrauen an Bord. Sie durchsuchen alles nach illegalen Waren, prüfen das Inventar des Kollektivs sowie die Quartiere jedes Einzelnen an Bord. Kann sich jemand nicht ausweisen oder besteht ein Verdacht auf Fälschung, wird die Person und alle anderen in Untersuchungshaft gebracht, bis die Daten vorliegen. Es gibt viele Beschwerden gegen das rigorose Vorgehen des Kosme. Allerdings sind sie dadurch beim Auffinden von Kriminalität sehr effizient.

Solange das Kollektiv unter 30 Bekanntheit oder mindestens ein negatives Rufprädikat besitzt, werden sie von der Kosme kontrolliert werden. Ansonsten können sie unbehelligt weiterreisen.

Feinde:

Alle Werte: 14, Pz: 3, Sch: 3, Bewaffnung: Aureliagewehr, Photonenklinge
Schiffe: 2 Kosme-Jäger mit Kosme-Korvette

Umleitung

Ein Wegpunkt oder eine Lebenslinie ist durch Umbauarbeiten, die Kosme oder wegen eines Unfalls gesperrt. Der Verkehr wird, wenn möglich, über eine andere Lebenslinie umgeleitet. Ansonsten weisen Tor-Mitarbeitende den Stau mit orangen Leuchtschiffen auf alternative Wege zur nächsten Lebenslinie.

Pöbelnde Piloten

Unfreundliche Piloten lassen ihre Triebwerke aufheulen und senden Warnsignale, wie Hupengeräusche, an alle nahen Schiffe. Sie überholen das Kollektiv ohne die Verkehrsregeln zu beachten und werden ausfallend, wenn ir-

gendwie auf sie reagiert wird. Sie fliegen, aller Kollisionsgefahren zum Trotz, mitten durch den Raumschiffsstrom zur Lebenslinie.

Lebenslinie reserviert

Die gesamte Lebenslinie eines Systems wird für eine wichtige Karawane, für einen Glänzenden oder einen Militärkonvoi reserviert. Alle Verkehrsteilnehmenden können die Lebenslinien für den nächsten Kreislauf nicht nutzen.

Polizeikontrolle

Die Sicherheitskräfte des Systems führen Kontrollen durch. Sie achten auf gültige Scheine, überprüfen Kopfgelder sowie Personalien und sie tasten nach illegaler Fracht ab. Unstimmigkeiten führen zu einer Festsetzung und entsprechenden Strafe. Bei Widerstand oder besonderer Schwere, wird die Kosme informiert.

Feinde:

Polizist: Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2,
Bewaffnung: Nadelgewehr, Magnetreiber,
Schockstab, Schläfergisch
Sicherheitsschiffe: 2 Söldner-Jäger

Torstau

Es herrscht gegenwärtig ein Stau vor den Toren. Eine lange Schlange von Raumschiffen entsteht und die Kosme weist auch dem Kollektiv eine Wartenummer und eine verbleibende Zeit zu. Diese ist 1W3 Wannen lang. In der Schlange befinden sich entnervte Pendelnde, ungeduldige Handelnde und aufgebrachte Zivilisten. Eine Welle von Flüchen gibt es immer dann, wenn die Kosme oder Glänzende einfach am Stau vorbeifliegen. Tor stellt in diesen Fällen die Raumdienstleistung bereit, die Wartungen, Säuberungen und Erfrischungen gegen Bezahlung anbieten.

Kollisionsgefahr

Ein betrunkenen Pilot, ein fehlerhafter Antrieb oder Unachtsamkeit führen dazu, dass sich ein Schiff auf Kollisionskurs befindet. Der Pilot muss eine Piloten-Probe (WA, IN, GE) um -3 erschwert bestehen oder das Schiff erleidet 30 Projektilschaden und, wenn die Panzerung durchbrochen wird, einen Hüllenriss. Der Verursachende streitet alle Schuld ab und wird den Schaden über seine Versicherung laufen lassen, die auf eine genaue, polizeiliche Rekonstruktion warten wird. Nach einer Dekade kann dann die Rechnung für die Reparatur eingereicht und übernommen werden.

Zoll

Alle Frachter und Handelsschiffe müssen in friedlichen Systemen Zoll zahlen. Dieser beträgt 5% des gesamten Wertes von mitgenommenen Handelswaren. Entdeckte illegale Waren werden sofort der Kosme gemeldet. Bei anderen Schiffen, die nicht offensichtlich als Frachter gekennzeichnet sind, werden Stichproben durchgeführt. Es wird mit 1W6 gewürfelt. Bei einer 1 wird das Kollektivschiff untersucht. Entdeckt der Zoll dabei Lagereinheiten von Handelswaren, so wird für den gesamten Wert der Ladung 10% Zoll erhoben.

Erhöhte Gefahr

Es wird ein neues Ereignis ausgewürfelt. Dieses Mal ist die Gefahrenstufe ums eins höher.

Ereignisliste - Unsicher

Kosme-Präsenz

Es wird ein neues Ereignis ausgewürfelt. Dieses Mal ist die Gefahrenstufe ums eins niedriger.

Schiffswrack

Das Wrack eines Raumschiffes taucht auf den Sensoren auf. Es kann mit 1W6 Beutewürfen (Ü) geplündert werden.

Hohe Nachfrage

Es wird eine Handelsware ausgewürfelt und die Nachfrage in LE im System verdoppelt. Der Kaufpreis steigt um 10%. Die Nachfrage gilt nur für den aktuellen Zyklus.

Reicher Asteroid entdeckt

Sofern das System mindestens arm ist, wird ein regulärer Mineralienwurf +3 durchgeführt. Die Ausbeute wird verdoppelt. Ist sie bereits verdoppelt, wird sie verdreifacht.

Begegnung

Das bekannte Universum ist klein. Gerade wenn das Kollektiv einige Bekanntschaften gemacht hat, trifft es diese immer mal wieder. Die Art der Begegnung wird ausgewürfelt. Falls keine passende existiert, kann die neutrale Form dahinter genutzt werden

- 1: Feindschaft/ Kosme (Patrouille)
- 2: Rivale/ Form (Gütertransport)
- 3: Sonstiges (Geliebt, Glänzend...)/ Welle (Erforschung)
- 4: Eltern/ Seele (Eskorte)
- 5: Zugehörigkeit/ Tor (Wartung)

6: Kontakte/ UHA (Karawane)

Forschungsexpedition

Ein beschäftigtes Forschungskollektiv ist auf der Durchreise oder sammelt Daten. Es kann bei Interesse ein wissenschaftlicher Auftrag, wie auf Seite 327 beschrieben, erwürfelt werden.

Schönheit

In den ruhigen Momenten, fern der Schiffsströme und Signalfut, liegt die ruhige Schönheit des Alls. Es herrscht keine Angst vor Überfällen oder Kontrollen vor, sondern nur das angenehme Verstreichen der Vasen. Es sind Momente, in denen die Besatzung so entschleunigt ist, dass sie die Schönheit um sich herum erkennen kann. Das mag ein Sterneregen, ein Strom von Kometen, die phantastischen Formen bunter Nebel oder schlicht die tiefe Melancholie des Weltraums sein. Diese erhabenen Momente beruhigen und berühren die Menschen gleichermaßen. Sie erkennen, für den Augenblick, wie klein sie, im Vergleich zum Universum, sind.

Reisende

Nicht immer ist ein Schiff im Regen verfügbar und nicht immer wünschen Personen, sich für einen Transport an die offiziellen Kanäle zu wenden. Es wird 1W3 gewürfelt:

1: Flüchtling – eine verzweifelte, zerlumpte Gestalt oder eine Bürgerliche mit einer undurchschaubaren Maske aus Höflichkeit, versucht vor staatlicher Unterdrückung, organisiertem Verbrechen oder persönlicher Verfolgung zu fliehen. Das ist das nächstbeste System, dafür zahlt er nach 3 Zyklen 250 AWE.

2: Ein reisendes Paar will zur nächsten Station, um ihren Urlaub fortzusetzen. Sie zahlen dafür 15 AWE.

3: Eine zwielichtige Handelnde, eine muskolöse Tätowierte oder bewaffnete Söldner bezahlen 300 AWE, wenn sie ohne Fragen mit ins nächste System mitfliegen dürfen. Auf sie ist ein Kopfgeld von 500 AWE ausgestellt.

Karawanenbildung

Handelsschiffe verschiedener Unternehmen und Ladung fliegen in eine Begleitformation. Eine Karawane bildet sich und es ist noch Platz für zusätzliche Schiffe. Die Karawane fliegt 1W3 Tore weit. Tornutzungskosten werden geteilt, wodurch das Kollektiv nur die Hälfte der sonstigen Kosten bezahlen muss. Außerdem bietet eine Karawane abschrecken-

den Schutz vor Piraten. Wenn ein Kampfergebnis erwürfelt wurde, darf der Wurf wiederholt werden. Das zweite Ergebnis tritt dann bedingungslos ein. Falls es doch zum Kampf kommt, wird die Größe der Karawane mit 1W6+2 bestimmt. So viele zusätzliche Angriffe mit Lichtgeschützen der Präzision 10 sind jede Runde verfügbar, ohne die Frachter im Kampf darstellen zu müssen

Spezialereignis

Es wird 1W6 auf der Spezialereignistabelle des jeweiligen Systems gewürfelt.

Söldner-Eskorte

Ein Söldnerkollektiv aus 1W3 Söldnerschiffen bietet seine Eskortdienste an. Pro Schiff und Wegpunkt kostet die Eskorte 10 AWE.

Verbündete:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2, Bewaffnung: Schrotflinten, Lichtgewehre, Sprenggranaten
Schiffe: Söldner-Jäger

Fahndung

Das Kollektivschiff wird von einer Korvette und 2 Jägern der Kosme angehalten. Im System läuft derzeit eine großangelegte Fahndung nach einer Person oder einem Objekt. Das Kollektiv soll zur gründlichen Untersuchung in den Tiefenabstastungsbereich einer Fregatte der Kosme fliegen, die sich an einem zentralen Punkt im System befinden wird. Leisten sie der Anordnung nicht Folge, begeht das Kollektiv eine schwere Straftat und soll flugunfähig geschossen sowie verhaftet werden. Die leistungsstarken Sensoren der Fregatte durchdringen selbst abgeschirmte Orte oder entdecken zumindest, dass sie abgeschirmt sind. Jedes illegale Gut wird entdeckt.

Feinde:

Alle Werte: 14, Pz: 3, Sch: 3, Bewaffnung: Aureliagewehr, Photonenklinge
Schiffe: 1 Korvette, 2 Kosme-Jäger

Miliz

Besorgte Bürger und Menschen, die zu Gewalt neigen, teilen sich ein Kollektivschiff und wollen in ihrem System Recht und Ordnung verteidigen. Sie haben sich das Kollektiv als Opfer herausgesucht. Sie sind beleidigend und drohen ständig Gewalt an, lassen sich aber einschüchtern oder überreden.

Kopfgeldjagende

Kopfgeldjagende prüfen das Kollektiv. Wenn

einer der Charaktere ein Kopfgeld besitzt, werden sie aktiv. Sie fliegen erst unauffällig weiter und beschatten dann das Schiff systemübergreifend. Sobald das Kollektiv das Schiff verlässt, lauern sie dem Charakter auf. Die Verfolgung endet nur an Gebieten, die sie selbst nicht betreten können.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2, Bewaffnung: Lichtgewehre, Scharfschützengewehr, Kraftfesseln
Schiffe: 2 Söldner-Jäger

Lebenslinie reserviert

Die gesamte Lebenslinie eines Systems wird für eine wichtige Karawane, für einen Glänzenden oder einen Militärkonvoi reserviert. Alle Verkehrsteilnehmenden können die Lebenslinien für den nächsten Wanne nicht nutzen.

Kosmekontrolle

Die Kosme führt standardmäßige Kontrollen durch. Sie prüft genau alle Personen an Bord, die Gültigkeit der Scheine und tastet die Ware ab. Sie ist unbestechlich und geht bei Verstößen hart vor.

Feinde:

Alle Werte: 14, Pz: 3, Sch: 3, Bewaffnung: Aureliagewehr, EMP-Granate, Photonenklinge
Schiffe: 2 Kosme-Jäger, 1 Kosme-Korvette

Notruf

Das Kollektiv empfängt einen Notruf von einem 1W3+2 Quadranten entfernten Wegpunkt des Systems. Es wird 1W6 gewürfelt:

1 Falle

Das Ereignis Piratenüberfall tritt ein.

2 Leeres Wrack

Es gibt weder Überlebende noch Plündergut, nur Spuren, die von dem Ereignis erzählen. Sie können eventuell zurückverfolgt werden.

3 Überfall durch Piraten im Gange

Piraten entern gerade ihr Opfer. Es ist eine Piratenkorvette mit 1W3 Jägern. An Bord kämpfen 1W6+5 Piraten. Sie gewinnen ohne Hilfe vom Kollektiv. Hilft das Kollektiv, erhält es +1 Bekanntheit, Kontakte und 300 AWE.

4 Rettungskapsel

Die Lebenszeichen sind schwach und die Person benötigt medizinische Versorgung. Ihr Leben kann gerettet werden. Wenn das Kollektiv das schafft, erhält es einen Kontakt und Informationen zu dem vorgefallenen Ereignis. Dabei kann es sich um eine Flucht, einen Agenten, eine Überlebende oder eine beliebige andere Person handeln, die die Spielleitung einbaut.

5 Antrieb beschädigt

Das Schiff bittet um Wartung oder ein Schleppen. Sie bezahlen 75 AWE für die Hilfe.

6 Kritischer Schaden

1W6+1 Personen müssen evakuiert werden, dafür bleiben 1W10+3 Vasen Zeit. Das Schiff hat keinen Strom mehr. Die Türen sind verriegelt und die Rettungskapseln deaktiviert. Erschwerend kommt hinzu, dass sich die Besatzung überall im Schiff befindet, während der Reaktor langsam seinen kritischen Wert erreicht und alles verstrahlt oder schmilzt. Pro geretteter Person erhält das Kollektiv 50 AWE. Rettet es alle Personen, erhält es zusätzlich +2 Bekanntheit.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 1, Sch: 0,
Bewaffnung: Schrotflinten, Kampfmesser

Piraten-Aufmerksamkeit

Piraten sind auf das Schiff des Kollektives aufmerksam geworden und verfolgen es heimlich. Sie werden nicht aktiv werden, solange sich das Kollektiv nicht in eine ungünstige Lage begibt oder bis sie entdeckt werden. Das kann heißen, dass es das Schiff verlässt, Schaden erleidet oder sie abseits der Lebenslinien und damit fern des strengen Blicks der Kosme sind. Falls das eintritt, wird das Ereignis zum Piraten-Überfall. Ansonsten verlieren die Piraten ihr Interesse, wenn das Kollektiv das System verlässt, auf einen Planeten landet oder eine Station betritt.

Piraten-Überfall

Unbekannte Signale kommen rasch näher. Mit einem vergleichenden Piloten-Wurf (GE) kann sich von den Signalen abgewandt werden. Ab diesen Zeitpunkt zählt nur noch die Geschwindigkeit. Holen die Kontakte auf, eröffnen sie das Feuer mit einer Antriebsstörung. Trifft sie, werden sie das Schiff entern. Erholen sich die Systeme, kämpfen die Piraten so lange, bis sie sich unterlegen sehen.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 1,
Bewaffnung: Schrotflinten, Kampfmesser
Schiffe: 1W3+1 Piraten-Jäger, 1W2-1 Piraten-Bomber

Erhöhte Gefahr

Es wird ein neues Ereignis ausgewürfelt. Dieses Mal ist die Gefahrenstufe ums eins höher.

Ereignisliste - Gefährlich

Kosme-Präsenz

Es wird ein neues Ereignis ausgewürfelt. Dieses Mal ist die Gefahrenstufe ums eins niedriger.

Schmuggelversteck entdeckt

Es werden auf Seite 657 drei Waren in 1W6 LE Größe ausgewürfelt mit dem Maximalwert von 1000 AWE. Die Waren zu bergen, kann zur Verfolgung des organisierten Verbrechens führen.

Lebenswichtiges Gut

Die Nachfrage einer grundlegenden Ware wird im System verdreifacht. Der Kaufpreis steigt um 150%. Die Nachfrage gilt 3W10+3 Wannen. Lebenswichtige Güter sind Agrarprodukte, Energie, Ersatzteile, oxygene Gase, pharmazeutische Produkte und Wasser.

Flugschreiber

Ein sonderbares Signal huscht regelmäßig über die Anzeigen. Es ist schwach und gehört zu einem kleinen Objekt im All. Es erinnert an eine defekte Boje. Wird es vom Kollektiv geborgen, fallen diverse Sicherheitsmechanismen daran auf. Mit einer Sicherheit-Probe (BI, WA, GE) um -3 erschwert, können diese entfernt werden. Nun hat das Kollektiv Zugriff auf verschlüsselte Daten. Eine um -4 erschwerte Probe auf Computerkenntnis (BI, IZ, KE, IZ) kann sie dekodieren. Die Daten zeigen die Reisen eines Schiffes. Darin können besondere Orte, Verstecke, Kontakte, Beute und Geheimstrecken enthalten sein. Die letzten Daten identifizieren die Angreifenden und mögliche Überlebende. Das alles ist mit Ort und Zeit hinterlegt. Die Kosme zahlt für diese Daten 500 AWE.

UHA-Karawane

Auf den Monitoren werden Grußbotschaften der unabhängigen Handelsallianz angezeigt. Die UHA verhält sich neutral, beliefert selbst

entfernteste Kolonien und ist oftmals in humanitärer Mission unterwegs. Sie bietet an, dass sich das Kollektiv der Karawane anschließen kann. Das Kollektiv würde zwar kein Geld erhalten, aber sich die Kosten für die Tornutzung sparen. Außerdem können sie die Karawane jederzeit wieder verlassen. Piraten lassen die Karawanen der UHA meistens passieren, weil sie unter dem Schutz der Königin in Rot stehen.

Schwarzmarkt-Handelnde

Wenn ein Charakter zu einem Klan gehört oder einen Kontakt zum Verbrechen besitzt, wird ihm Zugang zu einem schwer bewaffneten Kreuzer gewährt, der als fliegender Schwarzmarkt dient. Hier werden drei Handelnde (SM), wie auf Seite 461 beschrieben, erstellt.

Leichenfledderer

Die Sensoren entdecken ein Plünderschiff an einem größeren Wrack. Die Leichenfledderer sind gerade beschäftigt. Sie wehren sich, wenn sie angegriffen werden, lassen sich aber bei aufkommender Unterlegenheit in die Flucht schlagen. Bei Erfolg müssen sie das Plündergut zurücklassen, wodurch das Kollektiv drei Beutewürfe (S) erhält.

Alle Werte: 11

Schiffe: 2 Piraten-Jäger, 2 Piraten-Bomber

Überfall: Karawane

Befindet sich das Kollektiv in einer Karawane, wird diese von so vielen Piratenschiffen wie Karawanenschiffen +2 angegriffen. Ansonsten entdeckt das Kollektiv ein Überfall auf eine Karawane mit einem gleichen Zahlenverhältnis. Besiegen sie die Piraten, wird dem Kollektiv eine Eskorte mit 100 AWE pro Wegpunkt mit 1W3+1 Wegpunkten angeboten.

Feinde: Alle Werte: 13, Pz: 2, Sch: 2, Bewaffnung: Lichtsturmgewehre, Kampfmesser
Schiffe: 5 Piraten-Jäger, 1 Piraten-Korvette

Glücksritter

Das Kollektiv begegnet einigen Glücksrittern. Eine erste Abtastung wird mit 1W2 ausgewürfelt und besagt Folgendes:

1 Minenausrüstung

Sie sind auf dem Weg zu einem riesigen Asteroiden. Sie haben nur 2 zufällig ausgewürfelte Gegenstände der Minenausrüstungsliste und

einen Metallbohrer. Wenn ihnen das Kollektiv hilft, würden sie bis zu 50% der abgebauten Mineralien teilen.

2 Voll beladen

Glücksritter waren mit ihrer Suche erfolgreich und haben eine Ladung in Wert von 1600 AWE an Bord. Sie würden 250 AWE zahlen, damit sie aus dem System eskortiert werden. Wenn sich das Kollektiv entscheidet, sie stattdessen anzugreifen und die 8 LE Titanmetalle zu erobern, droht ein Kopfgeld. Außerdem erhält das Kollektiv, wenn der Überfall bekannt wird, die Prädikate: Gierig und Mord.

Feinde: Alle Werte: 12, Pz: 1, Sch: 1,
Bewaffnung: Lichtgewehr, Schrotflinte
Schiffe: 2 Söldner-Jäger

Spezialereignis

Es wird 1W6 auf der Spezialereignistabelle des jeweiligen Systems gewürfelt.

Seele-Eskorte

Seele bietet einen zum Schiff und Vorhaben passenden Schutz an. Das Kollektiv kann sich frei entscheiden, wie viele Schiffe sie wie viele Wegpunkte lang begleiten. Pro Schiff und Wegpunkt kostet es 25 AWE.

Verbündete:

Alle Werte: 13, Bewaffnung: Schrotflinten, Lichtgewehre, Kampfmesser
Schiffe: 1-5 Söldner-Jäger, 1-2 Söldner-Bomber, 1 Kollektivschiff

Schatzsuche

Die Messinstrumente zeigen keinerlei Besonderheit. Allerdings verhält sich ein Schiff auffällig. Es weicht allen anderen Schiffen aus und versucht abseits der üblichen Wege zu fliegen. Gelingt dem Kollektiv eine Verfolgung ohne entdeckt zu werden, führen die Glücksritter sie zu einem Schiffswrack oder einem Asteroiden. Dort bohren sie eine bestimmte Stelle auf und erhalten einen Gegenstand, der mit einem Beutewurf (SM) bestimmt wird. Danach bringen sie den Gegenstand zum nächsten Geschäft. Wird das Kollektiv dabei entdeckt, versuchen die Glücksritter zu fliehen. Nur im Notfall greifen sie an.

Feinde: Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtgewehr
Schiffe: 1 Kollektivschiff

Geisterschiff

Das Kollektiv empfängt ein Phantomsignal von einem 1W6+5 Quadranten entfernten Wegpunkt des Systems. Es wird 1W3 gewürfelt:

1 Verflucht

Ein Schiff mit unidentifizierbarer Signatur treibt ziellos im All. Es gibt keine Anzeichen von Leben an Bord und die Sensoren können keine Gefahrenquelle erfassen. Doch falls das Kollektiv den Fehler macht, an Bord des Schiffes zu gehen, wird eine unfassbare Präsenz auf sie aufmerksam. Anfangs ist sie nur ein Flüstern in den Rohren, ein kalter Hauch aus den Ventilationssystemen. Doch spätestens, wenn sich das Kollektiv in das Innere des Schiffes verirrt, schließen sich die Ausgänge und der Terror macht Jagd auf sie. Das Echo von Schreien, das Hämmern von Schlägen verfolgt sie, treibt sie zur Brücke. Dort lesen sie den letzten Eintrag des Flugschreibers. Das Schiff stammt von Thanos. Die Tür zur Brücke öffnet sich, Blitz und Donner stürmen herein. Das Letzte, was das Kollektiv sehen wird, ist eine Sieben. Danach wird es ohne Erinnerungen auf dem Kollektivschiff erwachen. Das Geisterschiff ist verschwunden.

2 Gefahrentzug

Ein Experiment oder ein Unfall hat eine katastrophale Kettenreaktion im Inneren ausgelöst. Ein tödlicher Virus zirkuliert im Schiff, hungrige Bestien lauern in den dunklen Gängen oder eine physikalische Anomalie spuckt durch das Schiff. Es gilt als vermisst. Wer den Flugschreiber auf der Brücke bergen kann, erhält 750 AWE.

3 Voller Laderaum

Es gibt keine Lebenszeichen. Das Schiff gilt seit jüngerer Zeit als vermisst. Ein natürlicher Schaden, wie der Ausfall der Lebenserhaltung durch einen Asteroiden, hat die Besatzung getötet. Es wurde noch nicht geplündert und läuft auf Notenergie. Allerdings sind die automatischen Verteidigungssysteme, wie Selbstschussanlagen, Lichtsperrern und Jagddrohnen noch aktiv (Alle Werte 11, Pz: 3, Sch: 3, Lichtsturmgewehr). Sie können auf der Brücke deaktiviert werden. Es findet sich im Laderaum Ausrüstung im Wert von 1W6+6 Beutewürfen (V). Das Auffinden des Schiffes bringt zudem 100 AWE.

Kopfgeldjagende

Kopfgeldjagende prüfen das Kollektiv. Wenn

einer der Charaktere ein Kopfgeld besitzt, werden sie aktiv. Sie fliegen erst unauffällig weiter und beschatten dann das Schiff systemübergreifend. Sobald das Kollektiv das Schiff verlässt, lauern sie dem Charakter auf. Die Verfolgung endet nur an Gebieten, die sie selbst nicht betreten können.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtgewehre, Scharfschützengewehr, Kraftfesseln,
Pz: 2, Sch: 2
Schiffe: 2 Söldner-Jäger, 1 Söldner-Korvette

Piraten-Aufmerksamkeit

Piraten sind auf das Schiff des Kollektives aufmerksam geworden und verfolgen es heimlich. Sie werden nicht aktiv werden, solange sich das Kollektiv nicht in eine ungünstige Lage begibt oder bis sie entdeckt werden. Das kann heißen, dass es das Schiff verlässt, Schaden erleidet oder sie abseits der Lebenslinien und damit des strengen Blicks der Kosme sind. Falls das eintritt, wird das Ereignis zum Piraten-Überfall.

Piraten-Überfall

Unbekannte Signale kommen rasch näher. Mit einem vergleichenden Piloten-Wurf (GE) kann sich von den Signalen abgewandt werden. Ab diesem Zeitpunkt zählt nur noch die Geschwindigkeit. Holen die Kontakte auf, eröffnen sie das Feuer mit einer Antriebsstörung. Trifft sie, werden sie das Schiff entern. Erholen sich die Systeme, kämpfen die Piraten so lange, bis sie sich unterlegen sehen.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 1, Sch: 1,
Bewaffnung: Flinten, Lichtgewehre, Kampfmesser, Sprenggranaten
Schiffe: 1W3+3 Piraten-Jäger, 1W2 Piraten-Bomber, 1W2-1 Piraten-Korvetten

Begegnung: Klan

Das Kollektiv trifft auf Mitglieder eines Piratenklans. Nur wenn das Kollektiv Zugehörigkeit: Himmel oder Kosme besitzt, greifen sie an. Ansonsten fliegen sie weiter. Es wird mit 1W6 gewürfelt:

Feinde:

Alle Werte 13, Pz: 2, Sch: 3, Bewaffnung: Lichtsturmgewehre, Sägewehr
Schiffe: 5 Söldner-Jäger, 1 Kollektivschiff

Ergebnis	Klan	Verhalten
1	Der schlafende Schwan	1W6 würfeln: 1-3 Der See: Desinteressiert. Das Kollektiv wird ignoriert, außer es hat Glänzende, Adel oder eigene Klanmitglieder verärgert. 4-6: Schwarzer Schwan. Unterhaltungssuchend, greifen ansonsten an.
2	Die letzten Zeugen	Neutral und getarnt. Sie sind nur für Eingeweihte erkennbar.
3	Die zerbrochene Maske	Hilfsbereit. Die Maske ist sehr zivilisiert und repräsentiert Telsios. Sie sind freundlich, wenn das Kollektiv die Zugehörigkeit: Piratenklan, Seele oder UHA besitzt. Sie verhalten sich aber aggressiv, wenn es in der Vergangenheit bereits mehrfach Telsios geschadet oder mit der Kosme kooperiert hat.
4	Fassusthulla-Syndikat	Neugierig. Sie tasten das Schiff auf Ladung und Ausrüstung ab. Wenn Gegenstände, wie Schiffsausrüstung (S) oder Handelswaren, den insgesamten Wert von 1000 AWE überschreiten, greifen sie an. Ansonsten handeln sie gern Informationen und Dienstleistungen gegen Luxusartikel. Für sie kann eine Handelnde, wie auf Seite 461 beschrieben, erwürfelt werden.
5	Silberfalken	Suchend. Ist die Bekanntheit des Kollektives 75 oder höher, werden sie herausgefordert. Das kann ein Rennen, eine Flugkunstschau oder ein Kampf sein. Werte auf Seite 890
6	Kleiner Klan	Vorsichtig. Sie sind wachsam, vermeiden aber Provokationen.

Kosme-Offensive

Die Elite-Einheiten der Kosme führen einen blitzartigen Schlag gegen ausgesuchte Ziele durch. Sie nehmen keine Rücksicht auf Kollateralschäden, solange sie nicht dem Himmel oder einem größeren Unternehmen zugefügt werden würden. Das Kollektiv ist mitten in die Offensive geraten. Sie befinden sich in einem Todesgebiet aus Angriffs- und Abwehrfeuer. Niemand wird sie direkt beschießen, aber niemand wird auch darauf achten, wenn sie in der Feuerlinie fliegen. Außerdem besteht jederzeit die Möglichkeit, dass zielsuchende Waffen das Kollektiv aufschalten. Es müssen 3 Kampfpilot-Proben (WA, GE, IN, GE) durchgeführt werden, bei denen jede zufällig um 1W5 erschwert ist. Für jeden Wurf, der scheitert, wird 1W6 gewürfelt:

1-2: Eine Aurelia-Salve trifft das Schiff: 2 Treffer mit dem Schaden: 10E+10D

3-4: Eine Silberstreifen-Rakete hat das Schiff erfasst, Ausweichen: -6
Schaden: 3W6P+ 25D

5-6: Ein Kosme-Jäger hält das Kollektiv für ein Ziel und taucht im Heck auf. Er lässt sich abschütteln.

Alle Werte: 14, Bewaffnung: Aurelia-Jagdgeschütz, Silberstreifen-Raketen

Piratenflotte

In einer Hekade passiert es vielleicht nur einmal, dass sich hunderte Piraten unter einem

Banner sammeln. Es bedarf großer Ereignisse, der Einstimmigkeit der Kläne oder der eisenen Faust der Königin in Rot, um eine Piratenflotte zu bilden. Dann jedoch stellt sie selbst für die Kosme eine ernsthafte Gefahr dar. Die Unglücksseeligen, die auf eine solche Flotte treffen, werden eine große Anzahl von unbekannten Signalen orten. Dann entscheidet sich, ob das Kollektiv durch die Zugehörigkeit zum Himmel, zu großen Unternehmen, oder aufgrund der Fracht der Aufmerksamkeit der Flotte wert ist. Falls dies der Fall ist, strömen zahllose Jägerformationen dem Kollektiv entgegen. Ihre einzige Möglichkeit zu überleben ist, mit vergleichenden Piloten-Proben den Angriffen zu entgehen und sich zu verstecken oder aus der Einsatzreichweite der Flotte zu entkommen. Wie bei einem Piratenüberfall eröffnen sie das Feuer mit einer Antriebsstörung und versuchen dann das Schiff zu entern.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtgewehr, Flinte, Splittergranate, Pz: 2, Sch: 1
Schiffe: 12 Piraten-Jäger, 6 Piraten-Bomber, 3 Enterschiffe, 1 Piraten-Fregatte bilden eine Flottille, die das Kollektiv jagen wird. Die Flotte besteht aus mehreren Flottillen

Erhöhte Gefahr

Es wird ein neues Ereignis ausgewürfelt. Dieses Mal ist die Gefahrenstufe um eins höher.

Ereignisliste - Krieg

Kosme-Präsenz

Es wird ein Ereignis erneut ausgewürfelt. Dieses Mal ist die Gefahrenstufe um eins niedriger.

Schiffswrack

Das Wrack eines Raumschiffes taucht auf den Sensoren auf. Es dürfen 1W6-2 Beutewürfe (SM) durchgeführt werden.

Himmlische Intervention

Die Kosme schützt ein Schiff der Gesandten des Himmels, das für eine Friedensmission das System betreten hat. Bis auf Piraten wagt es niemand, ein Schiff des Himmels anzugreifen. Die politischen Konsequenzen wären zu übermächtig. Daher sammeln sich dutzende Kleinstschiffe von Kriegsflüchtlingen und Asylsuchenden um die Gesandten. Sie hoffen so dem Feuer des Krieges entkommen zu können. Der Himmel tut für die Menschen, was er kann. Jedoch ist ihre Mission sehr wichtig. Daher weist die Kosme alle Schiffe ab, wenn sich bereits zu viele um das himmlische Schiff versammelt haben. Das Kollektiv kann sich dem Schiffsstrom anschließen und ist vor allen Ereignissen geschützt, die nicht durch Piraten ausgelöst werden. Allerdings fliegt das himmlische Schiff einen festen Weg tiefer in das System hinein. Der Schutz endet, wenn das Kollektiv seine Strecke verlässt.

Begegnung: Seele

Eine Söldnerflotte von Seele grüßt das Kollektiv. Wenn es noch nicht zu Seele gehört, werden sie beworben. Gehören sie zu Seele, werden bis zu 3 militärische Aufträge generiert. Außerdem schützt Seele seine Söldner vor Gefahren und Feinden. Andere Ereignisse, die einen Feindkontakt zum Inhalt hatten, enden nun.

Notruf: Kolonie

Das Kollektiv empfängt einen Notruf von einer kleinen Kolonie. Es wird mit 1W3 gewürfelt:

1 Eliminierungs-Auftrag

7 Piraten überfallen eine Siedlung. Das Kollektiv erhält bei Erfolg 500 AWE, +1 Bekanntheit sowie zusätzlich 250 AWE und +1 Bekanntheit für jeden geretteten Zivilisten. Es werden maximal 1W3+1 Zivilisten platziert. Die Feinde besitzen alle Werte auf 12, Pz: 2,

Sch: 2 und sind mit Sägewehren bewaffnet.

2 Eskort-Auftrag

Ein Flüchtlingsschiff muss bis zum Tor begleitet werden. Lohn: 1 Beutewurf (SM)

3 Überlebenswichtiges Gut

1 Agrarprodukte 2 Energie 3 Ersatzteile 4 oxygene Gase 5 Pharmazeutische Produkte 6 Wasser

Nachfrage: 10 LE. Kaufpreis um 300% erhöht. Gilt nur 2W10 Wannen

Reicher Asteroid entdeckt

Sofern das System mindestens arm ist, wird ein regulärer Mineralienwurf +5 durchgeführt. Die Ausbeute wird verdoppelt. Ist sie bereits verdoppelt, wird sie verdreifacht.

Leichenfledderer

Die Sensoren entdecken ein Plünderschiff an einem größeren Wrack. Die Leichenfledderer sind gerade beschäftigt. Sie wehren sich, wenn sie angegriffen werden, lassen sich aber bei aufkommender Unterlegenheit in die Flucht schlagen. Bei Erfolg müssen sie das Plündergut zurücklassen, wodurch das Kollektiv drei Beutewürfe (SM) erhält.

Alle Werte: 12

Schiffe: 5 Söldner-Jäger, 1 Kollektivschiff

Kosme-Blockade

Entweder ist ein wichtiges Ereignis im Gange oder die Gewaltausschreitung ist so groß geworden, dass die Kosme die Tore blockieren muss. Nur Angehörige des Himmels oder der Kosme dürfen sie passieren. Die Blockade dauert 1W20 +4 Wannen.

Kriegstourismus

Es gibt Glänzende, die fühlen sich vom Krieg angezogen. Sie sehen es als einmaliges Erlebnis und geben für ihren Schutz und Führungen über Schlachtfelder sehr viel AWE aus. Sie sprechen erfahrene Kollektive an, sie zu einer Schlacht zu führen und die taktischen Züge, Waffen und Strategie zu erklären. Sie zahlen pro Wanne 100 AWE und wünschen 1W6+1 Wannen unterhalten zu werden.

Spezialereignis

Es wird 1W6 auf der Spezialereignistabelle des jeweiligen Systems gewürfelt.

Sklavenjagd

Ein großes, saubereres Unternehmensschiff

passiert das Kollektiv. Besitzt es eine Zugehörigkeit zu einem Klan, wird es angefunkt. Das Schiff stellt sich als Sklavenmarkt vor und bietet seine Ware feil. Alle Sklaven tragen entweder Halsbänder oder wurden bereits gebrochen und sind gehorsam. Alle Personen sind

gut gekleidet und sehen gesund aus. Wie in einer Modellsendung, werden sie dem Kaufenden vorgeführt. Bei besonders begehrten Sklaven, wie Jungfrauen oder männlichen Swörtbjorn, finden Versteigerungen statt.

Sklavenart	Kostenanschlag in AWE
Arbeitssklave (männlich)	ab 1500
Arbeitssklave (weiblich)	ab 1000
Gladiator (männlich)	ab 2500
Gladiator (weiblich)	ab 1750
Kind (geschlechtsunabhängig)	ab 500
Lustsklave (männlich)	ab 1500
Lustsklave (weiblich)	ab 2000

Anspannung

Das Kollektiv gerät in eine unberechenbare Lage. Es wird falsch identifiziert, gerät in eine eskalierende Situation oder wird mit einem Ziel verwechselt und anvisiert. Eine falsche Abbiegung, ein falscher Funkspruch und das Ende könnte über sie hereinbrechen.

Flüchtlingsstrom

Aus der Richtung, in die das Kollektiv fliegt, kommt ein immenser Gegenverkehr. Leicht bewaffnete Raumschiffe aller Art blockieren die Strecke zu den Lebenslinien und damit zum Tor oder zur nächsten Station. Um nicht durch die Flüchtlinge aufgehalten zu werden, ist es möglich den Strom zu durchfliegen. Das erfordert eine Piloten-Probe (WA, GE, IN, GE) um -2 erschwert. Scheitert sie, folgt eine Kollision mit der Geschwindigkeit * Pz: 11 als Projektilschaden. Außerdem ist es sehr wahrscheinlich, dass direkt darauf weitere Schiffe in den Unfall geraten. Daher müssen auch diese Piloten-Proben um -4 erschwert bestehen oder richten nochmals 30 Projektilschaden an.

Automatisierte Verteidigung

Das Kollektiv erhält eine Warnung über ein voraus liegendes Sperrgebiet. Dies kann ein besonders reicher Asteroid, eine Flottenbasis oder eine Ausgrabungsstätte sein. Wenn es weiterfliegt, eröffnen automatisierte Geschütze das Sperrfeuer. Um den Abwehrgürtel zu durchdringen sind sechs Piloten-Würfe (GE), um -4 erschwert, notwendig. Immer wenn ein Wurf scheitert, erleidet das Schiff

15E pro Misserfolg.

Bereits der Versuch die Abwehr zu durchdringen, lässt einen Alarm auslösen und nahe Kräfte mobilisieren. Hinter dem Abwehrgürtel liegt etwas sehr Wertvolles, mindestens im Wert von 4000 AWE. Die Geschütze lassen sich durch einen Zugriff oder Tarnung täuschen. Wurde der Alarm ausgelöst, dauert es 30 Vasen, bis eine kleine Flotte aus Verteidigungsschiffen vor Ort ist, gegen die das Kollektiv nicht bestehen kann.

Verfolgende

Sie tauchen immer wieder in den Schatten der Sensoren auf. Sie bleiben in der Nähe des Kollektivs, selbst nach einigen Abzweigungen der Lebenslinien. Es ist unbekannt, wer sie sind oder was sie wollen. Doch es scheint etwas mit dem Kollektiv zu tun zu haben. Zu wenden oder mit ihnen zu kommunizieren, verjagt sie vorerst oder lässt sie teilnahmslos vorbeifliegen. Ansonsten liegt es in der Hand der Spielleitung, was die Ziele der Verfolgenden sind.

Hinterhalt

Das Kollektiv darf einen Wahrnehmungswurf, um -4 erschwert, ausführen. Ist er erfolgreich, entdeckt es seltsame Messwerte über Wärme und Energie in ihrer Nähe. Fliegen sie weiter oder scheitert der Wurf, stoßen Feindschiffe überraschend hervor. Ihnen gehört die erste Kampfrunde. Werden sie entdeckt, kann das Kollektiv den Hinterhalt ohne Kampf umgehen.

Feinde:

Alle Werte: 12

Schiffe: 1W3+2 Söldner-Jäger, 1W2 Söldner-Bomber, 1W2-1 Piraten-Korvetten

Minenfeld

Ein seltsames Objekt schwebt am Fenster des Kollektivs vorbei. Diese Sichtung wiederholt sich auf der anderen Seite. Auf einmal melden die Sensoren überall um das Schiff Kleinstobjekte. Es sind drei Piloten-Proben nötig, um dem Minenfeld zu entkommen. Die Art des Feldes wird mit 1W6 bestimmt:

1 Tarnminen

Welle hatte einst eine Tarntechnologie zum Schutz der Handelsschiffe entworfen. Schnell wurde sie für Waffensysteme adaptiert. Tarnminen können nicht durch Sensoren erkannt werden. Allein Intuition und Wahrnehmung helfen den Piloten aus dem Feld. Tarnminen liegen in Matrizen aus. Eine Mathematik-Probe (WA, BI, IZ), erschwert um -3, kann die Matrizen berechnen und die Schwierigkeit des Piloten-Wurfes auf -2 senken. Ansonsten ist eine Piloten-Probe (IN, WA, GE, IN), um -5 erschwert, notwendig. Scheitert eine Probe, folgt eine Kettenexplosion. Es detonieren 1W6 Minen gleichzeitig und verursachen damit 25E je detonierter Mine.

2 Schallemitter

In einem Staubnebel sind starke Schallemitter versteckt. Diese erzeugen Wellen und Interferenzen. Sie stoßen das Schiff immer wieder in den Nebel zurück und sind sehr schwer zu umgehen. Allein ein Computer kann die mathematische Ausdehnung der nächsten Welle erkennen und einen Ausweichkurs berechnen. Zuerst muss eine Computerkenntnis-Probe (BI, IZ, GE), erschwert um -2, gelingen, deren Erfolge den Piloten-Wurf (GE), der um -7 erschwert ist, erleichtern. Jedes Scheitern verursacht 1W10+5P Schaden und hält das Schiff gefangen. Erst wenn zwei aufeinander folgende Piloten-Würfe erfolgreich sind, kann das Kollektiv entkommen.

3 Reißdrohnen

Eine künstliche Intelligenz lenkt die Drohnen auf bewegliche Ziele. Sie sind nur ballgroß, aber mit Schweiß- und Schneidewerkzeugen bewaffnet. Sie klammern sich an die Außenhülle und schneiden oder brennen Löcher in sie herein. Ihr Primärziel ist die Lebenserhaltung und der Antrieb. Pro Runde reduziert

eine Drohne die Panzerung um 1. Ist die Panzerung bei 0, ist die Raumschiffwand durchbrochen. Pro Runde steuern 1W3 Drohnen auf das Schiff zu. Sie sind störanfällig und auf sie kann zugegriffen werden. Es können nur Piloten-Würfe (GE) um -4 erschwert gegen jede angreifende Drohne durchgeführt werden, um diese abzuschütteln.

4 Ätzgas-Ballon

Die Behälter sind nicht zielsuchend, dafür aber mit hochgefährlichem Ätzgas gefüllt. Der Piloten-Wurf (GE) ist daher nicht erschwert und die Sensoren können die Minen ausmachen. Es ist vor allem Geschicklichkeit, die das Schiff heil aus dem Feld herausbringt. Scheitert ein Wurf, zerplatzt ein Ballon an einer beliebigen Seite und die Pz wird um 7 reduziert. Erreicht sie 0, dringt das Gas in das Schiff ein und zersetzt die Innenausstattung, Leitungen und Systeme. Das Gas einzuatmen ist tödlich.

5 EMP-Minen

Es ist eine einfache, mechanische Mine. Sie reagiert auf das Magnetfeld eines Schiffes und löst einen EMP aus, der alle Systeme vorübergehend ausschaltet und störanfällige Systeme zerstört. Meist legen Piraten diese Minen aus und warten wie Spinnen auf Opfer, die sie danach plündern können. Aufgrund der Größe der Minen ist der Piloten-Wurf (GE) um -2 erschwert.

6 Riesenminen

Die Riesenminen sind gegen Großkampfschiffe konzipiert worden und steuern zielgerichtet auf die massenreichsten Ziele zu. Der Piloten-Wurf (GE) ist um +3 erleichtert. Scheitert er, erleidet das Schiff 60E+2W20P Schaden.

E-Krieg

Der elektronische Krieg hat sich ausgeweitet und nimmt nun auch Einfluss auf das Kollektiv. Ein Charakter darf eine Computerkenntnis-Probe (BI, BI, IZ, IZ) -6 oder eine Zugriff-Probe (BI, IZ, KE) um -4 erschwert mit allen Boni durch Schutzprogramme durchführen. Die Anzahl der Erfolge ergeben dann den Effekt:

<0: Feindliche Übernahme

Das Schiff wird von dem Zugriff übernommen. Es steht unter Kontrolle einer unbekannten Fraktion. Die Besatzung wird durch verschlossene Türen eingesperrt. Der Kurs wird

auf eine Flotte gesetzt und danach sperren sich alle Systeme. Falls vorhanden aktivieren sich Sicherheitsprotokolle und Drohnen, um die Besatzung von der Brücke und dem Maschinenraum fernzuhalten.

0: Lahmgelegt

Der Zugriff setzt das gesamte Schiff lahm. Alle Systeme, einschließlich der Lebenserhaltung, werden abgeschaltet und überlasten sich danach. Um sie zu reaktivieren, müssen sie vorher gewartet werden.

1-2: Datenüberlastung

Chaos verbreitet sich auf dem Schiff. Willkürliche Systeme werden aktiviert. Die Sensoren zeigen überall Fehlfunktionen an. In der Küche brennt es, die Waffenkammer wurde entschert, die Stabilisatoren deaktiviert und der Antrieb zwingt in Kreisbahnen die Besatzung in ihre Sitze. Alle Systeme müssen neu hochgefahren werden.

3-4: Virus

Ein Virus befällt das Schiff und sendet alle Arten von Daten. Er kann mit einer unmodifizierten Computerkenntnis- oder Zugriff-Probe (WA, IZ, IN) entfernt werden. Die Daten werden zu einem versteckten Schiff gesandt, dessen Aufenthalt verschlüsselt ist.

5-6: Abgewehrt

Der Zugriff scheitert. Die Position des Hais ist bekannt. Sein Schiff beginnt zu flüchten

7-8: Konter-Zugriff

Der Zugriff scheitert nicht nur, dem Kollektiv ist es möglich auf das Schiff des Hais selbst zuzugreifen und eigene Schadprogramme zu installieren oder Einfluss auf dessen Systeme zu nehmen.

Feindangriff

Ein Unternehmen oder eine andere Fraktion sieht das Kollektiv als Bedrohung oder leichte Beute. Es entsendet einen Flügel aus drei Jagdschiffen. Diese werden das Kollektiv

durch das gesamte System jagen und lassen sich nicht abschütteln. Ihr Ziel ist es, das Kollektivschiff kampfunfähig zu schießen, danach mit dem Kollektiv über eine Lösegeldsumme von 250 AWE pro Passagier zu verhandeln. Zahlt das Kollektiv nicht, wird die Lebenserhaltung beschossen. Die Feinde warten, bis jeder Sauerstoff an Bord verbraucht ist und entern dann das Schiff.

Feinde:

Alle Werte: 12

Schiffe: 2 Söldner-Jäger, 1 Söldner-Bomber

Flottenschlacht

Das Kollektiv besitzt das außergewöhnliche Pech mitten in den Kampf zweier befeindeter Flotten geraten zu sein. Auch wenn keine der Parteien das Kollektiv aktiv als Feind ansieht, wird in keiner Weise Rücksicht auf sie genommen. Großkampfschiffe schießen auf extrem lange Reichweiten aufeinander. Begleitschiffe richten ihr Abwehrfeuer gegen Torpedos, Geschosse und Bomber. Das Kollektiv ist inmitten dieses Chaos'. Es müssen zwei Kampfpilot-Proben (WA, IN, GE) durchgeführt werden, bei denen jeder zufällig um 1W6 erschwert ist, um dem Gefahrenbereich zu entkommen. Scheitert eine Probe, wird 1W6 gewürfelt:

1: Großkampfschiff-Treffer: 100 E+25D

2-3: Torpedodruckwelle: 50P Schaden, zusätzlich -2 Erschwernis auf alle weiteren Proben

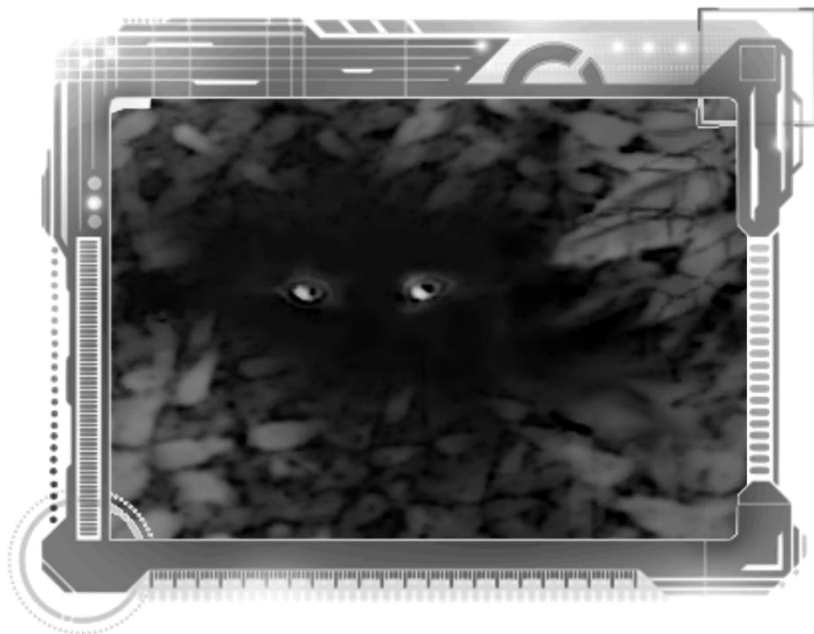
4-5: Schwarm-Raketen explodieren, 1W3+1 Treffer mit 20E pro Treffer

6: Eine Punktverteidigung feuert 3 Schuss mit Präzision 12, 30E pro Treffer

Planetare Ereignisse

Ereignisse - Urban	
1 Glück (Seite 586)	11 Baustelle (Seite 587)
2 Verlorener Gegenstand (Seite 586)	12 Gefährlicher Verkehr (Seite 587)
3 Festakt (Seite 586)	13 Betrunken (Seite 587)
4 Neuigkeiten (Seite 586)	14 Demonstration (Seite 587)
5 Kulturereignis (Seite 586)	15 Unfall (Seite 587)
6 Freier Weg (Seite 586)	16 Polizeisperre (Seite 587)
7 Straßenhandel (Seite 586)	17 Quarantäne (Seite 587)
8 Politische Kundgebung (Seite 586)	18 Verbrechen (Seite 587)
9 Eröffnung (Seite 586)	19 Bandenüberfall (Seite 588)
10 Langsame Massen (Seite 587)	20 Straßenkrieg (Seite 588)

Ereignisse - Wildnis	
1 Naturwunder (Seite 589)	11 Wetterverschlechterung (Seite 589)
2 Heilige Stätte (Seite 589)	12 Naturschaden (Seite 589)
3 Wetterverbesserung (Seite 589)	13 Raubbau (Seite 590)
4 Oase (Seite 589)	14 Insektenstörung (Seite 590)
5 Essbare Früchte (Seite 589)	15 Natürliches Hindernis (Seite 590)
6 Spuren der Zivilisation (Seite 589)	16 Gefährliche Pflanzen (Seite 590)
7 Rastplatz (Seite 589)	17 Temperaturextrem (Seite 590)
8 Trinkwasserquelle (Seite 589)	18 Raubtiere (Seite 590)
9 Zutrauliche Fauna (Seite 589)	19 Krankheit (Seite 590)
10 Friedliche Reise (Seite 589)	20 Naturkatastrophe (Seite 591)



Ereignisliste - Urban

Glück

Das Kollektiv ist der 100.000 Besucher eines Ladens oder der Wind bläst ihn ein Los zu. Es erhält Rabatte oder Auszahlungen im Wert von 250 AWE.

Verlorener Gegenstand

Das Kollektiv entdeckt einen fallen gelassenen Gegenstand. Vom Besitzenden ist nichts zu sehen. Es wird Beutewurf (Ü) ausgeführt. Der Gegenstand muss in eine Tasche passen, oder der Wurf wird wiederholt.

Festakt

Es ist ein besonderer Zyklus, ein feierlicher Akt oder die Rückkehr von Soldaten. Zumindest herrscht eine aufgelöste Stimmung in der Luft. Die Menschen ziehen sich anders an als sonst und sind gespannt und fröhlich zu gleich. Sie bilden enge Gassen für Präsentatoren und applaudieren Redenden. Zur Ausgestaltung kann ein positives Spezialereignis der Welt gewählt oder ein eigens, zur Welt passendes Ereignis erdacht oder über den Nachrichtenwurf erwürfelt werden.

Neuigkeiten

Es wird ein Nachrichten-Wurf ausgeführt. Sie werden von den Holo-Wänden übermittelt.

Kulturereignis

Die Quotel ziehen fröhlich mit ihren bunten Wagen durch die Stadt, die Hostati marschieren Stolz in einer Parade, oder ein Prinz der Kaliman hält mit seiner Prozession Einzug und die Bewohner küssen die Erde, die er berührt. Eine Ethnie oder Welt steht im Fokus des Zyklus. Das kann ein diplomatischer Besuch, eine Messe der Kulturen oder schlicht auch Migranten sein, die auf das Kollektiv zutreten.

Freier Weg

Weder Fahrzeuge noch Menschen blockieren den Weg des Kollektivs. Es kann schnell und zügig weiter. Wenn es ein Transportmittel nutzen muss, wird dieses durch bestimmte Umstände, wie fehlende Kontrollen, kostenfrei.

Straßenhandel

Ein fahrender Straßenverkauf passiert das Kollektiv und bietet ihnen Waren feil. Sie werden mit 1W6 ausgewürfelt:

1 Nahrungsmittel

Ein Imbiss verkauft Schokofrüchte, Suppen, gefüllte Teigtaschen, Bratspieße, Salate oder lokale Köstlichkeiten, wie Tintenfischringe oder Maiskolben mit heißer Butter.

2 Medien

Es werden verschiedene Medien von holografischen Filmen bis hin zu traditionellen Büchern angeboten.

3 Reiseinformationen

Informationsstand gibt Umgebungskarten, Verkehrsstrecken, bekannte Treffpunkte für Aufträge, Handelsinformationen oder Zollbeschränkungen gegen einen kleinen Obolus heraus.

4 Transport

Ein Privatunternehmen wirbt mit einem bequemen, motorisierten Fahrzeug oder Fahrrad die Charaktere über Abkürzungen schnellst möglich an einen bestimmten Punkt zu bringen.

5 Führung

Eine eloquente und adrett gekleidete Person bietet sich an, die Charaktere zu den wichtigsten Orten und Personen zu führen, die Stadt zu zeigen und empfiehlt dabei günstige Handelnde oder sichere Auftragsorte. Es kann von der Spielleitung ein Rabatt von 5% eingeräumt werden.

6 Prostitution

Menschen verkaufen ihren Körper.

Politische Kundgebung

Aus einer Richtung schallt es Applaus. Eine Bühne wurde aufgebaut und politische Spitzen treffen sich, um ihr zukünftiges Programm der Öffentlichkeit vorzustellen. Aufwendige Hologramme, Musik und ein Rahmenprogramm zieren die Veranstaltung.

Eröffnung

Lautsprecher verkünden das Ende der hohen Preise und dass der Einkauf zum Erlebnis wird. Ein großes Einkaufszentrum feiert seine Eröffnung mit 20% Rabatt auf alle Artikel. Eine Menschentraube hat sich vor dem Eingang versammelt und will die Gunst des Zyklus nutzen.

Langsame Massen

Das Kollektiv scheint sich in einem Ballungsgebiet zu befinden oder an einem Ort, an dem die Menschen besonders langsam laufen. Der Bürgersteig ist voller Personen und es geht nur schleppend vorwärts. Ausweichwege führen nur in dunkle Seitengassen.

Baustelle

Der Krach einer Baustelle erfüllt die Luft. Weite Absperrungen führen das Kollektiv auf lange Umwege, während neben ihnen gehämmert, geschweißt und gebrüllt wird. Jeder Versuch die Baustelle zu durchqueren, wird von einem erbosten Aufseher vereitelt, der das Kollektiv wegen ihrer Unachtsamkeit beschimpft.

Gefährlicher Verkehr

Das Kollektiv gelangt an eine Kreuzung, die sie passieren müssen. Die Kreuzung ist lang und nicht durch Ampeln oder Fußgängerwege abgesichert. Zu allem Überfluss fahren die Einwohner heute besonders wild und nehmen keine Rücksicht auf Passanten.

Versucht das Kollektiv die Straße ohne Maßnahmen zu überqueren, gibt es eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass sie von einem Fahrzeug angefahren werden, welches dann Fahrerflucht begeht.

Betrunkene

Einige Betrunkene pöbeln sich durch die Straße. Sie sind laut, sie stinken und sie wissen nicht, was sie tun.

Demonstration

So bunt wie die Kulturen und Ideen sind, so oft fühlt sich jemand auch benachteiligt. Der Unmut ist nie ein Einzelfall und so vereinen sich Menschen unter politischen Forderungen. Inhalte können höhere Löhne, bessere Versicherungsleistungen oder eine stärkere Verbrechensbekämpfung sein. Die Demonstranten legen zumindest den Verkehr und jegliche Fortbewegung lahm.

Es wird 1W6 gewürfelt. Bei einer 1-2 mischen sich radikale Gruppen unter die Demonstranten und beginnen Straßenschlachten mit der Polizei.

Unfall

Ein Fahrzeug rammt ein anderes, eine Drohne fällt aus und stürzt in die Menge oder eine Person wird von einem Verkehrsteilnehmenden erfasst. Es gibt viele Unfallszenarien, derer das Kollektiv Zeuge sein kann.

Polizeisperre

Einheiten der Polizei sperren einen Straßenzug oder ein Gebäude. Es scheint ein Einsatz im Gange zu sein. Die Polizei lässt niemanden durch, der nicht im Auftrag des Staates unterwegs ist.

Quarantäne

Ein ganzes Stadtviertel ist unzugänglich. Überall sind Sanitätsfahrzeuge und Personen in Schutzanzügen zu sehen. Tritt das Kollektiv näher, werden auch sie einer gesundheitlichen Untersuchung unterzogen. Es ist nur mit einer Dringlichkeitserlaubnis des Stadtrates und einem geprüften Schutzanzug gestattet, die Quarantäne zu betreten. Eine Dringlichkeitserlaubnis kostet 500 AWE oder hat einen, für die Stadt, wichtigen Hintergrund. Eine Quarantäne läuft 1W20 Zyklen.

Verbrechen

Das Kollektiv wird Zeuge eines Verbrechens. Dieses wird mit 1W6 ausgewürfelt:

1 Terror

Es scheint eine alltägliche Szene zu sein. Auf einen Raumhafen durchlaufen Personen Sicherheitskontrollen, ein Fahrzeug parkt in einer Menschenmenge. Dann geschieht plötzlich etwas Sonderbares. Ein Alarm wird aktiviert, Menschen beginnen zu rennen oder Sicherheitskräfte zu schreien. Nur Augenblicke später fallen Schüsse, das Stromnetz bricht zusammen oder eine Bombe explodiert. Das Kollektiv ist Zeuge des Verbrechens. Falls sie es irgendwie schaffen sollte, den Terrorakt zu verhindern, erhalten sie +5 Bekanntheit.

2 Überfall

Eine Gruppe Bewaffneter steigt aus einem gepanzerten Fahrzeug und stürmt ein Gebäude. Es fallen Schüsse und Schreie. Wenige Vase später springt die Gruppe mit ihrer Beute zurück in ihr Fluchtfahrzeug. Wird der Überfall aufgehalten, erhält der Kollektiv einen Beutewurf (V) und +3 Bekanntheit.

Modifikatoren:

Es tauchen so viele Feinde wie Spieler auf. Sie gehen taktisch vor und bekämpfen alle möglichen Bedrohungen mit fokussiertem Feuer. Dazu zählen auch Personen, die nur Waffen bei sich tragen, ohne diese zu ziehen.

Feinde:

Alle Werte: 13, Pz: 2, Sch: 1, Bewaffnung: EMP-Granaten, Schrotflinten, Sturmgewehre

3 Vergewaltigung

Unterdrückte Schreie dringen aus einer dunklen Ecke und eine Gruppe von jungen Erwachsenen entkleidet gewaltsam ein Opfer. Wenn das Kollektiv eingreift, ist ihnen der Dank des Opfers gewiss.

Modifikatoren:

Es gibt so viele Feinde wie Spieler. Einer hält Wache, während die anderen sich vergnügen. Werden sie unterbrochen, brüllen sie den Eindringling an. Sie hören erst dann auf, wenn die Situation eskaliert oder Waffen gezogen werden. Dann ergreift auch das Opfer die Flucht.

Feinde:

Alle Werte: 10, Pz: 0, Sch: 0,
Bewaffnung: Keule, Küchenmesser, Schlagring

4 Zugriff

Ein Hai verübt einen Zugriff auf den Diskus eines Charakters. Nur wenn dieser zu dem Zeitpunkt eine Programmveränderung bemerkt, kann er den Zugriff aufhalten. Dazu ist eine Computerkenntnis-Probe (WA, IN, IZ, BI) erforderlich. Ansonsten befindet sich ein Werbeprogramm, Müllsender oder ein Passwortnetz auf dem Diskus. Gelingt die Probe, kann der Zugriff sofort zurückverfolgt werden und der Hai ergreift die Flucht.

5 Diebstahl

Es wird 1W6 gewürfelt. Bei 1-3 ist das Kollektiv das Opfer, bei 4-6 ein Zivilist. Ein gewöhnlicher Taschendieb greift nach Wertsachen und alles, was er unbemerkt bekommen kann. Mit einem WA-Wurf, um -2 erschwert, kann er entdeckt werden. Er ergreift daraufhin die Flucht.

6 Gewaltsamer Übergriff

Im Himmel und den Wolken gibt es Gesetze gegen gewaltsame Handlungen. Im Regen hingegen ist Gewalt gegen Mitmenschen unangenehm, aber sie findet dennoch oft unsanktioniert statt. Ein Beispiel wäre eine Mutter, die ihr Kind ohrfeigt oder es hinter sich herzieht. Darunter zählen auch zwei Jugendliche, die sich aggressiv voneinander abstoßen und beleidigen. Es ist kein Verbrechen im Regen, aber niemand sieht es gern. Deswegen sehen alle weg.

Bandenüberfall

Eine Bande aus Jugendlichen wird das Kollektiv überfallen. Sie sind auf schnellen Gewinn aus, können in ihrem Übereifer jedoch auch Knochen brechen und im schlimmsten Fall jemanden totschiessen.

Modifikatoren:

Es tauchen 1W6+3 Feinde auf. Diese umkreisen das Kollektiv, pöbeln und drohen ihm. Sie gehen gleichmäßig auf alle Charaktere verteilt in den Nahkampf.

Feinde:

Alle Werte: 10, Bewaffnung: Keule, Küchenmesser, Schlagring

Straßenkrieg

Kriminalität ist im Regen ein großes Problem. Immer wieder kommt es zu gewalttätigen Auseinandersetzungen verschiedener, krimineller Gruppierungen. Erreichen sie ihren Höhepunkt, wird ein Bandenkrieg entfesselt. An jeder Ecke und entlang jeder Straße kann er plötzlich ausgetragen werden. Zivilisten und das Kollektiv finden sich in einem Schusswechsel wieder. Es werden doppelt so viele Feinde wie Spieler und Zivilisten gleich der Spieleranzahl platziert.

Modifikatoren:

Die Feinde sind an beiden Kanten des Kampfgebietes aufgestellt und schießen aufeinander. Zivilisten rennen panisch zum nächsten Ende des Kampfgebietes oder bleiben vor Angst in Deckung. Immer wenn ein Charakter oder ein Zivilist in der Feuerlinie steht, wird er stattdessen getroffen. Der Kampf endet mit dem Eintreffen der Polizei in der 4. Runde und damit der Flucht der Kriminellen.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 1, Sch: 0
Bewaffnung: Sturmgewehre, Lichtpistolen
Zivilist: Alle Werte: 10

Ereignisliste - Wildnis

Naturwunder

Wird dieses Ereignis erwürfelt, muss es erneut mit 1W20 bestätigt werden. Es tritt bei einer 1-7 ein, ansonsten wird der Wurf wiederholt. Das Kollektiv entdeckt ein atemberaubendes Naturereignis. Das kann ein Äquivalent zu den Polarlichtern oder den roten Felssäulen in der Wüste sein. Sie können einen hohen Berg entdecken oder einen uralten, riesigen Baum. Es kann auch eine planetenspezifische Besonderheit sein. Nach Entscheid der Spielleitung kann das als Entdeckung zählen.

Heilige Stätte

Ein unberührtes Heiligtum, Malerei im Gestein, Schnitzereien an den Bäumen oder ein Ritualplatz weisen auf den sakralen Wert des Ortes hin. Der Ort ist gut geschützt und wird regelmäßig von Einheimischen besucht, die dem Kollektiv helfen oder es angreifen können, je nachdem ob sie den Ort entweihen oder die Bräuche respektieren.

Wetterverbesserung

Das Wetter verbessert sich merklich. Ein Sturm legt sich, ein bisher kalter Tag wird angenehm warm oder der Himmel klart in dunkler Nacht auf. Es entsteht ein Vorteil für das Kollektiv, welcher ihnen die weitere Reise erleichtert. Achtung: Energiewaffen (S.).

Oase

Innerhalb schwerer und extremer Naturbedingungen findet das Kollektiv einen Ort des Heils. Ein Platz, der Flora und Fauna schützt und eine prächtige Artenvielfalt aufweist. Das Wasser ist trinkbar und die Früchte köstlich. Das Kollektiv kann hier gefahrlos rasten und seine Rationen auffüllen. Wenn sie die Früchte sammeln, erhalten sie für die nächsten 1W6+1 Zyklen Vorräte. +2 Moral

Essbare Früchte

Viele Pflanzen tragen Früchte, aber bei einigen ist es nicht klar, ob sie essbar sind. Die Früchte, die das Kollektiv gefunden hat, sind eindeutig essbar. Dabei kann es sich um einen Apfelbaum oder einen Brombeerstrauch handeln. Es ist in jedem Fall etwas Vertrautes. Sie erhalten +1 Moral und können Vorräte für 1W3 Zyklen sammeln.

Spuren der Zivilisation

Das Kollektiv stößt auf Überreste von

menschlicher Besiedlung. Das kann ein verlassener Hof oder eine zugewucherte Maschine sein. Das Kollektiv darf einen Beutewurf (Ü) ausführen. Nach Entscheid der Spielleitung können sie auch Spuren auf ehemalige Besitzende oder den Grund des Verlassens finden.

Rastplatz

Eine windgeschützte Stelle, gut versteckt im Blätterdach oder eine kleine, höher gelegene Höhle stellen gute Rastplätze dar. Sie schützen vor Witterungen und lassen sich im Fall eines Angriffes gut verteidigen oder bieten ein gutes Versteck. Auswirkungen von Wetterereignissen und Klimaextremen kann hier standgehalten werden.

Trinkwasserquelle

Ein sprudelnder Quellbach oder gesammeltes Regenwasser lagert zwischen Felsen. Das Kollektiv hat eine Trinkwasserquelle gefunden, ohne sich über mögliche Krankheiten Gedanken machen zu müssen.

Zutrauliche Fauna

Es gibt Nutztiere und zutrauliche Tierarten, die sich in die Wildnis verirren oder dort leben. Sie sind selten scheu, da sie von Menschen abgerichtet, gefüttert oder anderweitig umsorgt werden. Dazu zählen viele Vogelarten, aber auch Pferde, Ziegen und Hunde. Diese werden vom Kollektiv angelockt und zeigen sich offen, begrüßen das Kollektiv freudig oder umspielen es, in der Hoffnung etwas zu essen zu erhalten.

Friedliche Reise

Die Natur ist friedlich. Das Kollektiv kann seine Reise unbeschwert fortsetzen.

Wetterverschlechterung

Das Wetter verschlechtert sich merklich. Aus Sonnenschein wird Regen, aus Regen wird Sturm. Das Kollektiv sollte sich einen Unterschlupf suchen oder muss die Reise mit erschwerten Bedingungen fortsetzen. Das reduziert die Moral um -1 und kann Folgeereignisse, wie Naturschaden oder Natürliches Hindernis, begünstigen. Achtung: Energiewaffen (S.).

Naturschaden

Ein Sturm hat eine Behausung zerstört, Bäume umgeworfen oder einen Weg unpassierbar gemacht. Hochwasser kann eine Straße weggespült oder ein Sumpfgebiet aus

Treibgut gebildet haben. Das Kollektiv sieht die Nachwirkungen des Naturereignisses und muss mit Vorsicht passieren.

Raubbau

Naher Rauch macht das Kollektiv aufmerksam. Sie stoßen auf einen Trupp aus zwanzig Personen, die mit schwerem Gerät Wurzeln herausziehen, Tiere jagen und ihnen die Haut abziehen oder tiefe Stollen in die Erde bohren. Sie gehören zu einem Unternehmen und sind bewaffnet. Interagiert das Kollektiv mit ihnen, reagieren sie freundlich und gelassen. Weist das Kollektiv jedoch auf den Raubbau hin, werden gefälschte Dokumente vorgezeigt und sie werden gebeten, das Gebiet zu verlassen. Freundlichkeit kann in Anspannung und Drohung umschlagen. Solange keine offizielle Autorität das Kollektiv begleitet, werden sie sich durch nichts zum Abzug bewegen lassen.

Insektenstörung

Mücken summen die Charaktere aus dem Schlaf und stechen sie mehrfach. Insekten krabbeln in die Kleidung und das Gepäck des Kollektivs, oder es verheddert sich in einem Spinnennetz. Es mögen keine gefährlichen Begegnungen sein, aber sie stören und strengen die Charaktere an. -1 Moral

Natürliches Hindernis

Das Klima oder der Planet selbst behindert das Weiterkommen. Ein Fluss, eine Schlucht oder dichte Vegetation blockieren den Weg. Das Kollektiv muss kreativ werden, um das Hindernis zu überwinden.

Gefährliche Pflanzen

Auf manchen Planeten sind bestimmte Pflanzen gefährlich mutiert. Sie verschießen giftige Fanghaken und ziehen ihr Opfer in eine Verdauungssubstanz oder versprühen toxische Sporen, die sich in der Lunge des Opfers ausbreiten. Andere sind mit explosivem Knallgas gefüllt oder entwickeln schmackhafte und tödliche Beeren. Das Kollektiv trifft auf eine solche Pflanzenart. Sie kann auch mit Hilfe von Evolutionspunkten, auf Seite 329 beschrieben, erstellt werden.

Temperaturextrem

Das vorherrschende Klima erreicht ein Extrem. Es kann extrem heiß, kalt, trocken, windig oder verregnet sein. Das wirkt sich negativ auf die Ausdauer und die Funktionsfähigkeit der Gerätschaften des Kollektivs aus. Wenn

sie keinen Schutz suchen, erleiden sie 1 Ausdauerschaden pro 30 Vasen. Zerbrechliche oder Störanfällige Geräte erleiden eine Abnutzung pro Wanne. Resistenzen verdreifachen die Zeit, bis es zum Schaden kommt. Schwächen halbieren die Zeit, bis es zum Schaden kommt. Ist die Ausdauer aufgebraucht, verliert der Charakter stattdessen Widerstand, bis ein Schutz gefunden wurde. Ein Extrem dauert 1W10+1 Wannen.

Raubtiere

Für die Welt typische Raubtiere haben die Witterung aufgenommen und jagen das Kollektiv. Falls die Welt keine Raubtiere besitzt, die groß genug sein könnten, um eine Gefahr darzustellen, kreuzen andere Exemplare der Fauna den Weg des Kollektivs. Dies können friedliche Tiere sein, die sich ihrer Art entsprechend verhalten. Die Raubtiere können auch mit Hilfe von Evolutionspunkten, auf Seite 329 beschrieben, erstellt werden.

Modifikatoren:

Es gibt doppelt so viele Feinde wie Spieler. Je nach Tier lauern sie dem Kollektiv auf, hetzen sie zu Tode oder legen Fallen. Feuer und Schmerz vertreiben sie. Das Alpha-Tier wird sich dennoch in den Kampf stürzen, um das Jagdrudel anzuführen oder ihm die Flucht zu ermöglichen.

Feinde:

Körperliche Werte von 10-16 je nach Größe, Waffen und Angriffstaktik.

Krankheit

Das ausgespielte Ereignis scheint harmlos. Das Kollektiv entdeckt eine Wasserstelle (mit kontaminiertem Wasser), gerät in einen Mückenschwarm oder durchsucht einen Leichnam. Geschieht das, bestimmt die Spielleitung selbstständig oder mit 1W3 die anfängliche Krankheitsstufe. Die Krankheitsstufen sind:

I: Inkubationszeit: 3 Zyklen

Infektion: Schmiererinfektion (Husten, Niesen, Schleimauswurf), es wird jede Wanne mit der Person in einem Raum auf KO gewürfelt. Misslingt der Wurf, steckt sich die andere Person an.

Symptome: erhöhte Temperatur, Husten, laufende Nase, Schwäche, Unwohlsein

Effekt: KO: -2. Es wird jeden Zyklus ein KO-Wurf durchgeführt. Scheitert dieser, senkt sich die KO um -1, gelingt dieser, erhöht sich die KO um +1. Ist die KO auf +0, ist die Krankheit überstanden. Erreicht die KO: -4,

erhöht sich die Krankheitsstufe auf II.
Modifikatoren: Boni auf dem KO-Wurf: einen Zyklus Bettruhe (+3), einen Zyklus keine körperliche Belastung (+2), Tee und Schonkost (+1)

Mali: jede Wanne körperlicher Belastung in einem Zyklus (-1), Patient kommt im Zyklus nicht zur Ruhe oder erhält weniger als 8 Wannen Schlafen (-2), Patient setzt sich Kälte aus (-3)

I: Inkubationszeit: 3 Zyklen

Infektion: Schmierinfektion (Schleimauswurf). Es wird jede Wanne mit der Person in einem Raum auf KO gewürfelt. Misslingt der Wurf, steckt sich die andere Person an.

Symptome: erhöhte Temperatur, Husten, laufende Nase, Schwäche, Unwohlsein

Effekt: KO: -2. Es wird jeden Zyklus ein KO-Wurf durchgeführt. Scheitert dieser, senkt sich die KO um -1, gelingt dieser, erhöht sich die KO um +1. Ist die KO auf +0, ist die Krankheit überstanden. Erreicht die KO: -4, erhöht sich die Krankheitsstufe auf II.

Behandlung: Boni auf dem KO-Wurf: Tee und Schonkost (+1), einen Zyklus keine körperliche Belastung (+2), einen Zyklus Bettruhe (+3)

Mali: je 3 Wannen körperlicher Belastung in einem Zyklus (-1), Erkrankte kommt im Zyklus nicht zur Ruhe oder erhält weniger als 8 Wannen Schlafen (-2), jede Wanne, in der die Erkrankte Kälte ausgesetzt ist (-2)

II: Inkubationszeit: 1 Zyklus

Infektion: Schmier- und Luftinfektion (Husten, Niesen, Schleimauswurf). Sobald eine andere Person das Zimmer mit der Erkrankten betritt und die Luft abgestanden ist oder sie sich 15 Vasen mit der Erkrankten im selben Raum befindet, muss sie einen KO-Wurf, um -2 erschwert, durchführen. Misslingt der Wurf, steckt sie sich an.

Symptome: Durchfall, Fieber, Gliederschmerzen, hohe Temperatur, Husten, verstopfte Nase, Übelkeit

Effekt: KO: -4. Es wird aller 12 Wannen ein KO-Wurf durchgeführt. Scheitert dieser, senkt sich die KO um -1, gelingen alle KO-Würfe in einem Zyklus, erhöht sich die KO um +1. Ist die KO auf -2, senkt sich die Krankheitsstufe auf I. Erreicht die KO: -7, erhöht sich die Krankheitsstufe auf III.

Behandlung: Boni auf dem KO-Wurf: Tee und Schonkost (+1), einen Zyklus Bettruhe (+2), Medikamenteneinnahme (+3)

Mali: jede Wanne körperlicher Belastung in einem Zyklus (-2), Erkrankte kommt im Zyklus nicht zur Ruhe oder erhält weniger als 8 Wannen Schlafen (-3), jede Wanne, in der die Erkrankte Kälte ausgesetzt ist (-4)

III: Spezifische Krankheit

Die natürliche Abwehr der Erkrankten hat versagt. Es bilden sich nun die Eigenschaften, der speziellen Krankheiten heraus. Besitzt der Charakter eine Resistenz: Krankheit, besteht eine 50% Chance, die Krankheit abzuschütteln. Immunitäten schützen vollständig. Ein Beispiel wäre:

Pilzbefall: Inkubationszeit: 3 Zyklen

Infektion: Hautkontakt. Es besteht eine 75% Chance, dass sich andere Personen bei Hautkontakt mit dem Pilz infizieren

Symptome: Hautstellen brennen und schmerzen, Verfärbung der Haut, Sekretbildung

Effekt: Alle körperlichen Attribute -1, Stigma: Pilzinfektion (CH: -4, wenn offenbart), WI: -2, durch Dauerschmerzen

Behandlung: Hautmedikament (77 AWE, 6 Anwendungen) aller 8 Wannen mit einer **Medizin-Probe (BI, WA, GE)**, erschwert um -2, nach 2 Zyklen Behandlung darf ein KO-Wurf, modifiziert um die Erfolge/ Misserfolge der Medizin-Probe, durchgeführt werden. Gelingt er, ist die Krankheit geheilt. Scheitert er, muss die Behandlung von vorne begonnen werden. Bleibt die Krankheit 3 Zyklen unbehandelt, wird sie chronisch (ihr Effekt wird permanent und kann durch die Behandlung nur für 1W3+1 Zyklen unterdrückt werden)

Naturkatastrophe

Wird dieses Ereignis erwürfelt, muss es erneut mit 1W20 bestätigt werden. Es tritt bei einer 1-7 ein, ansonsten wird der Wurf wiederholt. Eine für das Klima und den Planeten bekannte und gefährliche Naturkatastrophe bricht über das Kollektiv herein. Das kann ein Sturm aus scharfkantigen Kristallen auf Paramorpheon oder ein Vulkanausbruch auf Ho-Ka-Mi sein. Die Naturkatastrophe kündigt sich an, über eine Sturmfront, Vorbeben oder Temperaturschwankungen. Dann werden diese Vorzeichen immer heftiger, bis die Katastrophe mit all ihrer Gewalt eintritt. Dem Kollektiv bleibt nichts anderes übrig als Schutz zu suchen oder irgendwie vor der überwältigenden Zerstörung zu fliehen. Für die Bestimmung einer allgemeinen Katastrophe kann die Tabelle auf Seite 782 verwendet werden.

Systemdetails

Die Interaktionen im freien Modus finden hauptsächlich auf den folgenden Seiten statt. Darauf ist jedes System einzeln mit seinen Besonderheiten dargestellt. Wenn das System nur durchfliegen werden soll, reicht es, die Sternkarte für die Quadrantenbewegung zu benutzen. Für einen Systemaufenthalt folgen dann die weiteren Details, die eine Vielzahl an verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten aufzeigen.

Sternkarte

Sie zeigt alle wichtigen Interaktionspunkte innerhalb eines Systems sowie ihre Distanzen und Wege zueinander an. Sie wird hauptsächlich zur Navigation und Reise verwendet und kann beliebig erweitert werden. Alle Regelungen zu Quadranten beziehen sich auf sie. Auf ihr sind folgende Symbole zu finden:



- Asteroiden/Trümmer

Sie stellen einen Gefahrenbereich dar, der durchfliegen werden kann. Es wird eine Pilotenprobe (entweder eine Kampfpiloten- oder eine Fahren/Fliegen-Probe) mit mindestens vier Attributen und einer Erschwernis von mindestens -2 benötigt, um sie zu passieren. Ansonsten kollidiert das Schiff mit einem Objekt und erleidet mindestens 2W20+10P Schaden. Diese Orte eignen sich ideal für Hinterhalte und sind, neben Planeten, die einzigen Quadranten, in denen nach Mineralien gesucht werden darf.



- Gefahrenbereich

Kreuze markieren tödliche Gefahrenbereiche, die extreme Risiken bergen. Meist wird die Sonnenkorona als Gefahrenbereich angegeben. Ein Schiff erleidet darin pro Vase 20E Hitzeschaden, der sich für jedes Feld näher zum Stern verdoppelt.



- Nebel/Teilchen

Nebel können sich verschieden auf Schiffssysteme auswirken. Meistens beeinflussen sie die Sensoren. Sie sind damit gute Verstecke. Der Einfluss eines Nebels wird im System noch einmal genauer beschrieben.



- Planeten/Planetoiden

Auf Planeten kann ein Kollektiv landen, beschriebene oder selbst erdachte Orte und Persönlichkeiten besuchen und das Angebot von Waren sowie Dienstleistungen nutzen. Planeten befinden sich für gewöhnlich auf Umlaufbahnen um massereichere Objekte. Diese werden durch einen Kreis dargestellt.



- Station/Raumobjekt

Stationen können unterschiedlichste Zwecke erfüllen, die sich meistens aus ihrem Namen ergeben. Nur ausgewiesene Stationen sind frei zugänglich. Das sind meistens Werften oder Handelsposten, in denen das Systemangebot genutzt werden kann.



- Stern

Sterne bilden oftmals das Massezentrum eines Systems und können es mit Licht sowie Energie bestrahlen. Ihnen zu nahe zu kommen, birgt große Gefahren. Sterne besitzen selten eine Umlaufbahn. Wenn ein Kreis um sie gelegt ist, stellt er viel eher ihre Größe im Verhältnis zu anderen Objekten dar.

Kurzbeschreibung

Falls das System nicht oder nur flüchtig bekannt sein sollte, wird es hier noch einmal kurz beschrieben. Im Kopf der Seite stehen der Name des Systems, die Regierungsform, die Gefahrenstufe, die politische Verbundenheit und der Mineralienreichtum. Es folgt dann eine kleine Beschreibung, zur besseren Vorstellung des Systems und was die Charaktere darin erwarten könnte.

Sicherheitskräfte

Die Kategorie beschreibt die aktiven Sicherheitskräfte an Wegpunkten und den direkten Widerstand, wenn Straftaten begangen werden. Es ist damit die erste Speerspitze gemeint, während weitere Kräfte im System mobilisiert werden.

Gesetze

In den meisten Systemen gelten, zusätzlich zu den Allgesetzen, noch einige besondere Gesetze. Die Zahl gibt an, um wie viel ein Jura-Wurf (BI) erschwert ist, damit diese vorgelesen werden dürfen. Dabei gilt, dass Unwissenheit nicht vor der Strafe schützt.

Gesetze ohne Modifikator, die sich auf allgemeine Wirkungen des Systems beziehen, werden immer vorgelesen.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse
Sobald bei einem Ereignis eine 10 gewürfelt wurde, tritt das besondere Ereignis des Systems in Kraft. Es wird mit 1W6 bestimmt.

Auftragsbeschränkung

Überall gibt es etwas zu tun. Die Art und Qualität der benötigten Hilfe wird über die Auftragsbeschränkung genauer definiert. Sie gibt die Kategorien und den möglichen Schwierigkeitsgrad an. Falls ein Kollektiv auf eine bestimmte Auftragsart spezialisiert ist, sollte es daher in entsprechende Systeme fliegen.

Ansässige Organisationen

Hierunter findet sich eine Auflistung aller bekannten, aktiven Unternehmen. Zugehörigkeiten können die Haltung der ansässigen Organisationen verändern.

Handelswaren - Angebot und Nachfrage

Jedes System importiert und exportiert bestimmte Waren. Frei kaufbare Warenmengen werden durch das Angebot angezeigt. Nur wenn sich die Spieler für eine bestimmte Ware interessieren, wird ihre verfügbare Menge ausgewürfelt. Diese steht nur für den ersten Besuch in einer Handelsstation in einem Zyklus zur Verfügung. Die narrative Begründung ist der Aufkauf durch die Konkurrenz. Das Angebot wird erst mit der nächsten Spielsitzung oder, bei längeren Spielsitzungen, nach einem Zyklus wiederaufgefrischt. Die Nachfrage funktioniert nach denselben Mechanismen. Sie stellt, im Gegensatz zum Angebot, aber den Warenbedarf eines Systems dar. Benötigte Waren werden also für die angegebenen AWE ohne Verhandlung gekauft.

Handelsausrüstung

Anders als freie Handelnde, die von der Spielleitung erschaffen werden und um jeden AWE feilschen, besitzen die meisten Systeme große Märkte, die heimische Produkte vertreiben. Ihre Preise und Kategorien sind fest und richten sich nach den Listenpreisen. Ihr Angebot wird mit mindestens drei Würfeln (bei mehr Spielern würfelt jeder Spieler einmal) auf die jeweilige Warentabelle bestimmt. Dazu wird auf die gewünschte Seltenheitskategorie oder allgemein auf alle Waren gewürfelt. Gegenstände der Kategorie Ü sind immer verfügbar

und werden bei der Warenbestimmung übersprungen.

Ausbildung

Hier stehen Fertigkeiten und Manöver, die ausgebildet werden. Die Zahl stellt die maximale Stufe dar, bis zu der ausgebildet wird. Die Beschreibung dahinter zeigt oft eine Bedingung und den Preis der Ausbildung. Ist das nicht der Fall, werden reguläre Kosten, wie auf Seite 270 beschrieben, berechnet. Einige verlangen auch, bei der Bedingung Gunst, Gefallen, einen gewissen Ruf oder Aufträge für ihre Dienste.

Bekannte Orte

Wenn sich das Kollektiv entscheidet auf einen Planeten zu landen oder einen besonderen Interaktionspunkt besucht, können die in dieser Kategorie beschriebenen Orte besucht werden. Dabei gibt es einen kurzen Abriss über Aussehen und Aufbau des Ortes sowie eventuelle Interaktionsmöglichkeiten. Für einen solchen Besuch lohnt es sich, zusätzlich das jeweilige System im ersten Kapitel durchzulesen.

Bekannte Personen

Es wird eine Auswahl der bekanntesten Personen genannt. Diese bieten meistens eigene Leistungen, Aufträge oder Besonderheiten, die von ihrer Gunst oder einer Bezahlung abhängig sind, an.

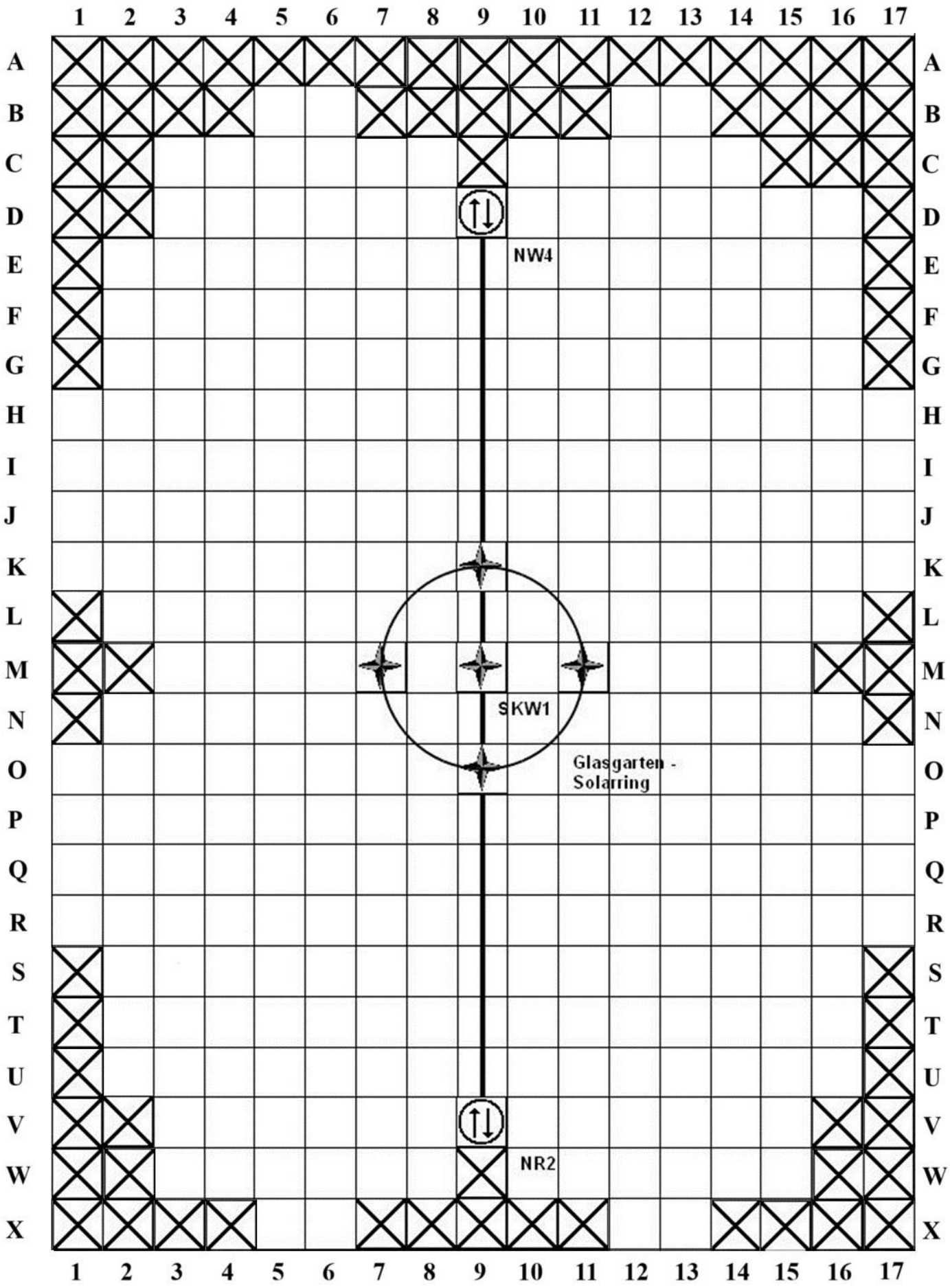
Geheimnisse

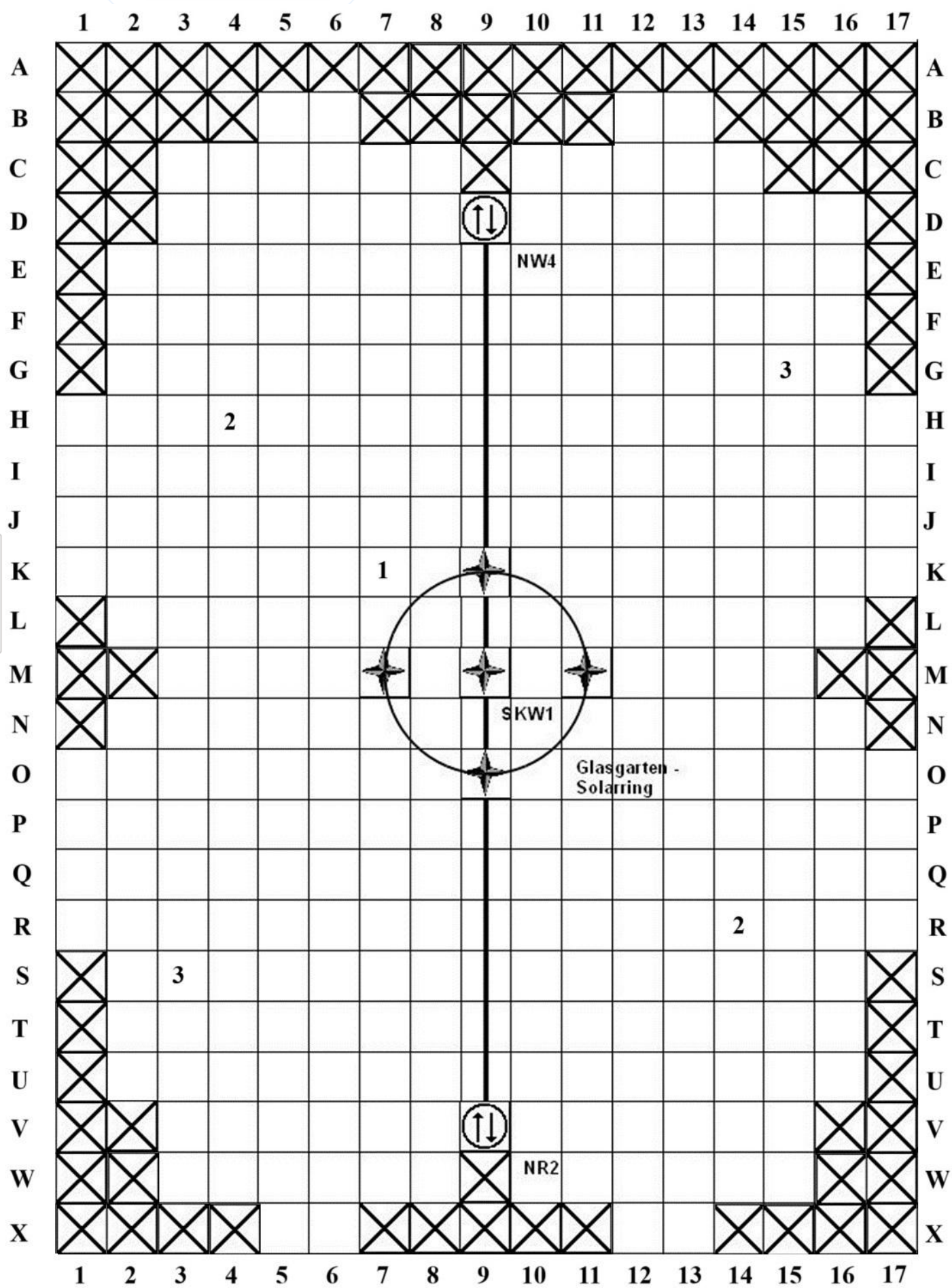
Hierunter finden sich vor allem Ideen zu Abenteuern und Aufträgen. Auf der Karte gibt es Zahlen, die zu Geheimnissen führen. Zusätzlich gibt es Aufträge, die nur in diesem System stattfinden können.

Zusammenfassung

Im freien Modus muss also folgendes beachtet werden:

1. Nachrichtenwurf zu Beginn durchführen
2. Fortschrittswurf/ Börse durchführen
3. Alle laufenden Kosten und Ausgaben notieren und am Ende der Spielsitzung abrechnen
4. Treibstoff korrekt zählen. Er wird kostenfrei beim Andocken wieder aufgefüllt.
5. Pro System Jura-Wurf (BI) auf Gesetze und 1 Ereignis auswürfeln
6. Aufträge, Angebot und Nachfrage werden nur auf Wunsch ausgewürfelt und sie gelten solange, wie das Kollektiv im System verweilt.





Glasgarten // Merkantokratie // Friedlich // Neutral // Keine Mineralien

Kurzbeschreibung:

Der Glasgarten ist der größte Energieerzeuger des bekannten Universums. Die Strahlung und Hitze der vier Sonnen erschweren den Energieabbau. Die unbegrenzte, freie Energiemenge verlockt jedoch zu sehr. So entstanden hier eine Allstadt und viele Energie- und Transportunternehmen.

Sicherheitskräfte

2 Söldner-Jäger Patrouillen. Kollektivschiffe bei den Wegpunkten. Söldner als Polizei.

Gesetze

-1 Energiewilderei-Verbot:

Energieproduktion ohne Genehmigung führt zur Konfiszierung aller Gegenstände, die mit

der Energiewirtschaft zu tun haben. Diese können gegen ein Ordnungsgeld wieder zurückgekauft werden. Das Ordnungsgeld ist 50% des gesamten Objektwertes.

-3 Energieabbaurecht:

Energie darf mit einer Genehmigung des Energieregulierungsamtes gesammelt und gespeichert werden. Es gilt die Ringordnung.

-5 Ringordnung:

Sie ist ein komplexes Platzierungsrecht zum Schutz der Wettbewerbsfreiheit und zur Sicherung des optimalen Energieertrages vor Segelschatten. Die Platzierung muss jeder für sich mathematisch berechnen. Vom Amt werden nur freie Plätze der Ringe genannt.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Sonnensegelabriss	Es wird eine sofortige Piloten-Probe (IN, GE) um -3 erschwert durchgeführt oder das Schiff erleidet 50 Projektilschaden durch die Kollision.
2 Polizeikontrolle	Die Lizenz und Platzordnung wird kontrolliert. Besitzt das Kollektiv ein SKW und hat es betrogen, gilt es als schweres Verbrechen.
3 Ankunft von „Duo“	Die große gläsern wirkende Energiehandelsflotte kehrt heim, um neue Energie aufzunehmen.
4 Energiewilderei	Polizeikräfte jagen einen Betrügenden, der zum Tor entkommen will.
5 Geschäftsfeier	Ein neues SKW wird mit einer freien Runde für alle im SKW 1 eingeweiht.
6 SKW-Verkauf	1 EE pro Zyklus für 1750 AWE, benötigt für die Funktionsfähigkeit eine Wartungs-Probe (WA, IN, BI, GE) um -4 erschwert (für Charaktere mit dem Lebensabschnitt Lichtgärtner nur eine Wartungs-Probe (WA, GE) um -1 erschwert). Ansonsten kann der Schaden für 2000 AWE repariert werden.

Auftragsbeschränkung

2 Aufträge, nur Technik- und Zivil-Aufträge. Ein dritter Auftrag wird mit der Zugehörigkeit zu einem Klan aktiviert und ist Verbrechen.

Ansässige Organisationen

Energiehandelsflotte „Duo“ - Der Glasgarten ist ihr Heimathafen. Die Flotte wünscht mit neuen Schiffen wieder an die Spitze des Energiehandels zu gelangen

Form - Der US studiert Weltraumarchitektur und will in den SKW-Bau einsteigen. Er wäre damit ein direkter Konkurrent zu Sontek.

Sontek - Es besitzt das Monopol im SKW-Bau. Die besonnene Unternehmensführung ist sich ihrer Spitzenposition sicher. Ihr Motto lautet: „Die Quelle macht den Unterschied.“

Welle - Das Intelligenznetzwerk erforscht medizinische Therapien gegen Strahlung und Verbrennungen sowie neue, hitzeresistente Legierungen. Jedoch wird ihnen die Weiterentwicklung der Solartechnik durch Sontek verwehrt.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Energie	4W20+30	9+1W3
2 Pharmazeutische Produkte	1W6	330+1W10
3 Robotronik	1W3+2	363+1W6

Handelswaren - Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W6+6	75+1W3
2 Alkohol	1W6+6	125+1W3
3 Baumaterial	1W20+7	162+1W20
4 Drogen	1W6+6	510+1W20
5 Ersatzteile	1W20+8	85+1W10
6 Hydrogenica	2W6+6	50+1W3
7 Luxusartikel	1W3+3	380+1W20
8 Medien	1W3+5	200
9 Oxygene Gase	2W20+7	15+1W3
10 Wasser	1W20+18	20+1W3
11 Zivilwaren	1W6+5	87+1W10

Handelsausrüstung

Drohnen (V), Drohnenmodifikationen (V), Energiewaffen (V), Forschungsausrüstung (V), Schilde (SE), Schiffsausrüstung (Ü), Hülle (S)

Ausbildung

Welle-Institut: Besuch nur im 5. Zyklus eine Dekade möglich, 15 AWE pro Stufe –
9 Computerkenntnis, 9 Drohnentechnik, 8 Mechatronik, 8 Physik, 8 Zugriff

SKW 1 Handelsplatz: wer den Arbeitenden zuhört und sie gezielt zu Qualitätsmerkmalen befragt, kann kostenlos, dafür pro Stufe mit einem Zyklus Zeit, lernen - 6 Schätzen, 6 Wirtschaftswissen

SKW 1, Andockbucht: es gibt genügend Frachterkapitäne, die ihr Wissen um Strecken und Sternenkarten für 13 AWE pro Stufe verkaufen - 8 Fahren/Fliegen, 10 0-G, 10 Sternennavigation

Bekannte Orte

SKW 1

Das alte Kraftwerk ist mit zahllosen An- und Umbauten versehen. Es bietet für mehrere Flotten gleichzeitig Andockmöglichkeiten. In der Altstadt herrscht ein geschäftiges Treiben. Alle wollen ihre Zeitpläne einhalten. Strahlungsschutz, Glasarchitektur und Grünanlagen prägen das Bild. Das SKW unterteilt sich noch einmal in den Handelsplatz, die Wohnviertel, den Unternehmensbereich und die ominöse Unterstadt.

SKW1, Handelsplatz

Große Lagerräume, Geschäfte und Frachtvorgänge beleben einen zentralen Platz nahe den Andockbuchten. Es gibt, durch den wenigen Platz, keine

Unterkünfte für Reisende. Hier hat das Kollektiv Zugriff auf das Handelsangebot und das schwarze Brett.

SKW 1, Unternehmensbereiche

Die höher gelegenen und bewachten Unternehmensbereiche bestehen aus den Verwaltungszentralen der größten und aktivsten Unternehmen, wie Sontek oder der Energieaufsichtsbehörde. Es ist ein gut gesicherter Bereich, der von Seele und privaten Sicherheitsunternehmen bewacht und vor den Arbeitenden abgeschottet wird. Ohne einen Termin und eine Eskorte darf sich kein ungeladener Gast in diesen schmucklosen und befestigten Fluren frei bewegen.

SKW 1, Unterstadt

Ein Ort, den die Lichtgärtner geschaffen haben und von denen sie allein die Zugänge kennen. Erholung ist ein seltenes Gut im Glasgarten, deswegen wurden aus eigenen Anbauten neue Flure und Räume geschaffen. Die verschlungene Unterstadt bietet, von Kasinos, Rennstrecken bis zu Bordellen, jede Form der Ablenkung. Auch das organisierte Verbrechen soll hier tätig sein. Die lichtoffene Glasarchitektur weicht kühlen und dunklen Gängen, die wie ein Flickerwerk zusammengesetzt sind. Das Licht wurde in Neonlampen verbannt und es gibt weder Grünanlagen noch Fenster zum All.

SKW 1, Wohnviertel

Die zahlreichen Wohnquartiere sind alle mit fortschrittlichen Klimaanlage und Strahlenschutz ausgestattet. Aufgrund des hohen Gesundheitsbewusstseins sorgt jedes Kollegium für Sauberkeit und Ordnung. Auf den Gängen sind viele Lichtspiele, in Form von Pflanzen, und Wasseranlagen, wie Fontänen und Springbrunnen, installiert. Kosmoral Vielspitz wohnt hier unter seinesgleichen.

Bekannte Personen

Vielspitz, Kosmoral von „Duo“

Ein lustiger, alter Sternenbär, der sich im Laufe der Zeit eine eigene Handelsflotte aufgebaut hat. Von vielen als Vorbild geachtet, versucht er in seinen letzten Hekaden sein Wissen an die nächste Generation weiterzugeben. Er sucht nach abenteuerlustigen und solidarischen Personen.

- Ausbildung (Gunst): 11 Planetologie, 15 Sternennavigation, 13 Strategie, 9 Wirtschaftswesen

Abeeeku Zarnee

Einer der erfolgreichsten Lichtgärtner und gegenwärtig Leiter der Energieaufsichtsbehörde. Er ist ein strenger, aber gerechter Richter mit scharfem Verstand.

- Besonderheit: Antragnehmende für SKW-Bau, Kosten: 500 AWE
- Gunst oder 750 AWE: erhöht +1 EE pro Zyklus für eigenes SKW durch gute Position im Ring

Wan-Shi Yo-Ta

Äußerst höflich und pragmatisch zeigt sich die Bauleiterin von Sontek jedem Klienten.

- Besonderheit: SKW-Bau (Aufwertungen kosten lediglich die Differenz der Anlagen):
- 1000 AWE: 1 EE pro Zyklus, Solarsegel
- 1700 AWE: 2 EE pro Zyklus, Segelmühle
- 2500 AWE: 4 EE pro Zyklus, Scheibenfläche
- 4000 AWE: 8 EE pro Zyklus, Solarkraftwerk

Geheimnisse

1: Hier befindet sich ein von Seele bewachtes SKW. Von außen wirkt es ungewöhnlich, allerdings können Sensoren mit mindestens Sensorstärke 3 unregelmäßig zweimal im Zyklus extreme Strahlungs- und Energiespitzen innerhalb des

SKW feststellen. Unter keinen Umständen, außer mit Gunst (Welle): 15+ (Seite 560), wird das Kollektiv das SKW betreten dürfen. Erfüllt es die Gunstvoraussetzungen, findet es ein rekonstruiertes Tor, welches in die geheime Welt von Welle führt. In dem Fall in einem Komplex, in der die Stellarkomprimierung erforscht wird. Es ist gelungen, einen Stern in die Größe eines Anhängers zu verdichten, ohne dass er zu einem schwarzen Loch wird. Dies ist nur durch die Hilfe einer ungreifbaren Entität namens Sonnensaat möglich gewesen. Sie kann nur mit Nootik wahrgenommen werden. Welle nutzt hierzu entweder das Traumprojekt (Calyx) oder, falls dies noch nicht bereit ist, Sanktis, das Herz der Schöpfung (Seite 722).

Bei einem Einbruchversuch aktivieren sich neuste Schilde und Lichtphalanxen an Waffen. Die Kosme, die das System meidet, schreitet nicht ein, wenn das Kollektivschiff angegriffen wird.

Kommt das Kollektiv in Besitz eines tragbaren Sterns kann es Folgendes bauen: R: 36, Oval, Energieausstoß: 300. Es ist ein Objekt, mit dem es den Abgrund nach dem 8. Tor passieren kann. Die Sonne erlischt, wenn Folgendes eintritt: Berührung mit der Sieben, Verlust der Menschlichkeit, Verbindung zum Adeptus Tek Thanis.

2: Großaktionäre von Sontek sind zwei rivalisierende Gräfinnen des Sees (Seite 539). In fliegenden Bühnen und atemberaubenden Lichtkonstruktionen buhlen sie um die Gunst ihrer Herzogin. In der Unterstadt tanzen dagegen die Messer. An der 2 findet bei 1-2 eine Aufführungen auf einer Lichtbühne mit Gesang und Publikum, bei 3-4 ein Kampf zwischen gemieteten Söldnergruppen, bei 5-6: eine Einladung des Kollektivs für einen schweren Sabotage-Auftrag statt.

3: Das Fassusthulla-Syndikat hat die SKW's als neuen Markt für sich entdeckt. Es hat einen fliegenden Handelsplatz, den Bazar der Wunder, errichtet und versorgt so die einzelnen Kraftwerke mit illegalen Waren. Der Schwan kann diese Einmischung nicht dulden und hat den See der Wünsche als Gegenentwurf konstruiert.

Betritt das Kollektiv die 3, wird 1W6 gewürfelt.

1-3: Bazar der Wunder: Es bietet 1W3+1 LE Drogen für 390+1W10 AWE sowie 1 Warenkategorie (SM)

4-6: See der Wünsche: Das Kollektiv dockt an ein fliegendes Habitat an und wird von schweigenden Nocteriaden zu einem stillen See geleitet. An seinem sanften Ufer steht ein Baum, der in allen Farben und mit verschiedenen Früchten blüht (25 Evolutionspunkte, Seite 329). Dort darf das Kollektiv einen einzigen Wunsch auf einen Zettel schreiben. Für je 100 AWE und jede Seltenheit des Wunschwertes dauert die Erfüllung des Wunsches 4 Wannen (max. 3000 AWE). Es gibt keine Gegenforderung. Der Wunsch darf nur nicht gegen den Schwan oder gegen Frauen im Allgemeinen gerichtet sein. Das erzeugt: -1W6 Gunst (Schwan).

Militär

Manöver: Benötigt Aufstand oder Gefechte: die Kosme entsendet massenhaft Kräfte. Die Ordnung wird wiederhergestellt (Macht Verbrechen wird 0). Ist die Macht Tors 4+, eskaliert der Konflikt, SKWs werden zerstört und der Regen gerät in eine Energiekrise.

Operation: Es wird für die „Umstimmung (Erpressung, Bedrohung) der Arbeitsanführenden mit einem schweren Auftrag bezahlt. Gelingt es: Macht Arbeitende: -1.

Gefechte: Benötigt Macht Klan (NR1) 3+: Ein Klan beginnt den Kampf um die Vorherrschaft in der Unterstadt. SKW 1 droht von Innen zerstört zu werden.

Führung: Benötigt Macht Tor 3+: Vielspitz führt für eine große Abschiedsreise „Duo“ noch einmal an. Existiert keine Nachfolgende übernimmt Tor „Duo“, dann gilt Macht Tor: +1.

Militärblockade: Benötigt Manöver: Das System wird bei einer Eskalation vollständig abgeriegelt.

Zivil

Freizeit: Es beginnt eine SKW-Auktion. Objekt erzeugt 1 LE Energie pro Zyklus (Neupreis 1000 AWE), Anfangsgebot: 250 AWE, 1W3 Mitbietende mit 1W20+2 mal 100 AWE Kapital.

Personen: Ein Wirt aus La Hosada eröffnet das „Sola“. Es wird die Stammkneipe für die wichtigsten Arbeitendentreffen. Macht Arbeitende: +1.

Fest: Die Glasschau ist ein Konstruktionswettbewerb, indem ästhetische und technisch raffinierte Lichtspiele präsentiert werden. Häufig kommt es von neidischen Gruppen zu Sabotagen. Das Kollektiv benötigt ein Werk der Baukunst oder des Kunsthandwerkes mit mindestens 10 Erfolgen, um zu gewinnen. Das Preisgeld sind 750 AWE und +5 Reputation.

Handelskarawane: „Duo“ reist nach Khala Matha, i-PoloIt, Freygard, dem Laden, La Hosada und dann nach Mär. Schließt sich das Kollektiv der Handelsflotte an, ist es vor Piraten geschützt und muss nur 50% der Torkosten bezahlen.

Kultur: Benötigt Macht Arbeitende 3+: Die Gewerkschaft droht mit dem „Roten Knopf“ und der synchronen Arbeitsniederlegung, wenn die Verhandlungen scheitern. Das Handelsangebot wird dadurch blockiert. Besitzt das Kollektiv eigene SKW's streiken auch hier die Arbeitenden, bis sie 10% mehr Lohn pro Zyklus bekommen. Blockiert Ereignisse, die Tor Macht geben.

Unternehmen: Neue Unternehmen drängen auf dem Markt. Die Kosten für angebotene Energie sinken um -3 AWE pro LE, aber zu Lasten der Arbeitenden: Macht Arbeitende +1.

Verbrechen (benötigt Geheimes Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Macht Verbrechen (NR1) 1+: Eine Welle der Gewalt erschüttert die Unterstadt. Wird sie nicht aufgehalten: Macht Verbrechen (NR1): +2, Macht Arbeitende: -1.

Betrugsfall: Es etabliert sich ein Fälschungsring, um die Bauregularien zu umgehen. Dienst: Baurecht und bessere Position für das SKW für je 250 AWE. Aber solange der Ring besteht: Macht Verbrechen: +1.

Terroranschlag: Benötigt Macht Klan (NR1) 4+: Ein Klan plant ein Attentat auf Herrn Zarnee. Gelingt es, übernimmt der Klan das System, ohne dass die Kosme interveniert; Macht Klan (NR1): +2.

Klan: Benötigt Macht Klan (NR1) 2+: Die Kläne übernehmen das Geschäft. Macht Verbrechen (NR1) teilt sich auf Syndikat (NR1) und Schwan (NR1) auf.

Banden: „Die Bastarde“ entstehen als Bande aus Arbeitenden, die sich gegen die Unternehmen richten: Macht Arbeitende und Verbrechen +1.

Gefängnis: Benötigt Macht Verbrechen (NR1) oder Klan (NR1) +1: Sicherheitskräfte planen eine Verhaftungswelle. Gelingt sie, Macht Verbrechen und Macht alle Kläne (NR1): -2.

Gesellschaft, Religion und Natur

Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Wissenschaft

Expedition: Ein alter Sonnenofen, der zwischen den Sonnen verloren gegangen wurde und deren Energie nutzt, wird gesucht. Es heißt, er ist jetzt die Basis für einen Sonnenkult geworden, dessen Mitgliedern von Tumoren entsetzt seien.

Experiment: Es werden Probanden für Hitzekammern gesucht. Zwischen den Sonnen müssen sie 4 Wannen in spezieller Schutzausrüstung durchhalten. Jede Wanne wird ein um -X erschwelter KO-Wurf durchgeführt, wobei X die Anzahl der Wannen ist. Hält ein Charakterstand, bekommt er 500 AWE.

Gau: Ein Linsenexperiment entzündet ein Solarsegel. Ein ganzes SKW muss evakuiert werden. Es wird für einen schweren Auftrag bezahlt.

Vortrag: Welle bietet Lehrende mit 3 Fertigkeiten aus Wissenschaft/ Technik mit Stufe 1W3+10 an. Eintritt Zugehörigkeit: Welle.

Preise: Die Arbeitende stimmen darüber ab, 1. welches SKW das ästhetischste, 2. das sicherste, 3. humanste ist. Besitzt das Kollektiv ein SKW erhalten sie pro Kategorie je 500 AWE nach Maßgabe Spielleitung.

Technologie: 1. Benötigt Gau: Robustere Solarsegel sind hitzebeständiger und erhöhen die Energieproduktion um 10% (min. 1 LE Energie) pro Zyklus, 100 AWE pro aktuell produzierter LE Energie (S).

2. Benötigt Experiment: Hitzelegierung, Rüstungsmodifikation, Bereich: Alle, gewährt für die ersten 3 Kampfrunden (KR) Immunität: Hitze (Waffen sind wirkungslos), die KR reduzieren sich nur, wenn die Tragende mit Flammenwaffen angegriffen wird. Sind die KR: 0, hat die Tragende noch Resistenz: Hitze (halber Schaden), 689 (SM)

3. Benötigt Expedition: Strahlungsmedikament: gewährt für 10 Vasen Immunität: Strahlung, 1 Anwendung, 150 AWE (V).

Technik

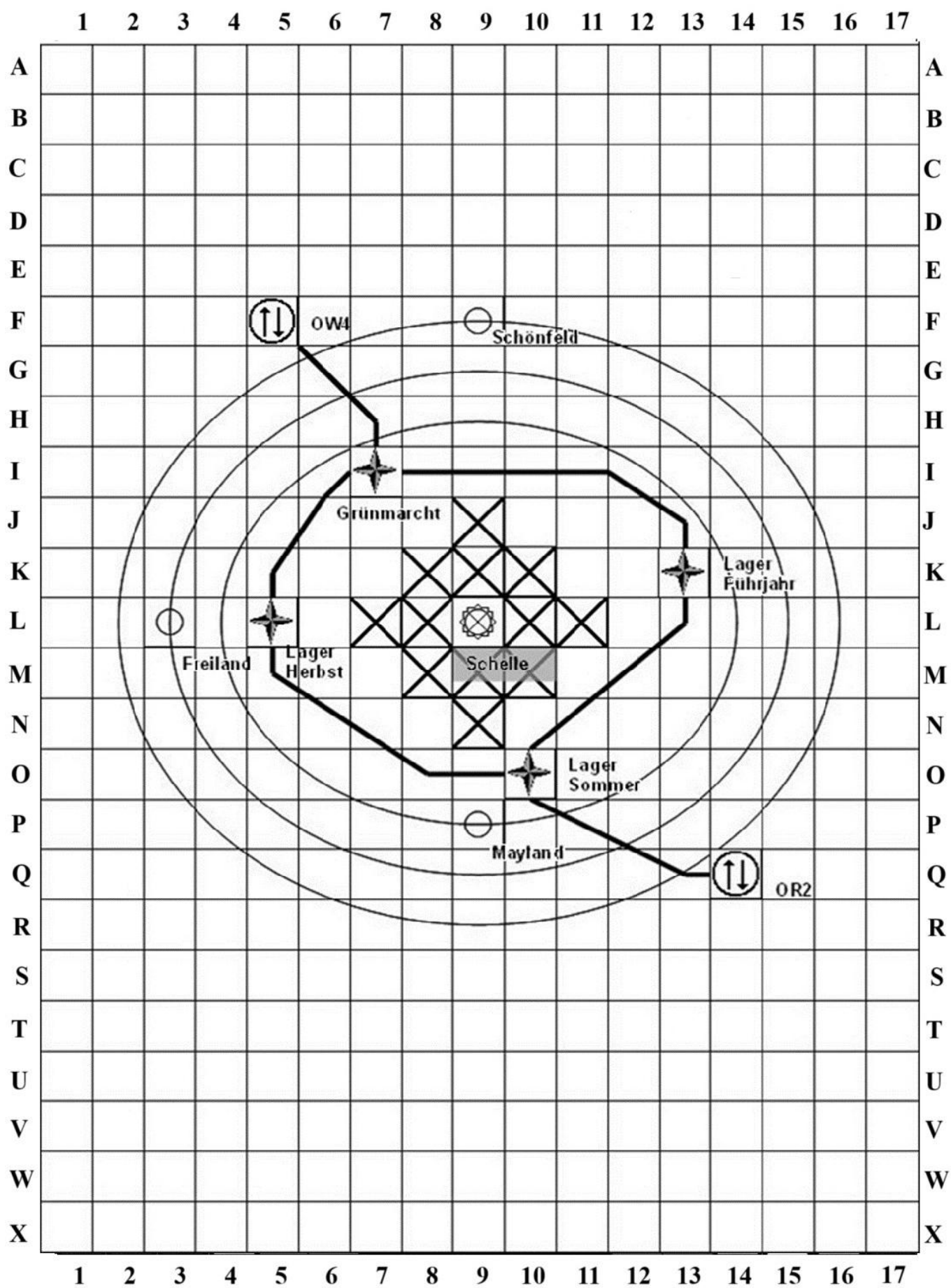
Konstruktion: Tor beginnt mit dem Bau des Sternenkonzerters. Das ist eine Megastruktur, die aktiv Sterne aufzehrt. Wird sie fertiggestellt, erhält Tor das Monopol auf Energie. Macht Tor: +2.

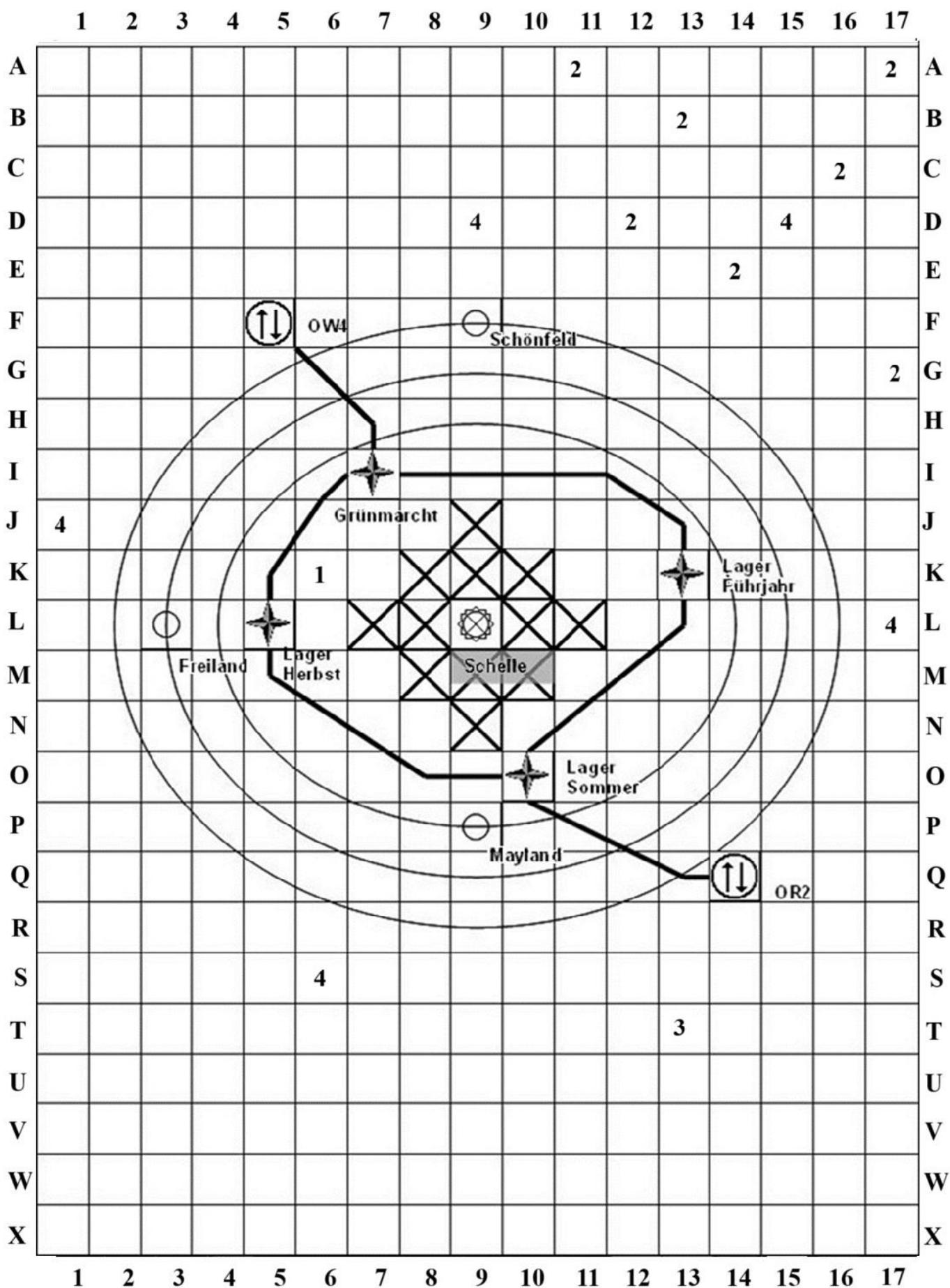
Das Netz: Arbeitende bauen sich ihr eigenes soziales Netzwerk namens „Grüßda“ auf. Macht Arbeitende +1.

Zugriff: Benötigt Das Netz: „Grüßda“ wandelt sich zum Sprachrohr manipulativer Mächte, die die Arbeitenden aufstacheln. Solange es bestehen bleibt gilt: Macht Klan, Tor, Verbrechen (NR1) +1.

Drohnen: Benötigt Expedition: Strahlungsschild-drohne, nutzt die die Werte einer Lastendrohne, kann aber nichts transportieren. Erzeugt mit Streuung: Krater 3 für 10 Vasen ein Schild mit: Sch: 1, Immunität Strahlung, A: 9, 578 AWE (S)

Waffen: Benötigt Expedition: Überstrahlgewehr, 6 E, SF: 1, L: 3, OR: 13, K: 1, Blendend (ein Treffer lässt das Ziel für 1 KR erblinden (-10 Malus), Gewehr, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei, 348 AWE (S).





Drillinge // Kommunale Föderation // Friedlich // Regen und Himmel // Ergiebig

Kurzbeschreibung:

Die Drillinge sind drei ähnlich geformte Agrarwelten mit gemäßigttem und tropischem Klima. Sie besitzen keine urbanen Strukturen und werden vom Himmel politisch vertreten. Die Menschen leben ein einfaches und zufriedenes Leben in ihren Kommunen und Dörfern. Die Drillinge gelten als Kornkammer des Regens.

Sicherheitskräfte

3 Kosmejäger an jedem Wegpunkt und an den Toren zusätzlich mit 2 Kosme-Korvetten.

Gesetze

+1 Andockrecht:

Durch den zyklisch hohen Andrang von

Frachtern muss ein Termin, einige Wannen im Voraus, für einen Frachtplatz vereinbart werden. Stammfrachter oder Frachter mit Heimathafen in den Drillingen erhalten Priorität. Da kein freier Platz verweigert werden darf, selbst wenn er bereits für eine Zeit reserviert wurde, kann dieser genutzt werden, solange der reservierte Frachter noch nicht angekommen ist.

-2 Mondsperrung:

Aufgrund der Erzfunde wurden alle Monde für Bohrungen und weitere Untersuchungen für den Schiffsverkehr gesperrt. Bereits eine Annäherung an die Monde wird mit einem Bußgeld von 250 AWE bestraft.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Alles voll	Zu viele Handelnde nutzen zeitgleich die Andockbucht. Das Kollektiv kann für 1W3+2 Wannen nicht auf das Handelsangebot zugreifen.
2 Frachtstau	Ein Frachtunfall blockiert die Lebenslinie zur Handelsstation für 1W3+1 Wannen. 1W6+4 LE Agrargüter treiben im All. Die Kosme ist anwesend.
3 AGIS wirbt	Auf verschiedenen Frequenzen wirbt ein Reklameschiff aggressiv für einen mittleren Transportauftrag für AGIS.
4 Neue Pioniere	Eine himmlische Karawane mit Eskorte der Kosme transportiert Fachkräfte zu den Monden und Planeten der Drillinge.
5 Gute Ernten	Der Preis für Agrargüter fällt auf 22 AWE pro LE. Die Konkurrenz hat bereits die Hälfte der verfügbaren LE aufgekauft.
6 Landflucht	Das Kollektiv empfängt durch Zufall einen Funkspruch. Eine junge Familie will nach Ga-Ki-Ri fliehen. Wenn das Kollektiv ihnen hilft, erhalten sie das Besitzrecht über 50m ² Anbaufläche auf den Drillingen. Pro 10m ² werden pro Hekade 2 LE Agrargüter produziert, wenn das Land bewirtschaftet wird.

Auftragsbeschränkung

2 Aufträge, nur Natur- und Zivil-Aufträge

Ansässige Organisationen

AGIS - großer Lebensmittelbetrieb aus den Wolken. Er will auf die Märkte des Regens expandieren und geht dabei aggressiv vor. Er kauft Land und verdrängt schnell einheimische Betriebe.

Form - besitzt größere Teile Land, um eigene Agrargüter zu produzieren und damit zu handeln.

UHA - Nutzt die Kornkammer des Regens als Ausgangspunkt für die weiten Reisen bis in das siebte Tor. Sie sammelt hier Frachter, bis die Karawanen groß genug sind, um den Gefahren des Regens zu trotzen. Die Drillinge sind der Ausgangspunkt ihrer wichtigsten Versorgungsstrecke.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	2W20+20	45+1W3
2 Alkohol	1W10+7	90+1W6
3 Biologische Sondergüter	1W3	537+1W20
4 Erze	1W10	104+1W10
5 Hydrogenica	1W20+10	25+1W3
6 Tiere	1W20+6	125+1W10
7 Wasser	1W10+4	13+1W3

Handelswaren – Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Bergbausequipment	1W3+3	327+1W10
2 Dünger	1W10+6	163+1W20
3 Luxusartikel	1W6+5	341+1W10
4 Medien	1W6+7	176+1W6
5 Pharmazeutische Produkte	1W6+9	368+1W6
6 Robotronik	1W6+5	394+1W20
7 Zivilwaren	1W10+10	75+1W6

Handelsausrüstung

Allgemeinwaren (S), Drogen, Gifte und Naturschutz (S), Kolonie (S), Munition (V), Nahkampfwaffen (V), Projektilwaffen (V), Waffenmodifikationen (V), Schiffsausrüstung (V), Besatzung (S), Zutaten: alle (S)

Ausbildung

Bauernhöfe: Bei der Arbeit wird gern stolz über den eigenen Hof geredet und über die anderen gelästert. Sofern das Kollektiv mithilft, werden ihnen einige Kniffe erklärt. Pro Stufe sind 8 Wannen Arbeit erforderlich - 6 *Biologie*, 7 *Konsum*, 6 *Terrainerfahrung*

Geheimrezepte: Wer nicht in einer Verwandtschaftsline zu der Familie steht oder ein bekanntes und beliebtes Gesicht im Dorf ist, wird sie nicht erfahren. Pro Steigerung darf sich der Charakter ein beliebiges Gericht auswählen, welches er zusätzlich lernt. Die Gerichte können auch mit dem Ernährung-Spezialisierungsvorteil Maestro (Seite 186) erzeugt werden - 8 *Ernährung*

Freilandbauern: Einige Hirten sind länger als notwendig in der Natur. Sie freuen sich über Gesellschaft bei ihren abenteuerlichen Ausflügen und teilen nebenbei ihr landwirtschaftliches Wissen mit. Einige spezialisierten Familien hüten ihr Wissen über Tiere gut. Sie erzählen es nur Vertrauenspersonen und dann auch nur nach gemachten Geschenken im Wert von ungefähr 20 AWE pro Stufe - 8 *Ökologie*, 8 *Terrainerfahrung*, 9 *Tierbeherrschung*, 7 *Überleben*,

Bekannte Orte

Agrar-Handelsstation „Grünmarkt“

Die zentrale Umschlagstation aller drei Planeten besteht aus den Frachtverladedocks für das sehr hohe Geschäftsaufkommen und Lagerräumen. Rund um die Uhr herrscht hier Hektik und Betriebsamkeit. Einige sehen die Handelsstation, für das große Angebot, als zu klein und überlastet. Kämpfen sich Besuchende durch Verladedrohnen und

Menschengewirr bis zum Zentrum der Station vor, entdecken sie einen Zyklusmarkt für Kleinhandelnde. Hier kann der Preis bis zu 35 AWE pro 1 LE Agrargüter runtergehandelt werden. Dafür sind nur bis zu 6 LE Kaufmenge verfügbar. Die Station gehört mittlerweile zu über 50% AGIS. Sie wird dadurch metritisert. Das heißt, traditionelle Geschäfte und alte Strukturen weichen der neuen,

technoiden Ordnung des Unternehmens. Das Innere der Station wird schrittweise umgebaut.

Freiland

Der sonnennächste Planet wirbt mit einer toleranteren Haltung gegenüber Neusiedelnden und Besuchenden. Seine Kommunen sind kleiner und es fehlt an Arbeitskraft, um mit den anderen Nachbarn mitzuhalten. Dafür wird umso mehr über sie hergezogen. Es wird versucht, die fehlende Arbeitskraft mit Treibhäusern und metritem Dünger zu kompensieren. Freiland ist von allen drei Planeten am ehesten dem Fortschritt zugewandt. Seine Bevölkerung hat vor Neuem weniger Angst, als die anderen. Dafür sind Feilandel wiederum als Asylbefürwortende für jeden Menschenschlag verschrien.

Mayland

Die zweite Bahn gehört dem bevölkerungsreichsten Planeten des Systems. Dörfer erreichen mit Leichtigkeit eine vierstellige Population. Die größte Siedlung, Groß-Kullern, fasst ungefähr 332.000 Menschen. Es gibt auf Mayland deutlich mehr Dörfer, die stärker vernetzt sind als auf den anderen Welten. Besuch von anderen Systemen wird meistens abgelehnt und selbst Besuch aus dem eigenen System wird missgünstig beäugt. Tradition und konservative Gedanken sind hier am tiefsten verwurzelt. Die technologische Entwicklung stagniert, wodurch Maylandel als zurückgeblieben gelten.

Schönfeld

Der entfernteste Planet galt schon immer als kleiner Bruder. Er stand seit Beginn der Kolonisation im Schatten der anderen Welten. Auf seiner Oberfläche existieren nur verhältnismäßig wenige Dörfer, die noch dazu jung sind. Schönfeldel werden stets als kleine Möchtegerne und Tollpatsche belächelt. Die Realität ist aber eine ganz andere. Durch ihren Nachteil angespornt, spezialisierten sich die Kommunen auf bestimmte Bereiche, wie Tierzucht oder Ackerbau. AGIS hat hier seinen stärksten Einfluss. Eine strenge Verwaltung und Hekadenpläne lassen sie mit den anderen Planeten aufholen. Die Menschen zeichnen sich durch Fleiß und Ordnung aus.

Bekannte Personen

Bogris, „Bär“. Interportaler Agrarverwalter

Als ehemaliger Ringkämpfer besitzt er eine grobe Art, die Verwaltungsaufgaben zu regeln. Er überwacht den Warentransport und lässt sich „Unregelmäßigkeiten“ in Abfertigungszeit oder aufgenommenen Menge gut bezahlen.

- Ausbildung (AWE): 12 Faustkampf, alle Kampfsportmanöver des Slasskamp-Stils

Hippleitotes, Regengeschäftsführer von AGIS

Ein ernster Geschäftsmann, der sich nur für das

Wesentliche interessiert. Alles außerhalb von Firmenangelegenheiten berührt ihn nicht. Durch die engen Zeitpläne nutzt er immer wieder Kollektive, um die Fracht in die Systeme des Regens zu transportieren.

- Besonderheit: durch eine überzeugende Präsentation der logistischen Leistungen kann das Kollektiv Zugehörigkeit: AGIS erhalten. Es erhält damit immer einen Handelsplatz und einen mittleren Transport-Auftrag pro Zyklus. Die Vergütung dafür ist 500 AWE.

- Wenn von Fortbildung überzeugt (AWE): 10 Ernährung, 9 Strategie, 12 Wirtschaftswissen

Owiaq Inukpa, Sprecherin der Kommunen

Charmant und herzlich begrüßt die Quotel alle Agrarpioniere und zeigt ihnen ihre neue Heimat. Zugleich ist sie das politische Sprachrohr der Drillinge und steht im Kontakt mit dem Himmel.

- Besonderheit: Landkauf: je 1m² (wenn 1 Hekade bewirtschaftet: 1 LE Agrargüter pro Hekade) 25 AWE

Geheimnisse

1: Schwatzmarcht: Eine unscheinbare Raumstation am Rande des Verkehrs, die für wartenden Frachtkapitänen eine beliebte Kneipe ist. Sie wird im Geheimen von der Maske betrieben und mit entsprechender Zugehörigkeit oder mindestens 5 Gunst (Maske) können hier Diplomatieausrüstung (SM), Drogen, Gifte und Naturausrüstung (SM) und Energiewaffen (SM) erworben werden. Ansonsten ist es eine gute Anlaufstelle für Gerüchte und Aufträge.

2: Frachtfriedhof: Durch Verzögerungen und folgende Fäulnis war es für einige Frachtkapitäne billiger, ihre LE einfach auszustoßen. Diese wurden dann von Hilfskräften einfach zum Rande des Systems gezogen. Hier hat sich im Laufe der Zeit eine beeindruckende Sammlung geplündelter oder vergammelter LE gebildet. Betritt das Kollektiv diese Position, darf es 1W20 würfeln: 11-20: Nichts, 7-10: 2W6+3 LE Toxischer Abfall, 4-6: 1W6+3 LE Agrargüter (werden innerhalb der nächsten 16 Wannen verderben), 1-3: 1W3 Biologische Sondergüter

3: Ein Schiff voller Asylsuchenden versucht den Patrouillen aus Mayland zu umgehen. Hilft das Kollektiv ihnen, indem sie sie ablenkt, erhält es: 100 AWE, +1 Gunst (X), X: 1: Seele, 2: Welle, 3: Form, 4: Syndikat, 5: Maske, 6: Silberfalken

4: Eine Patrouille aus 3 Schiffen mit den Piraten-Jäger Schemata (Seite 518) sucht nach Asylsuchenden und Flüchtlingen aus Mayland. Sie haben Sensorreichweite 1. Entdecken sie das Kollektiv und ist es nicht am regelmäßigen Handel in den Drillingen aktiv, werden die Piloten aggressiv. Sie wollen das Kollektiv verjagen, Sie sind gewaltbereit.

Militär

Manöver: Benötigt Militärblockade: Ein massiver Kräfteinsatz beendet die aktuelle Krise und senkt die Machtverhältnisse alle Akteure auf +1 ab.

Operation: Die Kosme hat ein Verteilungszentrum der Maske aufgeklärt. Zerstört sie es, ohne dass es evakuiert werden konnte, gilt: Macht Maske (OR1): -1

Gefechte: Benötigt Betrugsfall, Politik oder Naturkatastrophe: Die Kosme sendet massiv Truppen. Je nachdem, wer gewinnt: Macht Kosme/ Tor/ Maske +1.

Führung: Bogris „Bär“ veranstaltet einen Ringkampf, bei dem er selbst im Finale als Champion auftritt. Jeder Sieg bringt 250 AWE mehr, wird Bogris besiegt, erhält die Siegende zusätzlich 750 AWE und +5 Bekanntheit.

Militärblockade: Benötigt Naturkatastrophe oder Heilig: Die Kosme lässt nur noch Nahrungsfrachter ins System und prüft diese äußerst genau.

Zivil

Freizeit:

Personen: Benötigt Angst (OR1) 1+: Eine Bürgerwehr jagt nach Gevatter Tod oder nach Leuten, die sie als seine Handlanger verdächtigen. Werden sie nicht aufgehalten: Angst (OR1): +1.

Fest: Das Gelage wird ausgerufen und die Kommunen treffen sich auf den weiten Brezenwiesen, um drei Zyklen lang im Wetttrinken zu beweisen, welche Kommune die standhafteste ist. Es gilt als das größte Volksfest des Regens. Der Sieger erhält den goldenen Humpen, einen Wanderpokal, der Fremde zu Ehrenmitgliedern der Drillinge macht und 3 Prestige generiert.

Handelskarawane: Benötigt Macht Maske (OR1) 3+: Die Maske etabliert eine stetige Versorgung des Ladens, des Felsens und Telsios. Macht Maske: +1

Kultur: Eine Schulzenversammlung steht an, um über Anbaugelände, neue Dörfer, neues Saatgut oder Jagden zu debattieren. Die Maske und AGIS haben sie infiltriert. Je nachdem Abstimmung gilt: Macht Maske/ AGIS (OR1): +1, Macht AGIS/ Maske: -1.

Unternehmen: Ya-Mi-Yam aus den Wolken expandiert auf Freiland. Solange es existiert, senken sich die Kosten für das Angebot Agrargüter um -5 AWE pro LE.

Verbrechen (benötigt Geheimes Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Angst (OR1) 1+: Milizen überfallen immer öfter Besuchende. Löst Banden aus.

Betrugsfall: Benötigt Allianz: Die Maske wird von Ya-Mi-Yam verraten. Löst Gefechte aus.

Terroranschlag: Benötigt Gefechte: Die Maske greift die auslösende Fraktion für die Gefechte an. Gelingt es ihr, wird ihre Macht (OR1) auf 0 reduziert und die Gefechte enden, bevor die Kosme eingreift.

Klan: Die Maske gründen ihre eigene Kommune Freiheit, um eine erste Grundlage für regelmäßige Nahrungslieferungen zu schaffen. Macht Maske (OR1): +1.

Banden: Kommune Heimat, eine radikale Miliz, entsteht und jagt sogenannte Ausländer. Sie sehen in ihnen den Grund für alle Probleme. Angst (OR1): +1

Gefängnis: Benötigt Angst (OR1) 2+: Die Schulzen führen eine große Verhaftungswelle durch. Angst (OR1): -1. Die Menschen radikalisiert sich dadurch.

Gesellschaft

Gesetze: Benötigt Unternehmen: AGIS beginnt eine Desinformationskampagne gegen Ya-Mi-Yam, die das gleichermaßen vergelten. Angst (OR1): +1.

Allianz: Benötigt Unternehmen: Ya-Mi-Yam verbündet sich mit der Maske gegen AGIS. Es beginnt eine Kampagne. Gelingt sie, ersetzt Ya-Mi-Yam AGIS und die

Maske erhält ihre Versorgungslinie (Macht Maske +1).

Wirtschaft: Benötigt Klan: Freiheit wird immer erfolgreicher und verdrängt AGIS vielerorts. Macht AGIS (OR1): -1, Macht (OR1) Maske: +1.

Politik: Benötigt Angst (OR1) 3+: Die drei Welten geben sich gegenseitig die Schuld für die Ereignisse und überfallen einander mit Milizen. Es kommt zum Bauernkrieg, der eine regenweite Nahrungskrise auslöst. Macht aller Fraktionen (OR1): -2

Skandal: Gammelfleisch wurde abgepackt, AGIS versucht die Schuld von sich zu weisen und bezahlt für einen Profi-Auftrag. Scheitert dies: Macht AGIS: -1.

Glänzende: Benötigt Macht AGIS 21+: Hippelaitotes übernimmt die Schulzenversammlung auf Schönfeld. Er investiert in eine Privatarmee. Macht AGIS: +1

Religion

Glaubensrichtung: Benötigt Macht Argäa (OR1) 2+: der Glaube Argäa's wird eine feste Konfession auf den Drillingen. Kommunen beginnen nun selbstständig den Muttersamen anzupflanzen.

Diskriminierung: Benötigt Macht Argäa (OR1) 1+: Der neue Glaube stößt auf Widerstand. Grüne Kommunen werden gemieden. Spannungen entstehen.

Konvertierung: Eine Erblühte beginnt den Mutterglauben zu verbreiten. Sie gründet die grüne Kommune. Macht Argäa (OR1) +1.

Glaubenskonflikt: Benötigt Diskriminierung: Der neue Glaube wird von vielen als Gefahr erkannt, Felder mit Muttersamen versalzen und Kommunen niedergebrannt. Es droht ein Pogrom. Gelingt es: Macht Argäa (OR1) auf 0.

Pilgerschaft: Benötigt Macht Argäa (OR1) 2+: Die Kinder Argäas's besuchen die Welt, um sie mit ihren Gaben zu segnen. Die Kosme will ihre Einreise verhindern. Scheitert dies: Macht Argäa (OR1) +1.

Heilig: Benötigt Glaubensrichtung: Ein Muttersamen ist erblüht und verbindet sich mit der Ökologie. Die Kommune gilt als heilig und Gläubige schützen sie mit ihren Leben vor einem Eingreifen der Kosme. Der Hohe Rat wird nicht eingreifen. Macht Argäa: +1.

Wissenschaft und Technik

Spiele hier eine untergeordnete Rolle.

Natur

Entdeckung: Es können der Rabenwald von Gevatter Tod, AGIS Genlabore oder das Verteilungszentrum der Maske entdeckt werden.

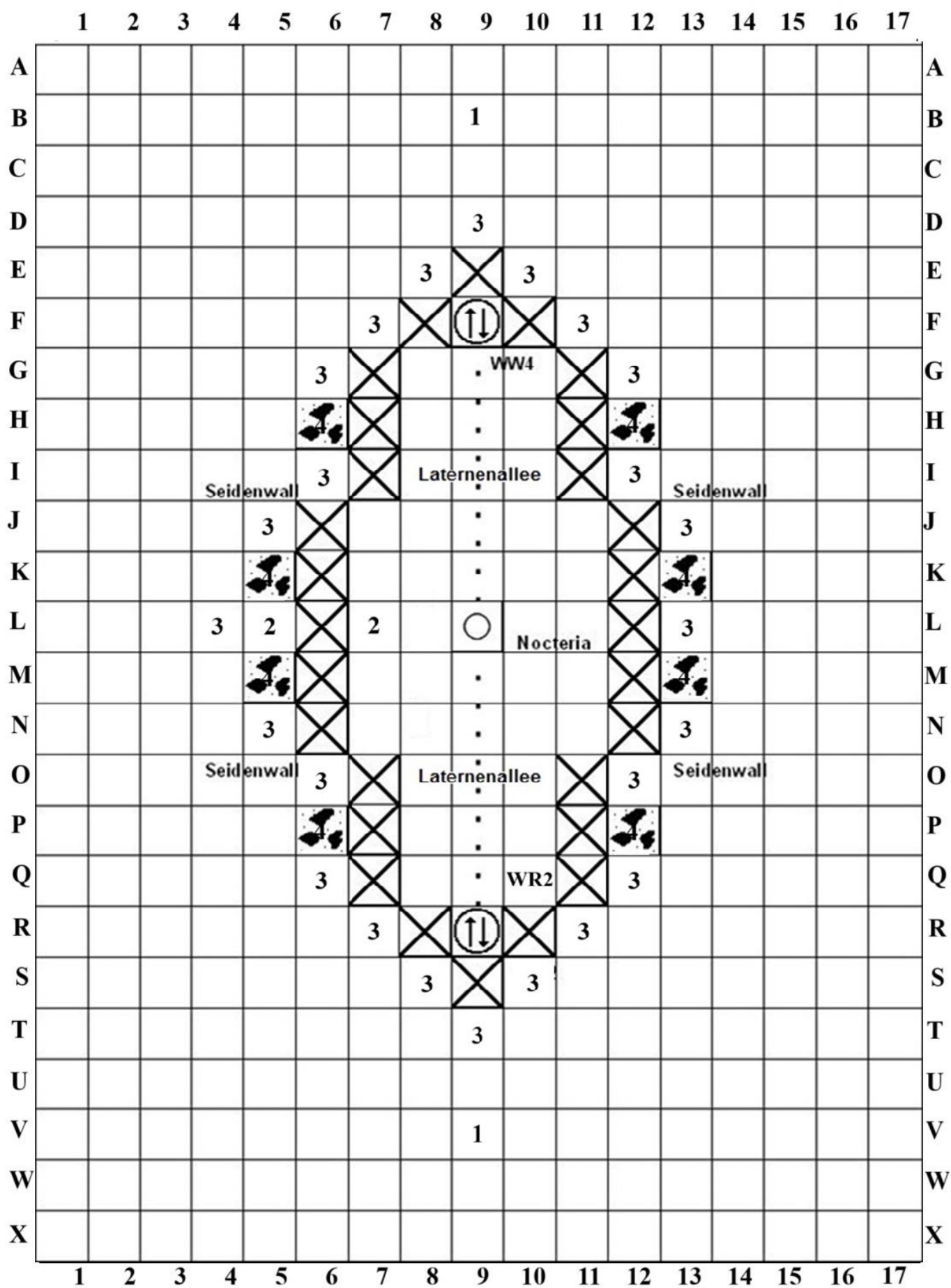
Arten: Gevatter Tod erscheint. Es wird ein eine Kreatur mit 17+1W6 Evolutionspunkten erzeugt und zur Jagd freigegeben (Seite 329). Angst (OR1): +1, wird sie erlegt: Angst (OR1): -2.

Kolonisierung: Es wird ein Wettbewerb veranstaltet: die Kommune, die in einer Hekade die ertragreichste und glücklichste ist, soll ein Tal erhalten. Alle drei Planeten suchen nach erfahrenen Formungskollektiven.

Formung: Schönfeld sucht nach einem Kollektiv, dass ihnen eine kleine Erntekolonie in der Tundra errichtet. Sie müssen Wintererntetechniken erproben und zahlen dafür für einen Profi-Auftrag.

Rohstoffe: Mayland hat ein großes Vorkommen entdeckt und gibt 50% der Ausbeute an ein Kollektiv ab, dass ihnen das Vorkommen erschließt.

Naturkatastrophe: Benötigt Macht AGIS 2+: Ein Heuschreckenschwarm fällt über die Felder her und breitet sich über alle drei Welten aus. Der Notstand wird ausgerufen. Mit Glänzende: AGIS übernimmt die Kontrolle auf Schönfeld. Löst Gefechte aus.



Nocteria // Aristokratie // Stille // Neutral // Keine Mineralien

Kurzbeschreibung:

Nocteria wurde in Dunkelheit geboren. Ohne Sonne erhellen nur die Lichter ferner Sterne schwach das System. Durch einen sehr heißen Kern und gute Wärmeleitung ist es auf Nocteria aber nicht kalt. Da es nie genug Interesse für eine flächendeckende Kolonisierung gab, leben nur wenige Menschen in der Stille des Planeten.

Sicherheitskräfte

5 Söldner-Jäger, 2 Söldner-Bomber und 1 Kollektivschiff an beiden Toren sowie Boden-Orbit-Waffen auf dem Planeten.

Gesetze

Es wird nur auf besondere Ereignisse gewürfelt. Der Seidenwall kann nicht mit Sensoren durchdrungen werden.

-1 Reiseverbot:

Alle Besuche auf dem Planeten müssen mit den Bediensteten des Adels abgesprochen und geplant werden oder der eigene Sicherheitsdienst wird alle notwendigen Maßnahmen zur Vertreibung ergreifen. Nur sozial bedeutsame Personen oder eine Kunstgruppe wird das Interesse des Adels wecken.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Dunkelheit	Die Laternenallee verglimmt, alles wird schwarz. Die Schiffsnavigation fällt aus und eine tiefe Dunkelheit befällt das Schiff. Für 3W20 Vasen ist alles wie tot. Doch jeder spürt: etwas lauert in der Finsternis.
2 Ferner Schrecken	Im matten Glänzen des Seidenwalls ist für den Hauch eines Augenblicks etwas Schreckliches zu erkennen. Es bleibt unklar, ob es eine Station, ein Schiff oder etwas gänzlich anderes war.
3-4 Adel	Eine adlige Karawane fliegt in Paradeformation nach Nocteria. Der Rumpf eines der Schiffe scheint aus Gold zu bestehen. Im Funk klingen die Fanfaren der Häuser, die vorüberziehen.
5-8 Stille	Das ferne Leuchten der Laternenallee verglimmt stumm im dunklen Raum. Es berührt kaum die schleierhafte Silhouette des Seidenwalls. Kein Ton wird diese Stille je durchbrechen.
9 Einladung	Es werden noch Statisten für einen adligen Empfang gesucht. Das Kollektiv soll sich nur gut angezogen zeigen, dafür erhalten sie eine Landeerlaubnis für einen Zyklus. Der Empfang dauert eine Wanne.
10 Ausstellung	Bekannte Glänzende der Wolken versammeln sich auf Nocteria, um Bilder und Gesang zu bewerten. Die Ausstellung dauert 3 Zyklen, in denen Nocteria für Gäste, ohne negative Rufprädikate, geöffnet ist.

Auftragsbeschränkung

1 Auftrag, nur Gesellschaft-Aufträge, keine leichten und mittleren Aufträge

Ansässige Organisationen

Adelshäuser - sehen die Welt als Rückzugsort und Prestigeobjekt. Sie besitzen kein Interesse an externen Konfrontationen, suchen aber stets nach Unterhaltung.

Weißwasser - elitärer, privater Sicherheitsdienst und Personenschutz. Besitzt einen eigenen Stützpunkt und Antiorbitalwaffen auf dem Planeten. Schießt und tötet bei Zuwiderhandlung oder Gesetzesbruch.

Welle - untersucht das Ökosystem und versucht die Seidenstahlproduktion zu verbessern. Die Forschungsstationen bleiben für sich und halten sich aus allen planetaren Angelegenheiten heraus.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
Keine	-	-

Handelswaren - Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
Keine	-	-

Handelsausrüstung

Rüstungsmodifikation: Seidenstahl zu 25 AWE pro Last (muss auf dem Planeten gekauft werden)

Ausbildung

Kunstschulen des Adels: zu ihnen kommen junge und begabte Talente. Wenn das Kollektiv sie umgarnen kann, zeigen sie ihnen gern die Orte ihrer Muse. An einem solchen Platz muss der Charakter doppelt so viele Zyklen wie die nächste Fertigkeitenstufe verbringen, um sich inspirieren zu lassen. Eine Steigerung erfolgt mit der Vollendung eines Kunstwerkes - *11 Kunstfertigkeit*

Im Kerzenschein: auf Nocteria gibt es viele Legenden. Doch die Bewohner sprechen nicht oft und auch nicht sehr laut über sie. Wenn sie davon überzeugt werden, können sie eine Geschichte erzählen. Wenn ein Charakter so viele Geschichten gehört hat, wie seine neue Stufe Fertigkeitenstufe betragen würde, darf er seine Fertigkeit steigern - *9 Legendenkenntnis, 7 Sakrales Wissen*

Die ewige Nacht: niemand kann sich auf Nocteria nur auf die Augen verlassen. Das ist eine Lektion, die das Kollektiv selbst lernt, wenn es lange genug auf dem Planeten reist. Für eine Steigerung sind doppelt so viele Zyklen, wie die neue Fertigkeitenstufe entspricht, nötig - *10 Orientierung*

Adelshof: die Hauslehrenden lassen sich mit 30 AWE pro Fertigkeitenstufe bezahlen, um das Elementare zu lehren - *13 Etikette, 10 Jura, 12 Maskerade, 10 Politik, 11 Rhetorik, 10 Verführung*

Bekannte Orte

Kolonie Natamat

Die Stadt der Kerzen ist das Heim der Nocteryaden, der Bewohner Nocteria's. Sie wird durch die adlige Unterstützung versorgt und die Kolonisten können sich der Kunst oder der Ruhe des Planeten hingeben. Um Natamat sind die kahlen Ebenen der Mondfelder, die alsbald zum schlafenden See und dem Netzwald führen. Das schwarze, stets stille Wasser des Sees ist für viele eine Inspirationsquelle. Es dauert Wannen den See vollständig per Fuß zu umrunden. Er wird bis zur Hälfte vom Netzwald umsäumt. Die wasserundurchlässigen Stämme bilden ideale Tragsäulen für abertausend Netze. Wurfspinnen und Wind spielen an den klanghaften Saiten und erzeugen warnende Melodien, falls sich eine Person einen Weg durch sie hindurch bahnen will. Im Herzen des Waldes werden die Seidenfarmen betrieben. Wird der Netzwald verlassen, sind am Horizont bereits die Berge, mit der legendären Zweilichtspitze, zu erkennen. Nur die Wagemutigsten lassen sich auf das Risiko ein, sich von den Monden führen zu lassen.

Weißwasser-Stützpunkt

Die Mondfelder waren ursprünglich noch freies Bauland aus einer Zeit, in der die Kolonie deutlich größer geplant wurde. Jetzt aber spielt nur noch der

seltene Wind mit kurzen Gräsern der Felder. Die Schatten der Reisenden verschmelzen hier mit dem Licht der Ebenen. Sie waren daher ideal geeignet, damit sich der Adel und sein Sicherheitsunternehmen niederlassen konnten. Unterkünfte, Generatoren und Waffenbatterien wurden errichtet und ein Areal in der Größe eines kleinen Landes abgezaunt. Darin lebt der Adel. Es ist streng verboten, das Gelände ohne Anmeldung zu betreten. Personen werden mit Gewalt festgesetzt und sollten sie sich wehren, droht ihnen die Exekution.

Neon - Das Land des Lichtes

So wird das Gebiet des Adels von den Nocteryaden genannt. Es liegt im Zentrum des Weißwasser-Gebietes. Hier will sich der Adel mit prunkvollen Villen und komplexen Gärten gegenseitig übertrumpfen. Durch aufwendige und teure Bewässerung und eine ausgedehnte Lichtversorgung wurde ein Ökosystem geschaffen, welches in gemäßigten Klimazonen bekannt ist. Die planeteneigene Flora dient, wie vieles auf dem Gebiet, lediglich zur Zierde.

Bekannte Personen

Eviabellwerde von Rosenkranz

Es gab Adel, der genug von der Hektik und Energie

der Wolken hatte. Sie suchten das Erlebnis des Regens und im Besonderen die große Ruhe Nocterias. Die erste und bekannteste dieser Adligen war die Frau von Rosenkranz. Sie erschloss den Planeten für ihren Stand. Sie ist eine resolute und ruhige Dame mittleren Alters, die die Schirmherrin der bewachten Adelsgemeinschaft bildet. Sie allein entscheidet über die planetaren Angelegenheiten und den Anspruch auf Bauland. Für Letzteres muss sie in den neuen Siedelnden jedoch eine große Bereicherung in Kunst oder Sicherheit ihrer Welt sehen.

- Gunst: Landvergabe für fünf Prestige

Hi-To-Ki Ka-Ze-Ki, Weißwasser-Verwaltung

Langsam aber präzise. Diese beiden Prädikate zeichnen den Hauptmann des Stützpunktes in all seinem Handeln aus. Bevor er antwortet, kann eine halbe Vase vergehen. Dafür ist die Antwort von ihren Begriffen und Aussagen sehr genau. Er ist der einzige, der einen Todesschussbefehl aufheben und eine Zugangserlaubnis aushändigen kann.

- 500 AWE pro Person: Bei drohender Exekution oder einer Gefangennahme wird die Person freigelassen

- Gunst des Adels: das Kollektiv erhält eine Zugangserlaubnis

Die Gestalt

Selten wird sie gesehen und noch niemand hat sie je gefunden. Ihre Existenz ist bewiesen. Doch jede Suche und jedes Kollektiv ist bisher daran gescheitert sie zu finden. Sie ist bereits Teil von Kindergeschichten. Unklar bleibt, wer oder was sie ist, welche Motive sie besitzt und wie sie allein in der ewigen Nacht überleben kann. Psychologen gehen davon aus, dass sie durch Vereinsamung ein fremdartiges Sozialverhalten besitzen muss. Wenn sie gefunden wird, wird sie für Nahrung das Kollektiv still ausbilden.

- Ausbildung: 13 Heimlichkeit, 14 Schleichen, 15 Überleben

Geheimnisse

1: Der Seidenwall hat seinen Namen nicht grundlos. Die Nebel absorbieren nicht nur jedes Licht, sie sind gleichzeitig in Netzen materialisierter Nootik verbunden und können die fernen Träume unbekannter Entitäten projizieren. Mit der Laterneallee hat Welle einen Weg gefunden, die nootischen Netze zu lösen und die Nebel zurückzudrängen. Doch wer sich in die unergründlichen Tiefen wagt, wird in einem Labyrinth aus Geschichten gefangen werden.

Nur mit dem Kompass der Einen-Geschichte (Seite 539) oder dem Vorteil Nootik (Seite 373) kann es gelingen, die Wesenheit im Zentrum der Labyrinthes zu entdecken. Dazu müssen drei Schicksalswürfe hintereinander durchgeführt werden, die pro Fragment der Einen-Geschichte um je 3 Zahlen erweitert werden. Scheitert nur einer,

kehren sie zu Nocteria zurück und können den Seidenwall in der nächsten Dekade nicht wieder betreten oder sie werden davon überzeugt, sich der Seidenwacht anzuschließen. Gelingen sie, trifft das Kollektiv eine Entität mit dem Namen Yiox. Besitzt einer der Charaktere Schwanenblut, erlebt er alle Teile der Einen-Geschichte und wird zur neuen Zwillingskönigin, ohne Mitspracherecht anderer Schwäne. Ansonsten erhalten alle Charaktere fremdartige Visionen einer anderen Welt und Geschichte. Nichts scheint einen Sinn ergeben und dennoch fühlt es sich von größter Bedeutung an. Jeder Charakter erhält 30 EP und Noos (Seite 373). Yiox erscheint ihnen nicht noch einmal.

2: Mit Zugehörigkeit Welle oder Gunst Schwan: 10: Welle penetriert mit einer Forschungsstation nach und nach den Nebel, um diesen zu erforschen. Sie nutzen ihre Laternentechnologie dazu (mit Zugehörigkeit Welle oder Physik 10+: Alpha-Wellen im Hochfrequenzbereich, um Interferenzen in den nootischen Netzen zu erzeugen und den Nebel zu ernten). Beim Erreichen der Position wird einmal im Zyklus 1W6 gewürfelt: 1: die Seidenwacht greift mit 2 Jägern im Söldnerschema an.

2-4: Das Kollektiv erhält hier kostenfrei 1 LE oxygene Gase

5-6: Das Kollektiv erhält hier kostenfrei 1 LE Terrainformungsgase

3: Es kommt immer wieder vor, dass sich Bediente von Schwänen oder Piraten in den Nebel hinaustrauen. Ohne das Wissen um die Eine-Geschichte sind sie aber verloren. Der Legende nach ist dieses Schicksal auch einen Schwan widerfahren, welche als Seidenprinzessin es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Geheimnisse Nocterias zu schützen. Sie lebt angeblich mit ihrem Gefolge und allen Verlorenen im Nebel. Einige Schwäne sehen sie als Schutzheilige und lassen immer wieder Versorgungsfrachter in den Nebel verschwinden, um ihr Opfer zu bringen. Sie sollen mit Wissen belohnt werden. Erreicht das Kollektiv diese Position und befindet sich kein Charakter mit Schwanenblut oder mit Noos unter ihnen, werden sie von 2 Jägern und 1 Bomber mit Söldner-Schema angegriffen. Andernfalls dürfen sie Agrargüter, Alkohol, Tiere oder Luxusgüter bis 500 AWE opfern, um eine Frage zu stellen, die mit dem Klan im Zusammenhang stehen muss. Sie wird in einer Metapher oder einem verworrenen Bildnis beantwortet. Alternativ wird für das Opfer mit Gunst Schwan: +1 gedankt. Ein Opfer kann nur aller 3 Zyklen erbracht werden.

4: An dieser Position trifft das Kollektiv auf verlassenes Schiff. Die Besatzung hat sich der Seidenwacht angeschlossen und alle militärischen Ausrüstungsgegenstände mitgenommen. Geld, nicht verzehrbare Handelsgüter oder technische Ausrüstung kann bis 500 AWE (S) aber noch auffindbar sein.

Militär, Natur und Technik

Spiele hier eine untergeordnete Rolle.

Zivil

Freizeit: Es wird Kunstwettbewerb ausgerufen. Teilnehmende werden voll versorgt und haben 1 Zyklus Zeit 1W3+5 Erfolge in Schwanenkunst (Seite 336) zu erbringen. Gelingt das, erhalten sie 2500 AWE und 10 Bekanntheit.

Personen: Kunstschafter und Adlige aus allen Welten wurden eingeladen, um zu staunen zu erfreuen. Macht Schwan (WR1): +1. Führt zu Freizeit.

Fest: Ballett, Vorstellungen von Schwänen oder andere Kunst wird mit einem großen Fest zelebriert. Hier beginnen Intrigen. Einheit Schwan: -1

Handelskarawane: Ein Frachter mit 12 LE Luxusgütern und wertvollem Geschmeide in Wert von 1000 AWE ist unerklärlich im Seidenwall verschwunden. Dem Findenden gebührt die Beute.

Kultur: Die stille Zeit beginnt. Nocteriaden ziehen sich aus den Siedlungen und Anwesen zurück, um unter sich miteinander zu schweigen. Einheit Schwan: -1

Unternehmen: Benötigt Einheit Schwan: 3+; Es wird ein Vasallenvertrag unterschrieben, dass die Unternehmen der Schwäne sich nicht mehr bekämpfen dürfen. Einheit Schwan: +1, Macht Schwan: +1

Verbrechen (benötigt Geheimes Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Macht Syndikat (WR1): 1+; Das Syndikat überfällt das Anwesen einer Baronin. Gelingt das, Macht Schwan (WR1): -1 und Macht Syndikat (WR1): +1

Betrugsfall: Mit falschen Dokumenten haben sich Agenten des Syndikates unter die Bediensteten geschlichen. Macht Syndikat (WR1): +1.

Terroranschlag: Benötigt Macht Syndikat (WR 1): 2+; Das Syndikat bereitet in 3 Zyklen einen Anschlag auf eine Herzogin durch. Gelingt dieser, Macht Schwan: -1, Macht Syndikat: +1. Löst Gesetze aus.

Klan: Benötigt Einheit Schwan: 3+ und Macht Schwan: 2+; Ist die Macht Tor größer als 1, planen Schwan und Maske eine regenweite Kampagne gegen den US. Gelingt sie, Macht Tor: -1.

Ansonsten fordert der Schwan zu einem kulturellen Wettstreit heraus. Der Emir kann aufgrund von Stolz und Überlegenheitsdenken nicht ablehnen, wird jedoch jedes Mittel nutzen, um zu siegen. Je nachdem, wer diesen gewinnt, erhält Macht: +1, die andere Seite verliert Macht -1.

Banden: Werden als Arbeitende vom Syndikat eingeschleust, um Unruhe zu verbreiten und eigene Operationen vorzubereiten. Macht Syndikat (WR1): +1

Gefängnis: Anführende des Syndikats verschwinden in den Spielzimmern der Schwäne und werden nie wieder gesehen. Macht Syndikat (WR1): -1

Gesellschaft

Gesetze: Das oberste Gesetz, die Unangreifbarkeit von Schwänen, wurde gebrochen. Haus Federfall wird aktiv. Die Schwäne versuchen die Schuld von sich auf ihre Feinde (eventuell auch das Kollektiv) zu lenken.

Allianz: Benötigt Macht Schwan und Maske 1+, Einheit Schwan 2+; Die Zwillingköniginnen laden die Königin in Rot zum ersten Trinitätskonzil ein. Wird eine Störung durch das Syndikat abgewendet, sind beide Kläne nun regenweit verbündet. Macht Schwan und Maske: +1, Konzil: Einheit Schwan: +1.

Wirtschaft: Benötigt Macht Syndikat (WR1) 3+; Es beginnt ein Handelskrieg gegen den Schwan. Preise für

Luxusartikel verdoppeln sich hier. Einheit Schwan: -1, fällt sie auf 0, Macht Schwan (WR1): -1.

Politik: Der Chor, die Versammlung der einflussreichsten Nocteriaden, singt. Bei Einheit Schwan 0/1 hören die Schwäne nicht zu/zu. Einheit Schwan: -1/+1

Skandal: Benötigt Macht Syndikat (WR1) ist größer als Macht Schwan (WR1); Ein Schwan arbeitet für Macht offen mit dem Syndikat zusammen. Solange er das tut gilt Einheit Schwan: -2.

Glänzende: Die Zwillingköniginnen geben hier eine Vorstellung. Einheit Schwan: +1.

Religion

Glaubensrichtung: Nocteriaden glauben an den Chor und die Harmonie, dieser wird durch die Schweigenden herausgefordert, die Harmonie nur in der Stille sehen. Konflikt (WR1): +1

Diskriminierung: Benötigt Konflikt (WR1): 1+; Die Schweigenden drohen von Schwänen gefangen und zum Singen gezwungen zu werden. Gelingt das, Konflikt (WR2): +1

Konvertierung: Ein Schwan hat den Glauben der Nocteriaden angenommen und will nun selbst Harmonie stiften. Sie wird ihre Patronin. Konflikt (WR1): -1

Glaubenskonflikt: Benötigt Konflikt (WR1): 2+; Dissens bricht unter den Nocteriaden aus. Die Schweigenden werden gejagt. Einheit Schwan wird und bleibt 0.

Pilgerschaft: Nocteriaden aus anderen Welten kommen, wollen ihre Heimat sehen und bringen ihre fremden Lieder sowie ihren Lärm mit. Konflikt (WR1): +1.

Heilig: Benötigt Konvertierung; Die Patronin errichtet eine Zuflucht und ein Heiligtum für alle, die nach Harmonie suchen. Sie will die Gesellschaft Nocterias grundlegend umgestalten. Für sie besteht Dissens zwischen den Schwänen und ihren Bediensteten. Gelingt es ihr, den Chor für sich zu gewinnen, werden die Rechte von Nocteriaden gestärkt. Sie gelten dann als Freie unter den Bediensteten. Außerdem wird die erste Nocteriade mit Schwanenblut, der Mitternachtsschwan, geboren. Konflikt (WR1): wird auf 0 gesetzt und kann nicht mehr anwachsen. Macht Schwan (WR1): +1.

Wissenschaft

Expedition: Benötigt Vortrag; Welle sucht ein Kollektiv, um 3 Seidenweber (frisch geschlüpft, jung, ausgewachsen) zu beschaffen. Sie bezahlen für einen schweren Auftrag.

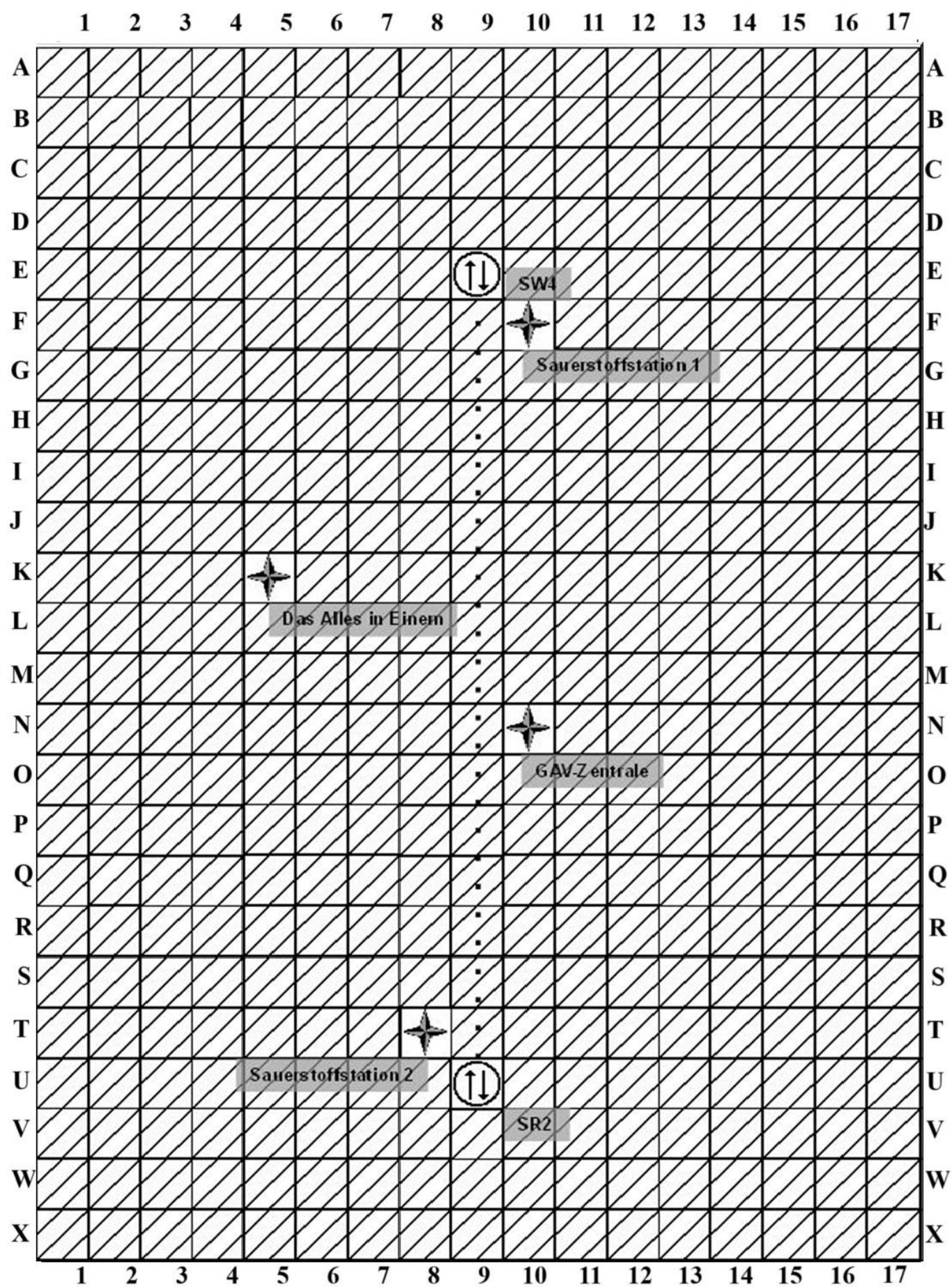
Experiment: Benötigt Expedition; Welle beginnt mit der Züchtung (und geheimen Genmanipulation) der Seidenweber. In 3 Zyklen wird das Ereignis Technologie ausgelöst.

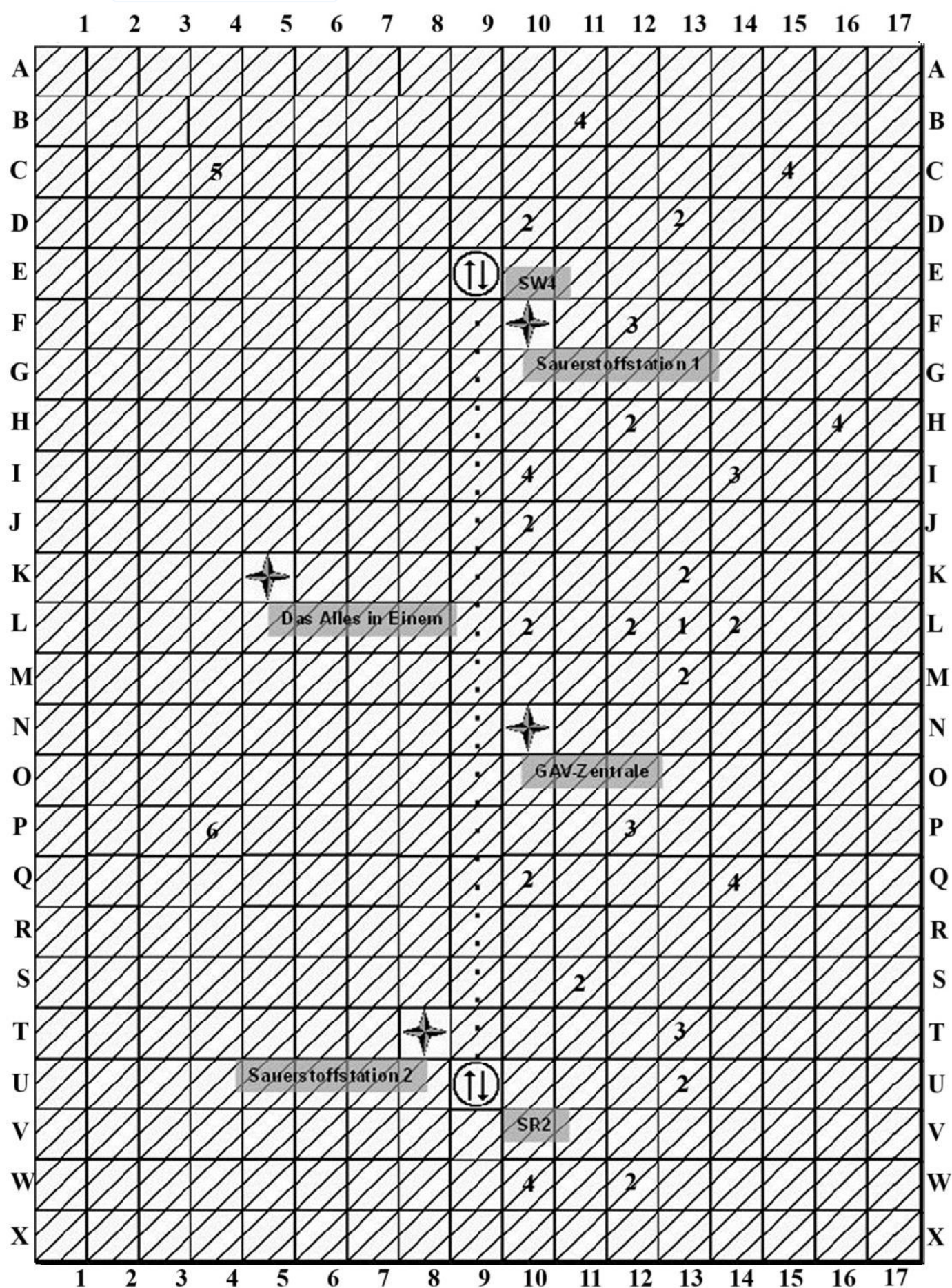
Gau: Benötigt Expedition; Eine Genmanipulation der Seidenweber hat zu einer giftigen und aggressiven Spezies geführt (15 Evolutionspunkte), die die einheimischen Arten gefährdet.

Vortrag: Eine Ökologie-Expertin ist für einen Vortrag geladen wurden. Sie nutzt die Gelegenheit, um im Geheimen ein Feldlabor einzurichten.

Preise: Benötigt Vortrag; Aufgrund der unerforschten Ökologie werden vom Kollektiv erzeugte B-FP unter Anleitung der Biologie-Expertin hier verdoppelt. Mit jedem erzeugten B-FP besteht eine 5% Chance, dass das Feldlabor entdeckt und vom Schwan entfernt wird.

Technologie: Benötigt Experiment; Auf Calyx und auf Quadrax wird Seidenstahl und Seidenstahlprodukte (Seite 606) für 75% des Nocteria-Preises angeboten. Dieses Angebot gilt 3 Zyklen. Dann geht der Schwan rechtlich dagegen vor. Gelingt das, wird das Angebot wieder eingestellt.





Khala Matha // Keine Regierung // Stille // Neutral // Keine Mineralien

Kurzbeschreibung:

Khala Matha ist das wohl farbenprächtigste System des Regens. Es besteht aus bunten, sanften und scheinbar endlosen Nebelbanken. Besonders Besuchende des Himmels und Gasunternehmen schätzen und nutzen dieses System.

Sicherheitskräfte

Keine

Gesetze

Es wird nur auf besondere Ereignisse gewürfelt. Die Sensorreichweite wird um -4, auf mindestens 1, reduziert.

-2 Gasabbaurecht:

Die GAV hat sich die Abbaurechte für ihren Bereich gesichert. Für alle nicht bereits bestehenden Anlagen muss ein Vertrag mit der GAV ausgehandelt werden, wenn diese in der entsprechenden Hälfte des Systems Gas abbauen sollen. Jeder Verstoß gilt als mittleres Verbrechen, welches umgehend bei der Kosme angezeigt wird.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Irrlichter	Die Sensoren werden durch eine bestimmte Nebelart gestört. Ein seltsames Leuchten erscheint vor dem Kollektiv. Es bewegt sich, als würde der Nebel leben und sie an ferne Orte führen wollen. Folgt es dem Licht, wird das Kollektiv mindestens 7 Quadranten von jedem Welt-raumobjekt fortgelockt. Dort finden sie ein prophetisches Nebelbild, ein Wrack oder das Farborakel.
2 Nebelbilder	Die Nebel formen unheimliche Gestalten, die erschreckend echt wirken. Weit aufgerissene Wolken treiben mit ihren imaginären Zähnen direkt auf das Schiff zu. Prophetische Zeichen setzen sich in der Farbe zusammen. Selbst wenn das Kollektiv sie passiert, scheinen sie es zu verfolgen.
3-6 Stille	Verschiedene Nebel branden gegeneinander. Aus ihnen fließen neue Farbmuster und Formen.
7-8 Nebelkarawane	Frachter der GAV holen die zyklische Gasladung ab.
9 Kreuzfahrtschiff	Die Kosme eskortiert ein Kreuzfahrtschiff durch das System
10 Farbritt	Ein Farbritt-Turnier wurde ausgerufen. Die längste Zeit gewinnt. Die Zeiten der Gegner werden mit 1W20+5 Vasen errechnet. Zur Teilnahme wird ein Farbgleiter benötigt. Preisgeld: 500 AWE und +3 Bekanntheit

Auftragsbeschränkung

1 Auftrag, nur Verbrechen (GAV) und Zivil-Aufträge (M&S)

Ansässige Organisationen

GAV - Die Gasabbauvereinigung ist ein aufstrebendes Unternehmen aus den Wolken. Es hat seinen Platz am Markt in Khala Matha gefunden und verkauft die gewonnenen Gase nun an Form. Es will weiter expandieren und ein Gasmonopol im Regen errichten.

M&S - Mandret und Sahna sind ein älteres Ehepaar, das die Freiheit und Selbstbestimmung des Regens gesucht und gefunden hat. Sie bilden den einzig anerkannten Staatsraum in diesem System. Mit der Zeit haben sie eine Gastronomie und ihre Kinder einen Gasabbau aufgebaut. Sie stehen damit in direkter Konkurrenz zur GAV. Sie bilden im System auch die einzige Tankstelle.

UHA - Die Handelsallianz hat einige automatisierte Sauerstoffstationen erworben. Sie beliefert M&S und versucht eine Monopolisierung der GAV zu verhindern.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Helium 3	1W6+5	10+1W3
2 Oxygene Gase	2W20+40	7+1W3
3 Terrainformungsgase	1W20+15	36+1W6
4 Wasser	1W10+3	7+1W3

Handelswaren – Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W6+3	75+2W20
2 Baumaterial	1W6+5	177+1W20
3 Energie	1W3+5	20+1W20
4 Ersatzteile	1W6+3	93+1W10
5 Hydrogenica	1W3+4	70+1W6
6 Pharmazeutische Produkte	1W3+3	418+1W10
7 Schiffspolymere	1W3+3	470+1W20
8 Zivilwaren	1W3+3	93+1W10

Handelsausrüstung

Bastelausrüstung (SM), Drohnen (S), Drohnenmodifikationen (S)

Ausbildung

Reich Nebu - Mandret: er hat schon viel zusammengebaut. Für 5 AWE pro Fertigungsstufe würde er auch Freunde der Familie unterrichten - 10 Basteln, 9 Feldreparatur, 8 Mechatronik, 8 Wartung

Reich Nebu - Sahna: sie ist eine Frau für alles und unterstützt ihren Mann bei vielfältigen Aufgaben. Auch ihre Nebelsuppe ist kein Gerücht, sondern eine von ihren Spezialitäten. Es ist erstaunlich, welche Effekte sich mit dem Nebel erreichen lassen. Für eine angenehme Gesellschaft und 5 AWE pro Fertigungsstufe, bringt sie dem Kollektiv etwas bei - 10 Chemie, 6 Computerkenntnisse, 8 Ernährung, 7 Konsum, 9 0-G

GAV-Seminar: das Unternehmen sucht stets nach neuen Mitarbeitern und ist bereit sie für 10 AWE pro Fertigungsstufe auszubilden, wenn sie danach mindestens eine Dekade für die GAV arbeiten - 11 Chemie, 10 Drohnentechnik, 9 Fahren/Fliegen, 8 Sternennavigation

Bekannte Orte

GAV-Firmensitz

Eine kleine Station dreht sich um die eigene Achse und ist nur für Seminare oder dringliche Angelegenheiten geöffnet. Hier verwaltet die GAV den Gasabbau in diesem System. Die Station ist schmucklos und pragmatisch. Eine kleine Flottille von Sammelschiffen umschwärmt sie und sammelt gegen geringe Bezahlung bestimmte Gase. Einmal im Zyklus trifft ohne Eskorte eine Karawane ein und verschifft das Gas in die Wolken. Das Gas ist ein unlukratives Ziel für Piraten.

Reich Nebu

Das „Alles in Einem“ ist die Heimat des Familienbetriebes Mandret & Sahna. Es ist Gastronomie, Tankstelle, Wohnort, Werkstatt und Gasabbaustation in einem. Es wird auch „Der kleine Laden“

genannt. Denn die Korridore und Räume sind aus verschiedensten Teilen zusammengebaut. Der Nebel ist ein alles beherrschendes Element. Er betreibt Mechaniken, erhellt die Räume und dekoriert die Flure. Außerdem haben die beiden Nebelforschenden einige besondere Wirkungen für sich nutzbar gemacht. Weiß-blauer Nebel ist kühlend und enthält viel Wasser, wodurch er für Bäder genutzt wird, violetter Nebel besteht aus geladenen Teilchen, die Strom erzeugen, und bunter Nebel stimuliert das Nervensystem auf eine berauschende Art und Weise.

Die Familie Nebu ist immer anzutreffen. Denn sie erweitert ihr Heim stetig. Mittlerweile hat es schon die Ausmaße einer kleinen Raumstation angenommen. Dazu gehören auch die eigenen Gasstationen und Nebelabbauschiffe, die im improvisierten Hangar anlegen.

Die Kinder treibt es gern durch ihre Handelsreisen in andere Systeme, in denen sie, aufgrund ihrer sozialen Kontakte, auch länger bleiben. Doch am Ende kehren sie wieder in ihre Heimat zurück und helfen ihren Eltern das Geschäft voran zu bringen.

Sauerstoffstationen

Die zahlreichen Sauerstoffstationen zwischen den Gebieten der GAV und M&S gehören der UHA. Sie sind automatisiert und werden nur durch Drohnen gewartet. Alle paar Zyklen werden die Behälter von Frachtern der UHA geleert.

Bekannte Personen

Mandret und Sahnä

Ein älteres Ehepaar, welches in Khala Matha ihr eigenes, autonomes Heim aufgebaut hat. Nach vielen Hekaden harter Arbeit entstand das erste Gasabbauunternehmen des Regens. Die Belegschaft ist die Familie und sie erfreuen mit ihrer Zuflucht müde Reisende wie Urlaubende gleichermaßen. Ihre Raumstation Nebu verkörpert den Pioniergeist des Regens und ist der größte Konkurrent zur GAV.

- keine Lebenserhaltungskosten hier
- Alle Wartungskosten hier: -15% AWE
- kostenfreie, medizinische Versorgung allerdings nur mit Medizin 4 und Erste-Hilfe 4, alle Werte 12

U!Boku, GAV-Vorstand

Immer adrett gekleidet und mit freundlicher, aber bestimmter Stimme empfängt der Verwalter des GAV-Standortes potenzielle Kunden.

- Besonderheit: Erwerb des Gasabbaurechtes für 1000 AWE oder einen mittleren Auftrag
- Das Kollektiv kann durch einen formlosen Antrag die Zugehörigkeit: GAV erhalten. Ihnen wird Gasabbauausrüstung geliehen, mit der sie pro 30 Vasen 1 LE Gase füllen. Pro LE erhalten sie 6 AWE. Die Arbeit und damit die Zugehörigkeit kann jederzeit, mit Rückgabe der geliehenen Ausrüstung, beendet werden. Das Auffüllen eigener LE wird durch eine exakte Zeitkontrolle verhindert.

Kassia Hailklang, (benötigt Glaubensrichtung)

Farben bedeuten im Himmel Heimat. In alter Tradition konnten aus Farbgebungen Schicksale und die Zukunft gelesen werden. Ein Farborakel lebt seit vielen Hekaden im Nebel. Es studiert Khala Matha und wird von Verzweifelten oder Urlaubenden aufgesucht. Doch nicht immer wird die Lucid, die Erleuchtung, gefunden und nicht immer gefallen die Antworten dem Fragenden.

- Besonderheit: für einen Gefallen kann ein Wurf auf die Schicksalszahl durchgeführt werden. Es muss eine präzise Frage gestellt werden. Bei Erfolg wird die Zukunft korrekt vorhergesagt. Das Vorhergesagte tritt dann definitiv ein. Der Gefallen bezieht sich auf den Aufbau einer religiösen Gemeinschaft. Sie befindet sich auf **Position 6**.

Geheimnisse

1: Die GAV baut auf dieser Position einen illegalen Militärstützpunkt auf. Ohne Zugehörigkeit: Tor wird auf das Kollektiv bei Entdeckung ein Kopfgeld von 2500 AWE gesetzt und das Tor blockiert. Die GAV macht den Vorschlag das Kopfgeld an das Kollektiv auszuzahlen, wenn sie ihre Entdeckung für sich behalten. Tun sie das nicht, wird die Kosme die GAV aus dem System vertreiben und das Kollektiv erhält Kopfgeld 5000 AWE und sie erhalten Gunst Tor: -15. Macht UHA: +1, Macht Tor: -1

Bittet das Kollektiv nach der Entdeckung M&S um Hilfe, werden sie dem Kollektiv Unterschlupf und eine Evakuierung anbieten. Das wird der GAV als Beweis reichen, um Streitkräfte von Tor anzufordern und M&S mit einer Korvette, 2 Bombern und 4 Jägern nach dem Söldner-Schemata dazu aufzufordern, das Kollektiv ihnen zu übergeben. Die UHA und Duo entsenden eine Fregatte und 3 Frachter, um das Kollektiv abzuholen. Sie müssen nur lange genug durchhalten.

2: Eine Patrouille der GAV aus 2 Jägern und einem Bomber nach dem Söldner-Schema überwacht die Unberührtheit des Raumes der GAV. Ohne Zugehörigkeit: Tor wird das Kollektiv in Sensorreichweite 1 aufgeklärt, angehalten und durchsucht. Danach werden sie zum Tor eskortiert. Weigert es sich, werden sie angegriffen und alle anderen Patrouillen zu ihnen gerufen.

3: An dieser Position befindet sich eine Nebelraffinerie der GAV. Sie erzeugt pro Gaslieferung in einer Wanne 1 LE oxygener Gase oder Terrainformungsgase und wird durch zwei automatisierte Massekatapultplattformen mit je einer Punktverteidigung Projektil geschützt (Seite 500). Jede überfallene oder zerstörte Raffinerie erzeugt Macht GAV (SR1): -1.

4: Auf dieser Position befindet sich ein automatisierter Frachter der GAV, der bis zu 60 LE unraffiniertes Gas zu einer der Raffinerien bringt. Er besitzt nur einen durchschnittlichen Schutz gegen E-Angriffe. Wird auf ihn zugegriffen, erfährt der Hai alle Positionen anderer Frachter und ihre Zielfraffinieren. Verbindet sich der Frachter mit einer Raffinerie, werden alle Patrouillen und Geheimnis 1 sichtbar. Außerdem können die automatisierten Frachter und Raffinerien übernommen werden.

5: Die GAV baut und versorgt eine Piratenbasis des Syndikats, bis diese autark genug ist, um M&S regelmäßig überfallen und sich gegen Vergeltungsangriffe von Duo oder der UHA zur Wehr setzen zu können. Eine Entdeckung dieser Position löst sofort eine Verfolgung von 5 Jägern nach dem Piraten-Schema aus. Sie verfolgen das Kollektiv nur im System, die GAV mischt sich nicht ein. Entkommt das Kollektiv, werden die Piraten als Attentäter aktiv.

Militär

Manöver: Benötigt Operation und Macht UHA 1+:

Duo und die UHA mieten eine Flotte von Seele und demilitarisieren das System. Bau GAV wird 0 und kann nicht mehr wachsen. Alle Patrouillen (Geheimnis 2) werden entfernt.

Operation: Benötigt Macht M&S (SR1): 1+: die UHA sucht ein Kollektiv, dass eine Spionagedrohne an einen der GAV-Frachter unbemerkt installieren kann. Gelingt das, wird nach 2 Zyklen Position 1 entdeckt und Manöver ausgelöst.

Gefechte: Benötigt Bau GAV 5+: Die GAV säubert mit einem Großangriff das System. Die Verstärkung von UHA und Duo werden nicht ausreichen. Ohne Unterstützung wird das System innerhalb von 1+X Zyklen der GAV gehören. X ist Macht M&S (SR1). Gelingt das, werden M&S vertrieben. Gaspreise steigen regenweit um 25%. Macht Tor: +1, Macht UHA: -1

Führung: Vielspitz besucht mit einer UHA Delegation M&S und errichtet mit ihnen Verteidigungsanlagen. Macht M&S (SR1): +1

Militärblockade: Benötigt Entdeckung von Position 1 oder Gefechte: Die GAV riegelt mit Tor das System ab. Jedes betretende Schiff muss sich gegen 2 Korvetten, 6 Jäger und 3 Bomber des Söldner-Schemas pro Tor wehren. (Bau GAV 5+: doppelte Anzahl + Fregatte)

Zivil

Freizeit: Mandret öffnet seine Werkstatt kostenfrei für alle. Sie besitzt einen 3D-Drucker mit Werftdruckplatten, eine Anreicherungssphäre, eine Werkbank mit Feinwerkzeugen, Kalibrierungsoptik, Katalogsystem und einen Eisenwolf (Seite 469).

Personen: Demonstranten kommen, um M&S zu unterstützen. Solange sie demonstrieren, kann weder Bau Syndikat noch Bau GAV steigen.

Fest: M&S laden zu ihrer Geburtsfarbe ein. Vielspitz, Bolgrim und das Alpha-Kollektiv (Seite 594, 600, 556) kommen. Sie besprechen einen Plan gegen die GAV und nutzen ihren Einfluss, um bei den VK ein Wolkenregulationsgesetz zu verabschieden. Macht UHA: +1.

Handelskarawane: Die GAV schikaniert vorbeifliegende Handelnde durch Baubestimmungen und künstlichen Verkehr. Macht M&S: -1, löst Personen aus.

Kultur: Calyx will im Alles in Einem eine Bühne installieren und zusammen mit M&S ihre Nebelkunst präsentieren. Für 3 Zyklen wird die GAV keine feindseligen Handlungen gegen M&S durchführen.

Unternehmen: Benötigt Macht UHA 3+: Die UHA kauft die GAV auf und unterstellt sie M&S.

Unternehmen: Benötigt Macht UHA 3+: Die UHA kauft die GAV auf. Macht Tor: -1, Macht UHA: +1.

Verbrechen (benötigt Geheimes Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Bau Syndikat 2+: Das Syndikat überfällt Ernteschiffe von M&S. Macht M&S wird und bleibt 0, solange die Überfälle andauern.

Betrugsfall: Die GAV versucht mit fingierten Ansprüchen das Gasabbaugebiet von M&S zu erhalten. Es beginnt ein Gerichtsfall. Wer ihn gewinnt/verliert erhält Macht (SR1): +1/-1 (bei der GAV wird das in Bau GAV umgewandelt). Dabei wird Bau GAV mit Macht M&S (SR1) verglichen. Ohne Eingreifen des Kollektivs geht der Gerichtsfall für die Partei positiv aus, die den höheren Wert besitzt. Bei Gleichstand geschieht nichts.

Terroranschlag: Benötigt Bau Syndikat 1+: Die Mietpiraten greifen das Alles in Einem an, um M&S gefangen zu nehmen. Gelingt ihnen das, wird ihnen (und darüber der GAV) Lösegeld gezahlt. Macht M&S (SR1): -

1, Bau GAV: +1.

Klan: Die GAV will den Emir von den Erwerbsmöglichkeiten überzeugen. Gelingt das, Bau Syndikat: +2.

Banden: Asylsuchende im Reich Nebu arbeiten insgeheim für das Syndikat. Sie bestehlen M&S und leiten die Güter weiter. Bau Syndikat: +1.

Gefängnis: Flüchtige und auch ehemalige Piraten wurden von M&S gut behandelt. Sie hassen das Syndikat und helfen M&S dabei, gegen sie vorzugehen. Bau Syndikat: -1.

Gesellschaft, Natur und Wissenschaft

Spiele hier eine untergeordnete Rolle.

Religion

Glaubensrichtung: Der alte Farbglauken des Himmels hat sich in dem System etabliert. Das Farborakel **Kasia Haiklang** ist nun anzutreffen.

Diskriminierung: Benötigt Pilgerschaft: die Farbgläubigen entstammen unterschiedlichen Ethnien und fordern alle die Durchsetzung ihrer Praktiken. Wenn der Konflikt nicht gelöst wird, führt er in 3 Zyklen zu Glaubenskonflikt.

Konvertierung: Benötigt Glaubensrichtung:

U!Boku, GAV-Vorstand, hört nun auf den Rat des Farborakels. Macht Farborakel (SR1): +1

Glaubenskonflikt: Benötigt Diskriminierung: Es finden Kämpfe um die Deutungshoheit der Farben statt. Werden diese nicht aufgehoben, wird das Farborakel in 2 Zyklen sterben.

Pilgerschaft: Benötigt Glaubensrichtung: Aus dem Himmel und den Wolken sind Gläubige gekommen, um das Farborakel zu sehen und ihm zu huldigen. Macht Farborakel (SR1): +1

Heilig: Benötigt Macht Farborakel (SR1): 2+: Das Farborakel wird regenweit bekannt. Seine Farbdeutung kann den Krieg zwischen der GAV und M&S aufhalten oder ihn befeuern.

Technik

Konstruktion: Die GAV verstärkt ihre geheimen Bauanstrengungen. Für die nächsten 3 Zyklen kommt jeden Zyklus ein Strom aus Drohnenfrachtern in das System. Wird er nicht aufgehoben, erzeugt er jeden Zyklus Bau GAV: +1.

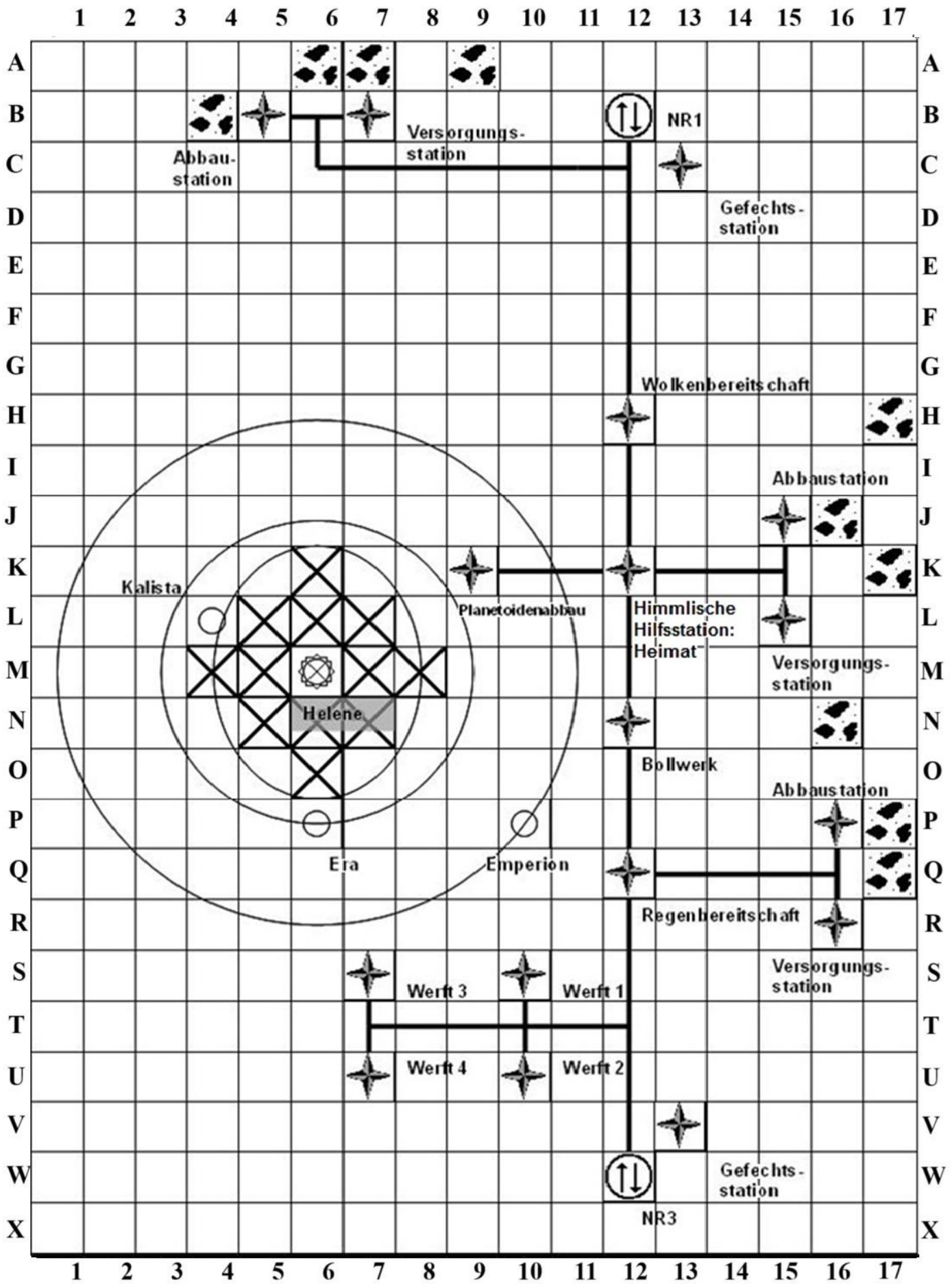
Wird Bau GAV: 5+ erreicht, ist der geheime Militärstützpunkt fertiggebaut und Gefechte wird ausgelöst. Der Strom an Material weckt Besorgnis bei der UHA und Duo, aber auch Gier im Syndikat. Ist Bau Syndikat 2+, beginnt das Syndikat die GAV zu überfallen und in 5 Zyklen das System zu übernehmen. Gelingt das, verschwinden alle militärischen Schiffe, die nicht zum Syndikat gehören. Die GAV und M&S können dann keinen Fortschritt mehr ansammeln und müssen Schutzgeld an das Syndikat zahlen.

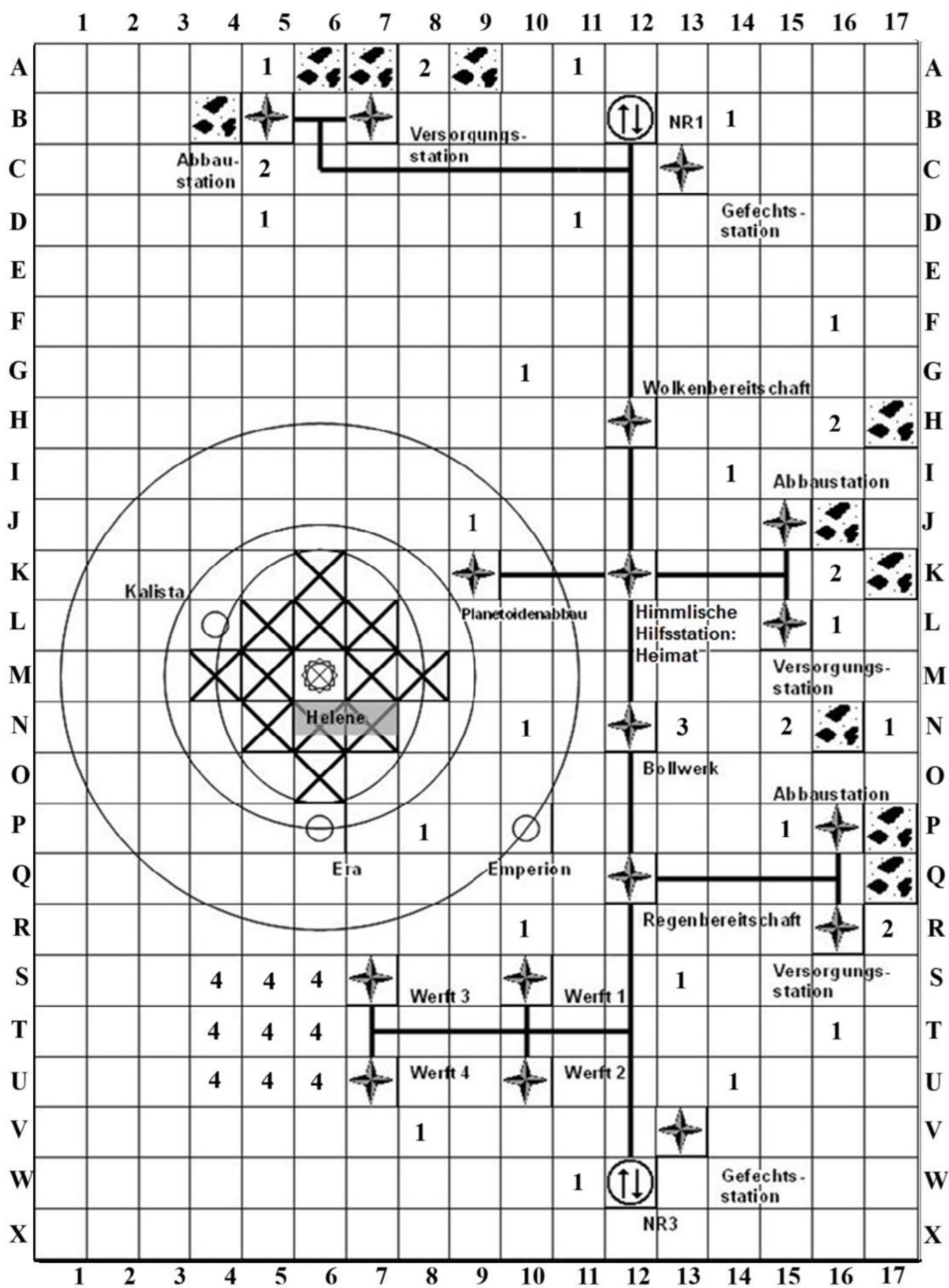
Das Netz: Eine Spendenkampagne von Nutzenden unterstützt M&S. Macht M&S (SR1): +1

Zugriff: Benötigt Macht Schwan: 1+: Die Drohnenfrachter der GAV erleiden einen E-Angriff. Sie werden zu fliegenden Druckbomben, die auf die Raffinerien zuhalten. Die GAV bezahlt für einen Profi-Auftrag sie aufzuhalten (-50% Belohnung pro zerstörte Raffinerie)

Drohnen: Die GAV ersetzt ihre veralteten Drohnenfrachter. Das Ereignis Zugriff wird unmöglich. Die Drohnen besitzen nun den Schutz von Expertenprogrammen.

Waffen: Die GAV beginnt Waffen in das System zu schmuggeln. Bleiben sie unentdeckt, Bau Syndikat und Bau GAV: +1.





Emperion// Militärdiktatur // Friedlich // Himmel // Reich

Kurzbeschreibung:

Der einstige Wellenstandort Ax wurde von Telsios brutal überfallen und geplündert. Daraufhin erlaubte der Hohe Rat das Militärprojekt Emperion. Es ist das Hauptquartier der Kosme im Regen und wird von der eisernen Hand des Herrn Theutch geführt. Verbrechen wird nicht toleriert. Es gibt keine Zivilisten auf Emperion. Stattdessen wird über Genetik und Erziehung versucht, Perfektion zu erreichen.

Sicherheitskräfte

Es ist eine Kosme-Verteidigungsflotte an jedem Tor positioniert. Sie besteht aus einem Schlachtschiff, einem Trägerschiff, 2 Schlachtkreuzern, 4 taktischen Kreuzern, 6 Fregatten, 4 Versorgungsfrachtern, 36 Korvetten sowie aus hunderten von Jagdmaschinen und Bombern. Eine Flotte ist in steter Bereitschaft. Dazu kommen an den Toren Ge-

fechtsstationen und eine beachtliche Landarmee. Die Polizeikräfte sind gut ausgebildete Kampfeinheiten, die auf anderen Welten Spezialkräften in Nichts nachstehen.

Gesetze

+3 Kontrollpflicht:

Jedes ankommende und ablegende Raumschiff wird gründlich von der Kosme untersucht, bevor es sich im System bewegen darf.

+1 Militärische Sicherheitsbereiche:

Für alle Nicht-Angehörigen der Kosme ist nur der Besuch des Raumhafens oder der Handelsstation gestattet. Für alles andere wird eine Autorisierung benötigt.

-2 Dienstplan:

Angehörige der Kosme dürfen sich nur innerhalb ihres Dienstplanes im System bewegen, außer es liegen besondere Umstände vor.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Waffe fehlt	Alle Lebenslinien werden gesperrt. Alle Schiffe im System werden kontrolliert, bis die verlorene Waffe wieder auftaucht.
2 Himmlischer Besuch	Das System ist für den Zyklus gesperrt. Alle ankommenden Schiffe müssen unverzüglich umkehren.
3 Kosme-Radio	Das Kollektiv empfängt verschiedene Radiostationen Emperion's. Das Angebot reicht von Propaganda bis zu Marschliedern.
4 Formationsübung	Rekruten der Kosme üben neben dem Kollektiv verschiedene Kampfformationen.
5 Prioritätsziel	Ein Kopfgeld, welches dem Kollektiv bekannt ist oder welches sie sogar selbst betrifft, wird verdoppelt. Existiert ein solches nicht, wird ein Kopfgeld in Höhe von 2000 AWE für eine Person eigener Wahl erschaffen. Die Person muss kein Pirat sein, sondern kann alle möglichen Hintergründe besitzen.
6 Anwerbung	Die Kosme bietet die Möglichkeit zur trikadischen Grundausbildung, wenn das Kollektiv keine negativen Rufprädikate besitzt. Wenn das Kollektiv annimmt, wird es im Rahmen eines militärischen Kriegsauftrages auf die sogenannte Feuerprobe gestellt. Gelingt er, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt und erhält in der Vereidigungszeremonie die Zugehörigkeit: Kosme mitsamt der entsprechenden Ausrüstung.

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, nur Militär, keine leichten und keine mittleren Aufträge. Der Erhalt von Aufträgen im Kriegszustand ist auf Emperion ausnahmsweise möglich. Sie spielen aber nicht in Emperion.

Ansässige Organisationen

Kosme - nutzt das System als ihr Hauptquartier im Regen.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Hochtechnologie	1W6	284+1W10
2 Militärkomponenten	1W10+10	90+1W10
3 Supraleiter	1W10+3	398+1W10

Handelswaren - Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Bergbauausrüstung	1W6+3	370+1W6
2 Erze	1W10+6	140+1W10
3 Helium 3	1W10+8	40+1W3
4 Schiffspolymere	1W6+8	459+1W10
5 Seltene Erden	1W6+8	192+2W10
6 Titanmetalle	1W6+7	239+1W20
7 Uran 235	1W6+7	1100

Handelsausrüstung

Asteroidenausrüstung (S), Rüstungen (S), Schiffsausrüstung (S)

Mit Zugehörigkeit: Kosme, X ist ab Gunst: 5+ S, Gunst: 10+ SM, Gunst: 15+ SE (Angehörige der Basis/ Flotte / Elitestreitkräfte gelten, sofern ihr Schlüsselwort vorkommt, als um Gunst: +5 höher)

Bomben, Raketen, Torpedos (X, Flotte), Deeskalationswaffen (X, Elite), Drohnen (X, nur Militärdrohnen, Basis), Drohnenmodifikationen (X, Basis), Energiewaffen (X, Elite), Geschütz Waffen (X, Flotte), Munition (X, Elite), Nahkampfwaffen (X, Elite), Projektilwaffen (X, Elite), Rüstungen (X, Basis), Rüstungsmodifikationen (X, Basis), Schilde (X, Basis), Schiffsausrüstung (X, Flotte), Waffenmodifikationen (X, Elite), Zusatzausrüstung (X, Basis)

Ausbildung

Keine

Mit Zugehörigkeit: Kosme

Militärakademie: das Kollektiv muss Aufträge für die Kosme in Anzahl der neuen Fertigungsstufe erfüllt haben, um zu den Seminaren zugelassen zu werden. Die EP-Belohnung der Auftragschwierigkeit wird als Anzahl gezählt. Abgeschlossene Aufträge bleiben für neue Steigerungen bestehen. Es kann nur ein Seminar pro Dekade besucht werden - *10 Alle Militärfertigkeiten*

Bekannte Orte

Festungsstation Bollwerk

Sie ist die Kommandozentrale der Kosme im Regen und das Hauptquartier des Herrn Theutch. Nur die speziell ausgewählte Besatzung, die wichtigsten Offiziere und Elite-Streitkräfte haben zu ihr Zugang. Sie ist schwer bewaffnet und mit 50.000 Personen besetzt. Die Sicherheitsvorkehrungen sind auf ihr nahezu paranoid. Sie gilt zurecht als unangreifbar und uneinnehmbar. Alle bekannten, vereinten Flotten würden bei einem koordinierten Angriff nicht genügend Feuerkraft aufbringen, um sie zu zerstören, bevor sie zerschlagen wären. Ihre Bewaffnung ist geheim

und wird ständig von Welle überarbeitet. Sie dient gleichzeitig als Überwachungs- und Informationsknotenpunkt. Interportale Kommunikation und Koordination fließen hier zusammen.

Himmlische Handelsstation „Heimat“

Der Himmel nutzt für die Krisenintervention und Flüchtlingspolitik Emperion als Ausgangsbasis. Er will gleichzeitig eine Versorgung des Regens mit hochwertigen Gütern der Wolken sicherstellen. Die Handelsstation ist luxuriös eingerichtet. Getränke und zubereitetes Essen sind kostenlos. Gepäck und Ladung

werden von Drohnen übernommen. Die Reiseunterkünfte entsprechen Hotelstandards und es finden regelmäßige Veranstaltungen statt, die die Kultur des Himmels widerspiegeln. Sie soll den Bewohnern ein Trost und ein Stück Heimat zugleich sein. Das führte dazu, dass sie immer voll ausgelastet und oft auch ein Ziel für Urlaubende ist.

Raumhafen Justikia

Die Stadt der Säulen kann beängstigend für Reisende sein. Schon beim Landeanflug sind die hohen Himmelsspitzen zu sehen, die einen Ägis-Gewaltenschild um den Raumhafen erzeugen. Überall wachen Gefechtsbatterien über den Luftraum, während ganze Geschwader Patrouille fliegen. Der Raumhafen wird überwiegend militärisch genutzt. Reisende finden sich also zwischen Kampftruppen und Waffen wieder, wenn sie zu ihm reisen. Jeder Aus- und Eingang wird überwacht und alle Personen streng kontrolliert. Nur Angehörige der Familien lassen den ganzen Stress über sich ergehen, hier zu landen.

Gloria Monia

Der interportale Gerichtshof besitzt eine monumentale Größe und ist das wohl eindrucksvollste Gebäude auf Emperion. Seine Säulen, seine Straßen, seine Kuppeln - alles wirkt übermächtig. Dieser Eindruck entsteht vor allem durch die schiere Größe. Hunderte von Gerichtskammern können zeitgleich hier ihre Arbeit verrichten. Das ist, im Angesicht der zahllosen Verbrechen im Regen, auch notwendig. Jeder hat einen Prozess verdient, damit ein gerechtes Urteil gefällt werden kann. Das juristische Personal ist durch den Himmel gestellt und übernimmt alle Gerichtsfälle. Es wird gemunkelt, dass bei einem besonders unangemessenen Urteil, Herr Theutch das letzte Wort besitzt. Es existieren Gerüchte über Attentatsgruppen der Kosme, die bei einem zu gnädigen Urteil den Willen des Herrn Theutch durchsetzen.

Bekannte Personen

Herr Theutch, Kosmoral des Regens

Narben, Orden und Bestimmung kleiden den alten, aber muskulösen Körper des Herrn Theutch. Sein ganzes Leben hat er in der Kosme gedient und sein Lebenswerk ist Emperion. Er wird von allen respektiert und von noch mehr gefürchtet. Er, der Befehlsherr, spricht und sie führen aus.

- Besonderheit: Wenn das Kollektiv mindestens 2 Aufträge auf Profi-Niveau für die

Kosme erfolgreich abgeschlossen hat, kann Herr Theutch sie für Straftaten begnadigen.

Ohrenna Maluschetti, Kosme-Sprecherin

Die elegante und wortgewandte Frau Maluschetti ist in den Medien, neben Herrn Theutch, das Gesicht der Kosme im Regen. Sie gibt Antworten auf alle Fragen zu Einsätzen, Straftaten oder politischen Handlungen.

- Besonderheit: Wenn das Kollektiv sich wegen Straftaten stellen oder wichtige Informationen an die Kosme weitergeben will, kann es sich an die Frau Maluschetti wenden. Selbstanzeige mindert das Strafmaß um eine Stufe, löscht es aber niemals.

Thyr Lar, der Waffenmeister

Niemand würde hinter der melancholischen, schweisgsamen Gestalt den unangefochtenen Meister aller Waffen vermuten. Seine Beweggründe sind unbekannt, doch seine Waffenkurse sind sehr begehrt.

- Ausbildung (AWE) nur über Zugehörigkeit: Kosme oder entsprechend einflussreiche Kontakte zu den doppelten Kosten möglich:
14 Fernkampfwaffen, 11 Kampfsport, 12 Nahkampfwaffen, 15 Waffenkenntnis

Nahkampfmanöver: Alles oder Nichts, Betäubende Schläge, Blitzangriff, Defensiver Angriff, Doppelschlag, Durchbruch, Entschlossener Ansturm, Entwaffnen, Finaler Angriff, Finte, Fließende Mensur, Gegenangriff, Klingenwand, Präzisionsschlag, Verteidigungshaltung

Fernkampfmanöver: Blattschuss, Hüftschuss, Feuerhagel, Präzisionsschuss, Reflexschuss, Rüstungsschreck, Verlangsamern

Kampfsportmanöver: Arterienriss, Gelenkreffer, Hüftwurf, Kopfnuss, Nervengriff, Neseknuser, Rollwurf, Schmerzgriff

Geheimnisse

1: Patrouille aus 1 Korvette und 2 Jägern nach Kosme-Schema.

2: Gefängnisschiff mit einer Eskorte von 6 Jägern und 2 Bombern nach Kosme-Schema.

3: Wenn nicht anders gebunden, liegt hier die Virtus, das Flaggschiff des Kosmorals.

4: Eine von drei rotierenden Kosme-Flotten aus 4 Trägern, 3 Schlachtschiffen, 12 Kreuzern, 24 Fregatten, tausenden Kleinschiffen.

Militär

Manöver: Benötigt Operation: Die Kosme verlegt so viele Schiffe zum Ziel der Operation, dass sie im Kräfteverhältnis überlegen ist. Das Zielsystem senkt seine Gefahrenstufe um 1. Nach 1 Zyklus folgt Gefechte.

Operation: Reihenfolge: Macht Tor oder Maske: 2+, Macht beliebiger Klan: 2+, Macht UHA 3+. Die Kosme leitet, je nachdem, welche Bedingung zuerst zutrifft, gegen diesen Akteur eine Geheimdienstoperation ein. Gelingt sie, wird Manöver ausgelöst.

Gefechte: Benötigt Manöver: Streitkräfte der Kosme greifen das Operationsziel an und werden, wenn das Kollektiv nicht eingreift, erfolgreich sein. Die Zielfraktion verliert Macht -1.

Führung: Herr Theutch begibt sich mit der Virtus zum derzeitigen Brennpunkt im Regen. Alle Nicht-Kampfwürfe der Kosme werden dadurch um 15% verbessert (bei 1W6 ist das 1 Zahl, bei 1W20 sind das 3 Zahlen).

Militärblockade: Gibt es derzeit einen Brennpunkt im Regen, hat sich der Hohe Rat entschieden, ihn mit der Kosme von außen zu isolieren. Das System ist solange gesperrt, bis die Kosme wieder Ordnung geschaffen hat oder die Blockade nicht länger aufrecht erhalten kann.

Religion, Verbrechen & Zivil

Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Gesellschaft

Gesetze: In der Gloria Monia wird ein Sondertribunal zu einem aktuellen Brennpunkt des Regens eingerichtet (alternativ richtet sich die Untersuchung gegen Tors Verwicklung in den Beginn der Konkurrenzkriege). Sonderermittelnde, die jede Person befragen und jeden Ort untersuchen dürfen, sammeln überall im Regen Beweise. Jeden Zyklus wird 1W6 gewürfelt. Bei 5+ erhöht sich die Beweislast um +1. Erreicht sie 5, beginnt der Gerichtsprozess. Bei 1 senkt sie sich um -1. Erreicht sie zum dritten Mal 0, wird die Untersuchung eingestellt. Das Kollektiv kann den Wurf durch eigene Handlungen modifizieren.

Wirtschaft: Benötigt Macht Kosme kleiner als 1: Der Hohe Rat gibt große Geldmengen frei. Die Angeboten Warenmengen kosten 10% pro LE weniger. Die Nachfragemenge wird halbiert. Macht Kosme: +1

Allianz: Es wird eine Allianz mit Freygard aufgebaut. Ab BS 3 (Seite 879) ist nun immer ein Swörbjoern als Spezialist in der Feindgruppe.

Im Gegenzug wird der Raumhafen zu einem vollwertigen Kosme-Militärstützpunkt ausgebaut, was die Konstruktionsarbeiten einer Werft miteinschließt. Macht Kosme und Hochkönig +1.

Politik: Benötigt Macht Kosme 3+: Die wiedererstarkte Kosme besitzt genug Streitkräfte, um den Konkurrenzkrieg zu beenden. Sie sammelt ihre Flotten in der Krieverse und in Superior. Die Flotten der Unternehmen werden im Angesicht ihrer Vernichtung von Tor vereinigt. Es beginnt die Doppelschlacht von Himmel und Wolken. Der Machtwert von Tor und der Kosme werden addiert. Dieser in Zyklen gibt an, wie lange sie tobt. Wer den größeren Macht-Wert besitzt, gewinnt die Schlacht. Gewinnt Tor, verliert die Kosme alle ihre Macht und Tor erhält Macht +1. Tor setzt darauf sein nächstes Kampagnenziel um (Seite 558). Gewinnt die Kosme, verliert Tor die Hälfte seiner Macht im Regen und die Kosme erhält Macht: +2. Die Konkurrenzkriege sind vorüber. Systeme im Kriegszustand werden gefährlich.

Skandal: Es werden Bilder von Misshandlungen oder

Kriegsverbrechen veröffentlicht, in denen Sternensoldaten involviert sein sollen. Es beginnt eine intere Untersuchung, während gleichzeitig Herr Theutch eine Verdunklung der Beweise anordnet. Gelingt sie, Macht Kosme -1. Scheitert sie, Macht Kosme wird 0 und kann die nächste Dekade nicht mehr ansteigen. Herr Theutch droht ein juristischer Prozess.

Glänzende: Mitglieder des Hohen Rates inspizieren Emperion. Verläuft der Besuch reibungslos, lösen sie Wirtschaft aus, auch wenn die Bedingungen nicht erfüllt sind.

Natur

Entdeckung: Durchgestochene Berichte von feindlichen Spionen könnten auf die Internierungslager, Umherziehungsanstalten oder auf die Massengräber des Planeten hinweisen. Löst Skandal aus.

Arten: Neue Kampfhundearten, Jagdfalken, Waghänsche oder Mulis werden mit 7 Evolutionspunkten gezüchtet.

Kolonisierung: Die Kosme bereitet eine Pionierflotte vor. Sie wird in einem System im Kriegszustand eine Reihe von Stützpunkten errichten. Gelingt ihr das, Macht Kosme: +1 und in jedem Kriegssystem gibt es ab nun eine sichere Zuflucht. Löst Konstruktion aus.

Formung: Es beginnt eine großflächige Ausbeutung des Planeten. Löst in 5 Zyklen Rohstoffe aus.

Rohstoffe: Die Angebotsmengen verdoppeln sich.

Naturkatastrophe: Ein Ionensturm legt die Werften lahm. Für 3 Zyklen gilt Macht Kosme: -2.

Wissenschaft

Expedition: Der Xionische Nebel soll für einen Profiauftrag erforscht werden. Sammelt ein Kollektiv 15 A-FP darin, entdeckt es, wie es ihn verdrängen kann.

Experiment: Benötigt Expedition: Nach 7 Zyklen ungestörter Forschung wird Technologie ausgelöst. Wird sie gestört, wird Gau ausgelöst.

Gau: Benötigt Experiment: Der Xionische Nebel breitet sich im System aus und legt alles lahm. Wird er nicht eingedämmt: Macht Kosme wird 0.

Vortrag: Der Waffenmeister gibt ein öffentliches Seminar mit Teilnahmegebühr von 250 AWE.

Preise: Gebastelte oder erforschte Kampfausrüstung erhält für jeden Qualitäts-/ Forschungspunkt 100 AWE, wenn sie sich in einem Testkampf beweist.

Technologie: N-Frequenzierer: M: 3, E: 4, der Seidenwall und der Xionischen Nebel werden ungefährlich.

Technik

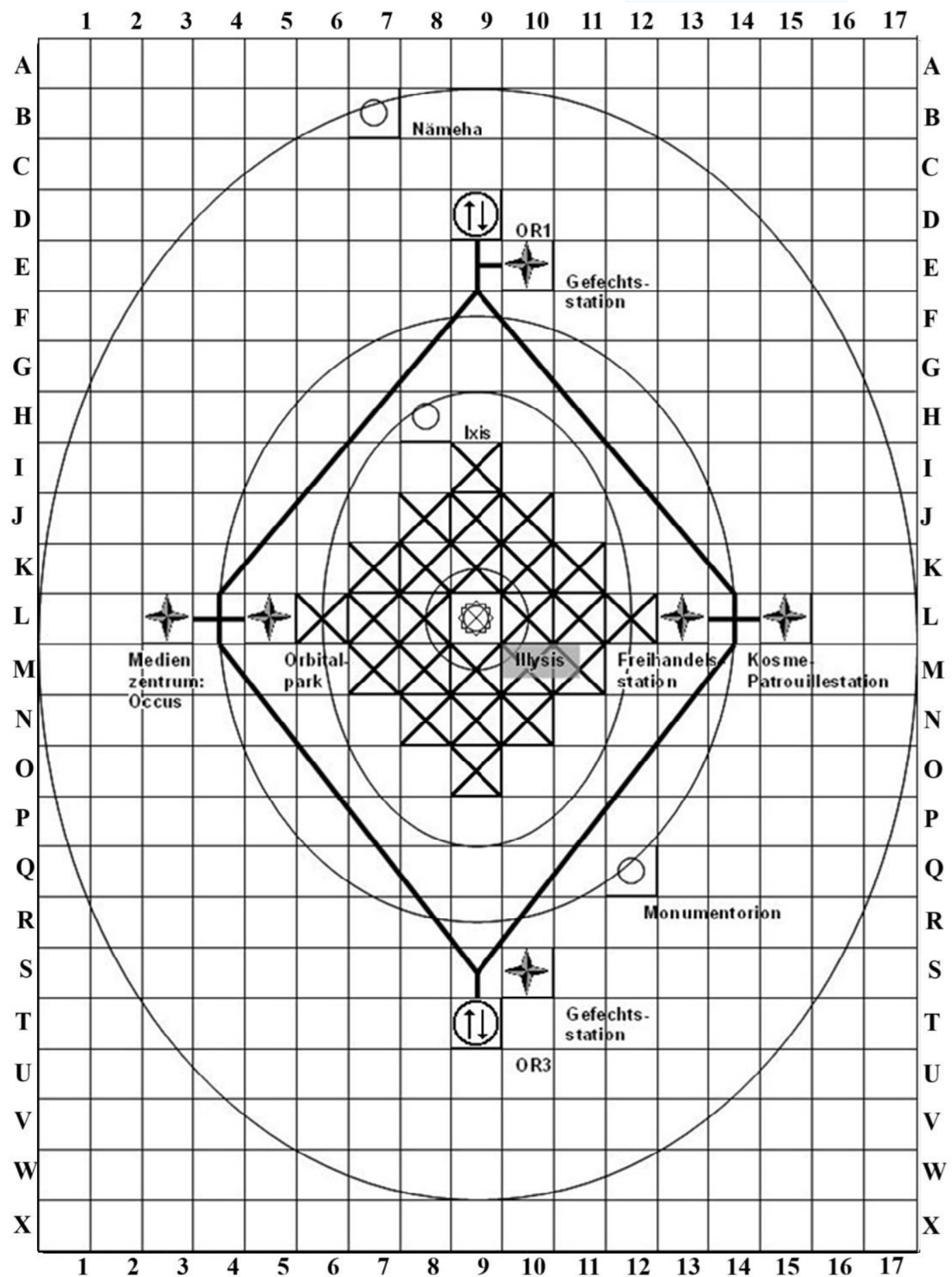
Drohnen: Benötigt Macht Welle 1+: Autonome Flugkampfanzüge werden als neuer Spezialist für BS 5 (Seite 879) eingeführt.

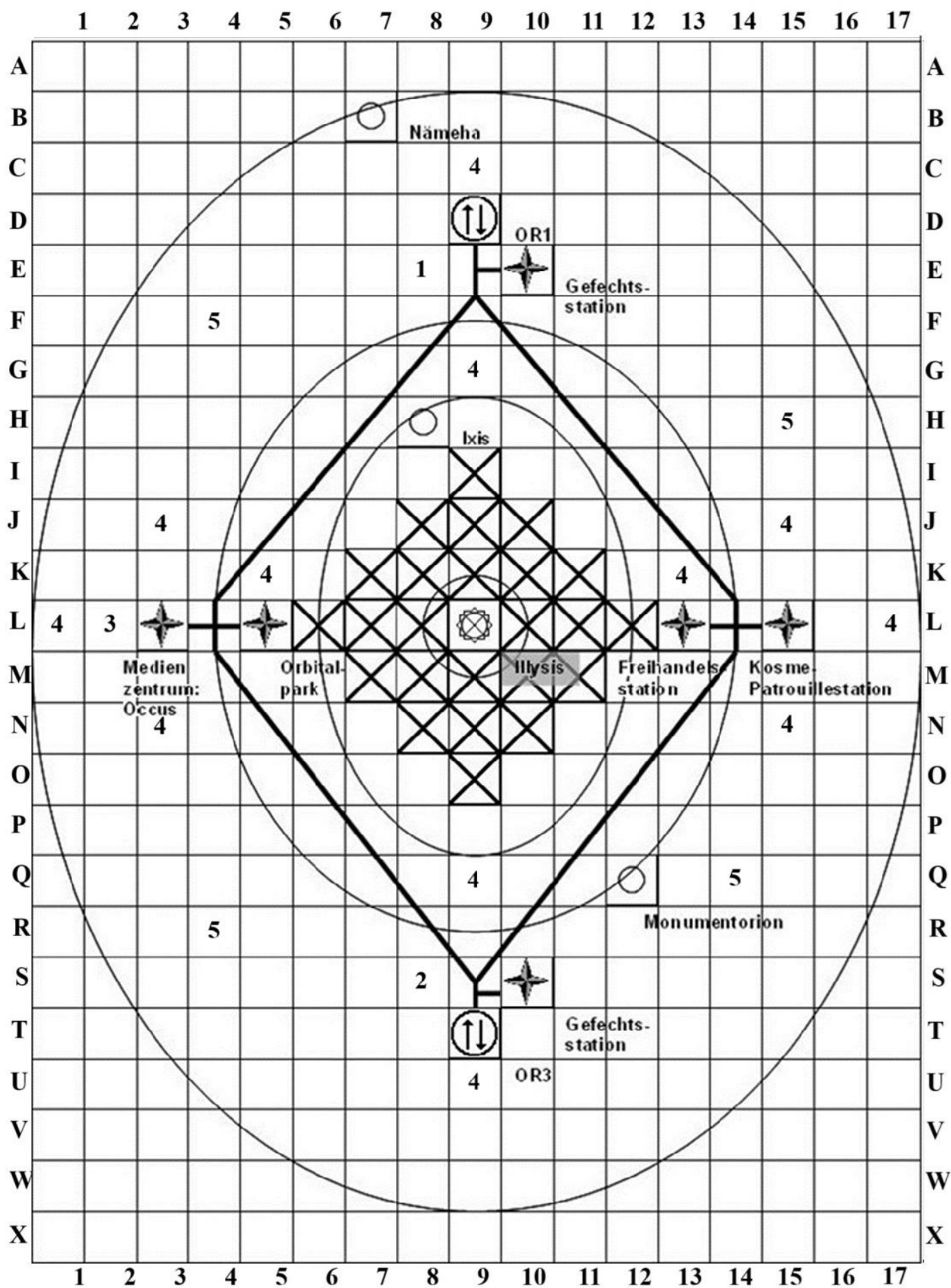
Konstruktion: Benötigt Wirtschaft oder Kolonisierung: Eine neue Flotte entsteht. Alle 5 Zyklen erhält Kosme Macht +1, bis zu drei Mal.

Netz: Frau Maluschetti negiert ein aktives oder in nächster Zeit sich aktivierendes negatives Ereignis (wie Skandal, Entdeckung oder Zugriff), sofern es Medien, politischer Einfluss und Haie aufhalten können.

Waffen: Bereits bestehende Ausrüstung der Sternensoldaten, wie das Aurelia-Gewehr, erhält 3 FP (Seite 560) und wird so permanent verbessert.

Zugriff: Benötigt Macht Maske/ Tor: 2+: Über Flüchtlingsschiffe wird ein geheimer E-Angriff auf Bollwerk durchgeführt. Ziel ist der Datenkern der Station. Teile der Station (Energie, Schilde, Drohnen), werden übernommen. Gelingt der Angriff, Macht Maske/ Tor: +1 und Kosme: -1.





Kurzbeschreibung:

Die ehemalige Holzkolonie Sylvar bot ein üppige, tropische Klimazonen. Selbst die Pole waren so warm, dass dort gemäßigtes Klima herrschte. Im Zug des Emperion-Projekts wurde Herrn Theutch die Kontrolle über den Planeten übertragen. Er wurde in Monumentorion umbenannt und durch Gewalttötungen geformt. Er soll das Vorzeigebild der Kosme sein. Die trikadischen Himmlischen Spielen finden hier statt und viele Medienanstalten berichten über die perfektionistische Sport- und Leistungsgesellschaft.

Sicherheitskräfte

Die Torstreitkräfte sind je eine Fregatte mit 3 Korvetten, 36 Jägern und 15 Bombern der Kosme. Weiterhin wird die Verteidigung durch Gefechtsstationen verstärkt.

Gesetze

-1 Aufnahmeeinschränkung: Es dürfen keine Aufnahmen von Personen oder Objekten gemacht werden, die sich außerhalb der Erholungsgebiete, in der sportlichen Vorbereitung oder in privaten Bereichen befinden. Zuwiderhandlung gilt als leichtes Verbrechen.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Identifikationsfehler	Das Kollektivschiff hat die Identifikationsnummer fehlerhaft übermittelt. Die Kosme glaubt, das Kollektiv seien bekannte Verbrecher. Sie jagen ihnen möglichst unauffällig hinterher und schlagen brutal zu, wenn niemand hinsieht. Es gilt das Schiff außer Gefecht zu setzen und die Besatzung zu verhaften. Alle Mittel sind dazu genehmigt. Es wird keinen Schadensersatz bei Aufklärung geben. Erneutes Senden der Identifikationsnummer verhindert den Angriff.
2 Werbung	Die Kommunikation ist für die nächsten Vasen mit anpreisender Werbung über Naturprodukte, Muskelstimulanzen und Diätmittel blockiert.
3 Siegesfeier	Im Orbitalpark werden mit Feuerwerk und Musik die Siegenden geehrt.
4 Lux-Medien	Das Kollektiv wird zu einer Umfrage zu ihren liebsten Sportveranstaltungen eingeladen. Lohn: 5 AWE pro Person.
5 Wetten	Eine wettsschreibende Person fragt das Kollektiv, ob es Geld setzen möchte. Die Quote ist 3:1. Seite A gewinnt bei 16-20 und das Kollektiv erhält den dreifachen Einsatz. Seite B gewinnt bei 1-15 und edie Gewinner erhalten ihren Einsatz plus 10%. Die Zahlen kann sich die Spielleitung nach Belieben anpassen.
6 Turnier	Das Kollektiv kann sich selbst zu einem Sportturnier seiner Wahl eintragen. Es folgen drei Sport-Proben (X, Y, Z) je nachdem, um welchen Sport es sich handelt, gegen -2, -4 und -6. Für jede gelungene Probe erhält das Kollektiv 150 AWE. Besteht es alle, erhält es eine Medaille und +4 Bekanntheit.

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, nur Gesellschaft-Aufträge

Ansässige Organisationen

Gefallene Sonne - Lux Gegner berichtet kritisch, aber ohne zu hetzen, über die Veranstaltungen.

Kosme - nutzt das System als Prestige- und Rekrutierungswelt.

Lux - große, von Herr Theutch gegründete Medienanstalt. Überträgt die Sportveranstaltungen und touristischen Angebote bis zum Himmel.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W6+4	34+1W6
2 Baumaterial	1W10+4	123+1W6
3 Dünger	1W3+3	106+1W6
4 Luxusartikel	1W6+2	280+1W10
5 Medien	1W10+3	142+1W3
6 Pharmazeutische Produkte	1W3+6	332+1W3
7 Wasser	1W10+5	11+1W3

Handelswaren – Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Drogen	1W3+6	517+2W20
2 Energie	1W6+3	32+1W3
3 Gold	1W3+7	403+1W20
4 Hochtechnologie	1W6+3	289+1W10
5 Optronik	1W6+8	224+1W6

Handelsausrüstung

Diplomatenrüstung (S), Journalistische Ausrüstung (SM), Kolonie (V)

Mit Zugehörigkeit: Kosme

Diplomatenrüstung (SM), Journalistische Ausrüstung (SE), Kolonie (S)

Ausbildung

Sportarenen: in den metriten Sporteinrichtungen bieten Leistungssportler für 33 AWE pro Fertigungsstufe ihre Dienste an - *11 Athletik, 11 Klettern, 11 Schwimmen, 12 Sport*

Familienleben: auf dem Planeten kann eine Person sehr viel über Sitte und Ordnung lernen. Sie muss die Zurschaustellung nur lang genug beobachten. In jeden Zyklus des Beobachtens kann der Charakter einen WA-Wurf, doppelt erschwert um die neue Fertigungsstufe, ausführen, um einfach steigern zu dürfen - *8 Etikette, 6 Maskerade, 7 Menschenkenntnis*

Medienanstalt: in verschiedenen Kursen der Medienanstalten können die Charaktere aller drei Zyklen für 14 AWE pro Fertigungsstufe alle wichtigen, medialen Grundlagen lernen – *6 Computerkenntnis, 7 Ermittlung, 9 Mediennutzung, 7 Planetologie, 8 Schrift, 8 Sprache*

Bekannte Orte

Medienzentrum „Occus“

Das riesige Medienzentrum besitzt die Größe einer Kleinstadt. In den weitflächigen Studios werden die bekanntesten Serien des Regens produziert und von den Sportereignissen berichtet. Viele Sender kaufen hier ihre Programminhalte und noch mehr Firmen ihre Netzwerbung. Die zwei Konkurrenten Lux und Gefallene Sonne arbeiten hier gegeneinander, wie in einem kalten Krieg der Medien. Oft werden für Touristen Besichtigungszyklen eingerichtet und der Filmerlebnispark, in dem

Gäste mit den Fahrgeschäften durch Szenen ihrer Lieblingsfilme fahren oder Serien mit den originalen Schauspielern auf Bühnen hautnah vorgespielt werden, hat seine Tore immer geöffnet.

Orbitalpark „Potentia“

Einst sollten, nach dem Willen der Okima, politische Interessen durch sportliche Wettkämpfe anstatt durch Blutvergießen entschieden werden. Nicht gewaltsamer Zwang, sondern aufgebaute Leistung und Ruhm sollten urteilen. Diese ehrbaren Ideale stehen, laut der

Kosme, hinter der Anlage. Es handelt sich um mehrere Orbitalplattformen, auf denen verschiedene Sportarenen errichtet wurden. Einige Spiele lassen sich nur in Schwerelosigkeit spielen. Bewegbare Tribünenschiffe befördern die Zuschauenden in die optimale Position und versorgen sie mit allem, was sie brauchen. Diese Schiffe sind offen, um ein möglichst großes Gefühl von Nähe zu vermitteln. Der Orbitalpark bildet zugleich den Austragungsort der Himmlischen Spiele und lockt fast jeden Zyklus mit einem anderen, sportlichen Ereignis. Er ist gut besucht und besitzt mit Wettbüros, Übungsräumen und Bereichen für besondere Gäste alles, was sich Anfeuernde nur wünschen können.

Raumhafen Melymonie

Sauberkeit und Ordnung drückt die hohe, gläserne Architektur, das symmetrische Streckennetz und die gepflegten Straßen aus. Die Menschen sind freundlich und hilfsbereit. Die Hektik des orbitalen Personen- und Gütertransportes kann in den zahlreichen Grünanlagen mit kunstvollen Wasserspielen vergessen werden. Mit ganzen Vierteln züchtiger, kultureller Unterhaltung empfängt Monumentorion hier seine Gäste. Die Kleidung und das Verhalten der Menschen wirken recht einheitlich und der Eindruck des Biederen und Gezwungenen kommt schnell auf.

Bekannte Personen

Nemrot Agamentos, der Spielherr

Seit 30 Hekaden leitet der Unterhaltungsprofi die Organisation der Himmlischen Spiele. Er hat bereits jeder wichtigen Person in Gesellschaft, Militär und Politik die Hand geschüttelt und ist immer auf der Suche nach neuen Talenten.

- Besonderheit: Zugang zu Himmlischen Spielen für 1 Spiel gegen Semi-Professionelle. Himmlische Spiele: im Einzel gegen 2x Professionell, 1x Meisterschaft, in Mannschaft: 3 Spiele gegen Semi-Professionell, Professionell und Meisterschaft. Zusätzliche Belohnung: Bronze/Silber/Gold: +1000/3000/10000 AWE, +5/15/30 Bekanntheit. Nur einmal pro Hekade möglich.

Bannafi Aman „Magaw'i - Die Leopardin“

Eine der bekanntesten, himmlischen Athleten, die immer noch den Rekord im 100 Meterlauf hält, fördert mit dem Orbitalpark junge Sporttalente und Sportinteressenten.

- Ausbildung (AWE): 14 Athletik, 11 Kampfsport, 10 Klettern, 10 Schwimmen, 12 Sport

Kampfsportmanöver: KaNia-Stil alle

Fideo el Masato, Lux-Medienanstalt

Kleinwüchsig, gerissen und ein Mann der Kunst, so präsentiert sich der Chef des größten Senders des Regens vor Milliarden von Menschen. Ihn interessieren nur außergewöhnliche Aufnahmen und ganz besondere Ereignisse. Dann organisiert er jedoch ein ganzes Studio, um jeden Moment einzufangen und perfekt seinen Zuschauern zu zuschneiden.

- Besonderheit: bezahlt für einzigartige Medienkompositionen das Dreifache (Seite 334)

- Auftrag: Medien mit der Schwierigkeit Kriegszustand und Profi

Geheimnisse

1: Um den Nachwuchs von selbstzerstörerischen Tendenzen abzuhalten, evakuiert eine Auszubildende gefährdete Jugendliche unter dem Deckmental eines Landsportprogrammes auf die Drillinge. Es wäre ein Skandal für die Kosme, würde das herauskommen. Auf Position 1 befindet sich ihre Transfereinrichtung.

2: Der Sieg ist alles. Deswegen werden Drogenhandelnde offiziell lizenziert, um leistungssteigernde Mittel ins System zu transportieren. Sie gelten öffentlich als Pharmaziefrachter, doch die Kapitäne sind Söldner, keine Fachleute der Kosme oder von Welle. Die Frachter werden nicht kontrolliert und transportieren 60 LE Drogen (**Position 5**). Sie sollen aber Lebenslinien meiden. Auf **Position 2** kann sich das Kollektiv auch als Pharmaziehandelnde registrieren lassen, wenn es keine negativen Rufprädikate und mindestens Bekanntheit 20 oder Zugehörigkeit Kosme besitzt. Der Transport von Drogen gilt für sie nicht mehr als illegal. Allerdings müssen sie in jedem Zyklus mindestens 6 LE Drogen in Monumentorion abliefern. Sie können bis 60 LE pro Zyklus abliefern. Für jede LE erhalten sie 600 AWE. Sie können jederzeit die Lieferungen beenden. Das Recht legal Drogen zu transportieren, verlieren sie damit.

3: Hier befindet sich ein Museum über die Geschichte des Systems. Was niemand weiß ist, dass die Direktorin eine Sylve ist. Sie kennt die schreckliche Wahrheit der Vertreibung und Entrechtlichung. Doch sie hat zu große Angst, um gegen Herrn Theutch auszusagen.

4: Eine Patrouille aus 2 Jägern und einer Korvette nach dem Kosme-Schema.

Militär, Religion und Verbrechen
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Zivil

Freizeit: Die Tor-Liga beginnt (benötigt namensgleiche Spezialisierung auf Seite 227). Jeden dritten Zyklus findet ein Spiel statt. 1W6 würfeln: 1-2 gegen Semi-Professionell, 3-4 Professionell, 5-6 Meisterschaft. Zusätzliche Belohnung bei Sieg: +750 AWE, +3 Bekanntheit. Die Ligaspiele enden erst nach drei Dekaden (10 Spiele). Gesamtsieg: +5000 AWE, +15 Bekanntheit
Personen: Neue Spielende stehen auf dem Markt. 1W6 würfeln: 1-3: Semi-Professionell, 4-5: Professionell, 6: Meisterschaft. Sie können auch ohne eine Spezialisierung erworben werden (Seite 227).

Fest: Das Sportfest beginnt. In diesem Zyklus können alle Ausbildungsmöglichkeiten ohne Bedingungen und zur Hälfte der Kosten genutzt werden.

Handelskarawane: Eine „pharmazeutische“ Lieferung wurde von Piraten überfallen. Sie müssen noch in diesem Zyklus vollständig zum Schweigen gebracht werden, damit das Geheimnis gewahrt bleibt. Die Kosme bezahlt für einen Profi-Auftrag. Gelingt das nicht, wird Skandal ausgelöst.

Kultur: Auf einer Sportexpo werden die neusten Sportprodukte präsentiert. Für 3 Zyklen kann hier für +25% AWE Kosten leistungssteigernde Mittel bis SE (Seite 474) und Sportausrüstung für das Schiff bis SE (Seite 506) gekauft werden.

Unternehmen: Tor investiert viel Geld, um eine Mannschaft zusammen zu kaufen (alle Spielende sind Meisterschaft), die die Kosme besiegen kann. Sie wird ab nun stets im Finale die letzte Herausforderung sein, bis sie besiegt wurden. Die Kosme zahlt +50% AWE-Belohnung, wenn das Kollektiv sie zum ersten Mal besiegt. Mit Zugehörigkeit Tor zahlt der US 100% mehr AWE Belohnung, wenn sie nicht besiegt werden.

Gesellschaft

Gesetze: Die Aufnahmerechte liegen nun allein bei der Kosme. Das führt zu einem Anstieg von Zuschauenden um 50% bei allen Sportereignissen. Aufnahmen hier sind nur mit Zugehörigkeit: Kosme oder einer Ausnahmegenehmigung möglich.

Allianz: Zusammen mit den Vereinten Kulturen wird die Ga-Ki-Ri-Liga gegründet. Hier treten Amateure – Erfahren gegeneinander an. Die Turnierbelohnungen sind halbiert bis auf die EP die Spielenden.

Wirtschaft: Sponsoren suchen nach erfolgreichen Mannschaften. Hat das Kollektiv mindestens 2 Spiele in Folge gewonnen oder steht ihre Sieg ratio: 2:1, wünschen sich Sponsoren einzukaufen. Dies kann pro Sieg in Folge 2000 AWE oder pro 1 Punkt mehr Sieg als Niederlageverhältnis 1 neuer, kostenfreier Spielender (Semi-Professionell) sein.

Politik: Die nächsten Himmlischen Spiele werden angekündigt und finden in einer Dekade statt.

Skandal: Es kommt zu einem großem Medikamentenskandal wegen unerlaubter Mittel für die Kämpen. Alle laufenden Spiele werden unterbrochen. Die Untersuchung dauert 2 Zyklen. Gelingt sie, Macht Kosme: -1 und es gibt ab nun strenge Kontrollen vor jedem Spiel.

Glänzende: Benötigt Politik: die gesamte Sportwelt des Regens und die höchsten Persönlichkeiten der Kosme geben sich in einer Auftaktgala für die Himmlischen Spiele die Ehre. In diesem Zyklus wird über nichts anderes berichtet. Geheimdienste versuchen an die versammelten Führungspersönlichkeiten heranzukommen, um Vorteile für die Spiele zu erhalten.

Natur

Entdeckung: Es werden Gerüchte über das versteckte Dorf der Sylven oder die Strafarena, in der Kriminelle als Sandsäcke und für Schießübungen missbraucht werden, laut. Beides löst Skandal aus, wenn die Gerüchte bestätigt werden.

Arten: Es werden Sporttiere, wie Pferde, und Zucht-tiere mit 7+1W6 Evolutionspunkten (EvP) zum Verkauf ausgestellt. Kosten: 30 AWE pro EvP.

Kolonisierung: Das Revier, eine auf Waldkampf- und Überleben spezialisierte Trainingseinrichtung entsteht. Sie bietet alle Naturfertigkeiten auf Stufe 9 auszubilden. Kosten 50 AWE pro Fertigkeitenstufe.

Formung: Die letzten Beweise für die Sylven werden unter Beton begraben: Ohne Beweise kein Skandal.

Rohstoffe: Nach einer Rodung erhöht sich die Menge für Baumaterial für 2 Zyklen um +1W10+10 und der Preis sinkt pro LE auf 97+1W3 AWE.

Naturkatastrophe: Ein verheerender Waldbrand bedroht eine gesamte Siedlung. Hilft das Kollektiv, wird es für einen schweren Auftrag bezahlt und erhält Gunst Komse: +1 (+3 wenn alle Zivilisten gerettet werden).

Wissenschaft

Expedition: Anthropologen von Welle suchen nach den Sylven. Gelingt ihnen das, wird **Position 3** offenbart. Es droht ein Skandal (oder mit Formung nicht).

Experiment: Es werden Kollektive als Testende für neue, leistungssteigende Mittel gesucht. Sie erhalten pro Person 250 AWE. Die Mittel erhöhen temporär für 1 Wanne 1W3 körperliche Attribute um 1 mit Droge -6 (Seite 474).

Gau: Eine fehlerhafte Pharmazie-Ladung ist ins Grundwasser gelangt. Eine ganze Siedlung wird psychotisch. Es folgt ein Profi-Evakuierungsauftrag.

Vortrag: Die Leoparding gibt ein öffentliches Seminar zu den halben Kosten.

Preise: Jede neue Übungstechnik und jedes neue Mittel, welche die Leistung steigern, werden mit 500 AWE dotiert.

Technologie: Es wird 1W6 gewürfelt: 1-2: **Heros:** Injektion benötigt freie Aktion: gewährt Furchtlos, temporär Wi und Ausd +3, Effekt hält 3 Kampfrunden, Droge -4, 185 AWE (SM)

4-5: **Ethos:** Injektion benötigt freie Aktion: +1 auf alle Werte, Effekt hält 2 Kampfrunden, Droge -2, 245 AWE (SM)

5-6: **Kratos:** Injektion benötigt halbe Aktion: +1 auf ein körperliches Attribut, Droge -8, 790 AWE (SM, maximal bis Wert 14)

Technik

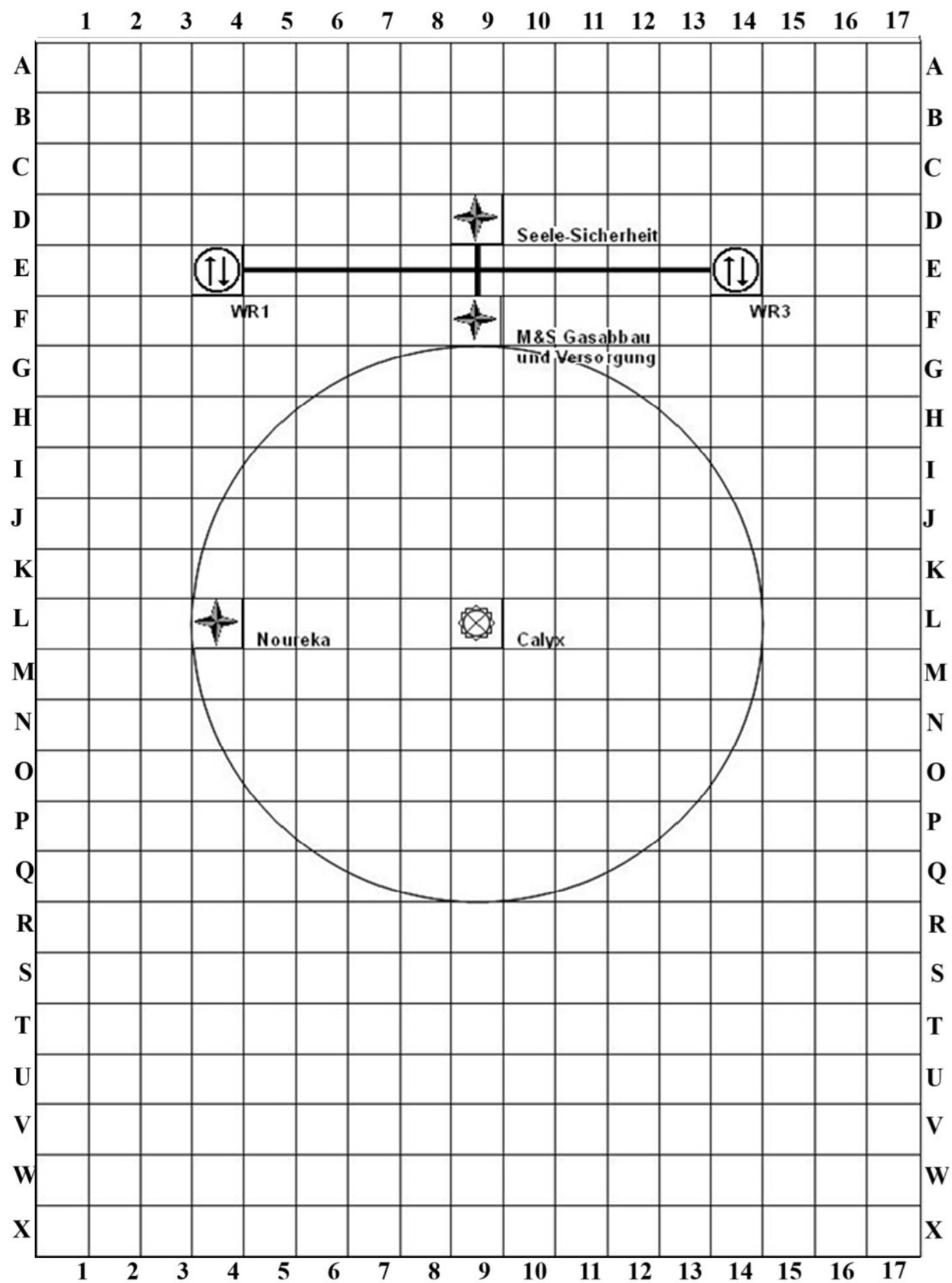
Drohnen: Es wird eine metrite Kamera/Spionage-drohne vorgestellt. Ihre Kameras geben +5 Boni auf entsprechende Interaktionen. Sie kann auch als schattenhafte Silhouetten Formen hinter Wänden bis zu ein Meter Beton sichtbar machen. Sie nutzt das Profil einer Botendrohne (Seite 495), 468 AWE (SM)

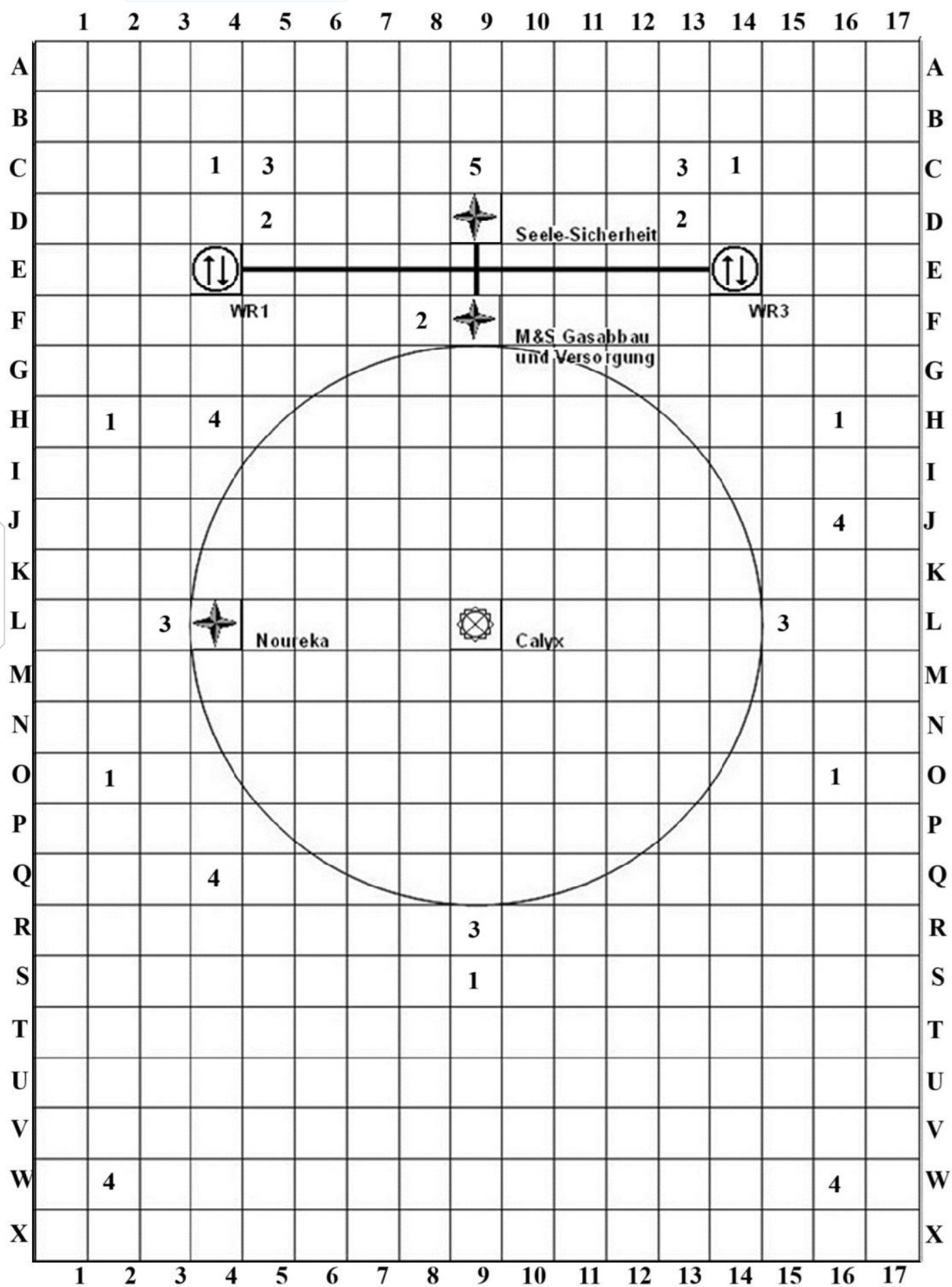
Konstruktion: Ein 0-G Stadion wird eröffnet. Hier laufen Sportturniere über den 0-G statt Sport-Wert.

Netz: Kämpfen bieten sich als persönliche Lehrende (Mentor (40): Militär/Gesellschaft/ Natur) für 250 AWE pro Zyklus.

Waffen: Es wird ein chemischer Unterdrücker entwickelt, der die Effekte von Drogen für einen Wettkampf neutralisiert. Die Kosme verbietet ihn.

Zugriff: Die Krankenakten der Kämpen wurden digital gestohlen. Es folgt ein Profi-Ermittlungsauftrag.





Calyx// Technokratie // Friedlich // UHA // Keine Mineralien

Kurzbeschreibung:

Calyx hat einst alle Materie des Systems verschlungen und ist zum blauen Riesen aufgebläht. In einem einzigartigen Pioniersprojekt haben Form und Welle eine Wolkenstadt errichtet, um die vielen Edelgasen zu sammeln und die mysteriösen Anomalien zu erforschen. Calyx war viele Hekaden lang gesperrt und wurde ohne Erklärung unter der Kontrolle der UHA wieder freigegeben.

Sicherheitskräfte

Söldner-Jägerstaffeln aus 6 Schiffen und einem Bomber, mit 2 Kollektivschiffen an den Toren.

Gesetze

-1 Entmilitarisiert: Nur bewaffnete Schiffe von Seele dürfen das System betreten. Alle anderen gelten als potenzielle Bedrohung und werden ohne Anfrage angegriffen. Dazu zählen keine Selbstverteidigungswaffen, wie die Geschütze von Frachtern, allerdings Streitkräfte der Kosme, die ohne die ausdrückliche Erlaubnis der UHA oder des Hohen Rates das System betreten.

-2 Versorgungsschutz: Kein Schiff darf sich ohne entsprechende Erlaubnis einer Karawane nähern. Die Karawanen sind vor Eintreffen ins System anzukündigen und ihre Zusammenstellung wird geprüft.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Anomalie	Beim Anflug auf die Wolkenstadt gerät das Kollektiv in eine Gravitationsanomalie. Es muss eine Piloten-Probe (IN, GE, WA, GE) -4 bestehen oder es wird in die stürmische Todeszone geschleudert. Muss es die Probe wiederholen. Jeder Misserfolg verursacht 30E Schaden.
2 Gierige Söldner	Ein anderes Kollektivschiff drängt auf eine Sicherheitsüberprüfung mit Schiffsdurchsuchung. Die 5 Söldner stehlen Ladung, wenn sie an Bord sind.
3 Piratenjagd	Seele zieht aus, um Piratenschiffe zu zerstören. Sie brauchen keine Hilfe. Dadurch ist der Weg nach Calyx frei.
4 Bekannte Gesichter	Eine Karawane aus alten Freunden von Seele und UHA betritt das System. Darunter können Vielspitz oder Mandret & Sahna sein.
5 Eillieferung	Durch einen Engpass in der Versorgung sind die Nachfrage-Preise für Agrargüter und Wasser für 8 Wannen verdoppelt.
6 Personenwerbung	Die UHA lädt das Kollektiv ein, einen Zyklus ohne Kosten für Essen und Unterbringen in der Wolkenstadt zu verbringen. Sie sollen sich nur eine angemessene Wohnung und einige kulturelle Orte im Gegenzug ansehen.

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, nur Technik- und Wissenschaft- und Zivil-Aufträge

Ansässige Organisationen

M&S - Mandret und Sahna besitzen auf Calyx exklusive Abbaurechte und können so der GAV, die keine Recht in diesem System erhält, im Gasgeschäft ebenbürtig sein

UHA - Der Handelsallianz wurde offiziell die Kontrolle über Calyx zuerkannt. Sie versucht den Standort ökonomisch zu machen, um dadurch die Versorgung der Wolkenstadt sicherzustellen. Dies ist jedoch ein schwieriges Unterfangen, welches immer wieder zu Konflikten mit Welle führt. Der Handel ist nur durch Lizenz der UHA oder durch Zugehörigkeit: UHA möglich.

Welle - Nouraka war einst eine reine Forschungsstation von Welle. Mit der Verwaltung der UHA versucht sich das Intelligenznetzwerk an einem gewagten Gesellschaftsexperiment. Sie wollen eine Technokratie etablieren. Bisher waren die Resultate vielversprechend und die Daten wurden bereits für die Technokratie auf Quadrax genutzt.

Handelswaren - Angebot - benötigt Handelslizenz		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Forschungsobjekte	1W6	447+1W20
2 Helium 3	2W20+10	22+1W3
3 Hochtechnologie	1W6+2	249+1W10
4 Pharmazeutische Produkte	1W6	302+1W6
5 Oxygene Gase	2W20+10	4
6 Terrainformungsgase	1W20+5	15+1W3

Handelswaren - Nachfrage - benötigt Handelslizenz		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W10+6	83+1W6
2 Baumaterial	1W6+5	194+1W3
3 Biologische Sondergüter	1W3+5	778+2W20
4 Kunstobjekte	1W6+3	143+1W10
5 Luxusartikel	1W6+6	355+1W10
6 Optronik	1W6+4	256+1W10
7 Robotronik	1W3+6	458+1W20
8 Supraleiter	1W3+3	496+1W10
9 Wasser	1W10+8	25+1W3

Handelsausrüstung - Handelslizenz benötigt

Diskusausrüstung (V), Forschungsausrüstung (S), Kolonie (S), Schiffsausrüstung (V), Brücke (S)

Mit Zugehörigkeit: Welle

Diskusausrüstung (SE), Drohnen (S), Drohnenmodifikationen (S), Forschungsausrüstung (SE)

Ausbildung

Campus: in den Hörsälen finden sich bekannte Wissenschaftende ein. Pro Steigerung, unabhängig auf welcher Fertigungsstufe der Charakter steigern will, kostet es 60 AWE – 9 *Computerkenntnis*, 10 *Drohnentechnik*, 9 *Konstruktion*, 8 *Mechatronik*, 9 *Produktion*, 9 *Wartung*, 9 *Zugriff*

Hochseminare: durch eine Mitgliedschaft bei Welle und akademische Bekanntheit durch einen Titel oder ein entsprechendes Rufprädikat wird das Kollektiv zu den exklusiven Veranstaltungen zugelassen. Diese kosten unabhängig der Stufe 100 AWE – 12 *Astronomie*, 12 *Chemie*, 12 *Mathematik*, 10 *Medizin*, 10 *Pharmazie*, 13 *Philosophie*, 12 *Physik*, 10 *Politik*, 11 *Psychologie*, 11 *Wirtschaftswissen*, 10 *Sternennavigation*, 12 *Strategie*

Bekannte Orte

Wolkenstadt Noureka

Die Stadt ist der einzig interessante Punkt für Besuche des Systems. Sie schwebt elegant über den Sturm umtosten Meer aus Wolken unter ihr. Grundlegend besteht sie aus drei Ebenen, die sich, wie bei einer Halbkugel, nach oben verjüngen. Die Ebenen werden von einer Sauerstoffkuppel abgeschlossen. Zahllose Gasturbinen und Ionenantriebe halten die

Stadt auf einem konstanten Platz. Wobei es Gerüchte gibt, dass Gravitationskräfte sie von sich aus nach oben drücken würden.

Die kleinste und oberste Ebene dient als Andockbucht und Umschlagplatz. Schiffe legen außerhalb der Sauerstoffkuppel an und werden, durch Wartungs- und Transportkorridore, auf die runde Hauptplattform geführt. Hier werden Waren durch Drohnen oder bei sehr großen Ladungen durch Hilfsschiffe verladen.

Es wird stets um die niedrigsten Preise verhandelt. Die oberste Ebene heißt daher nicht zu Unrecht „Münze“. Die Handelnden an den Ständen wurden von der UHA eingesetzt und lassen sich nur mit sehr viel Geschick herunter feilschen. Schon hier fallen dem Reisenden die vielen Ballone zur Beförderung, Messung und Gasabbaus auf, die nur von dem labyrinthischen Netz aus Gasleitungen überschattet werden. Jenseits der Kuppel wird Noureka durch blauen Nebel umarmt.

Dieser Eindruck verstärkt sich auf der mittleren und belebtesten Ebene. Selbst die Drohen und Gebäude werden hier mit Gas betrieben. Das allgegenwärtige Element ist sogar in die Architektur und Ästhetik der Stadt mit eingeflochten. Wie Wasser strömt es in verschiedenen Farben durch transparente oder halbboffene Rohre. Manche Kulturläden lassen ihre Hausfassade konstant von Gas umwölben, während andere Teppiche auslegen oder Figuren daraus bauen. In dem Erholungszentrum der mittleren Ebene gibt es sogar Gasspiele, bei denen sich Menschen mit freien, schweren Dämpfen umgeben oder ihren Farbwechsel bestaunen können. Alle Wohnquartiere unabhängig ihres Bildungsstandes befinden sich hier. Durch die intellektuelle Trennung der Menschen bilden sich dennoch Viertel. Eine große Anzahl von Kaffees lädt zum Verweilen und Reden ein. Gasentspannungen warten auf Kunden und für den herzhafteren Geschmack gibt es auch eine Reihe von Kneipen. Das gesellschaftliche Leben spielt sich ausschließlich auf dieser Ebene, dem Campus, ab.

Auf der größten und untersten Ebene, genannt „Der Grund“, befinden sich alle Arbeits- und Werkgebäude. Dort stehen die komplexen Maschinen, die Institute und Labore sowie die hydroponischen Farmen. Es ist eine stark bebaute und dunkle Ebene, die durch leuchtendes, strömendes Gas in gespenstische Lichter getaucht wird. Wenn es Geheimnisse auf Noureka gibt, dann hier.

Bekannte Personen

Forde Konkat, Traum-Projektleitung

Welle investiert Unmengen an Personal und Material in Calyx, doch kein Ergebnis wurde bisher je bekannt gemacht. Die graue Eminenz des Konkat stellt sicher, dass dieser Zustand beibehalten wird. Nie tritt er öffentlich auf, aber er kontrolliert die Wolkenstadt von seinem Büro aus. Alle bedeutsameren Anfragen, wie Expeditionen oder Gasabbau, müssen von ihm genehmigt werden.

- Besonderheit: Für jede Interaktion außerhalb

der Wolkenstadt wird seine Gunst benötigt

Yo-Sai-Fin Fu-Hu, Handelsverwaltung

Die extrovertierte und impulsive Ha-Nh ist ehrgeizig. Als jüngste Systemverwaltung in der Geschichte der UHA prüft sie stetig Konkats Ergebnisse, organisiert Karawanen und den Handel von Calyx. Außerdem baut sie die Wolkenstadt sukzessive auf und verhandelt mit Seele.

- Auftrag: Handel mit der Schwierigkeit Mittel und Schwer

- Besonderheit (Zugehörigkeit UHA/Gunst): Vergabe der Handelslizenz für Calyx

Katarn „Der Steinerne“, Seele-Kommandeur

Ganz gleich ob in der Hitze des Feuergefechts oder bei einem Fest, nichts kann seine Ruhe durchbrechen. Geduld und Verstand haben ihn innerhalb von Seele aufsteigen lassen. Nun kümmert sich der Veteran in hünenhafter Gestalt um die administrativen Aufgaben des Systems. Selten erlangen Kollektive die Ehre, von ihm ausgebildet werden zu dürfen.

- Ausbildung (Gunst): 10 Kampfsport, 12 Geschützaffen, 13 Militärwesen, 9 Sprengstoffe, 11 Strategie, 12 Taktik

Geheimnisse

1: Welle besitzt hier metrite Sensoren mit 6 Quadranten Reichweite (Sensorstärke 5), die in 3 Quadranten (Sensorstärke 10) auch getarnte Schiffe orten können. Unautorisierte Schiffe werden direkt von Seele abgefangen.

2: Hier befindet sich eine Seele-Patrouille mit 2 Jägern mit dem Söldner-Schema. Sie stehen in ständiger Sensorverbindung mit Position 3.

3: Hier lauert eine getarnte Korvetten von Welle nach dem Kosme-Schema. Sie besitzen keine Aurelia-Waffen und Silberstreifenraketen dafür Phantomschlag-Raketen (Seite 502) sowie ein **Nox-Geschütz** (60D, SF:1, M:4, OR:9, K:1, E: 8, Flak 2, Himmlisch, Lautlos, Ignoriert Deckung, Schwer, Störangriff 5, Unsichtbar, Verfehlt: Organisch).

4: Unzufriedene Arbeitende haben sich von Tor aufstacheln lassen und sind mit Unterstützung des US zu Piraten geworden. Hier haben sie einen Stützpunkt.

5: Das getarnte HQ aller Tor-Operationen auf Calyx ist hier. Seine Zerstörung erzeugt: Macht Tor: -1, Gunst Welle: +10. Es ist Teil der Seele-Station und koordiniert diese.

Militär

Manöver: Seele eskortiert regelmäßig Schiffe zwischen Calyx und Quadrax. Ein Forschungsschiff besitzt 20 FP eigener Wahl und wird von 12 Jägern, 6 Bombern und 3 Korvetten nach dem Söldner-Schema eskortiert.

Operation: Die aufgestachelten Arbeitenden fliegen Angriffe gegen Seele. Gelingen diese, nutzt Tor das als Ablenkung und in 1 Zyklus findet Zugriff statt.

Gefechte: Benötigt Macht Tor 3+: Tor übernimmt die Seele-Streitkräfte und belagert Noureka. Welle kann 1 Zyklus + Macht Welle X in Zyklen durchhalten. Danach Macht Welle: -2, Macht Tor: +2. Tor bekommt Zugang zum Traumprojekt und zu Gravitationswaffen.

Führung: Katarn sucht Kollektive, um die Plattformen der Arbeitenden kampfunfähig zu schießen. Er bezahlt für einen schweren Auftrag. Ein Bomber und 2 Jäger von Seele im Söldner-Schema begleiten sie dabei.

Militärblockade: Die Kosme darf als Sicherheitsakteur hier nicht aktiv werden. Damit lässt Welle die Tore durch Seele für alle Sicherheitsvorfälle schließen. Nur Kollektive mit Zugehörigkeit Welle, UHA oder Seele dürfen das System dann betreten.

Zivil

Freizeit: Frau Fu-Hu benötigt statistische Erhebungen, um die Stimmung zwischen den Bevölkerungsschichten auf potenzielle Konflikte oder die Attraktivität des Wohnungsmarktes zu prüfen. Es gibt +50% Geldbelohnung auf diese Aufträge.

Personen: Seele bringt Militärausrüstungshandelnde nach Calyx: Deeskalations-, Energie-, Geschütz-, Projektilwaffen, Waffenmodifikationen, Rüstungen und Rüstungsmodifikationen auf S.

Fest: Freilehrzyklus: Hochseminare werden als Werbeaktion für alle geöffnet. Kunstschaffende stellen dabei ihre Gaskunst vor und ziehen in einem großen Umzug mit ihren Wolkengestalten durch die Stadt.

Handelskarawane: Die UHA sucht noch Kollektive für eine größere Versorgungslieferung. Die Nachfrage wird für 1 Zyklus verdoppelt und wird mit 10% mehr Geld pro LE vergütet.

Kultur: Die Arbeitenden geraten mit den Studierenden zusammen. Sie fühlen sich benachteiligt und es kommt zu Ausschreitungen. Wenn sie nicht geschlichtet werden, wird in 1 Zyklus Operation ausgelöst.

Unternehmen: Welle leitet die nächste Phase des Traum-Projektes ein. Calyx wird für die nächste Dekade gesperrt. Danach wird Herr Konkato eine Noos-Nutzende werden (Seite 373).

Verbrechen, Gesellschaft, Religion und Natur

Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Wissenschaft

Expedition: Alle geheimen Expeditionen können nur mit Gunst (Welle): 15+ oder durch die persönliche Gunst von Herrn Konkato unternommen werden. Ansonsten wird eine andere Nachricht bestimmt. Sind die Bedingungen erfüllt, führt die Expedition auf eine der Intraewelten. Sie wurden von Calyx verschlungen, auf ihnen gibt es Extrembedingungen und physikalische Anomalien. Doch es gibt die Theorie, dass hier Rückstände einer nicht-menschlichen Zivilisation gibt. Die Forschenden vermuten Spuren der Okima und eventuelle Technologiefunde.

Beginnt das Kollektiv die Expedition, erwarten sie tückische Gravitationsanomalien, superdichte Hinder-

nisse, Plasmawolken und Agenten von Tor. Jede Intraewelt besitzt dabei andere, lebensfeindliche Eigenschaften (Ionenstürme, ätzender Nebel, Plasmaeruptionen usw.) und erzählt eine Geschichte über ein unbekanntes Zeitalter. Jede Intraewelt ist ein Kompass zu einer neuen Intraewelt. Erreicht das Kollektiv die letzte Welt, ist dort in einer Raumzeitblase ein Monument der Fackelträgerin. Es zu entdecken erweitert das Schicksal um eine Zahl und gewährt die Gabe Noos (Seite 373). Das Traum-Projekt wird vollendet. Macht Welle: +2.

Experiment: Es werden Gravitationsmanipulationen durchgeführt, die in 3 Zyklen Waffen auslöst.

Gau: Ein Gravitationseffekt kann nicht vollständig abgeschirmt werden und droht, eine ganze Forschungsplattform in die Tiefe zu reißen, wenn er nicht manuell unterbrochen wird.

Vortrag: Eine bekannte Person von Welle unterrichtet hier eine frei gewählte Fertigkeit der Stufe 14. Der Eintritt sind 500 AWE.

Preise: Jede Forschung, die zum Spannungsabbau zwischen den Arbeitenden und Forschungen, die zur Nutzung der Gase oder über Anwendungen der Gravitationseffekte handelt, erzeugt eine +25% höhere Geldbelohnung.

Technologie: Emitterhandschuhe: Stoßen ionisiertes Gas aus, das einerseits eindrucksvoll in allen möglichen Farben leuchtet, andererseits bei Berührung mit Technik mit OR: 6, L: 1, Exotisch, Klein, Streuung: Wolke W3, W3 einen Störangriff mit 1D verursacht. Mun: 1 aber das Gas lässt sich nach Gebrauch mit OR:6 unter Aufwendung einer Aktion wieder einsaugen, 166 AWE (S).

Technik

Drohnen: Benötigt Experiment: Die **Grav-Drohnen** werden entwickelt. Sie können mit OR: 9 für Objekte bis L: 30 Immobilisierend 2 mit Streuung: Krater wirken. Sie besitzen die Werte für die leichte Kampfdrohne, 1479 AWE (SM)

Konstruktion: Autonome Flut-Kampfanzüge werden massenproduziert und bewachen als BS 5 nun jeden Wellenstandort. Macht Welle: +2.

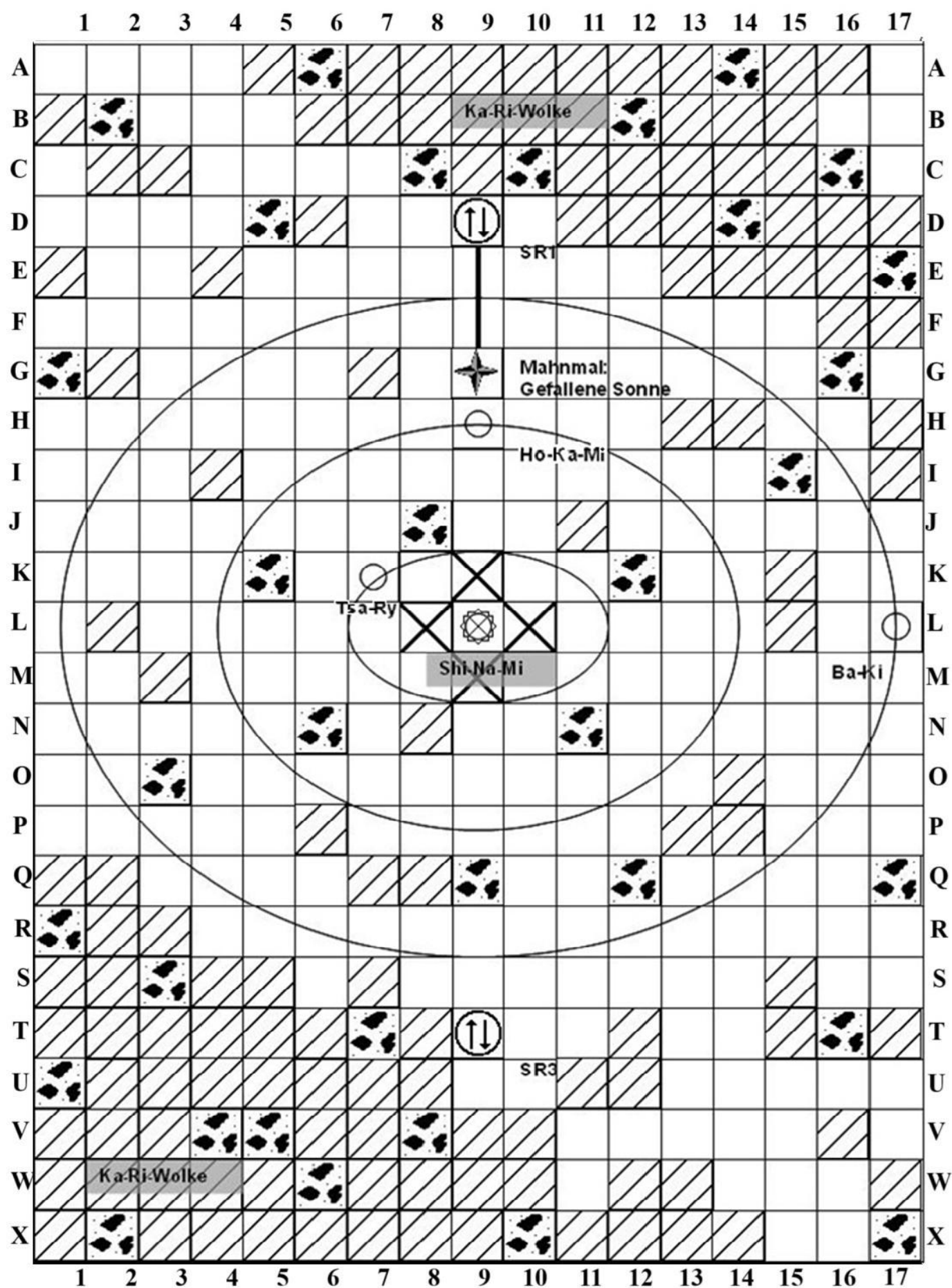
Netz: Eine große Lernplattform wird eröffnet, über die das Ausbildungsangebot von Calyx jedem Ort wahrgenommen werden kann. Es muss ein Abonnement für eine Dekade für 300 AWE geschlossen werden.

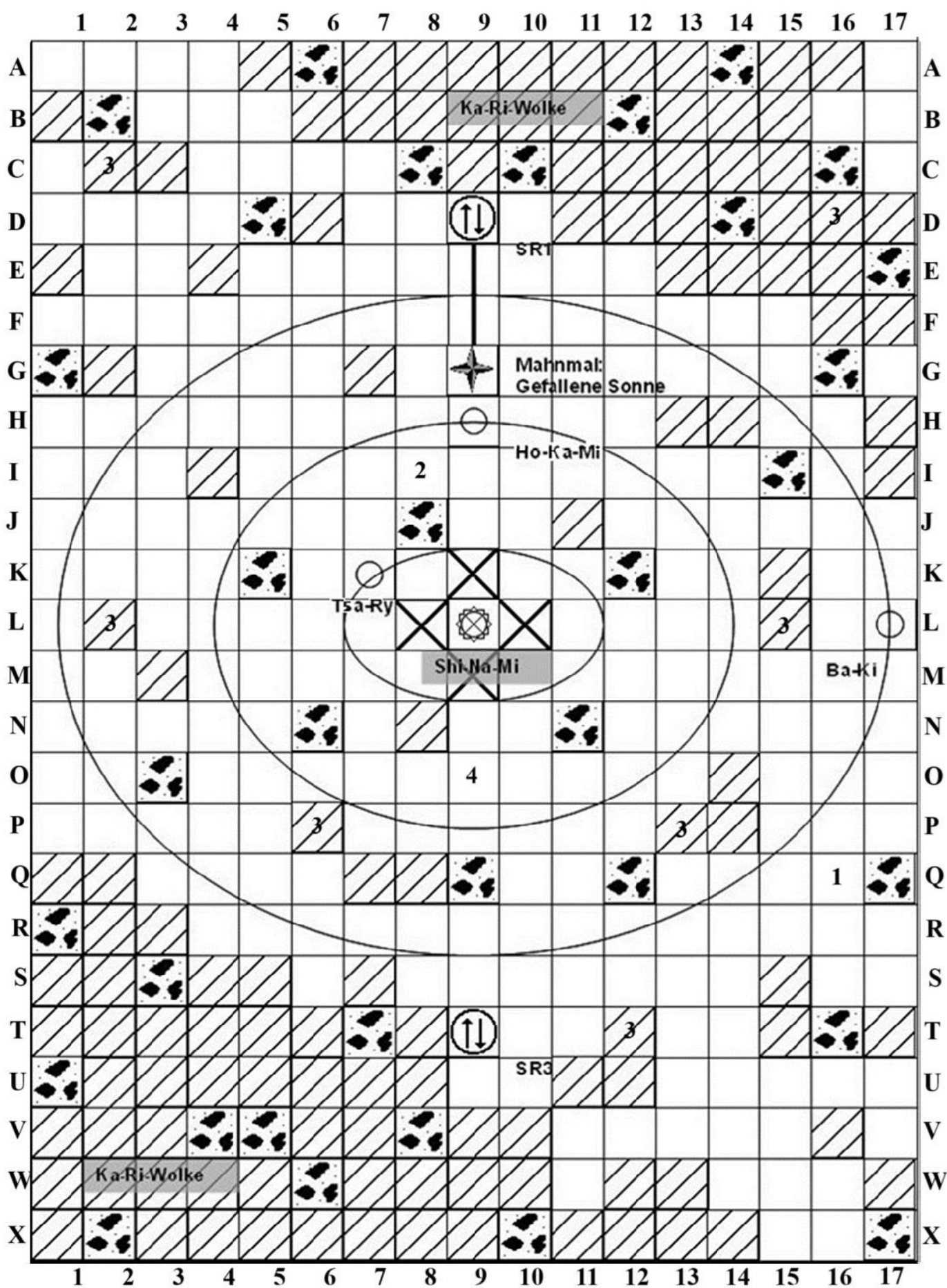
Waffen: E-Gaswerfer: 20D, SF: 1, OR: 4, Mun: 3, Exotisch, Störangriff, Streuung: Dreieck, Verfehlt: Organisch, 245 AWE (S)

Benötigt das Experiment: Grav-Granate: 1P, Streuung Krater, Immobilisierend 2, der Effekt hält 2 Kampfrunden an, 148 AWE (SM).

Grav-Rakete: 1P mit SF: 1, Ges 6, MF: 2, Mun: 1, Auto-Erfassen: 6, Streuung: Krater 4, Tödlich 2: Raketen; zieht alle Objekte bis zu 10 Masse in ihrer Flugrichtung und Trägheitsrichtung zum Zentrum der Detonation. Wurden Raketen hineingezogen, detonieren sie im Anschluss im Zentrum. Weitere Detonationen werden nacheinander abgehandelt, 319 AWE (SM).

Zugriff: Benötigt Operation: Ein großangelegter E-Angriff trifft das System. Ziel sind gesicherte Daten über das Traum-Projekt. Dazu werden die Drohnen übernommen, um physischen Zugang zu erhalten. Die Sensorphalanxen werden deaktiviert, um weitere Tarnschiffe von Tor als Verstärkung nach Houreka zu verlegen. Welle bezahlt für einen Profi-Auftrag, die Elite-Streitkräfte von Tor aufzuhalten. Gelingt das nicht, Macht Tor: +1, Macht Welle: -1. Tor löst, wenn die Bedingungen erfüllt sind, in 3 Zyklen Gefechte aus.





Kurzbeschreibung:

Ho-Ka-Mi ist ein aufgebrochener Vulkanplanet. Die Asche ist fruchtbar und die sterbende, sich verschwärmende Sonne ist so kühl geworden, das Leben auf seiner Oberfläche für einen gewissen Zeitraum möglich ist. Verlorene Kolonisten haben hier einen Überlebenskult errichtet, ihn gegen die Kosme verteidigt und verdingen sich nun in der Waffenindustrie.

Sicherheitskräfte

Es gibt keine Armee oder Flotte, die Ho-Ka-Mi verteidigen und das ist aufgrund des Planeten und seiner berüchtigten Bevölkerung auch nicht notwendig.

Gesetze

-6 Land des Feuers: Wer mit dem Ho-Rai sprechen oder verhandeln will, muss sie auf dem Planeten suchen und dessen Prüfungen überleben. Die erste ist, ihre Bergfestung zu finden

und dabei nicht von Ho-Ka-Mi selbst vernichtet zu werden.

In der zweiten Prüfung muss der Wert des Kollektivs in einem Zweikampf bestimmt werden. Es wird bis zum ersten Blut gekämpft (Alle Werte: 15, Manöver: Blitzangriff, Finte, Fließende Mensur, Präzisionsschlag)

In der letzten Prüfung wird das Feuer selbst über sie urteilen. Sie werden einem Metallgerüst über einen Magmakanal gehangen. Wenn der Berg sie akzeptiert, wird das Magma ruhig vor sich hinfließen. Doch selbst in dem Fall muss das Kollektiv die Schmerzen durch das, sich langsam erhitzende, Geschirr ertragen und darf dabei kein Wasser, wie Speichel oder Tränen als Gegenelement, verlieren. Es wird mit 1W20 gewürfelt, bei 1-4 muss der Charakter auf seine Schicksalszahl würfeln oder erleidet schwerste Verbrennungen. Danach werden 3 Würfe auf WI durchgeführt, die sich um je -2 erschweren. Erst dann wird ihnen eine Audienz gewährt.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Piratensuche	Eine größere Piratenbande oder ein kleiner Klan aus 5 Jägern und einem Ernterschiff mit 20 Personen Besatzung sind auf der Suche nach den legendären Schwarlichtwaffen. Besitzt das Kollektiv Kontakte oder Rufprädikate im Verbrechen, bieten sie an, die Beute bei Hilfe zu teilen. Ansonsten verhalten sie sich abweisend bis aggressiv.
2 Schwarzer Sonnensturm	Ein letztes Aufbäumen der sterbenden Sonne legt alle Systeme aller Schiffe lahm und schleudert sie mit 30 Energieschaden in Richtung Ka-Ri-Wolke.
3 Seltsamer Frachter	Ein Geisterfrachter treibt in Richtung Ho-Ka-Mi. Sobald alles sicher ist, landet er. Wird er aufgehalten, taucht eine Piratenflotte, aus 1 Fregatte, 4 Korvetten, 20 Jägern und 10 Bombern, im System auf und rettet ihn.
4 Raubbau	Kleinunternehmen landen auf Ho-Ka-Mi, um den Planeten abzuschöpfen.
5 Zurückgekehrter	Ein Ho-Rai kehrt Heim. Seine Spur kann leicht zur Bergfestung führen.
6 Erzader	Der Planet hat wertvolle Mineralien hervorgesputt. Mit entsprechender Bohrausrüstung kann das Kollektiv bis zu 1W10+3 Erze abbauen.

Auftragsbeschränkung

1 Auftrag, nur Medien (Gesellschaft)

Ansässige Organisationen

Die zerbrochene Maske - pflegt Handelsbeziehungen zu den Ho-Rai. Der Inhalt der Geschäfte ist unklar. Doch er scheint von großem Wert für die zerbrochene Maske zu sein.

Gefallene Sonne – Seitdem Ka-Mi-Zwischenfall ist das Medienkollektiv eine respektierte und etablierte Gemeinschaft in der Bergfestung. Sie sind die Einzigen, denen die Ho-Rai vertrauen. Sie arbeiten im Mahnmahl.

Handelswaren - Angebot

Keine

Handelswaren - Nachfrage

Unbekannt - die interne Währung sind Obsidiantsteine, für Fremde wird nur in Wissen gezahlt. Das betrifft ungewöhnliche Waffentechnologie, Geheimnisse der Waffenherstellung oder Positionen von isolierten Welten mit idealen Siedlungsbedingungen. Solche Informationen können mit 1000 AWE umgerechnet werden. Der Handel kann erst nach der Audienz stattfinden.

Handelsausrüstung

Mit Zugehörigkeit: Gefallene Sonne: Journalistische Ausrüstung (SE) und alles unten:

Mit Zugehörigkeit; Ho-Rai: Drei Ängste, Hochschmiede aus Ho-Ka-Mi, Ka-Ta-Ri, Schwarzlichtgewehr (diese Gegenstände sind ansonsten nicht zu erwerben)

Ausbildung

Bergfestung - Die Ho-Rai unterrichten nur ihre eigenen Kreise oder für eine Steigerung, unabhängig von der Fertigkeitenstufe oder Manöver, gegen ein Geheimnis. Jede Ausbildung endet mit einer Brandnarbe auf dem Körper des Lernenden - *11 Kampfsport, 10 Klettern, 13 Nahkampf-waffe, 12 Produktion, 11 Überleben*

Nahkampfmanöver: Blitzangriff, Durchbruch, Entschlossener Ansturm, Entwaffnen, Finte, Fließende Mensur, Gegenangriff, Präzisionsschlag, Verteidigungshaltung

Mahnmal: Kollegen der gefallenen Sonne und Unterstützenden der Ho-Rai wird für 10 AWE pro Fertigkeitenstufe die Kniffe der kritischen Berichterstattung gelehrt - *9 Ermittlung, 10 Medien-nutzung, 10 Rhetorik, 9 Schrift, 10 Sprache*

Bekannte Orte

Die Bergfestung

Nur wenige kennen die Position der Heimat der Ho-Rai. Diese haben die Prüfungen des Feuers überlebt und werden das Geheimnis hüten. Gegen eine beträchtliche Anzahl von AWE wurden bereits Falschinformationen verkauft und Ethnologen, wie Glücksritter, sind auf der Suche nach ihr ums Leben gekommen. Falls die Festung des Wahnsinns, wie sie im Umgangston genannt wird, je gefunden und ihre Prüfungen überlebt werden, stehen die Auserwählten innerhalb eines Vulkans. Sein bedrohliches, heißes Glimmen leuchtet aus hunderten von Metern Tiefe. Es wärmt die Ho-Rai und versorgt ihre Anlagen mit Energie. Ringförmig um einen bodenlosen Schlund sind Kavernen gefertigt. Hier wurden die Gebäude und Unterkünfte errichtet. Ring für Ring in die rotglühende Dunkelheit werden die Kavernen kunstfertiger und die Gebäude ritueller. Nur einige dutzend Meter über einen Magmakanal, der Grube der letzten Prüfung, enden die Konstruktionen. Hier arbeiten die großen Schmieden und die Produktionsanlagen der Kosme. Es ist ein Heiligtum, welches vom Donner der Robotronik und Hammerschläge erfüllt ist. Tradition verschmilzt mit Fortschritt in einem einzigartigen Stil. Das

Wissen, um Zusammensetzungen und Formen, wird mit der nanometrischen Präzision der Maschinen ergänzt. Waffen aus der großen Schmiede werden von der Gnade des Berges in ihrer Form gehärtet. Noch weit darüber wurde eine Wasserquelle entdeckt, die seitdem ununterbrochen in die endlose Dunkelheit unter sich stürzt. Über Pumpen und Rohre wird das Wasser bis auf die Oberfläche zur Bewässerung verteilt. Auf der den Aschewinden zugewandten Seite liegen die Felder, die durstig das wenige, dunkelrot-schwarze Licht der sterbenden Sonne verzerren. Ihre Blätter sind knittrig und weit. Liegt zu viel Asche auf ihnen, knicken sie ab und richten sich neu auf. Insekten konnten sich nicht schnell genug anpassen und haben nicht überlebt. Neulinge erwartet eine verschachtelte und scharfkantige Welt am Abgrund. Überall verlaufen dampfende, tropfende Rohre. Ring für Ring wird die Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit größer, die zum Glauben an die unvermeidliche Verdammung geführt haben.

Mahnmal der gefallenen Sonne

Ein Kunstobjekt und Zeichen der Anerkennung des Hohen Rates kreist im Orbit von Ho-Ka-Mi. Er zeigt auf seinen Holowänden ununterbrochen die schrecklichen und letzten Aufnahmen, bis der Hohe Rat die Kosme aufhielt.

Außerdem stellt es den einzigen Sender und den Beginn des Aufstieges der Gefallenen Sonne dar. Das Mahnmal war das erste Studio des mittlerweile überall bekannten Medienunternehmens. Es wird immer noch betrieben und dient zugleich als Lagerort für Versorgungsgüter der UHA. Die zerbrochene Maske hält ihre schützende Hand über dem Mahnmal, sodass sich nur die närrischsten oder verzweifeltsten Piraten es sich trauen würden, es zu überfallen.

Bekannte Personen

Ho-Ra-Do, ältester Ho-Rai

Das Innere der Feuerberge brüllt mit Hammerschlägen von der Fertigung neuer Waffen. Der ergraute Älteste wacht über die Industrie und die Initiation neuer Kultmitglieder. Er lässt sich von Worten umfließen, um am entscheidenden Punkt wie ein Vulkan hervorzu brechen.

- Besonderheit (Gunst): Zugehörigkeit: Ho-Rai
- Besonderheit (Gunst und 2 Geheimnisse): Nennt Handelsort für Schwarzlichtwaffen

Nathanel Weiß, Leitung der Gefallenen Sonne

Er hat seinen eigenen Tod gefilmt und doch überlebt, während seine Kollegen im Kreuzfeuer der Kosme um ihn starben. Mithilfe des Himmels und der UHA hat er seine kritische Medienanstalt an die Spitze der Kanäle geführt. Für den Rest seines Lebens wird der Verlust seiner Freunde und Geliebten seine Gedanken verbittern und ihm leidenschaftliche Verachtung schenken.

- Besonderheit: Mit einem überzeugenden Filmprojekt in einem kritischen und dennoch sachlichen Ton oder einer Satire kann das Kollektiv die Zugehörigkeit: Gefallene Sonne erlangen
- Zugehörigkeit: Gefallene Sonne: Auftrag Medien, Schwierigkeitsgrad frei wählen

Imalda Tuffa, UHA-Verwaltung

Um das System zu versorgen, beliefert die UHA das Mahnmal unregelmäßig mit Verpflegung und Bestellungen. Dieses wird von Tuffa regiert. Die strenge Rechnungsprüfende überblickt alle Warenstände und knüpft Kontakte zu anderen Unterhandelnden, um das System zu beleben.

- Besonderheit: Für jeden Handelnden, den das Kollektiv überzeugt hat, Ho-Ka-Mi in seine Handelsstrecke mitaufzunehmen, erhält es 500 AWE.

Geheimnisse

1: Auf dieser Position befindet sich ein scheinbar toter Frachter (es wird Sensorstärke 3+ benötigt), der sich langsam auf Ho-Ka-Mi zu oder von ihm weg bewegt. Er scheint ein Geisterschiff zu sein. Geht das Kollektiv an Bord, wird es von Elitekräften der Maske überfallen (Seite 892). An Bord befinden sich 1W3+6 Schwarzlichtgewehre, 1W3+3 Schwarzlichtscharfschützengewehre: Drei Ängste und 1W3 Schwarzlichtgeschütze.

Mit Zugehörigkeit Maske: Das Schiff gibt sich als Schwarzlichttransport zu erkennen und fliegt gewöhnlich weiter.

Mit Zugehörigkeit Klan außer Maske: Es ist Gesetz der Maske, diese Schiffe zu ignorieren.

2: Welle hat ein eine getarnte Forschungsfregatte (es wird Sensorstärke 5+ benötigt) im Orbit von Ho-Ka-Mi. Sie untersucht die Schwarzlichtwaffenproduktion im Auftrag der Kosme und hat eine Kompanie Sternensoldaten geladen. Falls sie entdeckt werden, flieht das Schiff, bevor die Sternensoldaten in ihm entdeckt werden können. Dies würde einen Skandal auslösen, da die Kosme keine Streitkräfte im System besitzen darf. Sie nutzt das Kosme-Schema von Fregatten.

Ohne die Fregatte sind keine Operationen der Kosme oder Forschungen von Welle in dem System mehr möglich. Außerdem werden auf Position 3 die getarnten Satelliten von Tor durch getarnte Schiffe nach dem Kosme-Schema ersetzt, die einen Frachter der Maske zu überfallen suchen.

3: Ein Beobachtungssatellit von Tor mit 3 Sensorreichweite und Sensorstärke 6. Die Entdeckung der Satelliten (Benötigt Sensorstärke 2+) führt zu deren Selbstzerstörung, wodurch das Kollektiv 1W20+10 Schrott- sowie 1W10+5 überlegene Komponenten erhält.

4: Der Schwan hat hier ein Observationschiff, um den sterbenden Stern in seinen letzten Todeszuckungen genießen zu können. Eine kleine Flotte aus 24 Jägern, 12 Bombern, 6 Korvetten und einer Fregatte nach Söldner-Schema, beschützt die Schwäne. Sie sind nicht aggressiv und laden das Kollektiv ab Bekanntheit 40 und keine Zugehörigkeit: Tor/Syndikat oder mit Zugehörigkeit: Schwan ein. Dort trifft das Kollektiv Gräfin Umbra. Unterhalten sie sie ausreichend, belohnt die Gräfin sie mit dem Wissen über den Weg zu den Ho-Rai und zu Position 2.

Militär, Natur, Gesellschaft, Wissenschaft, Technik
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Zivil

Freizeit: Es wurde eine Sonnenträne entdeckt. Sie liegt in 20 Meter Tiefe und die Spielleitung besitzt 8 Komplikationspunkte (Seite 308). Andere Fraktionen wie Welle oder Tor planen bereits Expeditionen. Sie zahlen jeweils 1500 AWE und +3 Gunst für den Abbau des Vorkommens. Nutzt das Kollektiv das Vorkommen selbst, muss es mit Plündernden rechnen. Dafür erhält es die abgebaute Menge X LE in Forschungsobjekten. Stattdessen kann es diese mal 5 in perfekte Komponenten erhalten, die den Bau von Schwarzlichtwaffen ermöglichen (Seite 315). Alternativ kann jedes Forschungsobjekt für 5 A-FP, 4 C-FP oder 6 P-FP erforscht werden (Seite 560).

Personen: Nicht möglich mit Isolation Ho-Rai 2+: Ein junges Paar will die Welten sehen und aus den religiösen Zwängen fliehen. Es nutzt heimlich die Gefallene Sonne, um ein Kollektiv zu ihrer Rettung zu beauftragen. Ihr Tod muss vorgetäuscht werden, ansonsten gilt Isolation Ho-Rai +1. Sie bieten das Wissen (Bauplan) um die Fertigung der Ka-Ta-Ri als Belohnung an (benötigt perfekte Komponenten).

Fest: Nicht möglich mit Isolation Ho-Rai 1+: Ein neues Ka-Ta-Ri wurde geschmiedet und wird nun in den Feuern geweiht. Der zukünftig Tragende muss es sich jedoch im Zweikampf verdienen. Dieses heilige Duell soll in 2 Zyklen beginnen und Gefallene Sonne sucht ein journalistisch erfahrenes Kollektiv ohne negative Rufprädikate, um den Ritus in Bildern zu bannen. Es locken 568.000 Zuschauende. Macht Gefallene Sonne (SR2): +1.

Handelskarawane: Benötigt Macht Gefallene Sonne (SR2) 2+ und Isolation Ho-Rai 1 oder kleiner: Die Gefallene Sonne hat mit der UHA regelmäßige Versorgungslieferungen für die Ho-Rai ausgehandelt. Im Gegenzug wird sie mit seltenen Kunst- und Kulturobjekten beliefert. Andere Fraktionen oder das Kollektiv könnten dies als Weg in die Bergfestung missbrauchen. Geschieht dies: Isolation Ho-Rai: +2. Ansonsten gilt: Isolation Ho-Rai: -1, Macht Gefallene Sonne (SR2) und UHA: +1.

Kultur: Der Ho-Ra-Do lässt sich von den Vorzügen der Welten überzeugen, wenn sie ihm greifbar präsentiert werden (er ist ultrakonservativ und interessiert sich nur für Waffen und die Stählung der Menschen durch Katastrophen und Kriege). Gelingt das, Isolation Ho-Rai: -1.

Unternehmen: Ein Tourismusunternehmen beginnt Bergersteigungs- und Überlebenskurse anzubieten und das System monetär zu erschließen. Dies geschieht zum Missfallen der Ho-Rai. Isolation Ho-Rai: +1.

Verbrechen (benötigt Geheimes Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Betrugsfall: Das Syndikat weiß von den Frachtern Maske. Sie bereiten einen Großangriff auf die Bergfestung in 5 Zyklen vor. Gelingt er, werden Ho-Rai ausgelöscht und die Schwarzlichtwaffen-Produktion angehalten. Macht Maske: -2. Wird das Syndikat besiegt, Macht Syndikat: -1.

Betrugsfall: Agenten von Tor haben die Gefallene Sonne infiltriert und werden bei den nächsten Drehs den Weg zur Bergfestung sowie den Übergabeort der Maske herausfinden wollen. Gelingt das, wird Piratenüberfall ausgelöst. Isolation Ho-Rai: +2. Werden sie aufgehalten, Macht Gefallene Sonne (SR2): +1.

Terroranschlag: Benötigt Betrugsfall: Ho-Ra-Do soll

vor dem Großangriff ausgeschaltet werden, um die Ho-Rai mit Nachfolgestreitigkeiten zu ersticken. Gelingt das, nehmen die Ho-Rai bis zum Angriff keine Hilfe von Außen mehr an und Isolation Ho-Rai: +3.

Klan: Benötigt Macht Maske 2+ und Macht Gefallene Sonne (SR2) 2+: Es wird ein Bündnis vereinbart. Die Maske gründet einen Militärstützpunkt und wird von den Ho-Rai ausgebildet und diese werden von der Maske beschützt. Ab sofort erhält jede BS 3 Masken Begegnung und höher (Seite 892) als Nahkampfwaffe ein Ka-Ta-Ri und besitzt einen Nahkampfwert von 9 sowie alle Nahkampfmanöver. Macht Maske: +1, Macht Gefallene Sonne: +1

Banden: Benötigt Macht Maske 1+: Die Maske tauscht die Belegschaft der Gefallenen Sonne nach und nach mit loyalen Bandenmitgliedern aus. Blockiert das Ereignis Betrugsfall.

Gefängnis: Benötigt Banden oder Klan: Herrn Weiß wird Kooperation mit der Maske vorgeworfen und von der Kosme verhaftet. Ein großer Prozess beginnt. Gelingt er, wird die Gefallene Sonne aufgelöst und Isolation Ho-Rai: +3.

Religion

Glaubensrichtung: Benötigt Konvertierung: Ken-Shin verliert seinen Glauben an das Feuer. Er will die Verdammnis aufhalten und gründet die Mizu-Rai, die den Weg des Wassers gehen. Auch wenn er als Apostat gesehen wird, ist sein vorrangiges Ziel die Evakuierung von Ho-Ka-Mi. Löst Diskriminierung aus.

Diskriminierung: Benötigt Glaubensrichtung: Ho-Rai sind Mizu-Rai gegenüber offen feindselig. Wird nicht zwischen ihnen vermittelt, wird in 2 Zyklen Glaubenskonflikt ausgelöst.

Konvertierung: Benötigt Pilgerschaft. Kenshin sah 3+ Welten: Auf seinen Reisen ist Ken-Shin weltoffen geworden und wünscht von der Schönheit der Welten zu berichten. Löst Glaubensrichtung in 7 Zyklen aus.

Glaubenskonflikt: Benötigt Diskriminierung: Es kommt zum Blutbad. Es wird 1W6 gewürfelt:

1: die Bergfestung löscht sich gegenseitig aus, von den Ho-Rai existieren nur noch vereinzelt Überlebende, die Schwarzlichtwaffen-Produktion wird angehalten (Macht Maske: -2)

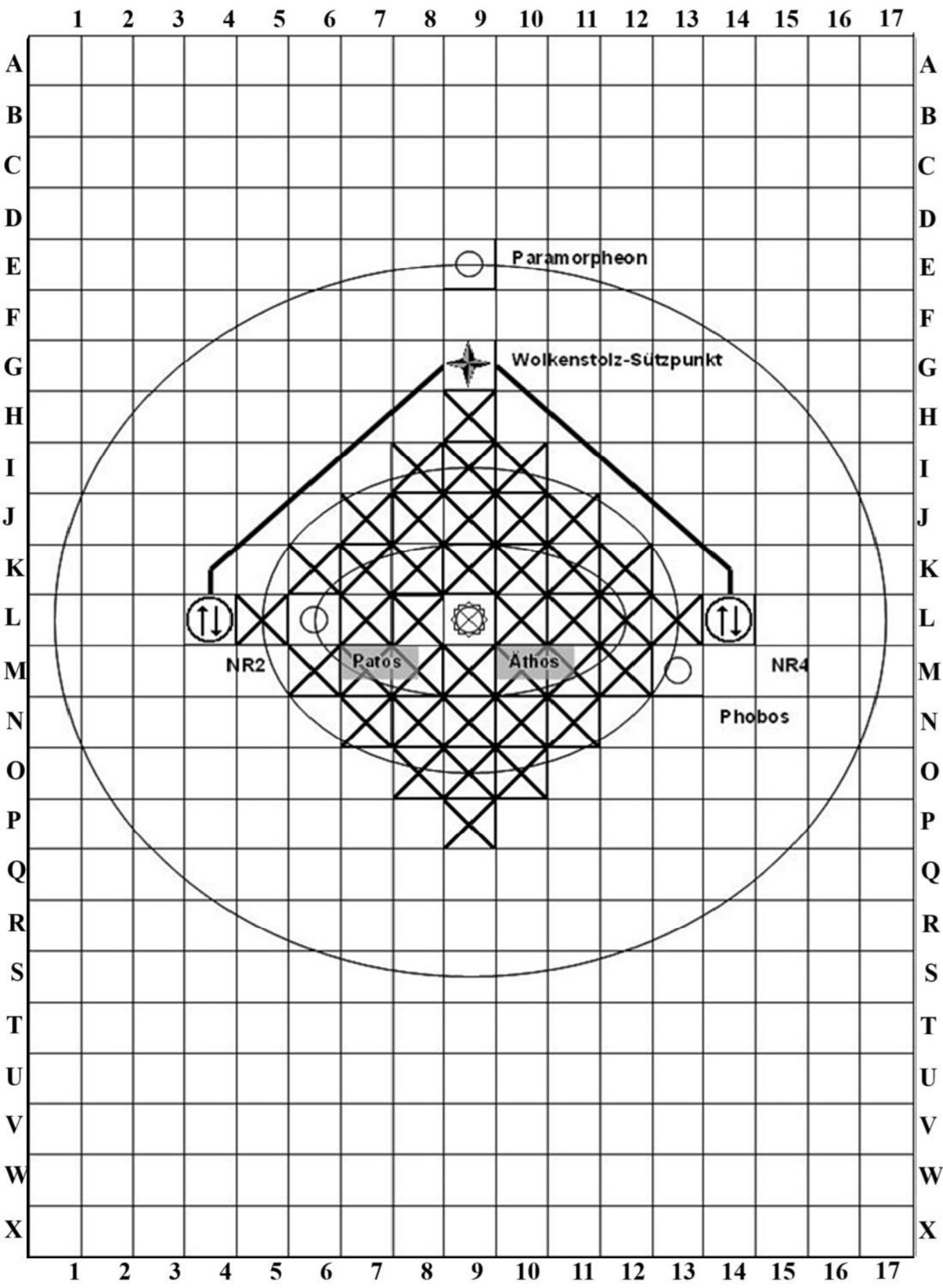
2-3: die Ho-Rai werden besiegt. Die Bergfestung wird evakuiert und die Mizu-Rai finden eine neue Heimat bei Macht Maske 1+: auf Telsios (Macht Maske: +1) oder ansonsten auf Ga-Ki-Ri (Macht Maske: -1, Macht UHA: +1)

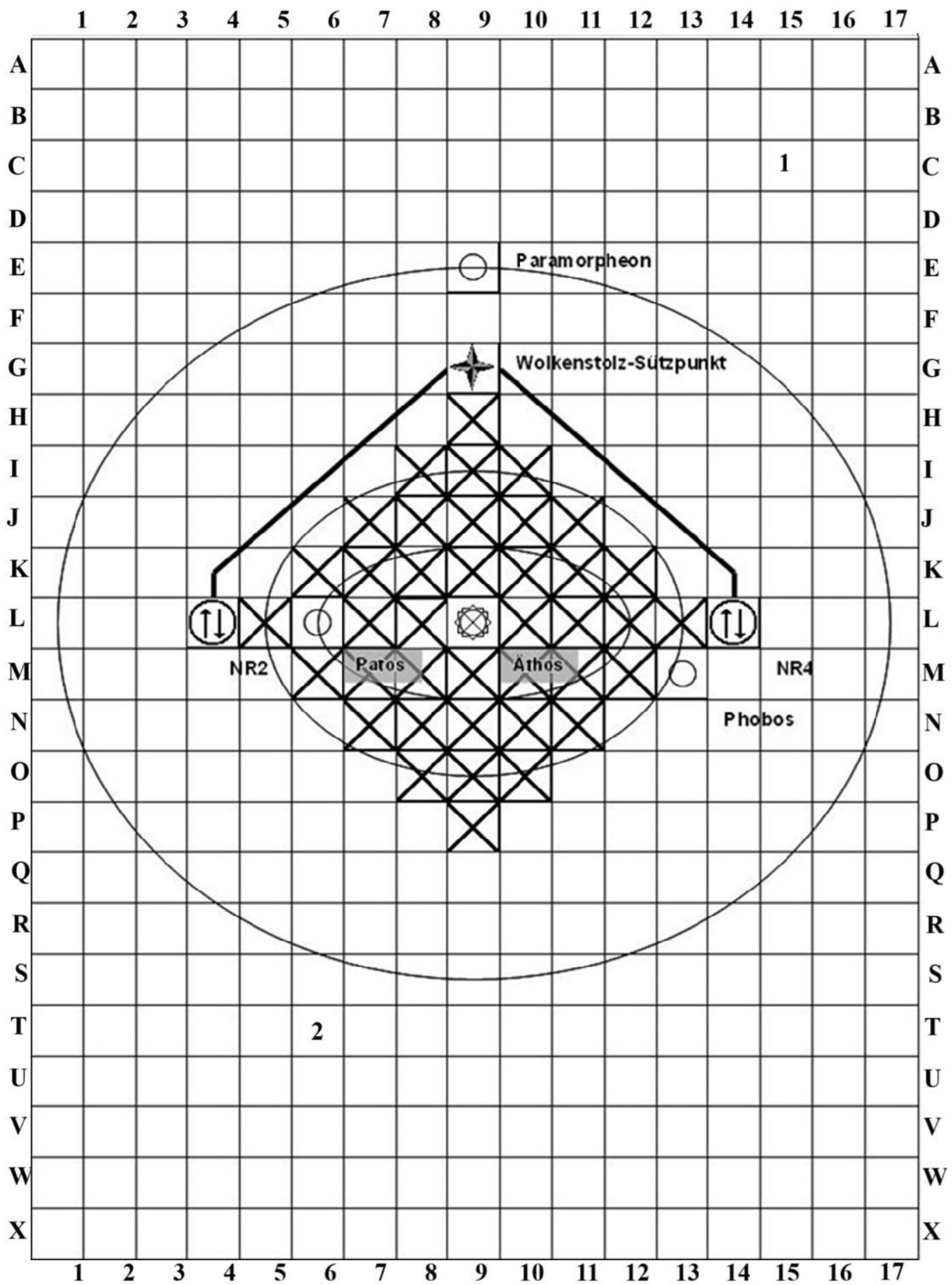
4-6: die Mizu-Rai werden besiegt. Ken-Shin stirbt und die Dinge gehen wieder ihren gewohnten Gang.

Pilgerschaft: Nicht möglich mit Isolation Ho-Rai 3+: Ein Ho-Rai namens Ken-Shin fragt nach einem Kollektiv, mit dem er reisen darf. Er will so viele verschiedene Welten wie möglich bereisen sowie die Menschen und ihre Verdammnis kennenlernen. Er ist freundlich, neugierig und empathisch.

Heilig: Benötigt Terroranschlag oder Glaubensrichtung: Bei Terroranschlag: Es wird ein neuer Ken-Sei, ein Schwertheiliger, berufen. Alle Ho-Rai werden ihm folgen, um die Erfüllung seiner Aufgabe sicherzustellen. Alle negativen Effekte von Terroranschlag werden negiert und der junge Ken-Sei ist fest entschlossen seine Heimat durch die Hilfe Verbündeter aufzuhalten. Isolation Ho-Rai: -2.

Bei Glaubensrichtung: Ken-Shin besiegt den Ken-Sei im Duell und der Dualismus von Feuer und Wasser wird etabliert. Isolation Ho-Rai kann nicht mehr höher als 1 sein. Ken-Shin wird zur Ikone des Regens.





Paramorpheon// Philosophenkönigtum // Unsicher // Wolken // Karg

Kurzbeschreibung:

Paramorpheon ist eine Welt, die immer mehr von Kristallen überzogen wird. Es hat sich eine Ansiedlung von Glänzenden gebildet, die abseits von jedem Recht handeln und walten. Die Gesellschaft ist in Reiche und Sklaven unterteilt. Die Kosme betritt das System nicht. Für die Sicherheit sorgen Verträge mit privaten Militärunternehmen und Piratenklänen.

Sicherheitskräfte

Die Verteidigungsflotte besteht aus einem Schlachtkreuzer, einem Trägerschiff, 2 Kreuzern, 4 Fregatten, 8 Korvetten, 100 Jägern und 50 Bombern mit dem Profil von Kosme-Schiffen.

Gesetze

-2 Audienzpflicht: Niemand darf ohne Einladung den Planeten betreten oder wird abgefangen.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Piratenbande	Eine kleine Bande aus 3 Jägern wartet im System auf Beute. Wenn das Kollektiv selbst im Verbrechen bekannt ist, fragen sie für 50% der Beute um Hilfe einen unbewachten Frachter zu überfallen. Er transportiert 60 LE Luxusgüter. Sie haben 1W10+10 Kampfrunden für den Überfall, bevor Wolkenstolz vor Ort ist.
2 Erweitertes Sperrgebiet	Um die Ankunft von Glänzenden vorzubereiten, darf das System nicht betreten werden. Das Kollektiv muss zurück durch das Tor fliegen, wenn es eine Bekanntheit unter 50 oder keinen Glänzenden besitzt.
3 Kristallkomet	Ein kristalliner Gesteinsbrocken ist von einem der ersten beiden Planeten abgebrochen und zieht nun mit einem Schweif seine Bahnen. Auf ihm herrscht eine hohe Strahlung, dafür gilt er als groß und reich.
4 Verirrter Frachter	Ein Frachter des Regens will seine Waren abliefern. Doch für gewöhnlich ist das nur Frachtern der Wolken gestattet. Die Sicherheitskräfte wollen ihn umdrehen lassen, doch er beschwert sich lauthals. Es werden verschiedene Stellen angerufen und der Vorgang zieht sich hin. Bis dahin kann das Systemangebot nicht genutzt werden.
5 Kristallsplitter	Durch einen seltenen Zufall entdecken die Sensoren des Kollektivs eine seltsame Kristallstruktur im Weltall. Sie ist winzig, kaum größer als eine Fingerkuppe. Wenn das Kollektiv den Kristall bergen kann und stetig mit Energie versorgt, wird er pro Zyklus wachsen. Die Regeln für das Wachstum finden sich auf Seite 291.
6 Torwache	In einem Viertel streiken die Sklaven. Das Kollektiv erhält 300 AWE, wenn es das Tor bewacht, bis die Sicherheitskräfte die Ordnung mit Waffengewalt wiederhergestellt haben. Bis dahin können bis zu 2 Schiffe kommen, die Frachter, Piraten, Medien, Touristen oder Glänzende sein können. Sie dürfen nichts von dem Vorfall erfahren.

Auftragsbeschränkung

Mit Bekanntheit mindestens 50: 2 Aufträge, keine leichten Aufträge, nur Wissenschaft-, Natur- und Gesellschaft-Aufträge

Ansässige Organisationen

Wolkenstolz - Schützt den Orbit und unterdrückt die Sklaven gegen eine gute Bezahlung.

Welle - untersucht die Kristalle und sucht ständig nach neuem Personal, um Proben zu sammeln oder sogar eine Expedition zu wagen. Die Einreiseregung erschwert das Vorhaben jedoch enorm.

Handelswaren - Angebot

Keine

Handelswaren - Nachfrage - benötigt Autorisierung		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Edelsteine	1W3+1	800+5W20
2 Gold	1W3+2	400+2W20
3 Hochtechnologie	1W3+4	332+1W20
4 Kunstobjekte	1W3+5	200+2W10
5 Luxusartikel	1W6+6	380+2W20
6 Platinmetalle	1W3+3	500+3W20

Handelsausrüstung

Allgemeinwaren (SE), Diplomatausrüstung (SE), Drogen, Gifte und Naturausrüstung (SM, nur Drogen), Drohnen (V), Drohnenmodifikationen (V), Kolonie (SE)

Nur betratbar mit der Gunst eines Glänzenden.

Bekannte Orte

Raumhafen Platolis

Er ist wohl der kleinste Raumhafen auf allen Welten. Seine Pforten werden nicht von einer Großstadt gesäumt und der allgegenwärtige Klang von Verladearbeiten und Triebwerken ist nur zu bestimmten Terminen zu hören. Denn er wird nur bei geplanten Ankünften hochgefahren. Dann treiben die Sicherheitskräfte die zweite Belegschaft unter den Brücken hervor und die Aufsehenden schicken sie in ihre Abteilungen.

Das Fundament des Raumhafens liegt in einem Krater. Darüber führen lückenlos zahlreiche Hochstraßen und Brücken zu den einzelnen Gebieten der Glänzenden. Die zweite Belegschaft wohnt und lebt in selbst gebauten Hütten im Schatten darunter. Tag und Nacht patrouillieren Sicherheitskräfte durch die einzelnen Viertel. Sie scheuchen Bettelnde auf und ignorieren Schlägereien. Es kam bisher öfter vor, dass sie von Betrunkenen angegriffen wurden und sich mit tödlicher Gewalt gewehrt haben. Sie werden deshalb gemieden und die Fenster und Türen schließen sich, wenn sie in der Nähe sind.

Es gibt nur eine minimale Versorgung und medizinische Betreuung. Das ist der Nährboden für Aberglauben. Die Menschen haben Angst vor Kristalliden und wünschen sich zugleich selbst einen Kristall, um den Zuständen entkommen zu können. Sie schieben Kristalliden die Schuld zu, denn sie sind die einzigen, auf die sie Macht ausüben können. Gleichzeitig aber verkaufen sie Kristallsalben und Glasstücke, die als Kristalle angepriesen werden. Sie bedienen damit den Wunsch, der Machtlosigkeit durch eine Art Zauberei entfliehen zu können. Der Umgangston ist rau und ohne Gnade. Frauen werden hier nicht gehalten. Außer einigen Knei-

pen, einem großen Bordell des Fasssthulla-Syndikats und den allgegenwärtigen Schwarzmarkt gibt es keine nennenswerten Einrichtungen.

Am Rande des Kraters beginnt das Forum. Es reihen sich Gärten, an kunstvoll verzierten Plätzen, hin zu einem großen Versammlungsort. Vor einem Ratsgebäude aus Marmor treffen sich die Willigen, um über die zukünftige Politik zu debattieren. Probleme zwischen verschiedenen Glänzenden werden hier auch thematisiert. Nach den Gärten folgen bereits die Ländereien der einzelnen Familien. Die handverlesene, erste Belegschaft holt jeweils die Gäste und Materialien vom Raumhafen ab. Die zweite Belegschaft hat so nie die Möglichkeit, den Krater zu verlassen.

Abrea, die blaue Zone

Bewirtschaftete Felder, kleine Gemeinden, die die erste Belegschaft beherbergen, künstliche Jagdwälder sowie individuelle Unterhaltungseinrichtungen füllen sporadisch die weiten, leeren Flächen. Jeder in diesem Gebiet könnte ein Gast der Familie sein und wird deshalb mit besonderer Herzlich- und Unterwürfigkeit von der ersten Belegschaft empfangen. Fremde können sich ohne Widerwillen Getränke, Speise und sogar das Personal nehmen. Die Angst Gäste und damit die Familie zu verärgern und zurück in die zweite Belegschaft gesandt zu werden, ist zu groß. Andere lassen ihr Gelände von privaten Sicherheitskräften überwachen. Die einzelnen Ländereien sind nur lose durch Markierungen getrennt und sehr nach dem Geschmack der Glänzenden gestaltet.

Tholin, die rosane Zone

Langsam wandelt sich die Umgebung. Die Luft fühlt sich feinkörnig an, das Auge erkennt in der

Entfernung schon das Schimmern der ersten Kristalle. Zuerst sind nur einige Blätter überzogen, dann ganze Pflanzen und wenig später bildet sich eine gläserne, Licht brechende Landschaft voller Schönheit. Filigrane Figuren fließen aus dem Boden, die verschiedenen Farbtöne des Lichtes malen ihre eigenen Gemälde und manche Kristalle vibrieren in einer sachten Melodie zum Wind. Tiere sind mit Kristallen bewachsen und essen weder, noch pflanzen sie sich fort. Stattdessen scheinen sie sich, während der langen Tage, nur zu sonnen. Sie sind nicht aggressiv, auch wenn ihre kristallinen Klauen gefährlich sein können.

Ogematus, die violette Zone

Nur Satellitenaufnahmen sind von einem ganzen Fünftel der Planetenoberfläche bekannt. Alle Expeditionen hierher sind bisher gescheitert oder für immer verschwunden. Die Luft ist so grobkörnig, dass sie nicht mehr geatmet werden kann. Der Boden scheint alle Mineralien verloren zu haben und es bleibt nur noch schwarzer Sand. Stürme sind, aufgrund der rasiermesserscharfen Splitter, tödlich. Hier beginnt nach langer Strecke irgendwann das Selentolipsum. Das ist ein Kristallgebirge, hinter dem sich der Krater befindet, in dessen Zentrum der Mutterkristall hervorragt. Zur violetten Zone gehören auch Teile der lysäischen See und das, mit kristallinen Riffen und Untiefen durchzogenen, Stagy. Die Inselkette, die nur aus Kristallen besteht, bildet in sich nochmals ein eigenes Binnenmeer. Kristallberge erhitzen das Wasser zu undurchdringlichen Nebelbänken. In dieser Nebelsee wird der zweite Mutterkristall vermutet.

Bekannte Personen

Leif Taldyrson, Wolkenstolz-Kommandeur

Der gesprächige und kluge Swörthbjorn, mit den goldenen Haaren, kommandiert das private Militärunternehmen Wolkenstolz. Er erzählt gern von seiner Truppe und besitzt eine feste Meinung.

- Besonderheit: Er kann das Kollektiv, bei Entscheidung der Spielleitung, wenn die Bekanntheit mindestens 50 erreicht hat oder mit Kontakte: Glänzende, zu einer adligen Audienz autorisieren.

Epharkles der Philosophenkönig

Sein Körper ist muskulös und sein Verstand scharf. Ob er Philosoph oder Tyrann ist, soll die Nachwelt entscheiden. Doch solange er herrscht, gelten die Gesetze seiner Ideen.

- Besonderheit (Gunst): Entscheidet darüber, wer bleiben darf und wer Land erhält

- Ausbildung (Gunst): 13 Lehren, 10 Menschenkenntnis, 13 Philosophie, 12 Strategie

Inaqukwe Quintak, Expeditionsleitung

Die ruhige und neugierige Quotel organisiert die Labore von Welle und sucht stetig nach neuen Expeditionsinteressenten. Sie greift dabei auf alles zurück, was sie nutzen kann. Denn die Frage nach

der tatsächlichen Intelligenz der Kristalle muss geklärt werden.

- Auftrag: Einen Weg zu den Mutterkristallen zu finden ist ein Auftrag über Dekaden und mehrere Spielabende. Er kann wie ein Reisezyklusebuch geführt werden. In jedem Zyklus muss ein Hindernis überwunden werden. Dabei wird Verpflegung und Wasser immer knapper und die Erschöpfung immer größer. Außerdem muss das Kollektiv auch den Rückweg mit einplanen.

Splitterstürme, gleißende Reflexionen der überheißen Sonne, aggressive Tiere, die über den Pfad wachen, die poröse und einsturzgefährdete Erde, das Ersticken ohne geschlossenen Atemkreislauf, die zunehmende Kristallisierung der Charaktere, die wachsende Beschädigung an Ausrüstung und Fahrzeugen durch Splitter, die psychische Belastung der kristallinen Einöde und das Selentolipsum mit seinen hochragenden, glatten Wänden und unbegehbaren, scharfkantigen Pfaden bilden gewaltigen Herausforderungen. Das Ziel ist die Existenz des Mutterkristalls zu bestätigen. Der Lohn für eine solche Expedition wäre die Bezahlung von 10000 AWE, +20 Bekanntheit und der Vorteil: Berühmt.

Geheimnisse

1: Auf dieser Position befindet sich ein einsamer, kristallisierter Asteroid. Ihn zu erforschen erzeugt 5 A-FP (Seite 560) und schaltet die Forschung der Regenerativpanzerung frei. Sie kostet 10 A-FP und hüllt die derzeitige Panzerung in einen Kristallmantel. Für jede freie Energie, die am Beginn der Kampfrunde für ihn ausgegeben wird, regeneriert sich sofort die gleiche Anzahl an PP der aktuellen Panzerung. Die Regenerativpanzerung erzeugt allerdings +20% Masse der aktuellen Panzerung zusätzlich.

Die vollständige Erforschung zeigt zudem auf, dass der Asteroid durch eine kontrollierte Kristallisierung entstanden ist. Er wurde gezielt durch ein Kristallprojektil beschossen. Mit zusätzlichen 2 A- oder P-FP oder einer Sternennavigation-Probe (BI, BI, IZ, IZ) erschwert um -6 kann das Kollektiv die Flugbahn zurückverfolgen und Position 2 entdecken.

2: Es handelt sich um eine metrit getarnte (es wird Sensorstärke 7 oder die Flugbahnberechnung aus Position 1 benötigt) Forschungsstation von Tor. Bei Entdeckung und ohne Zugehörigkeit: Tor eröffnet sie sofort das Feuer mit 2 **Resonanzgeschützen**: Erster Feuermodus: 0P, SF: 1, OR: 6, K: 1, M: 3, E: 4, Exotisch, Illegal, Schwer. Das Ziel erhält bei einem Treffer zusätzlich Pz: +1 und verliert Ges: -1. Dieser Effekt verdoppelt sich jede Kampfrunde, bis die Kristalle keine Energie mehr durch das Zielschiff erhalten. Regenerativpanzerung erzeugt eine Immunität gegen die Waffe.

Zweiter Feuermodus: Pro zusätzlicher Pz durch diese Waffe erleidet das Ziel: 5E mit Anti-Fahrzeug und Gebäude: 10E, Streuung: Krater, Tödlich 1: Fahrzeuge und Gebäude.

Die Station erschafft Kristallhybriden (Agenten von Tor mit dem Vorteil Kristallid, die die Kristalle vollständig kontrollieren können) und ist eine unersetzbare Waffenproduktionsanlage. Bei einem Angriff erscheint innerhalb 1 Wanne eine Tarnflotte von Tor. Die Zerstörung der Station erzeugt Macht Tor: -1.

Militär

Manöver: Benötigt Personen und erfolgreiche Untersuchungskommission: Der Hohe Rat entsendet die Kosme, um die Zustände unter den Brücken zu beenden. Die Kosme wird überraschend von Wolkenstolz und einer Tarnflotte von Tor angegriffen. Ist Macht Tor gleichgroß oder größer als Macht Kosme, wird Tor gewinnen. Die Kosme kann das System nicht mehr angreifen und verliert Macht Kosme: -1. Gewinnt die Kosme wird Wolkenstolz vertrieben und die Menschen befreit. Macht Kosme: +1, Macht Tor: -1 und Rebellion +3. Löst Gefechte aus.

Operation: Auf eine Agentin der Maske wird ein Kopfgeld von 1000 AWE ausgesetzt. Sie wurde dabei gesehen, wie sie unter den Brücken den Widerstand aufbaut. Überlebt sie: Rebellion: +1.

Gefechte: Benötigt Rebellion 3+: Die Rebellion erreicht den Palast des Philosophenkönigs. Mit Macht Tor 3+ wird die Menge in einem Blutbad von Resonanzwaffen dahingeschlachtet und die Rebellion scheitert. Tor übernimmt dann die Kontrolle über den Planeten (Macht Tor: +1). Ansonsten wird der Philosophenkönig gestürzt und die Adligen vertrieben und Paramorpheon wird zu einer Demokratie, die gegen die Kristallisierung ihrer Welt ankämpft. Macht Tor: -1. Dieses Ergebnis tritt mit der Kosme-Unterstützung immer ein.

Führung: Benötigt Macht Philosophenkönig (NR3): 1+: Der Philosophenkönig lädt in sein Odeon zu einem Symposium über die Natur des Menschen und seine Vervollständigung durch die Kristalle ein. Gesandte Tors sind auch anwesend. Verläuft die Debatte zu Gunsten von Tor, beginnen öffentliche Metamorphosen. Alle Feindgruppen von Wolkenstolz erhalten den Vorteil Kristallid. Die Kristallisierung wird durch die Forschung Tors kontrollierbar und salonfähig gemacht. **Militärblockade:** Sobald die Macht Tor 3+ oder Macht Philosophenkönig (NR3) 3+ hoch ist, wird das System vom Rest des Regens isoliert. Rebellion: +1.

Zivil

Freizeit: Der Adel lädt zur Jagd gegen ein Wesen mit 15 Evolutionspunkten und Kristallfähigkeiten (Seite 291, 329) ein. Mit Zugehörigkeit: Schwan oder 40+ Bekanntheit darf das Kollektiv gegen einen Glänzenden mit seinem Gefolge antreten. Wer das Wesen zuerst erlegt, bekommt die Trophäe und Gunst (frei wählen): +1.

Personen: Benötigt Rebellion 1+: Die Sklaven haben es geschafft, eine verschlüsselte Botschaft nach draußen zu senden. Sie suchen ein Medienkollektiv, was die Zustände unter den Brücken dem Hohen Rat zeigt. Gelingt das, sendet der Hohe Rat eine Untersuchungskommission. Wird diese fündig, Macht Philosophenkönig (NR3): -1, Rebellion: +1.

Fest: Benötigt Kultur: Das violette Fest wird eingeführt, um diese zu präsentieren. Partielle Kristallisierungen gehören hier zur Ästhetik. Die Kunst und Kultur wird von den Kristallen und ihren schier endlosen Anwendungsmöglichkeiten durchdrungen. Gebäude, Skulpturen und ganze Mechanismen werden durch die Kristalliden mühelos erschaffen. Tor nutzt diese Entwicklung, um ihre Fortschritte am Menschen in Masse studieren zu können. Macht Tor: +1.

Handelskarawane (benötigt Geheimes Wissen): Ein mit 2 Korvetten, 4 Jägern und 2 Bombern bewachter Frachter erreicht das System. Er hat Sklaven geladen und bietet sie zum Verkauf (Seite 582).

Kultur: Benötigt Führung und Debattensieg Tors: Immer mehr Menschen nehmen die Kristallisierung als

Verbesserung ihres Lebens wahr. Es findet ein gesellschaftlicher Umschwung statt, der die Leute abhängig von den Kristalllieferungen des Philosophenkönigs macht. Macht Philosophenkönig (NR3): +1

Unternehmen: Benötigt Kultur und Macht Tor 2+: Tor investiert massiv, um Kristallproduktionsanlagen und Militärstützpunkte auf Paramorpheon zu errichten. Es beginnt eine regenweite Werbekampagne für Kristallprodukte. Sie sollen die Stimmung für eine Legalisierung der Kristalle ermöglichen. Gelingt sie: Macht Tor: +2. Tor wird die Menschen abhängig von Kristallprodukten machen. Ab nun kann es jeden Kristallkonsumenten aus einer hohen Distanz mit Resonanzwaffen töten.

Religion, Verbrechen, Wissenschaft, Technik
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Gesellschaft

Gesetze: Der Philosophenkönig erklärt alle illegalen Güter, Waffen und Ausrüstungsgegenstände im Namen der Wissenschaftsfreiheit für legal. Seine Leibwache erhält so illegale Schwarzmarktwaffen. Macht Philosophenkönig (NR3): +1.

Allianz: Benötigt Operationen und die Agentin muss überlebt haben: Die Maske deklariert, dass die Bevölkerung unter den Brücken unter ihrem Schutz steht. Es wird ein diplomatisches Treffen mit den Philosophenkönig organisiert. Ist die Macht Maske gleich oder größer der Macht Philosophenkönig (NR3) kann sie sich durchsetzen. Die Sklaven werden befreit, erhalten avanta Lebensbedingungen und die Kristallisierung der Bevölkerung endet. Dann Macht Maske: +1, Macht Philosophenkönig (NR3): -2, Macht Tor: -1. Rebellion wird 0 und kann nicht weiter ansteigen. Ist die Bedingung nicht erfüllt, wird die Botschafterin der Maske gefangen genommen. Rebellion: +1 und löst, wenn möglich, Gefechte aus.

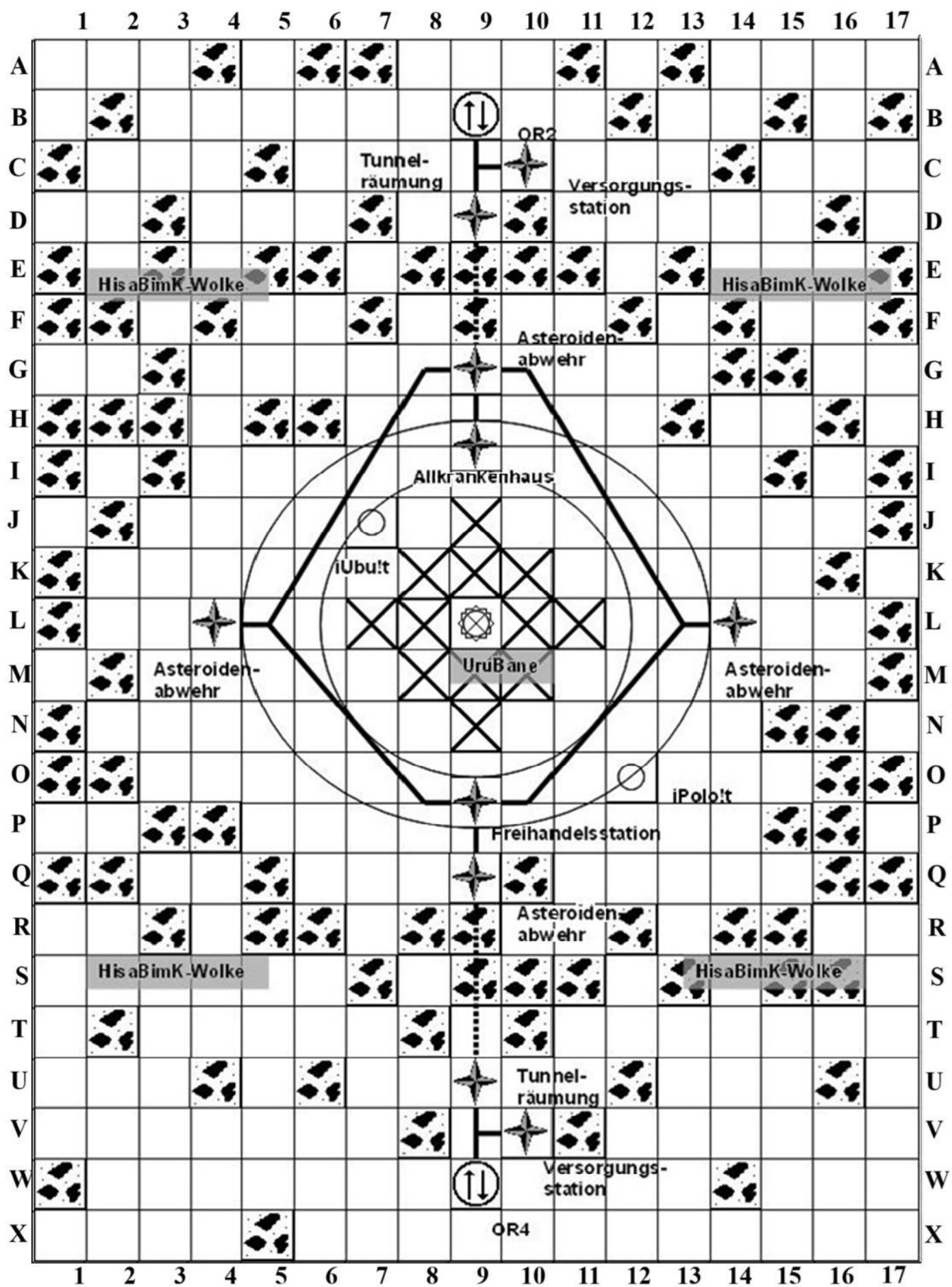
Wirtschaft: Durch Sklavenverkäufe teilt der Philosophenkönig und herrscht. Die Lebensbedingungen unter den Brücken verbessern sich durch großzügige Investitionen. Rebellion: -1.

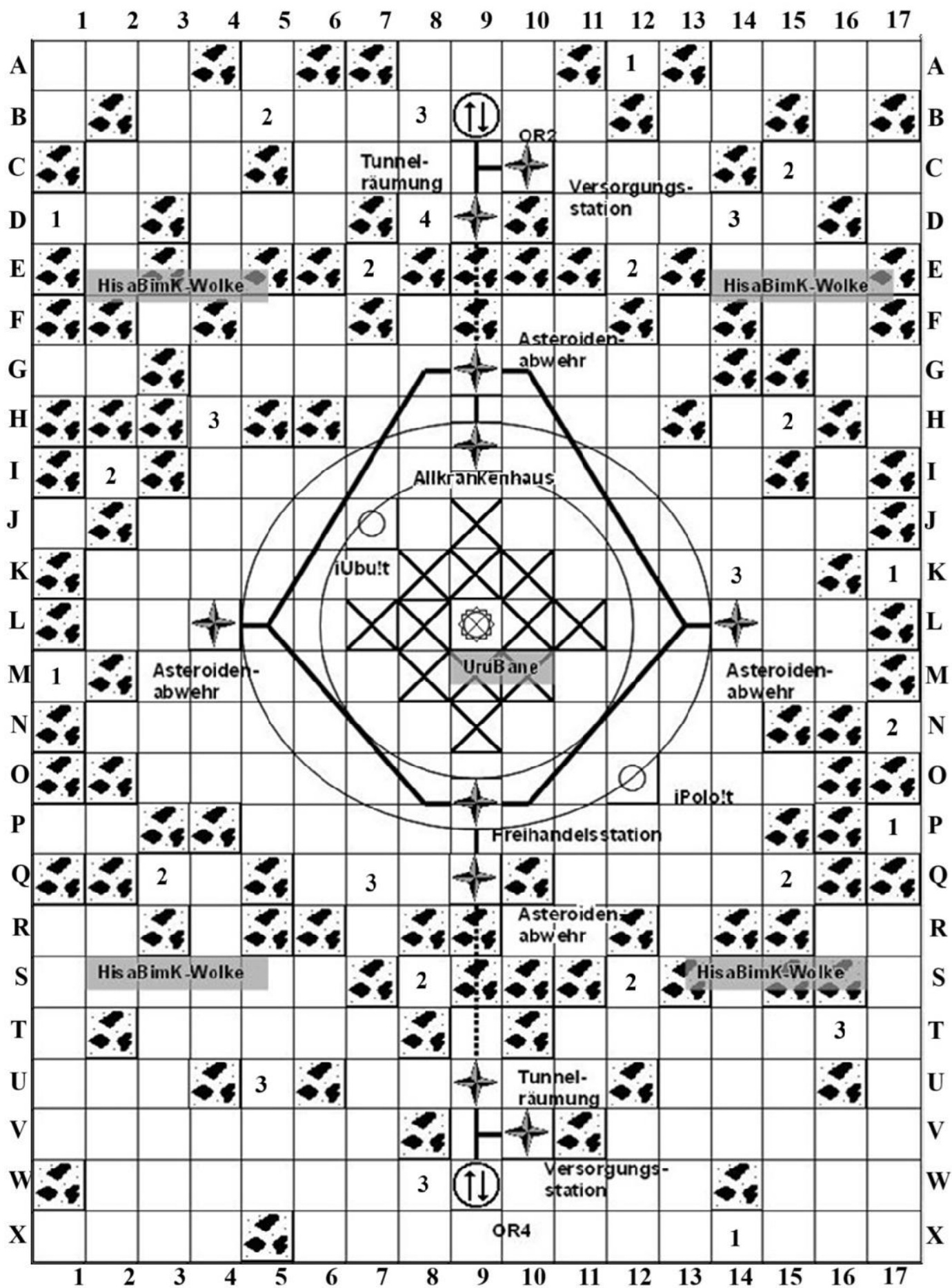
Skandal: Benötigt Politik: Die Gräfin Custodia empfindet den Philosophenkönig als unwürdig. Sie fordert ihn zu einem intellektuellen Wettstreit heraus. Beide werden sich vor einem Plenum zur Frage der Gerechtigkeit messen. Gewinnt Gräfin Custodia, unterstützt sie die Rebellen. Rebellion: +3 und löst Gefechte mit dem Ergebnis aus, dass die Gräfin den Platz des Philosophenkönigs einnimmt.

Gewinnt der Philosophenkönig, wird der Erfolg von Politik doch noch ausgelöst.

Politik: Benötigt Glänzende und Macht Philosophenkönig (NR3) 3+: Ziel des Philosophenkönigs ist es eine Utopie zu schaffen, in der jeder seinen Platz hat. Ein großes Gipfeltreffen zur Umsetzung dieses Plans wird einberufen. Tor und die Gräfin Custodia nehmen teil. Überzeugt der Philosophenkönig sie, wird seine Vision Realität. Tor kontrolliert durch Kristalle die Sklaven, die Gräfin stellt die Geldmittel bereit und der Philosophenkönig baut sein Paradies für den Adel. Rebellion wird und bleibt 0. Macht Schwan und Tor +1. Der Philosophenkönig gehört nun zum Vorstand von Tor. Er wird das Bindeglied zwischen Schwan und Tor. Scheitert er, wird Skandal ausgelöst.

Glänzende: Benötigt Kultur: Gräfin Custodia ist gekommen, um die Kristallkunst zu bewundern. Sie unterstützt den Gang der Ereignisse. Macht Philosophenkönig (NR3): +1.





iPolo!t// Demokratische Oligarchie // Friedlich // Regen // Ergiebig

Kurzbeschreibung:

iPolo!t gehört ganz den Wanda. Beide Planeten liegen versteckt hinter der HisaBimK-Wolke. Die sehr weit voneinander entfernten Tore befinden außerhalb von ihr. Sie wurden lange Zeit gar nicht beachtet. Das System ist eines der wenigen, welches im Regen geplant kolonisiert wurde. Es besitzt eine gute Infrastruktur, Asteroidenabwehrmaßnahmen und das einzig bekannte Allkrankenhaus des Regens.

Sicherheitskräfte

Eine Fregatte, 3 Korvetten und 20 Jäger und 10 Bomber der Kosme sind bei den Toren stationiert.

Zwischen ihnen patrouillieren 2 Geschwader aus je 3 Jägern. Außerdem schützt die Wanda-Flotte als mobile Einsatztruppe beide Planeten vor möglichen Einschlägen.

Gesetze

+1 Lebensrettungspflicht:

Rettungsschiffen ist sofort und unaufgefordert Platz zu machen. Bei Gefahr für Leib und Leben ist jeder in der Nähe verpflichtet zu helfen.

-3 Kleinschiffparagraph:

Schiffe mit weniger als 20 Masse dürfen nur in Geschwader oder einer Karawane die HisaBimK-Wolke betreten.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Asteroidenschwarm	Ein Schauer von kleinen Gesteinsbrocken rast auf das Kollektiv zu. Es muss eine Pilotenprobe (WA, GE, IN GE) -3 bestehen. Für jeden Misserfolg erleidet das Schiff einen 1W3 Treffer mit 1W20+5 Projektilschaden, Panzerbrechend 1.
2 Unfall	Ein Asteroid trifft einen Frachter oder zwei Schiffe kollidieren. Aufgrund der Lebensrettungspflicht muss das Kollektiv eingreifen.
3 Seltsame Signale	Aus der HisaBimK-Wolke empfängt das Kollektiv an einer Stelle seltsame Signale. Es klingt wie ein unterbrochenes Notsignal oder lassen sich unterbrochene Hitzesignaturen messen. Es wird mit 1W6 gewürfelt. 1-2: 2 Piraten-Jäger und 1 Piratenkorvette beim Raubbau 3-4: ein altes Notsignal eines längst geplünderten Frachters 5-6: eine Gesteinsanomalie, die 1 LE Forschungsobjekte einbringt
4 Rettungsschiff	Eine Karawane aus dem Kriegsgebiet trifft gerade ein und bringt Verletzte in das Allkrankenhaus. Alle müssen ihr Platz machen.
5 Jagdbeginn	Die Jagdsession hat begonnen. Wer in den nächsten Zyklen das größte, gefährlichste oder schönste Tier erlegt und als Trophäe dem Komitee zeigt, erhält 1000 AWE und +4 Bekanntheit. Für den Sieg muss die Trophäe 1W10+10 Evolutionspunkte wert sein.
6 Edelmuth-Seminar	Die medizinische Elite trifft sich in einem offenen Seminar. Das Kollektiv kann für 300 AWE teilnehmen und zwei der folgenden Fertigkeiten zu den halben Kosten steigern: 14 Erste-Hilfe, 13 Medizin, 12 Pharmazie, 11 Psychologie

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, Keine Militär- oder Verbrechen-Aufträge

Ansässige Organisationen

Reinmetall - Das größte Rüstungsunternehmen der Wolken überwacht die Asteroidenabwehr.

Kosme - Eskortiert die Rettungsschiffe und bewacht vorschriftsgemäß die Tore.

UHA - Die Handelsallianz baut frei Erze ab und erwirbt hier günstig pharmazeutische Produkte.

Xolo!tWa - Der regenweite Rettungsdienst der Wanda hat hier seine Heimat

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Alkohol	1W6+5	88+1W6
2 Biologische Sondergüter	1W3	552+1W10
3 Drogen	1W3	400+1W20
4 Hochtechnologie	1W6+3	260+1W6
5 Pharmazeutische Produkte	1W10+12	324+1W6
6 Tiere	1W6+4	180+1W10

Handelswaren – Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Energie	1W20+14	34+1W10
2 Helium 3	1W10+5	41+1W3
3 Optronik	1W3+5	210+1W10
4 Robotronik	1W6+5	415+1W10
5 Wasser	1W20+16	17+1W6

Handelsausrüstung

Deeskaltationswaffen (SE), Drogen, Gifte und Naturausrüstung (SM), Forschungsausrüstung (S), Kolonie (SM), Nahkampfwaffen (SM), Schiffsausrüstung (V), Tierausrüstung (SM)

Ausbildung

Kampfsanitätszentrum: Angehörige der Kosme oder Kollektive mit mindestens 40 Bekanntheit und nur positiven Rufprädikaten dürfen an bestimmten Ausbildungen der Xolo!tWa, für 50 AWE pro Ausbildung, teilnehmen - 10 Erste Hilfe, 9 Medizin, 8 Nahkampfwaffen, 9 Taktik, 7 Überleben

Nahkampfmanöver: Defensiver Angriff, Finte, Fließende Mensur, Gegenangriff, Klingenwand, Präzisionsschlag, Verteidigungshaltung,

Fernkampfmanöver: Feuerhagel, Hüftschuss, Verlangsamen

Dörfer: wenn sich das Kollektiv das Vertrauen einer Familie eines Jagddorfes erarbeitet hat, nimmt es sie gern mit auf die Jagd. Die Bedingung für die Fertigungssteigerungen ist je eine erfolgreich erlegte Beute - 10 Befreiung, 9 Fahrten lesen, 9 Ökologie, 8 Orientierung, 8 Schleichen

Ältesten: Wenn das Kollektiv eine Dekade in den Dörfern lebt, lernt es die Gesänge, Sagen und Körperriten von selbst kennen und darf pro Dekade steigern - 8 Kunstfertigkeit, 11 Legendenkenntnis, 10 Lehren, 11 Philosophie, 8 Planetologie, 9 Politik

Universitäten - in den Wanda-Universitäten kann in vielen Kursen gebührenpflichtig gelernt werden. Für 15 AWE mal der neuen Fertigungsstufe kann sich hier eingeschrieben werden –

11 Anthropologie, 9 Biologie, 11 Erste Hilfe, 8 Geschichte, 12 Medizin, 10 Pharmazie

Bekannte Orte

Orbitalgärten und Allkrankenhaus Sambe

Es war ein Versprechen an den Himmel und erblühte zum größten Rettungs- und Notfallprojekt des Regens. Sambe ist die größte und metriteste medizinische Einrichtung, die bisher gebaut wurde. Ihre Notfallbuchten können bis zu zwölf Rettungsschiffe gleichzeitig fassen. Hunderte von Ärzten behandeln zyklisch Tausende von Patienten aus allen Teilen des Regens. Ihnen stehen dabei

alle neuen und altehrwürdigen Methoden sowie Geräte zur Verfügung. Die Wanda besitzen eine lange Tradition der alternativen Heilpraxis. Krankheiten und Leiden, die mit metriter Medizin als unheilbar gelten, können durch Kräuterkuren oder gezielte Punktierung behandelt werden. Zu diesem Zweck züchtet das Krankenhauspersonal in weiten Glaskuppeln unter dem Feuer der Sonne einzigartige Pflanzen. Sambe ist unpolitisch und die Kosme darf Patienten während ihres Besuches

oder kurz danach nicht in Gewahrsam nehmen.

iUbu!t

Trockenheit, Hitze, Savannen und ein zentraler Wüstenstreifen zeichnen den sonnennahen Planeten aus. Die Wanda waren jedoch schon immer, durch ihre Pigmentierung und traditionsreiche Geschichte, auf solche Klimate angepasst. Sie sehen den Planeten sogar als Rückbesinnungsort an die alte Zeit. Er ist für sie ein Platz an dem Menschen und Geister noch frei sein können. Demzufolge ähnelt der Besiedlungsplan historischen Aufzeichnungen und Rituale sind weit verbreitet. Viele, eng in einem Handelsnetz miteinander verbundene, Dörfer erstrecken sich über die Ebenen. Jedes bildet davon einen Klan und ist gleichzeitig Teil einer größeren Abstammungslinie. Anders als früher plagt die Dörfer keine Subsistenz. Die Kinder können in Schulen gehen und werden nie das herzliche Dorfleben vergessen, in dem sie alle aufeinander angewiesen waren, um zu jagen, zu singen und zu leben. Selbst Fremde werden warm aufgenommen und können sich den Ritualen und Jagdgemeinschaften anschließen.

iPolo!t

Inselketten, ein feuchtheißes Klima und ein zentraler Tropengürtel prägen den Planeten. Große Städte entwickelten sich hier, die im Og!bunbun-Stil erblühen. Muscheln reinigen das Abwasser, Algen erzeugen Strom, turmhohe Glasbäume beherbergen tausende von Pflanzen, die mit Treibdomen ein urbanes Ökosystem bilden. Das rein Technoide wird in der Kunst als dunkle Maschine, die Geister verzerrt, sie dem Wahnsinn übergibt und die Welt mit Gefahren überschwemmt, abgestoßen. Fortschritt muss mit der Einbindung der Welt, nicht als ihre Ablehnung und Neukonstruktion, einhergehen. Deshalb harmonisieren Stadt und Natur hier miteinander.

Bekannte Personen

Viktor von Karlsbach, Reinmetall-Gesandter

Stolz, wohlstandsgenährt und selbstbewusst präsentiert sich der adlige Gesandte, vom größten Rüstungsproduzenten der Wolken. Die Asteroidenabwehr ist teuer und muss gewartet werden. Genau dafür ist er zuständig.

- Auftrag: Eliminierung eines Asteroiden, bevor er ein Tunnelsegment beschädigt, wird unter schweren Auftragsbedingungen vergütet. Der Asteroid splittert bei Beschuss in kleinere Fragmente auf.

- Beahlt für jede Titanmetalle-Lieferung (max. 20 in einer Dekade) 300 AWE.

Shango BahaBi, Xolo!tWa-Leitung

Der alte Wanda, mit den silbergrauen Haaren, besitzt immer noch einen muskulösen Körper, doch er ist schon lange nicht mehr im Dienst. Jetzt verwaltet er die Einsätze seiner Kampfeinheit.

- Besonderheit: Für 300 AWE pro Person kann das Kollektiv zu irgendeinen Zeitpunkt die Xolo!tWa

rufen, die sie aus der Krisensituation rauskämpft und ins Allkrankenhaus bringt. Sie benötigt für jedes System 1W10+15 Vasen/ Kampfrunden um einzutreffen. Selbst scheinbar Tote haben eine 50% Wahrscheinlichkeit noch reanimiert zu werden.

Eluga WonGa, Pan!Dama Sprecher

Der neue Kult, der in den Wüsten von iUbu!t seinen Ursprung und sich über die Planeten verteilt hat, preist die Tradition. Ihr wortgewandter und resoluter Sprecher wirbt um Jugendliche mit einer innigen Form des Männlichkeitsritus. Noch ist unklar was genau damit gemeint ist, die Kosme vermutet jedoch dahinter den Bruch des Allgesetzes der genetischen und kybernetischen Reinheit.

Besonderheit (Gunst): wenn das Kollektiv selbst einen Wanda oder mindestens ein religiöses und ein kriminelles Rufprädikat besitzt sowie die Pan!Dama findet (**Position 1**), dürfen sie sich ihnen anschließen. Mit Zugehörigkeit: Pan!Dama kann das Kollektiv ihre Körper genetisch modifizieren lassen. Jeder Eingriff kostet pro Evolutionspunkt (EvP) 100 AWE, wird vererbt und gilt als Stigma. Jeder Eingriff ist möglich, solange ein entsprechendes Gen in der Welt existiert. Zur Hilfe können EvP auf Seite 329 verwendet werden.

Geheimnisse

1: Die Pan!Dama sind Nomaden, wie ihre Vorfahren. Sie ziehen jeden Zyklus zur nächsten 1 im Uhrzeigersinn. Ihre erste Position wird mit 1W6, wobei 1 die nördlichste Position ist, ausgewürfelt. Dort treffen sie auf Eluga WonGa. Die Kosme würde für Beweise, dass er und seine Organisation die Allgesetzte der genetischen und kybernetischen Reinheit gebrochen hat, für einen Profi-Auftrag bezahlen. Der Pan!Dama-Sprecher selbst besitzt keine genetischen Modifikationen, anders als die Jungen, die er, seiner Meinung nach, zu Männern gemacht habe. Er ist sehr konservativ und befragt vor jeder wichtigen Entscheidung seinen Schamanen, der Kontakt mit den Ahnen aufnimmt. Sein Ziel ist die Begleichung der sogenannten Blutschuld, die auf das Wirken des Kaiserreichs der Hostati und dem Völkermord an den Wanda zurückgeht.

2: Prospektoren, die derzeit 1W10+5 LE folgenden Mineralien geladen haben: 1W6 würfeln: 1-2: Erze, 3-4 Titanmetalle, 5-6 Platinmetalle. Bei einem Angriff wird die nächste Kosme-Patrouille informiert.

3: Eine Kosme-Patrouille aus 3 Jägern.

4: Hier ist das mobile Ausbildungszentrum Xolo!tWa. Besitzt das Kollektiv keine negativen Rufprädikate und 30+ Bekanntheit, kann es sich ihnen anschließen. Die Leistungen von Shango BahaBi gelten ab dann für jeden Auftrag und sind kostenfrei. Allerdings muss das Kollektiv jeden 3. Zyklus einen seiner Aufträge erfüllen.

Militär, Natur, Verbrechen, und Technik
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Zivil

Freizeit: Es wird eine heilige Jagd ausgerufen. Die erste Person, die das Jagdtier mit 5W6 Evolutionspunkten (EvP) erlegt, erhält den Trophäenwert x2 (Seite 329) und die EvP durch 7 in Gunst bei einer Fraktion der Wanda, denen die Trophäe geschenkt wird.

Personen: In Sambe wird ein Patient mit Genmodifikationen eingeliefert. Die Kosme fordert die Auslieferung und den Ärzten fehlt die für eine Forschung. Sie können nur die Leiden des Genschocks lindern. Die Behandlung erfordert 5 M-FP (Seite 209). Gibt das Kollektiv diese aus, erforscht es eine universelle Gen-Therapie, die die Modifikationen sich zurückentwickeln lassen. Pharmakonzerne bieten 3000 AWE für das Patent der Gen-Therapie. Macht Pan!Dama (OR3): -1.

Fest: Überall im System finden Besessenheitsrituale statt. Die Geister der Masken ergreifen besitzt von den ihren Tragenden. Es geht nun darum, die Geister der Masken zu besänftigen und zum Dank ihre Maske zu erhalten. Der Maskentausch steht im Zeichen interportaler Freundschaft. Besonders wertvolle Masken mit geschichtssträchtigen oder herausfordernden Geistern erzeugen +1 Gunst bei allen Fraktionen der Wanda.

Handelskarawane: Es wird eine große Krankenkawane aus Superior und der Krieverse organisiert. Tausende Patienten sind auf dutzenden Schiffen untergebracht. Jedes der Schiffe ist voller wertvoller, medizinischer Güter (60 LE pharmazeutische Produkte). Der Begleitschutz ist mit 2 Seele-Jägern (Söldner-Schema) pro Schiff jedoch sehr schwach.

Kultur: Benötigt Macht Pan!Dama (OR3): 2+: Die Leopardenhäute, alte Medizinleute, denen es einst gelungen war, einen Leopard zu häuten, treffen sich zu einer Versammlung. Wer 10+ Gunst bei einer Fraktion der Wanda besitzt, kann hier kostenfrei Erste-Hilfe 9, Legendenkenntnis 12, Orientieren 11, Nahkampfwaffe 10, Überleben 12 steigern.

Unternehmen: Ärzte und Biologen von Welle wollen die ehrenwerte Arbeit des Allkrankhauses unterstützen und bieten ihre Ausrüstung und Expertise an. Ab nun können hier für zusätzlich 250 AWE chronische Krankheiten behandelt werden.

Gesellschaft

Gesetze: Asteroidenabbau wird in dem System durch die Störung der Rettungseinsätze illegal. Die Abbauschiffe verlassen das System. Das System gilt ab nun als reich.

Allianz: Benötigt Experiment und Macht UHA und Welle zusammen 2+: Welle und die UHA errichten gemeinsam ein effizientes, regenweites Sanitätssystem. In jedem System mit UHA oder Welle-Präsenz befindet sich ein metritisches Sanitätsschiff, dass die Dienstleistungen von Sambe anbietet. Macht UHA und Welle: +1.

Wirtschaft: Benötigt Unternehmen: Die UHA sieht das Potential des Allkrankhauses und führt hohe Investitionen in Absprache mit Welle durch. Ab nun können Charaktere, die tot sind, hier mit metriter Technik mit 75% Wahrscheinlichkeit wiederbelebt werden. Für jede Wanne seit dem Tod verringert sich die Wahrscheinlichkeit um -5% (wird der Leichnam eingefroren, bleibt die Wahrscheinlichkeit gleich). Massiv-letale Wunden (Kopf zerplatzt, Körpermitte herausgeschmolzen, vollständig kristallisiert usw.) können nicht behandelt werden (Verbluten, Versagen einzelner Organe, Ertrinken usw. dagegen schon).

Skandal: Benötigt Konvertierung: Die Intervention von Viktor von Karlsbach wird bekannt. Reinmetall distanziert sich. Ein Prozess gegen ihn beginnt. Ist er erfolgreich, Macht Pan!Dama (OR3): -1.

Politik (benötigt Geheimes Wissen oder Zugehörigkeit UHA/ Maske): Benötigt Wirtschaft: Die UHA lädt zu einem Geheimgipfel mit der Königin in Rot. Wenn Shango BahaBi von der Dringlichkeit der medizinischen Lage und der Sicherheit für seine Sanitätsschiffe überzeugt werden kann, stimmt er zu, sie bis nach Telios zu schicken. Dann Macht Maske und UHA: +1.
Glänzende: Viktor von Karlsbach eröffnet eine Waffenfabrik für die Asteroidenabwehr. Es können hier nun Geschütz Waffen bis SM erworben werden.

Religion

Glaubensrichtung: Die Pan!Dama belebt die Verehrung des Ahnenkults wieder und fordert die Besinnung auf die alten Wege. Sie trifft auf breites Zustimmung in System. Macht Pan!Dama (OR3): +1.

Diskriminierung: Benötigt Macht Pan!Dama (OR3) 1+: Die Kosme sucht und vernichtet gnadenlos alle Genmanipulierten. Es entsteht eine Atmosphäre der Angst. Macht Pan!Dama (OR3): -1.

Konvertierung: Benötigt Diskriminierung: Viktor von Karlsbach ist von der Verehrung von Traditionen und der Vorfahren begeistert. Er nutzt seine beträchtlichen Ressourcen, um die Pan!Dama zu einer militärischen Macht aufzubauen, was Reinmetall zahlreiche Aufträge einbringt. Macht Pan!Dama (OR3): +1.

Glaubenskonflikt: Benötigt Macht Pan!Dama (OR3) 3+: Die Pan!Dama erhebt sich gegen die Kosme und andere Unterdrückende. Sie sind nicht länger Nomaden, sondern versammeln die Ältesten aus iUbu!t und iPolo!t hinter sich. Es droht eine militärische Eskalation. Wenn keine politische Lösung des Konfliktes gefunden wird, gerät das System in den Kriegszustand.

Pilgerschaft: Benötigt Macht Pan!Dama (OR3): 1+: Junge Wanda kommen von überall her und stärken ihre kulturelle Identität. Macht Pan!Dama (OR3): +1.

Heilig: Benötigt Macht Pan!Dama (OR3): 3+: Shango BahaBi ruft sich zum WakaTu aus, dem höchsten Schamanen. Er fordert die Einheit der Wanda unter sich, um ihre Ahnen zu rächen. Es wird eine große Versammlung abgehalten. Gewinnt der WakaTu sie, beginnt ein Pogrom gegen Hostati. Löst Glaubenskonflikt aus.

Wissenschaft

Expedition: Die Quelle des großen Flusses NaHag soll gefunden werden. Er ist unterirdisch und führt in ein Reich voller Dunkelheit, Pilzkreationen und sonderbaren Wesen. Hier befinden sich die geheimen Labore der Pan!Dama, die ihr Gebiet verteidigen werden.

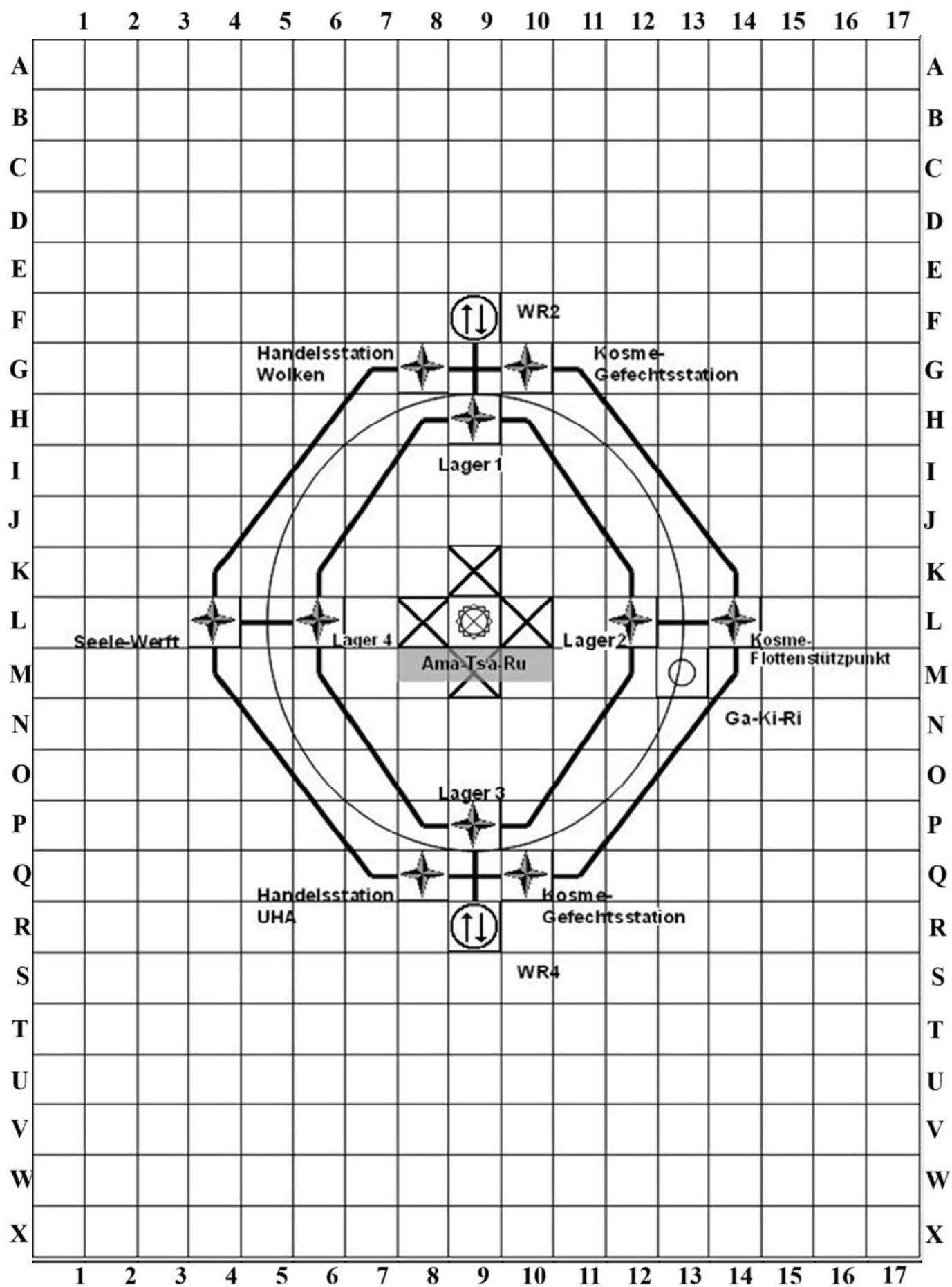
Experiment: Benötigt Wirtschaft: Die metriten Behandlungsräume von Sambe werden standardisiert und Kollektiven zu Testzwecken eingebaut. Sie sind nur halb so groß wie eine Medizinstation (Seite 506) und erzeugen aber +5 statt +4 auf alle Medizin-Proben. Das Kollektiv darf die metrite Medizinstation kostenfrei behalten, wenn es regelmäßige Daten schickt.

Gau: Durch ein Laborunfall verbreitet sich ein hochansteckender Erreger. Es droht eine System-Quarantäne.

Vortrag: Viktor von Karlsbach lehrt für 100 AWE: 9 Strategie, 12 Waffenkenntnis, 10 Wirtschaftswissen

Preise: In diesem Zyklus wird die Trophäenbelohnung für Evolutionspunkte verdreifacht.

Technologie: Benötigt Experiment: Die metrite Medizinstation ersetzt die alte und ist nun für 1321 AWE (S) erhältlich.





Ga-Ki-Ri// Kosmokratie // Friedlich // Regen // Reich

Kurzbeschreibung:

Das Metra des Regens ist eine riesige, reiche Welt, auf der alle Kulturen frei miteinander leben. Alles ist auf Ga-Ki-Ri möglich. Das große Haus bietet jeden Unterschlupf und ist das wohl ambitionierteste Friedensprojekt des Regens. Der Himmel selbst begleitet den Aufstieg der Welt und unterstützt sie mit jeder erdenklichen Hilfe. Eine Superstadt wurde als Wahrzeichen errichtet, was die Kulturen gemeinsam in Frieden erreichen können.

überwachen gemischte Geschwader aus Kräften der Kosme und aus Söldnern mit dutzenden Jägern, Bombern und 6 Korvetten jeden Wegpunkt. Die Tore sind jeweils mit 2 Fregatten sowie einen Kreuzer, zusätzlich gesichert. Dazu kommt ein Flottenstützpunkt der Kosme, der ständig 5 Großkampfschiffe und hunderte Kleinkampfschiffe versorgt. Auf den Planeten wird die Kosme und Kosme-Anwärter, in Form von Bürgermilizen, als Polizeikräfte eingesetzt.

Sicherheitskräfte

Aufgrund der Anwesenheit des Himmels und der Hauptquartiere der UHA sowie Seele,

Gesetze

Die einzelnen Handelsangebote gelten, nach Wunsch der Spieler, entweder als Angebot oder Nachfrage.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Warenüberfülle	Die Nachfrage ist vollständig abgedeckt wurden.
2 Begegnung	Das Kollektiv trifft ein unliebsames Gesicht oder Feind.
3 Neuer Geschmack	Es wird ein zufälliges Handelsgut mit 1W6 Kaufmenge und doppelten Kaufpreis der Nachfrage hinzugefügt. Es bleibt 8 Wannen bestehen.
4 Ratstreffen	Der UHA-Rat trifft sich. Es wird ein Nachrichtenwurf durchgeführt.
5 Wiedersehen	Dem Kollektiv begegnet ein Verbündeter oder Freund.
6 Ausverkauf	Eine zufällige Handelsware wird zum halben Preis angeboten.

Auftragsbeschränkung

5 Aufträge, keine Beschränkungen

Ansässige Organisationen

Form - ist durch die stetig wachsenden Städte im Dauerauftrag auf dem Planeten.

Das Fassuthulla-Syndikat - ein so großer Markt muss kontrolliert und abgeschöpft werden. Sie knüpfen nicht nur Kontakte, sondern stellen sich mit den anderen Klänen auf eine Augenhöhe

Der schlafende Schwan - der Klan formt für sich mit Stil und Investition ein Stück neue Heimat. Sie nutzen aktiv die Börse und das Immobiliengeschäft, um ihren Reichtum zu mehren.

Die letzten Zeugen - in Städten gibt es immer Geheimnisse. In der Superstadt werden die Zeugen mit ihrem Wissen reich. Bei der Masse an Daten ist jeder Klan auf ihre Hilfe angewiesen.

Die zerbrochene Maske - der Klan ist vor allem auf Kontaktpflege mit der UHA und dem Himmel aus. Da so viele andere Kläne vor Ort sind, muss er ihren Einfluss, wie auf Telsios, regulieren.

Himmel - Das vielversprechende Ga-Ki-Ri-Projekt wird überwacht und mit allen Mitteln gefördert. Es ist das Zentrum aller Hilfsprogramme des Himmels im Regen.

Kosme - bildet Kräfte als Milizen vor Ort aus und steuert große Teile des Sicherheitsapparates.

Seele - Das Hauptquartier des US befindet sich auf Ga-Ki-Ri. Der Veteranenrat, die Kommandantur und die Logistik von Seele arbeiten hier unter voller Auslastung.

Tor - Die Lebenslinienfabriken werden unter schwerster Bewachung hier betrieben.

UHA - Die UHA wurde hier ausgerufen. Ihr Rat tagt nahe den Rechenzentren der Börse. Die interportale Verwaltung der Organisation findet hier statt.

Welle - Das Intelligenznetzwerk soll im Auftrag des Himmels für hohen Bildungsstandard sorgen. Es ist an Schulen wie Universitäten gleichermaßen tätig und lenkt die Bildungspolitik.

Handelswaren - Angebot und Nachfrage		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W6+7	65
2 Alkohol	1W6+8	91
3 Baumaterial	1W6+11	150
4 Bergbauausrüstung	1W3+7	319
5 Biologische Sondergüter	1W3+3	633
6 Drogen	1W10+9	450
7 Dünger	1W6+8	122
8 Edelsteine	1W3-1	670
9 Energie	1W10+10	32
10 Ersatzteile	1W6+7	70
11 Erze	1W3+5	90
12 Forschungsobjekte	1W6+3	550
13 Gold	1W3+2	328
14 Helium 3	1W10+10	30
15 Hochtechnologie	1W6+5	270
16 Hydrogenica	1W10+11	34
17 Kunstobjekte	1W10+5	140
18 Luxusartikel	1W10+4	320
19 Medien	1W6+7	155
20 Militärkomponenten	1W3+5	120
21 Optronik	1W3+6	188
22 Oxygene Gase	1W10+20	12
23 Pharmazeutische Produkte	1W10+6	343
24 Platinmetalle	1W3+1	416
25 Robotronik	1W6+6	378
26 Schiffspolymere	1W6+10	430
27 Schrott/ Altmetall	1W6+6	10
28 Seltene Erden	1W6+4	150
30 Supraleiter	1W3+5	425
31 Terrainformungsgase	1W10+8	40
32 Tiere	1W6+3	235
33 Titanmetalle	1W10+3	200
34 Toxischer Abfall	1W20+15	-20 (jede LE bringt Geld)
35 Uran 235	1W3-2	840
36 Wasser	1W10+8	15
37 Zivilwaren	1W10+12	66

Handelsausrüstung

Allgemeinwaren (SM), Asteroidenausrüstung (S), Bastelausrüstung (V), Deeskalationswaffen (V), Diskusausrüstung (V), Diplomaten-ausrüstung (V), Drohnen (V), Drohnenmodifikationen (V), Energiewaffen (V), Forschungsausrüstung (V), Journalistische Ausrüstung (V), Kolonie (V), Munition (S), Nahkampf-waffen (V), Projektilwaffen (V), Rüstungen (S), Rüstungsmodifikationen (S), Schilde (S), Tierausrüstung (S), Waffenmodifikationen (V), Zusatzausrüstung (SM), Schiffsausrüstung (S), Bomben, Raketen, Torpedos (S), Geschütz-waffen (S)

Ausbildung

Alle Fertigkeiten werden auf Stufe 6 bei privaten oder öffentlichen Bildungstragenden für 15 AWE pro Stufe angeboten. Es können alle Manöver des Nahkampfes, Fernkampfes und des Fluges in Ga-Ki-Ri für 200 AWE pro Manöver gelernt werden, wenn die entsprechenden Lehrenden gefunden werden. Dafür muss für jedes Manöver eine Geheimes Wissen- (IN, IZ, WA) oder Ermittlung-Probe (BI, IZ, WA), um den entsprechenden Lehrkörper zu finden, durchgeführt werden.

Bekannte Orte

Superstadt Friedenspracht

Bereits vom Orbit ist der Stolz des Regens aus zu sehen. Die den Horizont bedeckenden, ineinanderfließenden und den Himmel berührenden Gebäude bilden ein einzigartiges Panorama. Nach Schätzungen können eine halbe Milliarden Menschen in dem urbanen Koloss leben. Er besitzt etliche Höhenstufen, eigene, überkuppelte Habitate und seine Wahrzeichen - die markanten Himmelstreppen, die sogar die Wolken überragen. In vielen Kuppeln sind im Zentrum Sammellinsen eingebaut, die so groß wie ein Viertel sind. Sie bündeln und verstärken das Licht auf ein System aus Spiegeln, welches es in die unteren Ebenen reflektiert. Auf allen Ebenen sind die Gebäude neuwertig. Es gibt keine Wucherungen, weil jede Ebene geplant errichtet wurde.

Die niedrigsten Ebenen, 0-10 liegen unter der Erde. Bunker, Versorgungslager, das Rohr- und Transportsystem sowie die Wartung und ein Teil des Verkehrs sind in den ersten zehn Etagen untergebracht. In den tiefen und mehrfach überbauten Straßenschluchten gibt es nur künstliches oder reflektiertes Licht. Die Mieten sind sehr billig bis frei und so, wie Ethnien eigene Ebenen für sich beansprucht haben, wohnen hier vor allem nachtaffine Menschen, wie Nocteryaden oder Piraten. Um auch diese Gebiete attraktiv zu halten, sammeln sich hier die meisten Kultureinrichtungen. Ob Opern und Konzerthallen Nocteria's, das Kanene-Theater der Wanda, Lichtspiele des Glasgartens oder Kampfsportarenen der Swörthbjorn, die Kultur konzentriert sich an den dunkelsten Orten, auch wenn sie auf den anderen Ebenen auch vorhanden ist. Besonders die Regionen von Friedenspracht, die bestimmte Ethnien dominieren, besitzen ein einzigartiges Kulturangebot. Doch die unwahrscheinlichsten

Plätze haben sich zu kulturellen Ballungszentren entwickelt.

Das Muster für die ersten 50 Höhenstufen ergibt sich aus jeweils zehn Wohngebieten, gefolgt von einer Grünebene zur Erholung. Jede fünfte Stufe ist ein Versorgungsgebiet mit Märkten und Dienstleistungsangeboten. Das setzt sich bis Ebene 66 so fort, dann beginnt ein neues Fundament. Die folgenden 20 Stufen sind durch den Verwaltungsapparat, Industrie, Handel und Militär bebaut. Diese Ebenen gelten als Arbeitsschicht. Ämter, politische Einrichtungen, Unternehmen, Arbeitgebende und Produzenten leisten dort einen großen Beitrag zur Wirtschaft Ga-Ki-Ri's. Das Infrastruktur- und Transportnetz ist besonders verstärkt und kann die Millionen von Menschen pünktlich in jeden Zyklus zu ihrer Arbeitsstelle bringen. Angeblich sollen die Medienanstalten und Kommunikationskanäle so massiv benutzt werden, dass Menschen Kopfschmerzen erleiden, wenn sie in die Nähe der Sender kommen.

Die Stufen 88 und 89 sind reine Sicherheits- und Militärebenen. Seele hat hier sein Hauptquartier und seine private Armee stationiert. Die Kosme nimmt für ihre Kräfte ebenso viel Fläche ein. Dazu kommen die integrierten Raumhäufen, die so viel leichter kontrolliert und geprüft werden können, während der Weg in die Arbeitsebenen kurz bleibt. Das letzte Fundament liegt in Ebene 90. Ab hier beginnt die Oberschicht und die repräsentativen Gebäude. Da nur ein Bruchteil der Gesamtfläche der Superstadt in so hohe Sphären aufragt, ist der Platz auf einige Zehntausend begrenzt. Hier erheben sich die Wolkentrep-pen bis zu ihren Spitzen. Die Vereinten Kulturen befinden sich am höchsten Punkt. Für diplomatischen Besuch und Glänzende wird viel Ästhetik und Luxus geboten. Die wichtigsten Ereignisse werden direkt von dort übertragen.

Zu seltenen Anlässen sind die hohen Ebenen auch für den Mittelstand geöffnet. Ansonsten empfängt Friedenspracht jeden Reisenden mit offenen Armen und selbst Telsios besitzt, sehr zum Missfallen der Kosme, eigene Viertel.

Seele-Hauptquartier

Es ist ein Militärstützpunkt innerhalb der Superstadt. In vielen Lagerhallen sind die Kriegsmaschinen aufgereiht und große Mengen an Ausrüstung und Munition liegen für den sofortigen Einsatz bereit. Aber auch Ausrüstung für die anderen Dienstleistungen im zivilen Sektor werden hier gelagert. Der Schwerpunkt liegt in metriten Anlagen zur Kommunikation und Transport. Im Gegensatz zu einer regulären Armee ist Seele mit einer deutlich flacheren Hierarchie strukturiert. Es gibt in dem Sinne keine Vorgesetzten, sondern lediglich Mentoren und Lernende. Die Veteranen lehren die Frischfleisch genannten Rekruten die wichtigsten Grundlagen ihres Aufgabengebietes. Dabei ist der zivile Bereich in etwa so groß, wie der militärische. Aufträge werden extrem schnell durch ein exzellent ausgebautes Netzwerk an Kontakten und UHA-Verbindungen vermittelt. Jedes Kollektiv kann, gegen eine Gebühr, Mitglied werden und erhält wertvolle Dienste und Versicherungen. Das Gelände ist nur für bewerbende oder zugehörige Kollektive betretbar und bietet eine große Leihe an Ausrüstungsgegenständen an, um gerade junge Söldner auf den Markt zu etablieren.

UHA-Rat

Die ringförmige Orbitalstation ist dem Hohen Rat des Himmels nachempfunden. Sie dient den Handelnden als politische Interessenvertretung, verwaltet die strategische Ausrichtung der Handelsallianz und ist zugleich die Börse. Regenweit werden Karawanen organisiert, die Versorgung aller Systeme gewährleistet, Rechtsfragen geklärt und das Netzwerk gepflegt. Für die Kosme ist es ein Affront, für alle anderen eine logische Konsequenz. Die zerbrochene Maske besitzt, neben Seele, einen festen Sitz im Rat und hat dadurch einen großen Einfluss auf politische Entscheidungen. Der UHA-Rat macht ein Aushungern der Systeme hinter dem 4. Tor unmöglich. Gerüchten zufolge war er es auch, der eine politische Vertretung Telsios auf Ga-Ki-Ri etabliert hat. Der Zorn und die Verachtung von Herrn Theutch lasten demzufolge schwer auf der UHA. Die Handelsallianz ist

aber keine Interessenvertretung für den Himmel oder die Wolken. Ihre Ziele sind das Ende der Konkurrenzkriege und eine gesamtheitliche Versorgung des Regens.

Städte der Ethnien

Neben den vielen Attraktionen und großartigen Bauwerken ist Ga-Ki-Ri auch mit vielen Städten bebaut. Jede Ethnie hat sich in einer, ihr angenehmsten, Klimazone niedergelassen. Sie bilden autarke Regionen und präsentieren die eigene, kulturelle Identität stolz vor den Augen von Besuchenden. Oft werden von Friedenspracht Besichtigungsreisen organisiert, um die Gründenden stets als Teil des Ganzen zu integrieren und sie dennoch als eigenständigen Teil zu präsentieren. Je nach Ethnie sind die Stadtverbände unterschiedlich geformt, verfolgen andere Stile und Umgangsformen. Sie sind keine Diaspora, sondern eigenständige Siedlungen, in denen sich die Diversität innerhalb der Ethnien darstellt.

Bekannte Personen

Titana Goltherz, Gesandte des Hohen Rates

In den weiten, farbenumspielten Gewändern des Himmels schreitet die erfahrene Gesandte würdevoll durch die Straßen von Friedenspracht. Sie überwacht den Fortschritt Ga-Ki-Ri's und organisiert die Unterstützung von Himmel und Wolken. Sie leitet außerdem das große Asylprogramm.

- Besonderheit: Wird das Kollektiv verfolgt, wird es Schutz finden. Es kann so lange im Asyl „Die längste Reise“ verweilen, bis die Verfolgenden ablassen oder Frau Goltherz die Angelegenheit mit ihnen geklärt hat. Mitunter kann ein juristischer Prozess eröffnet werden.

Regard Stein, UHA-Gründer

Wenn er seine Stimme erhebt, verstummt selbst der Wind. Die gepflegte und stattliche Gestalt des Herrn Steins erhob sich einst aus den Wirren des Krieges und ist heute das Gesicht der unabhängigen Handelsallianz.

- Besonderheit: Gehört das Kollektiv zu den Handelnden, mit mindestens Bekanntheit 20 und einem zivilen Rufprädikat, dann kann sich der Gründer der UHA für dessen Schutz, Unterbringung und Profitmaximierung einsetzen. Er kennt alle Preise und wichtigen Personen des Regens.

Bellatrus Baratus, Seele-General

Er ist ein noch lebendes Mitglied des allerersten Kollektivs. Ein ergrauter Veteran zahlloser Schlachten, Entdeckungen und Reisen. Er hat

Seele nicht gegründet, aber er setzt die ehrwürdige Tradition des Söldnertums mit der Unterstützung aller Veteranen und der Weisheit mehrerer Leben fort.

- Besonderheit: Kann Kollektive mit Zugehörigkeit: Seele und Bekanntheit 100 in den Veteranen-Rat von Seele berufen. Dort werden sie ein führender Teil des Unternehmens.

Geheimnisse

1: Hier befindet sich die Ringstation der 3. Kreis. Es ist ein Projekt der Vereinten Kulturen und der UHA jeder Mittel- und Großmacht im Regen eine Stimme zu geben. Selbst die großen Piratenkläne haben hier ihren Sitz. Es ist neutrales Territorium, auf dem weder die Kosme noch ein anderer Klan Gewalt anwenden darf. Neben der Klanversammlung in Tel-sios lassen sich hier die Botschaften der anderen Kläne finden. Jede Hekade oder in Krisensitzungen wird eine Versammlung des 3. Kreises einberufen. Es gibt allerdings keine rechtliche Bindung aus Vereinbarungen. Hier wird hauptsächlich miteinander gesprochen. Für das Kollektiv gibt es hier aber die Möglichkeit über Kopfgelder zu verhandeln oder Missverständnisse auszuräumen.

2: Die Zirkus-Flotte liegt hier an. Sie ist der Zusammenschluss der farblich bunten und mit unterschiedlichsten Fertigkeiten gestählten Veteranenschiffe unter Seele. Je nach Auftragslage schließen sich Fregatten und Kreuzer ihr an. Seele-eigene Trägerschiffe haben die Kapazitäten dutzende Kollektivschiffe sowie ihre Bodenfahrzeuge aufzunehmen und sie zu Kriegsaufträgen zu transportieren. Mit Zugehörigkeit: Seele kann sich das Kollektiv kostenfrei zu einem Auftrag in die Krieverse oder Superior transportieren lassen. Es wird hier auch kostenlos mit Treibstoff versorgt.

3: Die Maske hat hier eine getarnte Jagdstation (sichtbar mit Sensorstärke 5 oder Zugehörigkeit: Maske). Sie vergibt nur Profi-Kopfgeldaufträge und belohnt sie +20% AWE-Belohnung. Sie jagt Agenten von Tor, der Kosme und dem Syndikat. Außerdem ist hier die Fraktionsausrüstung der Maske verfügbar (Seite 549). Wenn die Kosme die Station entdecken würde, würde das gegen den Neutralitätsvertrag verstoßen und einen politischen Skandal auslösen.

4: Der weiße Palast ist ein gewaltiges Orbitalhabitat, das zahlreiche Gärten, Gebäude und Schlossanlagen beinhaltet. Es gehört dem

Schwan und dient dem Haus des Sees als Unterbringung für die politischen Zusammenkünfte dieser Welt. Die Kosme observiert das Habitat ununterbrochen.

Mit Zugehörigkeit: Schwan und 10+ Gunst (Schwan) darf das Kollektiv die Anlage betreten. Hier werden Kriegs- und Profiaufträge zum Aufbau einer neuen Schwanenheimat oder gegen das Syndikat vergeben. Alle Geldbelohnungen sind um 50% erhöht.

5: Die UHA-Werften mitsamt der Ratsstation finden sich hier. Jede Wanne werden dutzende Frachter gleichzeitig be- und entladen sowie Karawanen zusammengestellt. Mit Zugehörigkeit: UHA wird das Kollektiv kostenlos vollgetankt und es werden 3 Restposten ausgewürfelt. Dies sind 3 zufällige Warenangebote, für deren Menge -50% und Preis -25% berechnet werden. Das ist einmal im Zyklus möglich.

6: Der Hohe Rat hat hier eine Kommissionszentrum errichtet, dass politische Beschlüsse zwischen den Vereinten Kulturen und dem Himmel umsetzt, die Entwicklung der Welt überwacht und die Kosme kontrolliert. Hier kann das Kollektiv in Kontakt mit der Botschaft des Himmels treten und Vergehen der Kosme melden, die umgehend bestraft werden (bei leichten/ mittleren/ schweren/ Kapital-Verbrechen: öffentliche Rüge/ Degradierung/ Entlassung und Gefängnis/ Sondertribunal)

7: Aufnahmen von Besuchenden des Mondparks Li Li zeigen Formungsausrüstung und entfernte Bohrlöcher, die nicht zu den Attraktionen gehören. Auf einem Bild betritt ein Sternensoldat der Kosme die ominösen Bohrungen. Sofort spekulierten Verschwörungstheorien über den Inhalt der Löcher und stempelten den Mondpark als reine Ablenkung ab. Von geheimen Waffen, die auf den UHA-Rat gerichtet sind, bis zu Tötungshöhlen blüht die Fantasie der Netznutzenden. Fakt ist nur, dass die Löcher zusätzlich sind und ohne Rücksprache mit der Parkleitung geschaffen wurden.

8: Das gesamte Areal gehört Tor. Unter schwerster Bewachung werden hier Lebenslinien produziert. Das Syndikat ist für die äußere Sicherheit und Tors eigene Kräfte für die innere Sicherheit zuständig. Zugang nur mit Zugehörigkeit: Tor und Gunst (Tor): 15+.

Militär

Manöver: Die Vereinten Kulturen sammeln eine Flotte, um einen humanitären Einsatz in der Krierverse oder Superion zu fliegen oder eine aktuelle Krise im Regen zu beenden.

Operation: Benötigt Macht Kosme 1+: Die Kosme führt mit Spezialeinheiten gegen die Fraktion mit der meisten Macht (Klan, Tor oder UHA) einen Schlag durch: Macht Fraktion: -1

Gefechte: Benötigt Macht einer Fraktion 2+: Die Fraktion führt ein Gefecht gegen die Kosme. Gelingt es, erhält sie Macht: +1.

Führung: Gesandte Goltherz führt einen ökumenischen Dialog. Radikale Kräfte versuchen ihn zu sabotieren. Gelingt er, gewinnt sie die Gunst der religiösen Führenden: Alter Glaube: -1, Miss-trauen: -1. Macht Himmel: +1

Militärblockade: Benötigt Macht Tor 34+: Tor kontrolliert den gesamten Verkehr im System. Alle Konkurrenten werden vom Handel abgeschnitten. Löst eine regenweite Krise aus, die Tor nutzt um seine Ziele (S. 111) zu erreichen.

Zivil

Freizeit: Der Wahlzyklus naht. Für je 100.000 Menschen (Seite 334), die das Kollektiv mit seinem politischen Projekt erreicht, erhält es je 1 politischen Einfluss (Seite 324).

Personen: Es darf eine beliebige Handelnde (2 Warenkategorien bis S, eine bis SM) oder eine Auszubildende (4 Manöver frei wählen, 3 Fertigkeiten bis 9 frei wählen) erschaffen werden, die Werbung für sich machen.

Fest: Es wird das Festival der Schöpfung ausgerufen. Es sollen möglichst ethnisch diverse Produkte in Bastelarbeiten, Journalismus, Kunst und Wissenschaft entstehen. Die Ergebnisse werden auf einer Expo ausgestellt. Für je 50 AWE, die das Kollektiv durch Freizeitsysteme (Seite 775) verdient hätte, erhält +1 Bekanntheit (max. 10).

Handelskarawane: Die große Karawane der UHA beginnt ihre Reise in die Kriegsgebiete. In ihrem Beisein werden gefährliche anstatt Kriegsergebnisse ausgewürfelt.

Kultur: Avanter lieben die Einheit aller Ethnien und setzen ihr mit dem Prismenwald, der die wichtigsten kulturellen Errungenschaften in Farbe, Ton und Geruch umhüllt, ein Denkmal. Die Ha-Nh haben für sich ein eigenes Wasser-Reservoir errichtet, das durch einen gewaltigen, felsigen Garten fließt. Der ewige Fluss ist eine spirituelle Kulturstätte. Hier treffen sich die Menschen zum Tee und meditieren miteinander.

Die Hostati haben einen gesamten Bezirk der Superstadt im traditionellen Stil mit Marmor und Ziegeln verkleidet. Die Akropolis ist Salene geweiht. Sie bietet neben einer salenischen Akademie, eine weite Agora, ein weltbekanntes Amphitheater, das Dyonesium, und die größte Sammlung historischer und kultureller Quellen in allen drei Kreisen, das Salenarium.

Die Kaliman haben sich direkt gegenüber der Akropolis ihre „Stadt aus Gold“ errichtet. Dieser riesige Palast gehört allein dem Emir und ist gleichzeitig das größte Gotteshaus Farsahs. Zyklisch kommen hunderte Pilger hierher, um den Glanz der Dynastie und die Nähe zu Farsah zu erfahren. Das bunte Eck ist der bekannteste Treffpunkt für Quotel. Von außen wirkt es wie ein Antiquariat. Überall hängen kleine Gegenstände voller Geschichten von der Decke. Wer hier einkehrt, gibt eine Geschichte und erhält eine im Austausch. Die Swörthjorn pilgern zur Halle der Helden auf dem Gelände des Kosme-Hauptquartiers. Hier ist unter anderem Rodgr, Herz aus Stahl, Geißel Tors und Erringer Freygards, und viele andere großen Helden verewigt. Hier lassen sich die Operationen Aurora, in der die Kosme erstmalig aktiviert wurde, Kronenfall, das Entern der „Hegemonie“ und Festnahme des Tor Vorstands, und Herzsucher, das Ende des 2. Krieges gegen Telsios, holografisch und kommentiert nacherleben.

Traditionelle Tonfiguren säumen den Eingang zu M!batu, dem, was verbindet. Hier sind die Fenster großer Himmelsspiralen mit Masken behangen und ständig sind Trommeln und Gesang zu hören. Tradition und Fortschritt vermischen sich hier zu einem einzigartigen Stadtbild, über dem ein riesiger Ahnenbaum thront.

Unternehmen: Mit einem dubiosen Milliarden-geschäft will Tor die Infrastruktur der Superstadt aufkaufen. Alle großen Fraktionen, bis auf das Syndikat, wollen das verhindern und bezahlen für einen Profi-Auftrag. Gelingt es Tor, erhält es Macht +1. Löst Betrugsfall aus.

Verbrechen

Piratenüberfall: Benötigt Angst 1: Kriminelle überfallen eine Bank und nehmen Geißeln. Die Kosme bezahlt für einen schweren Auftrag. Entkommen sie, Angst +1.

Betrugsfall: Benötigt Unternehmen: Es werden für einen Profi-Auftrag Ermittlende gesucht, die das dubiose Geschäft von Tor untersuchen. Tor wird gegen sie Agenten schicken, die bedrohen, Beweise vernichten und zur Not töten. Ist das Kollektiv dennoch erfolgreich: Macht Tor -1.

Terroranschlag: Benötigt Macht Tor + Angst ist 5+: Das Hauptquartier der Kosme wird angegriffen. Die Angst erzeugt Plünderungen und Selbstjustiz. In ganzen Bezirken übernehmen Banden und Kläne die Herrschaft. Es steht ein blutiger Krieg in der Superstadt bevor.

Klan: Benötigt Macht Tor 2+ und Macht Maske 2+: Die Maske ruft ein Krisentreffen der großen Fraktionen ein, um zu beraten, wie gegen Tor vorgegangen werden kann. Ist das Treffen erfolgreich, wird juristisch und militärisch gegen Tor vorgegangen. Es beginnt ein geheimer Krieg, in dem Position 8 innerhalb der nächsten Dekade infiltriert und zerstört wird. Gelingt das, Macht Tor: -3. Scheitert es: Macht Maske: -1.

Banden: Benötigt Macht der Maske 2+: Die

Maske bringt alle größeren Banden unter ihre Kontrolle. Sie beenden ihre Revierkämpfe und engagieren sich nun sozial für ihren Bezirk: Angst: -2, Macht der Maske: +1

Gefängnis: Benötigt Angst 3+: Das Syndikat organisiert eine Revolte in den mittlerweile über-vollen Gefängnissen. Ist sie erfolgreich, schließen sich Hunderte ihnen an: Angst: +2, Macht Syndi-kat: +1

Gesellschaft

Gesetze: Benötigt Macht Tor 2+: Drogen aus der entsprechenden Ausrüstungstabelle (S. 111) wer-den legal und verändern SM zu S.

Allianz: Benötigt Macht Himmel 1+: Der Him-mel unterstützt die Fraktion mit der geringsten Macht in der Reihenfolge: Amera Yuba, Hochkö-nig, Sanktis, Kosme. Die Fraktion erhält den Machtwert des Himmels.

Wirtschaft: Es ist ein Goldzyklus. Alle Aktien gewinnen und können für +10% ihres Wertes ver-kaufte werden.

Skandal: Benötigt Zugriff: die Nachtermee ver-öffentlich für die Fraktion mit der meisten Macht (Klan, Kosme oder Tor) gegen die Fraktion mit der zweitmeisten Macht kompromittierende Bil-der, Videos oder Daten. Es kommt zu einem Ge-richtsprozess, gelingt. Gelingt er, Macht der zweitmächtigsten Fraktion: -1.

Politik: Die Königin in Rot soll bei den Vereinten Kulturen ihren Koexistenzplan vorlegen. Mit Ge-heimes Wissen wird klar, dass die Kosme sie da-bei festnehmen will. Bleiben die Verhandlungen ungestört, sind sie erfolgreich: Macht des Emirs und von Tor: -1, Angst: -1, Macht der Maske: +1, Misstrauen: +1.

Glänzende: Amera Yuba und der Hochkönig Freygards buhlen beide bei der Kosme um Unter-stützung. Wer sich durchsetzt, erhält Macht: +1.

Religion

Glaubensrichtung: Ein Farborakel, Genoptima-ten oder der Gott aus Drohnen, bauen sich eine Gemeinschaft auf. Misstrauen: +1.

Diskriminierung: Benötigt Misstrauen 1+: Die Miliz der Kosme geht streng gegen Gläubige vor. Bereits bei Verdacht auf eine Straftat werden Un-schuldige mit aller Härte festgenommen. Angst: +1, Misstrauen: +1.

Konvertierung: Benötigt Heilig: Größere Teile der Zivilbevölkerung konvertieren zu einem frei gewählten Glauben. Misstrauen: -1.

Glaubenskonflikt: Benötigt Misstrauen 2+: Gläubige rächen sich an der Kosme-Miliz. Es kommt zu Gefechten und Toden. Misstrauen: +2.

Pilgerschaft: Swörbjoern und Kaliman pilgern zu ihren Kulturstätten. Bezahlte Demagogen sta-cheln sie auf. Sind sie erfolgreich: Angst und Misstrauen +1. Macht Alter Glauben und Emir +1

Heilig: Benötigt Führung: Titana Goltherz wird für ihre Verdienste zur Universalheiligen gespro-

chen. Sie vermittelt zwischen allen größeren Kon-fliktparteien: Angst und Misstrauen: -1, Macht Himmel: +1

Wissenschaft

Expedition: Welle sucht für einen schweren Auf-trag die Kantate der Wünsche, einen geheimen Chorsaal der Nocteriaden. Er ist in den lichtlosen, neongrellen Ebenen von Friedensspracht versteckt.

Experiment: Benötigt Expedition: Welle züchtet Schwarzbliher. Sie wachsen nur mit 1/4 Ge-schwindigkeit gewöhnlicher Pflanzen, aber sie benötigen kein Licht zum Wachsen und Gedeihen auch in rauen Umgebungen.

Gau: Benötigt Zugriff: Ein E-Angriff schaltet be-zirksweit den Strom ab. Misstrauen +1, Angst: +1

Vortrag: Eine Lehrende bietet 2 frei wählbare Fertigkeiten zu regulären Preisen bis Stufe 11 an.

Preise: Die Erforschung der Kultur in den lichtlo-sen Ebenen bringt 50% mehr Geldbelohnung.

Technologie: Benötigt Experiment: Welle er-forscht die Dunkelsynthesereaktoren: R: 9, E: +1, benötigt pro Zyklus 1 LE Wasser, 25 AWE (S)

Natur

Entdeckung: Gerüchte flüstern von den Mond-höhlen, in denen die Kosme weltraumfähige Steinmäuler für den Helium 3-Abbau züchtet.

Arten: Die Arkix, das große Archivschiff von Welle, bietet überschüssige Arten zum Verkauf an. Es darf ein beliebiges Lebewesen bis zu 12 Evolutionspunkte (EvP) mit 50 AWE pro EvP er-worben werden.

Kolonisierung: Benötigt Macht Kosme 1+: Die Kosme kolonisiert die Mondlöcher. Eine Geheim-waffe gegen Tor entsteht. Macht Kosme: +1.

Formung: Schloss Zweischwanenstein, der Sitz der Zwillingsschönheiten, entsteht. Ist es vollen-det, Einheit Schwan: +1, Macht Schwan: +1.

Rohstoffe: Ein zufällig ausgewürfeltes Gut erhält +2W3 Angebotsmenge und -10% Kosten.

Naturkatastrophe: Benötigt Angst 1+: Ein Mob legt einen Großbrand. Gelingt das, Angst: +1.

Technik

Konstruktion: Das Seele-Flaggschiff „Alpha“ wird konstruiert. Wird es beendet, ist es der „Vir-tus“ ebenbürtig. Macht Seele: +1

Das Netz: Die gesamte Stadt wird in einer holo-grafischen Simulation betret- und nutzbar.

Zugriff: Professionelle Haie gründen die Nacht-armee. Sie sind virtuelle Söldner.

Drohnen: Erforschung der Technischen Kom-mandodrohne: Gibt anderen Drohnen mit Taktik 6 Befehle (Seite 565), nutzt die Werte der Technik-drohne (Seite 495), 560 AWE (S).

Waffen: Benötigt das Netz: Virtuelle Waffen: programmierte Waffen, die bei einem Treffer die Endgeräte anderer Nutzenden beschädigen, sie aus der virtuellen Welt werfen und 1W3P zufü-gen. SF: 1, OR: 4, Illegal, Klein, 133 AWE (SM).



Freygard // Verborgenes Matriachat // Gefährlich // Himmel // Ergiebig

Kurzbeschreibung:

Freygard ist das neue, den Swörthjorn geschenkte Heim. Der Planet ist kalt aber bewohnbar. Die widerstandsfähige und raue Ethnie lebt in schweren Zeiten. Technologische Rückständigkeit, eine fehlende Flotte, starke Traditionalisten und nahe Piraten sind ernsthafte Probleme für die Dörfer und Sippen auf den Planeten.

Sicherheitskräfte

Keine

Gesetze

Torkel's Schleier:

Für je 10 Masse erleidet das Schiff pro Wanne und Quadrantenwechsel 1 Projektilschaden. Dieser Schaden kann durch eine entsprechende Panzerung verhindert werden. Die Sensorreichweite wird halbiert.

-2 Handelseinschränkung:

Freier Handel ist nur innerhalb des Raumhafens möglich.

-4 Namensrecht:

Namen sind unabhängig von Personen anklagbar. Allerdings kann es erst zum Prozess kommen, wenn eine Person ihren Namen angenommen hat.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Splitterwolke	Das Schiff passiert eine gefährliche Kristallwolke. Es muss eine Pilotenprobe (WA, GE, GE) -3 bestehen. Ansonsten zerkratzen winzige Eiskristalle die Außenhülle. Die Panzerung wird pro Misserfolg um -2 gesenkt. Erreicht sie 0, gibt es überall auf dem Schiff winzige Hüllenbrüche
2 Eisriese	Aus dem undurchsichtigen Nebel taucht plötzlich eine große Eisstruktur auf. Das Schiff muss sofort frontal feuern (Prä: +9) und mindestens 45 Schaden verursachen, um sich einen Weg zu schießen. Ansonsten erleidet es den übrigen Schaden, den es noch zufügen hätte müssen, mal drei als Projektilschaden.
3 Gefroren	Um die Ränder, Fenster und Aussichtsluken des Schiffes wächst zunehmend eine Frostsicht, die die Sicht und Sensoren blind macht.
4 Namenlos	Eine Gruppe von 3 Söldner-Jagdschiffen sucht in den Tiefen des Alls eine Gelegenheit sich einen Namen zu verdienen. Wenn das Kollektiv mindestens 40 Bekanntheit besitzt, kann es Opfer dieser Suche werden.
5 Blauer Glanz	Die weiß-blaue Sonne strahlt in das Torkyndel und die gefrorenen Wasserstrukturen reflektieren ihr Licht tausendfach. Das Kollektiv fliegt durch eine glänzende Eispassage und der Nebel lichtet sich.
6 Frostleiche	Zwischen den Eiskristallen entdeckt das Kollektiv ein zugefrorenes Frachterwrack, ohne Signale oder Wärme. Es ist von Eis durchbohrt und tot. Wenn sich das Kollektiv in das schwerkraftlose und an vielen Stellen vereiste Wrack begibt und bis zum Laderaum vordringen kann, findet es 1W5+1 LE einer zufällig mit 2W20-1 ausgewürfelten Ladung.

Auftragsbeschränkung

2 Aufträge, nur Militär-, Natur- und Religion-Aufträge

Ansässige Organisationen

Kosme - Freiwillig hilft die Kosme ihren alten Kameraden bei ihren Problemen.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Alkohol	1W10+3	85+1W3
2 Baumaterial	1W10+5	131+1W6
3 Dünger	1W10+5	117+1W3
4 Titanmetalle	1W3+2	155+1W10
5 Wasser	1W20+10	9+1W3

Handelswaren - Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Bergbauausrüstung	1W3+3	400+1W10
2 Energie	1W6+5	44+1W3
3 Ersatzteile	1W6+7	82+1W6
4 Hochtechnologie	1W6+8	300+1W20
5 Hydrogenica	1W3+10	49+1W3
6 Militärkomponenten	1W6+11	148+1W6
7 Pharmazeutische Produkte	1W6+6	381+1W10
8 Robotronik	1W3+3	412+2W20
9 Schiffspolymere	1W10+8	530+2W20
10 Seltene Erden	1W3+5	182+1W10
11 Terraininformationsgase	2W10+9	50+1W3
12 Tiere	2W3+6	260+1W20
13 Zivilwaren	1W10+6	79+1W3

Handelsausrüstung

Energiewaffen (S), Munition (SM), Nahkampfwaffen (SM), Projektilwaffen (S), Rüstungen (S), Rüstungsmodifikationen (S), Waffenmodifikationen (S), Zusatzausrüstung (S), Kolonie (V)

Mit einem Namen, der eines Jarls würdig ist: Nahkampfwaffen (SE)

Ausbildung

Kriegshallen: viele Swörthbjorn besaßen hohe Dienstgrade in der Kosme. In ihren Hallen lehren sie jeden, der sie mit 13 AWE pro Fertigungsstufe und 125 AWE pro Manöver bezahlt - *12 Faustkampf, 9 Fährtenlesen, 8 Fernkampfwaffe, 10 Kampfsport, 9 Klettern, 10 Nahkampfwaffen, 11 Schwimmen, 8 Sport, 7 Taktik, 10 Tierbeherrschung, 7 Waffenkenntnis*

Fernkampfmanöver: Blattschuss, Präzisionsschuss, Rüstungsschreck

Flugmanöver: Am Heck kleben, Enge Kurven

Kampfsportmanöver:

Nahkampfmanöver: Alles oder Nichts, Doppelschlag, Durchbruch, Entschlossener Ansturm, Finaler Angriff

Godifing: das Godifing ist nur für junge Frauen der Swörthbjorn oder Eingehratete mit dem Wunsch Godi zu werden. Mit jeder Reise zu fremden Welten können bis zu 3 Steigerungen eigener Wahl kostenlos durchgeführt werden. Außerdem ermöglichen die jeweiligen Welten zusätzliche Steigerungen für 7 AWE pro Stufe - *8 alle Zivilfertigkeiten, 9 alle Gesellschaftsfertigkeiten*

Bekannte Orte

Raumhafen Hyggart

Der Raumhafen ist das Zentrum Freygarð's und ein Symbol ihrer Verbundenheit zu den alten, ruhmreichen Zyklen in der Kosme. Er wurde von ihren Kameraden gespendet und ist demzufolge metrit. Er kann deutlich mehr Frachtverkehr abfertigen, als überhaupt im System existiert. Er besitzt Stilelemente einer Hochburg. Seine Gänge sind mit stilisierten Feuerschalen und Bannern geschmückt. Trophäen hängen in den Fluren, aus dem Stein fließen Gesichter und prachtvolle Holzkunst verziert die Ecken. Auf der obersten Plattform thront der Hochkönig, der zu jeder Wende das Alfing empfängt.

Namensfelder

Auf den kahlen und verbrannten Schlachtfeldern werden die ritualisierten, beinahe sportlichen Kämpfe, um Land und Rohstoffe, ausgetragen. Damals waren sie die einzige Möglichkeit Namen zu erhalten. Heute sind sie ein unwirklicher Friedhof, der nur noch selten mit Blut gegossen wird. Selbst Frauen konnten hier als Ohdkyren durch Feldscherenkünsten und mit ihren Schilden Namen erlangen.

Timbyr-Sippe

Sie erhielten prächtige Wälder mit eisernem Holze. Forstwirtschaft, die Jagd und Holzkunst wurden ihre Spezialitäten. Jede Familie wählt einen Ahnenbaum, in den mit Harz und Blut die Familienlinie eingeschrieben wird. Sie sind mit leichten Lederrüstungen, Äxten, Schilden und Bögen traditionell bewaffnet. Geduld und Heimlichkeit gelten hier als Tugenden.

Irog-Sippe

Der Berg ist ihre Schatzkammer, die Minen ihr Zykluswerk und die Schmiede ihr Heim. Sie leben in einer mächtigen Bergfestung und ihre Geschichte sowie die Banner ihrer Führenden sind in den Felsen gehauen. Ein einsamer Steilhang ist von Bildern und Geschichten durchzogen. Es ist ein heiliger Ort, ein Ort der Legenden. Ihr König regiert in Hallen aus Eisen im Berg und er wird so lange herrschen, wie das Schmiedefeuer hinter seinem metallenen Thron brennt. Ihre Versorgung ist kritisch, deswegen sind sie als Kriegstreibende bekannt, die mit schweren Eisenrüstungen und Belagerungswaffen das Land in Schrecken versetzen können.

Oköngi-Sippe

Ihre Hauptstadt liegt an einem Fjord und in der fischreichsten Region des Planeten. Häfen und Werften bedecken ganze Küstenstreifen und das Meer wird als etwas Gutes geehrt. Die Toten und Opfergaben werden ihm überlassen. Für viele gilt das Schiff als zweite Heimat und so erreichte die Sippe mit Handel und Piraterie Größe. Sie gelten als so launisch wie die See.

Findel-Sippe

Ihnen wurden große Weiden und Ackerland zum Geschenk gemacht. Durch die Taiga breitete sich die Sippe auch am schnellsten und weitesten aus. Doch ihre große Viehzucht und wohlgenährten Körper machten sie überheblich und die anderen Sippen neiden sie. Ihre gut gerüstete Kavallerie hat allerdings bereits viele Invasionsversuche zurückgeschlagen.

Bekannte Personen

Wogram, der Verschlinger der Namen

Er, der Namen gibt und sie im selben Atemzug wieder nehmen kann, ist einer der größten und gefürchtetsten Veteranen der Swörbjoern. Er tilgte, durch seine Stärke, schon viele von ihnen.

Besonderheit: Er kann Namen aufgrund von besonderen Taten vergeben und wieder nehmen.

Finghild, Fäden aus Flüstern

Die alte Godi gilt als Matriarchin der Swörbjoern und ist die direkte Beraterin des Hochkönigs. Ihr Herz soll gefroren sein. Trägt sie den Namen Thorja Schwertzunge, werden ihre Sätze so kurz und präzise wie ein Todesstoß.

Besonderheit: Sie entscheidet in Rechtsfragen und entsendet Namenlose gegen ihre Feinde.

Ametres Samieltis, der treue Freund

Der alte Sternenoffizier lässt seine Kameraden nicht der Verwahrlosung anheimfallen. Er unterstützt sie mit allen Mitteln und bildet die Verbindung zur Kosme.

Besonderheit: Wirbt Swörbjoern für die Kosme an oder schützt diese vor dem Gesetz.

Geheimnisse

Anstatt ein Weltraumereignis auszuwürfeln, kann immer auf das Systemereignis gewürfelt werden.

Militär

Manöver: Die Kosme-Spezialeinheit Tholmñjir ist für 5 Zyklen in Superion. Der Hochkönig erhält danach 1 Macht, der Emir verliert 1 Macht.

Operation: Benötigt Glänzende: Unter operativer Führung der Kosme, greifen die Sippen gemeinsam den Laden an. Ziel ist die Eroberung und das Halten des Bauchs der Beluga. Gelingt das, erhält der Hochkönig eine Schiffswerft und die Kosme landet Truppen an, um die Rostmolech zu stürmen. Macht Hochkönig und Kosme +1.

Gefechte: Benötigt Hochkönig 0 Macht oder weniger: Der aktuelle Hochkönig wird zu einem Duell herausgefordert. Der Emir selbst unterstützt den Herausfordernden. Bei Sieg: Macht Hochkönig: +1, bei Niederlage: Macht Emir: +1.

Führung: Herr Samielties versucht eine übergeordnete Polizeieinheit aufzubauen, um die inneren Plünderungszüge aufzuhalten. Er bezahlt für einen schweren Auftrag für Auszubildende. Gelingt es, erhält der Hochkönig 1 Macht.

Militärblockade: Benötigt Alter Glauben mit mindestens 2 Macht: Der Raumhafen ist nur noch für die Kosme und Freunde der Sippen geöffnet.

Zivil

Freizeit: Es wird ein Kampfsportturnier mit 3 Runden ausgerufen. Jeder Sieg bringt Gunst (Freygard): +2 mal x und 100 AWE mal x. X ist die Rundenzahl. Ein Sieg im Finale ermöglicht eine Audienz mit dem Hochkönig.

Personen: Ein Schmied will bei dem Kollektiv anheuern, um etwas über Schiffe zu lernen. Im Gegenzug schmiedet er pro Zyklus eine traditionelle Nahkampfwaffe ihrer Wahl.

Fest: Es wird das Skrellingerthing ausgerufen, an dem das Kollektiv mit 30+ Bekanntheit teilnehmen kann. Die Jarle tafeln auf und nutzen ihn, um fähige Kollektive kennenzulernen. Bei Aufträgen: halbe AWE, aber zusätzlich AWE/250 in Gunst.

Handelskarawane: Die Kosme bringt 30 Ladungseinheiten Militärkomponenten, darunter Aurlia-Gewehre und Kosme-Rüstungen, nach Freygard. Der Frachter wird nur von 4 Kosme-Jägern bewacht. Wird er überfallen, verliert der Hochkönig -1 Macht.

Kultur: Auf den Namensfeldern werden die Klängen gekreuzt. Es ist es ein heiliges Fest, bei der die gesamte Sippe anwesend ist. Der Jarl lässt die Zeugen berichten, ein Chronist nimmt sie auf und Wograms Raben verkünden ihn dann.

Unternehmen: Eine Handelnde sucht ein Kollektiv, um ihren Met-Handeln aufzubauen. Sie produziert pro Zyklus 1 LE Alkohol. Die Produktion verbessert sich pro neuem Kunden um +1 LE.

Verbrechen, Wissenschaft, Technik
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Gesellschaft

Gesetze: Benötigt Hochkönig konvertiert: Der Hochkönig stellt die alten Runengesetze über das

geltende Recht. Das himmlische Recht gilt nicht mehr. Der alte Glaube erhält 2 Macht.

Allianz: Benötigt Macht Hochkönig 2+: Finghild, Fäden aus Flüstern, erneuert den Pakt mit der Kosme. Das System wird unsicher anstatt gefährlich. Löst in 2 Zyklen Glänzende aus.

Wirtschaft: Der Hochkönig kommt plötzlich zu enormen Reichtum. Macht Hochkönig: +1.

Skandal: Benötigt Wirtschaft: Der Emir hat den Hochkönig bestochen. Löst Gefechte aus.

Politik: Ein Sippenkönig überfällt den anderen. Es droht Krieg. Macht Hochkönig -1.

Glänzende: Benötigt Allianz: Kosmoral Theutch reist mit schwerer Eskorte an, um einen Feldzug zu besprechen. Löst nach 3 Zyklen Operation aus.

Religion

Glaubensrichtung: Benötigt Pilgerschaft: Eine Godi aus Frostholm etabliert den alten, blutigen Glauben, der Opfer und das Recht des Eisens fordert. Macht Alter Glauben: +1.

Diskriminierung: Benötigt Glaubensrichtung: Der alte Glaube wird verlacht und wenn nicht für ihn eingestanden wird, ziehen sich seine Praktizierenden ins Geheime zurück.

Konvertierung: Benötigt Macht Alter Glauben 2+: Der Hochkönig nimmt den Alten Glauben an (seine Macht wird zum Alten Glauben addiert).

Glaubenskonflikt: Benötigt Macht Alter Glauben 1+: Der alte Glaube kämpft mit dem Neuem. Löst in 3 Zyklen bei 1-2 Diskriminierung, 3-4 Politik, 5-6 Gefechte aus.

Pilgerschaft: Die Anhänger des alten Glaubens kommen von Frostholm, um neuanzufangen. Macht Alter Glauben +1.

Heilig: Benötigt Macht Alter Glauben 2+ und Konvertierung: Der Hochkönig wird zum Torkyndiir ernannt und ruft die letzte Schlacht gegen die Kaliman aus. Es kommt zum interportalen Krieg.

Natur

Entdeckung: Es können der lange Fjord, die wichtigste Seehandels- und Piratenstraße, der Eishof, der geheime Verwaltungspalast des Matriarchats, oder die Stjerngi-Sippe, die enge Kontakte zur Kosme unterhält, entdeckt werden.

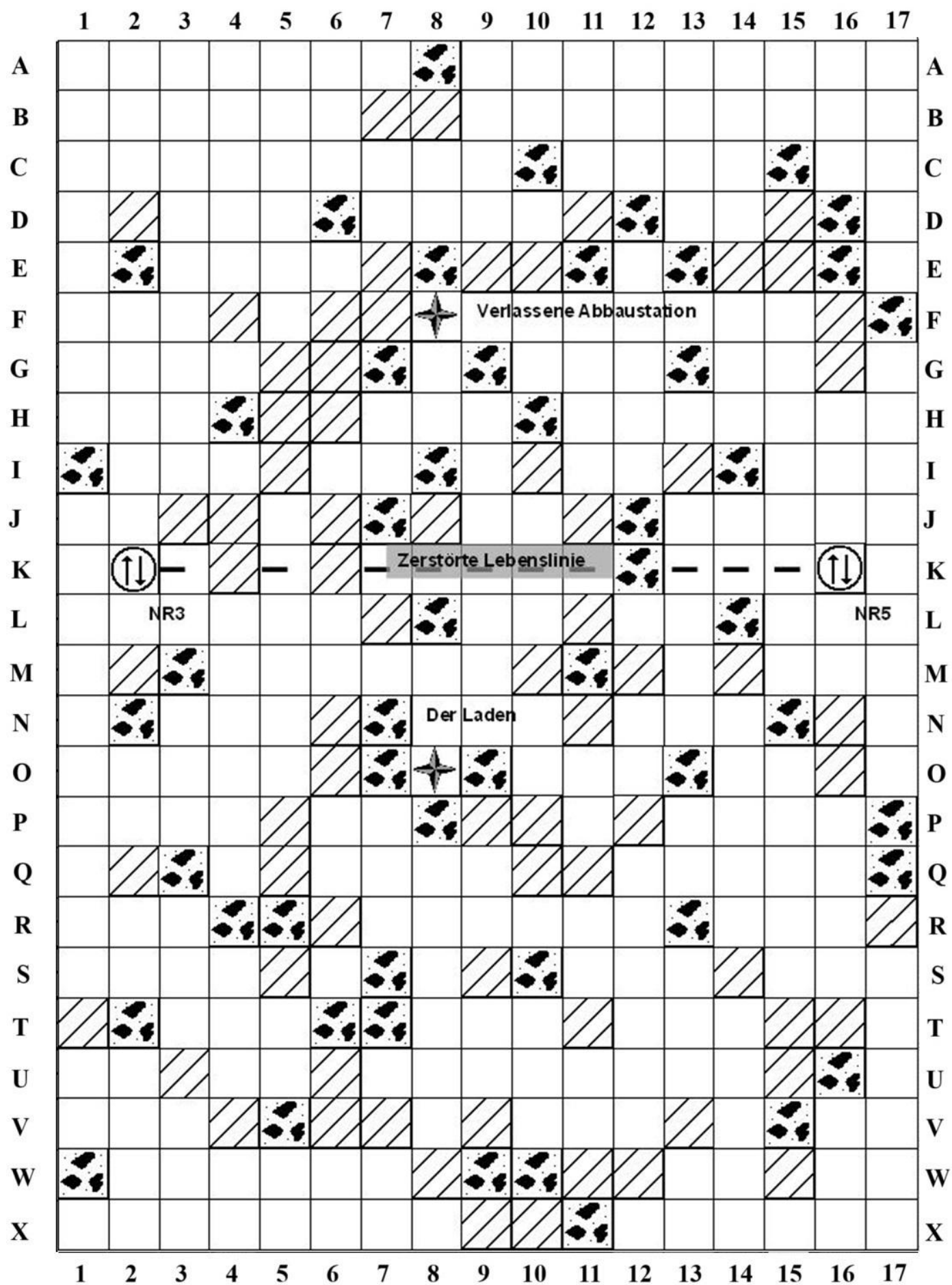
Arten: Es wird zur Jagd auf eine mythische Kreatur gerufen (30 Evolutionspunkte). Der Trophäenwert ist verdreifacht.

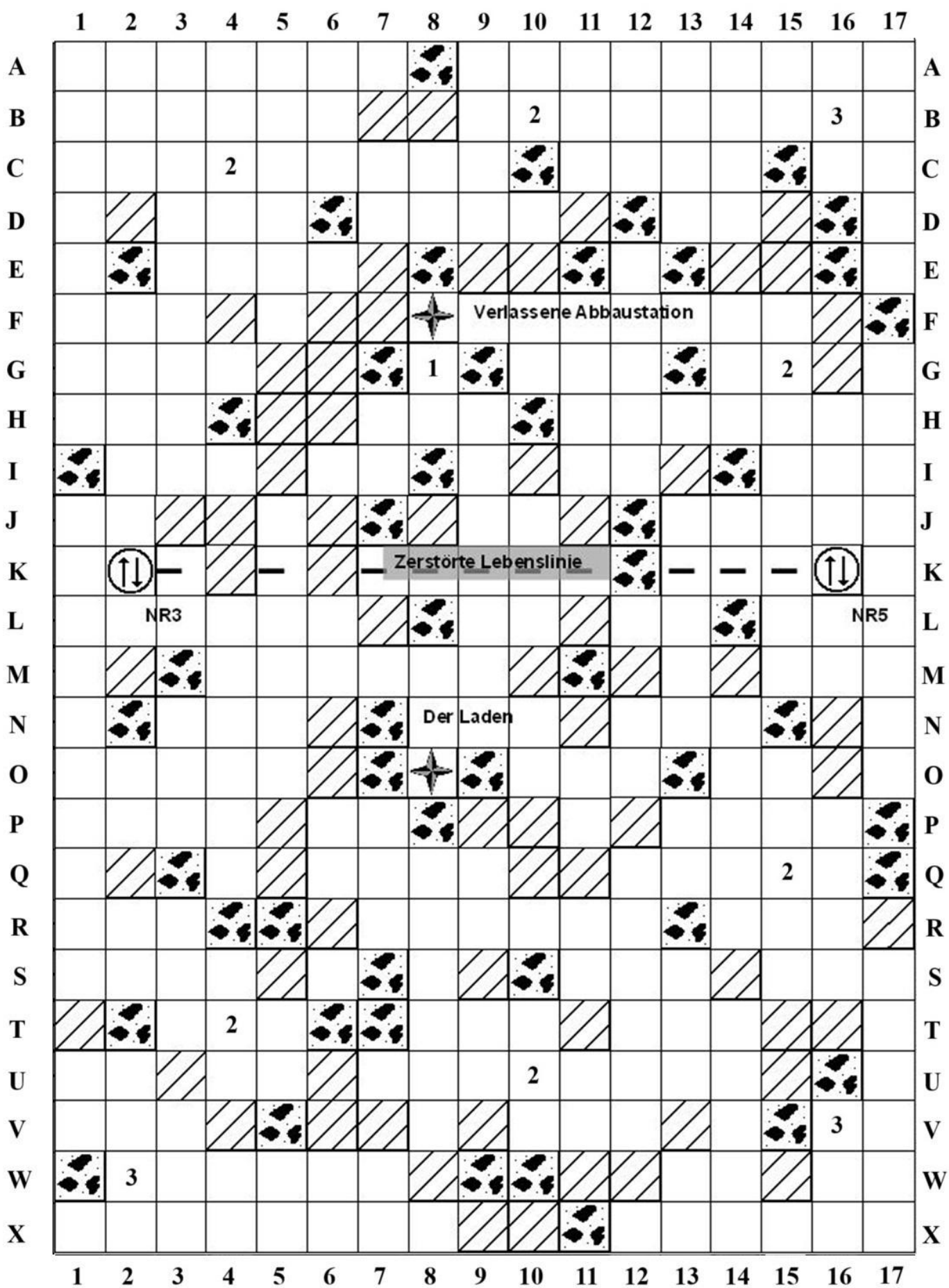
Kolonisierung: Kriegsflüchtlinge und Pioniere wollen eine neue Sippe gründen und suchen nach Aufbau-Kollektiven, die sie unterstützen. Sie werden die Anführenden der neuen Siedlung.

Formung: Eine felsige Eiswüste soll für eine Siedlung nutzbar gemacht werden. Es wird für einen schweren Auftrag bezahlt.

Rohstoffe: Schlechte Ernten führen zu Hunger: Nachfrage Agrargüter 2W10+5 LE für 90 AWE.

Naturkatastrophe: Ein nicht enden wollender Winter ist für eine Gefahr für zahlreiche Sippen geworden. Es wird für einen Profi-Auftrag bezahlt, um die Ursache dafür zu finden.





Der Laden // Anarchie // Gefährlich // Telsios // Arm

Kurzbeschreibung:

In einer Staubwolke, die nur durch einen fernen Stern matt beleuchtet wird, liegt das Konglomerat aus toten Schiffen namens der Laden. Er ist der größte Schiffsfriedhof und Schwarzmarkt des Regens. Hier herrschen die Gesetze der Maske, denn der Kosme wurde der Zutritt verwehrt.

Sicherheitskräfte

Keine

Gesetze

-5 Revierregeln: Jedes willkürlich bestimmte Revier besitzt seine eigenen Gesetze. Diese sind verworren und beliebig. Sie können von der Spielleitung erdacht werden.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Klankrieg	Ein wichtiges Geschäft platzt und eine Jägerstaffel eines Klans greift eine Piratenkarawane eines anderen Klans an. Das Kollektiv gerät zwischen die Fronten. Es muss Lichtwaffen, verirrten Raketen und vorbei schnellenden Schiffen ausweichen. Dazu sind mindestens 3 Kampfpilot-Proben (IN, GE) um -2 erschwert nötig. Ansonsten erhält das Kollektiv einen Treffer mit 30E oder anderer Waffen nach Entscheidung der Spielleitung.
2 Andockbuchten belegt	Das Kollektiv konkurriert mit einem anderen Schiff um den erstmal letzten freien Andockpunkt.
3 Ferne Dunkelheit	Das weit entfernte Licht eines unbekannten Sternes wird schwächer und taucht das staubige System in Dunkelheit. Scheinwerfer und Warnlichter werden aktiviert und verschwimmen in der Staubwolke.
4 Seltsamer Frachter	Das Kollektiv entdeckt einen einsamen Frachter, der gerade abgelegt hat und alle anderen Schiffe weiträumig zu umfliegen scheint. Er reist nach Ho-Ka-Mi und steht unter dem Schutz der Maske. Ein Silberfalke wacht unauffällig über ihn.
5 Staubrennen	Die Piratenliga eröffnet einen neuen Rennzyklus der beliebten Staubrennen. Es sind einfache Rennen über 3 Wegpunkte bei denen nicht-tödlicher Waffeneinsatz erlaubt ist. Es treten immer 4 Konkurrenten gegeneinander an. Wer dennoch ein Schiff zerstört, wird disqualifiziert und muss mit Strafen der Maske rechnen. Sobald nur noch ein Schiff flugtauglich ist, hat es nur noch 10 Tropfen Zeit das Rennen zu beenden oder niemand gewinnt den Preis. Die Belohnung sind 550 AWE und +3 Bekanntheit.
6 Neuer Rumpf	Ein Kapitän sah die Zeit seines Raumschiffes als gekommen und hat es frisch in den Laden einschweißen lassen. Wer den Weg zu ihm findet, erhält bis zu 20% Rabatt auf die feilgebotenen Waren. Sobald das Kollektiv den neuen Laden betritt, der mit einer 50% Wahrscheinlichkeit in dunklen Korridoren liegt, wird eine handelnde Person von der Spielleitung ausgewürfelt.

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, nur Militär-, Technik- und Verbrechenaufträge

Ansässige Organisationen

Telsios - Alle Piratenhäuser haben sich unter der Führung der Maske für das Geschäft versammelt.

Seele - Verkauft und kauft am Schwarzmarkt, außerdem vermittelt sie an Söldner Aufträge.

UHA - Kümmt sich um die Versorgung des Systems und pflegt die Kontakte zu Telsios.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Biologische Sondergüter	1W3-2	300+1W10
2 Drogen	1W10+7	423+1W10
3 Ersatzteile	1W6+6	64+1W3
4 Luxusartikel	1W3-1	260+1W20
5 Militärkomponenten	1W6+4	106+1W10
6 Schrott/ Altmetall	1W20+10	5

Handelswaren - Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W20+10	88+1W6
2 Alkohol	1W10+6	95+1W6
3 Energie	1W10+6	40+1W3
4 Hydrogenica	1W3+7	47+1W10
5 Oxygene Gase	1W6+20	21+1W6
6 Pharmazeutische Produkte	1W3+3	380+1W20
7 Tiere	1W3+6	280+1W20
8 Wasser	1W6+15	20+1W10

Handelsausrüstung

Bomben, Raketen, Torpedos (SM), Deeskalationswaffen (SM), Energiewaffen (SM), Geschütz Waffen (SM), Kybernetik (Ü), Munition (SE), Nahkampf Waffen (SM), Projektil Waffen (SM), Rüstungen (SM), Rüstungsmodifikationen (SM), Schilde (SM), Tierausrüstung (SM), Waffenmodifikationen (SM), Zusatzausrüstung (SM), Schiffsausrüstung (S), Brücke (SE), Besatzung (S), Maschinenraum (SM), Überall (S), Hülle (SM)

Nicht betretbar mit Zugehörigkeit: Kosme oder Tor. Ohne Klanzugehörigkeit oder das Rufprädikat kriminell sind Waren nur bis (V) verfügbar.

Ausbildung

Labyrinth der Gänge: Handelnde und Kriminelle, die sich um ihr Geschäft selbstständig kümmern müssen, nehmen jedes Geld gern an. Sie berechnen 14 AWE pro Fertigungsstufe – 10 *Ausschlachten*, 7 *Ermittlung*, 8 *Diebstahl*, 8 *Feilschen*, 7 *Geheimes Wissen*, 11 *Heimlichkeit*, 9 *Feldreparatur*, 8 *Maskerade*, 11 *Menschenkenntnis*, 7 *Rhetorik*, 9 *Terror*, 8 *Wirtschaftswissen*, 8 *Wartung*

Bekannte Orte

Bauch der Beluga

Einst war er ein großer Schwerlastfrachter der Wolken. Nun dient der geräumige Frachtraum der UHA als Handelszentrum des Ladens. Auf mehreren Stockwerken wird mit eingebauten Kränen und Andockbuchten der Hauptteil des Güterverkehrs abgehandelt. Dabei werden lebenswichtige Waren vom Mittelpunkt ausverkauft und illegale Waren an den Rändern.

Auge des Rostmolochs

Die Brücke des zerstörten Flaggschiffes von

Telsios konnte zum Teil geborgen und wiederhergestellt werden. Die leistungsstarken Sensoren und Kommunikationsanlagen gehören der Maske und dienen der Verwaltung des Ladens sowie der Ortung und Organisation von Karawanen. Es ist ein metrifer aber von Beschädigungen und Notreparaturen durchzogener Rumpf.

Sternenwind

Das eingeschweißte Kreuzfahrtschiff ist der wohl eleganteste Rumpf im Laden und weist keine Alterserscheinungen oder Schäden auf.

Es verwöhnt mit Klubs, einer Oper und Schwimmanlagen die Angehörigen des Schwans und die Bewohner des Ladens. Es ist ein bekannter Umschlagort für Drogen. Die sanft erleuchteten Korridore sind mit weißen Federn geschmückt und in den Gängen wird leise klassische Musik gespielt. Es herrscht eine angenehme Ruhe.

Stolz der Schlacht

Das Fassusthulla-Syndikat hat während der Schlacht eine Kosme-Fregatte gekapert. Funktionalität und Komfort werden gleichermaßen auf dem gut erhaltenen Schiff geboten. Die Gänge sind sauber und stabil. Hier befindet sich das größte Rotlichtgebiet des Ladens.

Flüssiges Glück

Das alte Brauereischiff aus La Hosada ist die bekannteste Kneipenmeile des Ladens. Es ist wie ein großes Bierfass lackiert und im Rumpf selbst finden sich fast ausschließlich nur Holzmöbel und Zigarettenrauch. Der Rumpf scheint niemanden außer sich selbst zu gehören. Doch es wird geflüstert, dass die Zeugen hier im Gespräch mit den Ladenbesitzenden gesehen wurden.

Mietsieg

Seele hat einen leichten Kreuzer einschweißen lassen, um an den Schwarzmärkten mitzuhandeln und Söldner für sich zu rekrutieren. Der Kreuzer mag alt und ausgemustert sein, doch er ist noch voll funktionsfähig und wirkt wie ein ganz normales Schiff. Die größte und beliebteste Kneipe „Neuer Anfang“, die mit mehreren Tanzebenen und Hinterzimmern, verschiedenen Musikmischungen und Lichtspielen begeistert, ist der Auftrags- und Söldnertreffpunkt schlechthin.

Bekannte Personen

Arthana Lichtlied, das Auge des Ladens

Ihr Name ist himmlischen Ursprungs, deswegen wird sie bloß das Auge genannt. Nur Wenige haben Telsios Regentin des Ladens je gesehen. Dafür sieht sie alle anderen. Mit den ausgezeichneten Sensoren der „Hybris“ kann sie alle Aktivitäten abtasten und entdecken. Niemand weiß, wann das Auge gerade auf ihm ruht. Die Angst vor der gnadenlosen Effizienz der Drei Augen, Telsios Schattenkommando, ist zu hoch, um das gefährliche Phantom zu verärgern. Sie selbst zeigt sich nur Auserwählten.

- Auftrag: Attentat unter mittleren, dann unter schweren Auftragsbedingungen

- Audienz: Das Kollektiv trifft eine junge, resolute Dame mit einen himmlischen Wasseranzug und karmesinroten Augen. Höflich und bedacht bietet sie dem Kollektiv das Aufhalten einer Syndikat-Operation als Profiauftrag an. Die Drei Augen bewachen sie und prüfen versteckt beim Auftrag die Loyalität des Kollektivs. Denn auch das Syndikat wird versuchen sie mit der doppelten Bezahlung auf seine Seite zu ziehen. Bleiben sie der Maske treu, können sie Zugehörigkeit: Zerbrochene Maske erhalten.

Meriddan, die gute Seele

Die alte Avanterin ist eine bekannte und beliebte Angestellte des Unternehmens. Sie rekrutiert neue Kollektive und kümmert sich mit viel Zuwendung um die Sorgen ihrer Söldner. - Besonderheit: Jeder kann hier für einen Auftrag Zugehörigkeit: Seele erlangen. Bei Problemen mit Aufträgen oder Verfolgung vermittelt sie Hilfe.

Egil Hasdraba, der Staubfalke

Der ältere Silberfalke sucht im Geheimen mit den Staubrennen würdige Piloten für die Maske und sein Vermächtnis.

- Besonderheit: Anmeldung zu den Staubrennen (einmal pro Dekade), siehe Systemereignis, gewinnt das Kollektiv mehrfach, erhält es eine Audienz beim Auge des Ladens.

Geheimnisse

1: Mit Harpunen gefangene Asteroiden schweben um eine halb zerstörte, halb rekonstruierte Abbaustation namens: das Zeugnis. Auf ihren Ebenen finden sich jene Kriminelle, die selbst vom Laden verstoßen wurden. Es heißt, dass tief im Inneren der Station die Kosme eine Operationsbasis besitzt.

2: Hier befindet sich eines der zahlreichen Bandenreviere. 2W3 Piraten-Jäger suchen hier nach Beute. Handelnde der UHA sind per Dekret der Maske geschützt. Ebenfalls werden keine Schiffe von Klänen oder deren Verbündete angegriffen. Für 5W20 AWE lässt sich auch freies Geleit erkaufen.

3: Eine von drei möglichen Positionen. Sie wird mit 1W3 ausgewürfelt. Ein Laborschiff von Welle wird von einem Kollektivschiff und 5 Söldner-Jägern von Seele eskortiert. Sie suchen hier nach Fraktionsausrüstung der Maske und haben 1W3 davon zu 50% erhöhten Kosten im Angebot. Die Maske sucht nicht nach dieser Ausrüstung.

Militär

Manöver: Benötigt Macht eines Klans 2 mehr als die Macht eines anderen Klans oder Heilig: Eine Piratenflotte sammelt sich, um den Laden zu übernehmen. Löst in 2 Zyklen Gefechte aus.

Operation: Benötigt Führung und Macht Kosme: 1+: Die Kosme entsendet ein Elite-Kommando, um die Klananführenden gefangen zu nehmen. Gelingt ihnen das, wird und bleibt Macht Klan: 0.
Gefechte: Benötigt Manöver: Die Entscheidungsschlacht um den Laden hat begonnen. Jedes gewonnene/verlorene Gefecht gibt der Fraktion +1/-1 Momentum. Die erste Fraktion mit 3 Momentum darf das Hauptquartier einer Fraktion im Laden angreifen und diese versuchen auszuschalten. Die Siegende erhält Macht: +2, jeder Verlierende erleidet Macht: -1.

Führung: Benötigt Macht Maske 1+ und Macht Kosme: 1+: Die Königin in Rot hält eine Klanversammlung für 3 Zyklen ab. Der Emir, die Zwillingköniginnen und der Alpha-Falke werden anwesend sein. Löst Piratenüberfall aus.

Militärblockade: Bei einer Konzentration von Klanschiffen wird das System blockiert.

Zivil, Gesellschaft, Wissenschaft und Natur- Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Führung: Die Kläne bereiten einen Überfall auf ein Kosme-System (Emperion, Monumentorion, der Pass) vor. Gelingt er, Macht Kosme: -1, Macht aller Kläne: +1.

Betrugsfall: Eine Bande gibt sich als Splitter der Maske aus und fordert 100 AWE Schutzgeld von allen Reisenden.

Terroranschlag: Das Syndikat plant einen Anschlag auf das Drogenlager des Schwans und will es der Maske zuschieben, die es tatsächlich im Visier hat. Gelingt er, beide Macht (NR4): -1.

Klan: Benötigt Macht Tor 1+: Die Maske lädt den größten Feind von Tor, Welle, zu sich ein, und sichert dem Intelligenznetzwerk Schutz bei der Untersuchung der Lebenslinien zu. Das Syndikat wird versuchen sie anzugreifen. Scheitert das Syndikat: Macht Welle: +1 (NR4).

Banden: Benötigt Machtunterschied zwischen Maske und Schwan 1 oder 0: Schwan und Maske buhlen um die Hydros - eine große Bande, die Teile der Wasserversorgung kontrolliert. Der Schwan will darin ein Lustmittel und Halluzinogen in der Bevölkerung des Ladens verteilen und sich an der psychotischen Orgie zu erfreuen. Die Maske will eine gesicherte Wasserversorgung für alle unter ihrer Kontrolle. Je nachdem, wer die Kontrolle erhält, erhält Macht (NR4): +1.

Gefängnis: Benötigt Macht (NR4) Maske oder Schwan: 1+: Der Klan versucht einen Vertrauten des Emir zu inhaftieren. Gelingt das: Macht Emir: -1. Scheitert es, Macht (NR4) Klan: -1.

Religion

Glaubensrichtung: Die Schwarzen, jene Unglücklichen, die in den dunklen Korridoren zurückgelassen wurden, haben nicht nur überlebt, sondern sich zu einer religiösen Gemeinschaft gefunden. Sie beten den Laden als grausame Gottheit an. Die Kreaturen in den dunklen Korridoren sind seine Kinder, die behütet und mit frischer Beute gefüttert werden. Das Auge ist der Deus ex Machina, die falsche Gottheit der Maske. Es gibt keinen Schutz im Laden, nur fressen oder gefressen werden. Ihr Hauptquartier ist die „Andromomia“, ein vergessenes E-Kriegsschiff von Welle, dass mit allen Rümpfen verbunden werden soll. So wollen sie den Laden zurückerobern.

Immer wenn das Kollektiv einen dunklen Korridor betritt, besteht eine 33% Chance dort einer mutierten und aufgerüsteten Kreatur mit 20 Evolutionspunkten, Pz: 1W3 und Sch: 1W3 sowie Sä geklingen als Waffe (Seite 483) zu treffen.

Diskriminierung: Benötigt Glaubenskonflikt: Das Syndikat geht gnadenlos auf die Jagd nach Schwarzen. Macht Schwarze: -1.

Konvertierung: Benötigt Glaubensrichtung: Ein ganzer Rumpf wird plötzlich dunkel. Die Menschen können sich den Schwarzen nur noch anschließen oder sterben. Macht Schwarze: +1.

Glaubenskonflikt: Benötigt Glaubensrichtung: Das Syndikat interpretiert die Schwarzen als mythische Gegenspielende. Sie bereiten einen heiligen Krieg vor.

Pilgerschaft: Benötigt Macht Schwarze: 1+: Die Schwarzen pilgern in jeden Bereich des Ladens. Sie können nun jeden Rumpf, mit Ausnahme des Auges, verdunkeln. Macht Schwarze: +1.

Heilig: Benötigt Macht Schwarze 3+: Der Herold der Bestie ist erschienen und fordert die stärksten Raubtiere auf, ihm zum Herzen zu folgen. Dies ist die „Omen“, die Quelle des Rostes. Erreicht er sie, erlangt er die Macht über den Rost und greift das Auge an. Gewinnt er: Macht alle Kläne: -1, Maske zusätzlich -1. Der Laden wird dunkel, verliert alle Interaktionen. Das Auge stirbt.

Technik

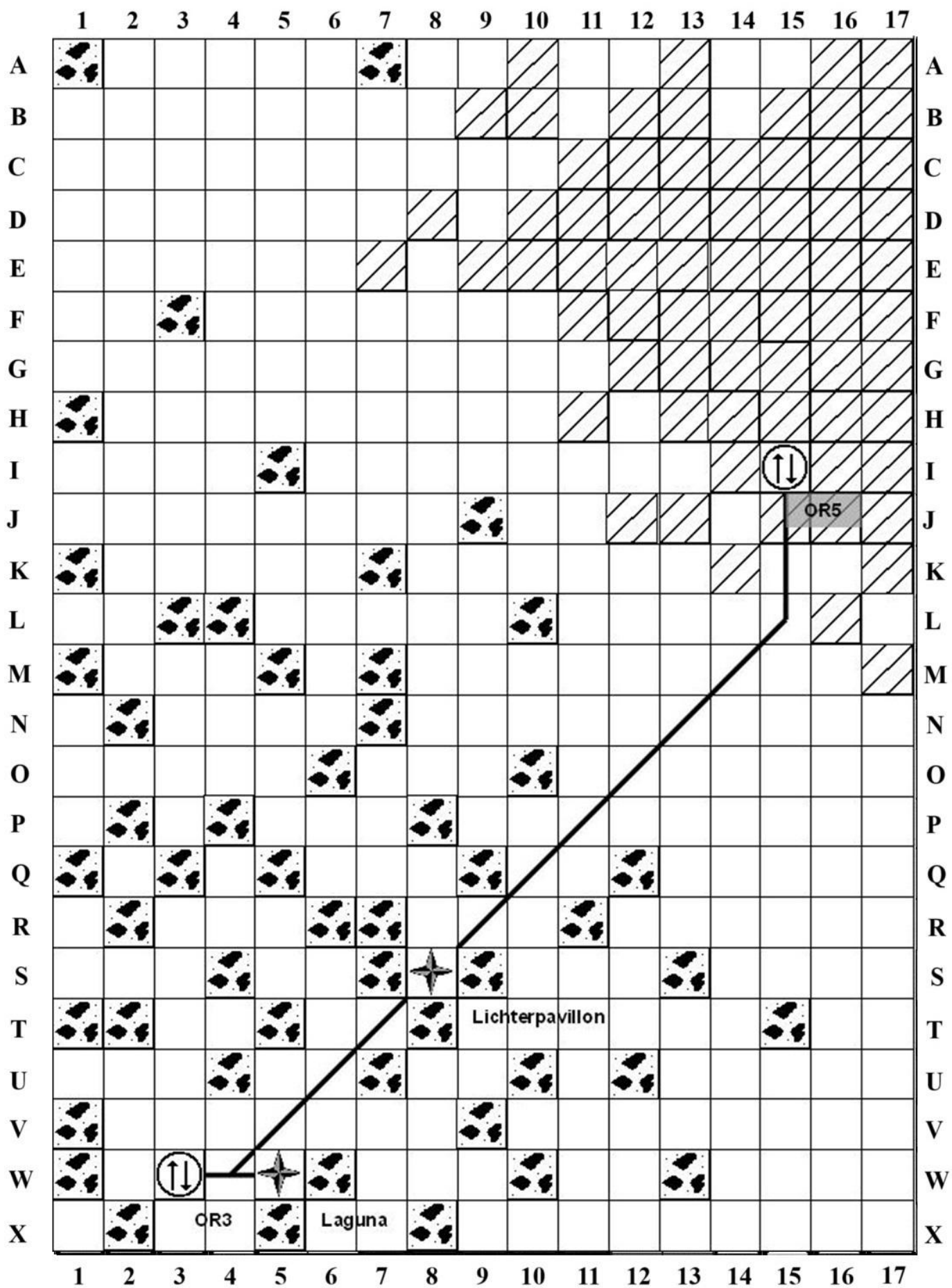
Konstruktion: Benötigt Klan und Macht Welle (NR4) 1+: Welle baut die Lebenslinie wieder auf und das System erblüht. Tor setzt Rückforderung ein, um das Wissen wieder zu vernichten. Solange sie besteht: Macht Tor: -1, Macht Welle und Maske: +1

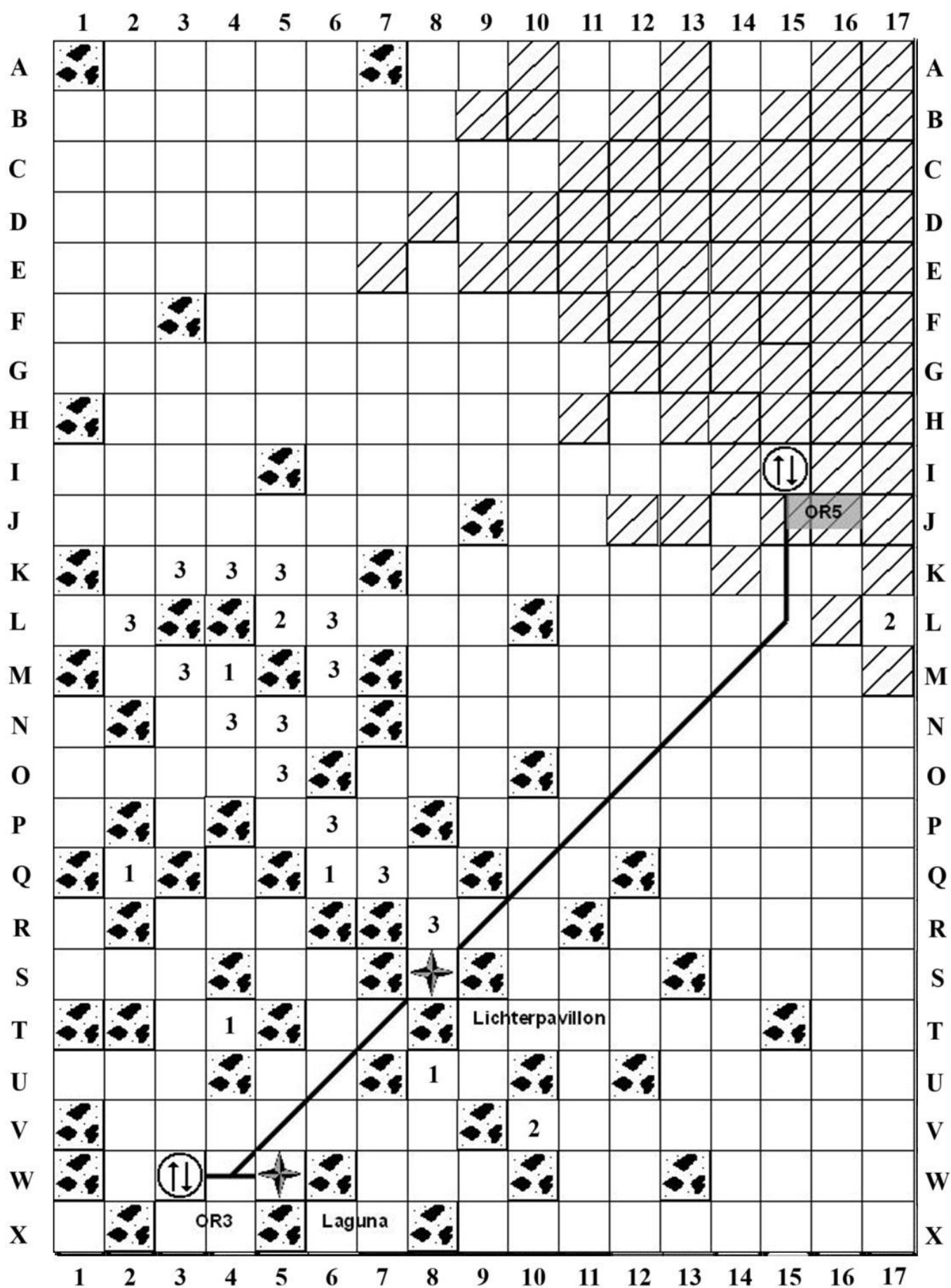
Das Netz: Benötigt Glaubensrichtung: Die Schwarzen verdunkeln einen Klanrumpf. Macht Schwarze: +1, Macht (NR4) Klan: -1.

Zugriff: Benötigt Macht Schwarze 2+: Die Schwarzen versuchen das Auge zu verdunkeln. Gelingt das, wird Heilig ausgelöst.

Drohnen: In einer Arena werden Drohnenkämpfe offiziell abgehalten (Seite 859).

Waffen: Eine zwielichtige Handelnde bietet 1W3 Schwarzlichtwaffen eigener Wahl zu 50% niedrigeren Preisen (die Maske sucht bereits nach den Waffen).





La Hosada // Verbokratie // Unsicher // Regen // Arm

Kurzbeschreibung:

Ohne Zentralgestirn oder Planeten bot das System kein Aufenthaltsgrund. Die ersten Siedelnden strandeten hier und waren gezwungen aus dem Wenigen, was sie hatten, etwas aufzubauen. Der legendäre Alkohol lockte viele Personen an und führte letztendlich zum Aufbau der größten Kneipen- und Feiermeile des Regens.

Sicherheitskräfte

Keine

Gesetze

+2 Neutraler Boden:

Gewaltverbrechen gegen jede Person werden von der Maske hart bestraft.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Schwerer Diebstahl	Sobald das Kollektiv landet, werden Taschen- oder Schiffsdiebe sich heranschleichen. Jeder Charakter verliert, wenn er einen Wahrnehmungswurf -5 nicht besteht, einen zufälligen Gegenstand. Alternativ wird beim Einbruch in das Schiff Ausstattung von bis zu 500 AWE gestohlen. Werden die Diebe erkannt, fliehen sie und tauchen in der Masse unter.
2 Pöbelnde Jugend	Das Kollektiv wird von einer Gruppe aus Halbstarken belästigt. Sie werden das Kollektiv beleidigen, sich über es lustig machen und sich derbe Späße, angefangen vom Übergießen mit Bier bis zum Anspucken, erlauben.
3 Lieblingslied	Ein Charakter hört ein Lied aus seiner Jugend, oder sein Lieblingslied von einem der Lokale her schallen. Die Menge tanzt dazu schwungvoll.
4 Bekannte Persönlichkeiten	Mit Eskorte oder in eindeutigen Farben zeigen sich, nach Entscheid der Spielleitung, bekannte Personen des Regens auf der Tanzfläche.
5 Freirunde	Ein Gast oder ein Lokal spendiert eine Runde für alle. Die Feiernden jubeln und kommen miteinander ins Gespräch. Auch das Kollektiv kann hier schnell neue Kontakte knüpfen.
6 Die letzten Zeugen	Das Kollektiv bemerkt in einer versteckten Ecke eine verhüllte Gestalt. Sie trägt unauffällig den versiegelten Mund, ein Symbol der Zeugen. Die Charaktere haben die seltene Möglichkeit mit dem Klan in Kontakt zu treten und pro 500 AWE für ein Geheimnis seine Dienste in Anspruch zu nehmen. Die Zeugen wissen fast alles, doch fast niemand weiß etwas über sie und ihre Informationen irren nie.

Auftragsbeschränkung

2 Aufträge, nur Verbrechen- und Zivilaufträge

Ansässige Organisationen

Die letzten Zeugen - Kontrollieren im Hintergrund La Hosada. Sie sehen das System als idealen Informationsmarkt. Nur hier und auf Telsios kann mit ihnen offiziell in Kontakt getreten werden.

Fassusthulla-Syndikat - Es will den Alkoholmarkt übernehmen, darf dafür jedoch keine Gewalt einsetzen. Deshalb bezahlt es Singende für Werbebotschaften, die ihre Drogengetränke preisen.

Ha-Ki-Da - Das große Reiseunternehmen der Wolken besitzt eine ganze Flotte von Kreuzfahrtschiffen. Ihnen gehört der Badeasteroid „Laguna“. Ihr Ziel ist es, am Profit der Lichtkettenwege teilzuhaben. Dazu würden sie sich auch mit den Piraten verbünden.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Alkohol	1W20+15	79+1W6
2 Kunstobjekte	1W20+5	123+1W3
3 Medien	1W3+5	120+1W20

Handelswaren – Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W6+6	77+1W10
2 Baumaterialien	1W3+6	179+1W6
3 Bergbausequipment	1W3+3	385+1W20
4 Drogen	1W6+8	465+2W20
5 Energie	1W3+7	40+1W6
6 Ersatzteile	1W3+6	86+1W6
7 Helium 3	1W10+6	44+1W3
8 Hydrogenika	1W10+7	50+1W3
9 Luxusartikel	1W3+6	354+1W10
10 Oxygene Gase	1W10+10	17+1W6
11 Schrott/ Altmetall	1W6+7	14
12 Zivilwaren	1W3+8	81+1W6

Handelsausrüstung

Allgemeinwaren (SM), Asteroidenausrüstung (SM), Bastelausrüstung (S), Deeskalationswaffen (S), Schiffsausrüstung (V), Besatzung (SE)

Ausbildung

Lokale Feuerstätten: Die Ladenbesitzenden haben zu viel zu tun, um zu unterrichten. Doch wenn sie bei ihrer Arbeit unterstützt würden, sind sie gern bereit für 12 AWE pro Fertigkeitenstufe zu unterrichten - 8 Beruf, 10 Feilschen, 11 Konsum, 10 Legendenkenntnis, 9 Menschenkenntnis, 7 Schätzen

Taximeter: Die entstandenen Personentransportunternehmen fliegen schnelle und gefährliche Strecken und müssen ihren Gästen aus den Wolken gepflegte Konversation anbieten. Mit 9 AWE pro Fertigungsstufe bringen sie ihr Wissen näher - 10 Fahren/Fliegen, 8 Geologie, 9 Planetologie

Musikanten: Die jungen Talente und Stammgruppen der Musik können mit Drogen, gemeinsamer Musik oder Geschlechtsverkehr zu Übungsstunden überredet werden - 7 Konsum, 8 Kunstfertigkeit, 9 Mediennutzung, 6 Philosophie, 7 Schrift, 8 Sprache, 8 Verführung

Klanstammkneipen: Verschiedene Klanmitglieder geben ihren Kameraden gegen einen Schnaps und eine gute Geschichte gern ihr Wissen weiter - 6 Diebstahl, 6 Ermittlung, 7 Faustkampf, 6 Fernkampf, 8 Geheimes Wissen, 6 Heimlichkeit, 7 Nahkampf, 7 Sicherheit, 6 Taktik

Bekannte Orte

Isabella

Der Ursprung des gesamten Systems liegt in dem altherwürdigen Kolonieschiff „Isabella“. Es wurde zur Asteroidenbasis umgebaut und mittlerweile leben etliche Familien in ihren improvisiert errichteten Stockwerken. Hier wurde La Hosada's berühmter Alkohol entdeckt und wird weiterhin in den tiefen Stollen des Asteroiden mit der geheimen Zutat gebraut. Die Isabella ist teilweise ein Museum. Wie bei den Lebensringen eines Baumes sind die Um- und Ausbauzeiten an verschiedenen Grenzlinien des verwendeten Materials und der verschiedenen Zusammenhaltetechniken abzulesen. Hydroponische Farmen und Biosphären schaffen noch immer eine Lebensgrundlage an diesem Ort. Das alles ist für den anderen Teil jedoch versteckt. Dieser bildet das „La Fiestó“, die erste exoplanetare Kneipe des Regens. Mittlerweile ist sie zu einem großen Tanzlokal herangewachsen. Überall ist der Charme selbst erdachter sowie gebauter Möbel und Zimmer zu sehen. Ein großer Springbrunnen in der Mitte des ersten Tanzsaales zum Beispiel erhebt sich aus den Asteroidengestein und spielt mit der Spitze seiner Fontäne einen geschliffenen Brocken rauf und runter. In seinem silbernen Becken können sich Gäste erfrischen. An manchen Zyklen wird auch statt Wasser Alkohol in den Brunnen gepumpt. Trotz der Hitze der feiernden Körper ist es im Asteroiden angenehm kühl und die Wände lassen den Bass noch lauter zurückdonnern.

Lichterpavillon

Alle Lichterketten und röhrenartigen Girlandenpfade führen zum Kokosholz-Pavillon. Neben Schwimmbecken, tropischen Gewächsen und einem Schall isolierten Erholungsgebiet, gibt es auf der untersten Strohebene die Personentransportdienste. Diese fahren zu den einzelnen Klubs oder direkt in ein Krankenhaus der Xolo!tWa. Auch die Brauereischiffe legen von hier für Nebelfeiern ab. Informationstafeln geben Auskünfte über alle Lokalisationen und andere, besondere Wünsche.

Laguna

Ha-Ki-Da wollte nach dem verlorenen Prozess nicht aufgeben. Es hat einen bereits gekauften Asteroiden aushöhlen und zu einem Badeparadies ausbauen lassen. Es wird eine sonnige Umgebung simuliert. Mit zahlreichen Wasserspielen und Rutschen lockt die Lagune

Gäste zu sich, Am Grunde dieser Becken werden jedoch dunkle Geschäfte gemacht.

Bekannte Personen

Berlussia Isabella, Papa Pablo

Egal ob für ein erfrischendes Getränk oder eine Auskunft, der lebenslustige Papa Pablo ist immer zur Stelle. Es wird gesagt, er kennt alle Glänzenden des Regens persönlich.

- Besonderheit: Für ein Getränk und ein angelegtes Gespräch beantwortet er gern Fragen

Mahid Sephir, der „Tanz-Pascha“

Der Mann mit der Leidenschaft in den Beinen ist einer der bekanntesten Tanzenden und berühmtesten Charmeurs La Hosada's. Er liebt seine Klubs und wünscht sie im Namen des Syndikats weiter auszubauen.

- Auftrag (Gunst): Wenn das Kollektiv ihm einen etablierten Klub schenkt oder ihn ihm Namen des Syndikats übernimmt, erhält es keine Bezahlung, sondern „Zugehörigkeit: Fasusthulla-Syndikat“.

Besoffski, der Systemnarr

Der Swörthbjorn ist stets betrunken und erzählt die wildesten und lustigsten Geschichten. Er ist eine Ein-Mann-Attraktion und unterhält das ebenfalls nicht mehr nüchterne Publikum. Besonderheit: Für ein Bier macht er den größten Unfug mit.

- Dienst (Gunst): hat das Kollektiv das Auge des Ladens oder die Königin in Rot von sich überzeugt oder besitzt es Zugehörigkeit: Maske, offenbart er sich als Agent der Zeugen und bietet seine Dienste an (Seite 547).

Geheimnisse

1: Schürfende und Bauende stechen sich gegenseitig im Trinken aus. Hält ein Charakter alle Stationen in einem Zyklus durch (pro Position 1 KO-Wurf, um je -1 pro Position erschwert), darf gegen den Borrachocador trinken. Gewinnt er, +3 politischen Einfluss (La Hosada) und Gunst (Form): +2.

2: Die blauen Schiffchen, farbkodierte Drogenschiffe, bieten hier mit bis zu 8 Pha-FP (Seite 211) selbst gekochte Produkte (10 AWE pro 1 Pha-FP).

3: Dies ist die Strecke des endlosen Karnevals. Für je 2 Erfolge in der Dekoration und Botschaft, erlangt das Kollektiv bei Teilnahme einmalig 1 politischen Einfluss in La Hosada. Für je 5 Erfolge wird eine bekannte Persönlichkeit auf sie aufmerksam.

Militär, Gesellschaft, Religion und Wissenschaft

Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Zivil

Freizeit: Wer auf der Tanzfläche oder der Bühne brilliert, ist hier glänzend. Es wird ein Musikwettbewerb abgehalten. Teilnahmevoraussetzung ist die Integrationsstufe Bekannt (Seite 336). Es wird ein Werk für den Kommerz geschaffen. Werden es bei -3 Erschwernis mindestens 3 Erfolge:

+25% Geldbelohnung, bei 4/5/6/7/8/9/10+ Erfolge: +50/100/150/200/300/400/500%

Personen: Es wird 1W6 gewürfelt: 1-2 Voceros Ortskundige Vernetzende, bieten ihre Dienste an: 1 Kontakt (1): Y für 100 AWE (maximal 2).

3-4: eine Kuntschaffende verkauft bis zu 3 LE Kunstobjekte zur Hälfte des Angebotspreises.

5-6: eine bekannte Persönlichkeit (alternativ der Emir, der den „Tanz-Pascha“ für seinen Lebensstil rügt) kommt nach La Hosada.

Fest: Der dekadische Borrachocador wird unter den trinkfestesten Stammkunden ermittelt. Dazu wird an einer langen Tafel so lange nachgefüllt und Konsum-Proben (KO, KO, WI) durchgeführt, die mit jeder Probe weiter um -1 erschwert werden, bis nur noch eine Teilnehmende übrig ist. Diese darf fortan in jedes Lokal und sich dort pro Zyklus ein freies Getränk bestellen. Er erhält zudem 3 politischen Einfluss in La Hosada.

Handelskarawane: Die besten Alkohole La Hosadas werden verschifft. Für Piraten ist diese Karawane heilig und sie streiten darum, wer sie eskortieren darf. Es droht ein Kampf darum.

Kultur: Das Erscheinen der drei Gesichter, der Höhepunkt des endlosen Karnevals, naht. Thematisch passende Dekorationen erzeugen doppelte Belohnung (siehe oben Position 3).

Unternehmen: Benötigt Konstruktion: Der Hauptfirmensitz wird fertig und ein Pakt ausgehandelt. Charaktere mit Zugehörigkeit: Form können 1 LE Alkohol ausgeben, um negative Ereignisse mit Piraten zu ignorieren.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Piraten planen den Angriff ein Schnapslager mit Deeskalationswaffen, um die Ware nicht zu beschädigen.

Betrugsfall: Es wird neuer, weißer „Käpt'n Bragi“ verkauft, der dem natürlich weißen „Pima Blanca“ verdächtig ähnlich schmeckt. Connaisseure sind alarmiert und beauftragen ein Kollektiv für einen schweren Auftrag, um zu ermitteln.

Terroranschlag: Benötigt Macht Syndikat 1+: Das Syndikat versucht getarnt das „La Fiesta“ zu besetzen und Papa Pablo als Geißel zu nehmen. Gelingt das, Macht Syndikat: +1.

Klan: Benötigt Macht Schwan 3+: Überall entstehen Kasinos und Wettbetriebe. Der Schwan nimmt massiven Einfluss auf Form. Zugehörigkeit Schwan gilt zusätzlich als Form und umgekehrt. Die Erlösung Disgrazias beginnt. Macht

Schwan und Form: +1.

Banden: Die Golondrinas, verlassene Kinder von Lusttouristen und Trinkenden, haben sich zu einem Spionage- und Diebesnetzwerk zusammengeschlossen. Bei jeder Interaktion im Lichterpavillon besteht eine 20% Chance von ihm beklaut zu werden. Zugehörigkeit: Klan schützt.

Gefängnis: Das Vapodrom wird im Nebel von Ha-Ki-Da errichtet. Nach Außen ist es ein Gasstadium, doch in seinem Inneren werden Feinde von Tor mit den Nebel vergiftet und gefoltert.

Natur

Entdeckung: Der Motzki ist ein mittelgroßer Asteroid, der mit Beben auf jedes Betreten reagiert. Im Geheimen ist er ein Spionageasteroid des Adeptus Tek Thanis.

Kolonisierung: Eine neue Kneipe soll errichtet werden. Wenn das Kollektiv den Bau übernimmt, wird es zur Hälfte Besizende der neuen Kneipe.

Formung: Form hat einen idealen Asteroiden für ein Großprojekt entdeckt. Löst in 2 Zyklen Konstruktion aus.

Rohstoffe: Benötigt Unternehmen: Charaktere mit Zugehörigkeit Form erhalten ab nun jeden Zyklus hier 6 LE aus der Nachfrage (außer Drogen) kostenfrei. Sie dürfen sie aber nur für den Bau oder für ihre Kolonie verwenden.

Naturkatastrophe: Ein Einschlag eines Asteroidenschwarms droht. Alle Gäste mit bewaffneten Raumschiffen werden dazu aufgerufen, den Schwarm abzuwehren. Für jeden zerstörten Asteroiden gibt es ein Freigetränk.

Technik

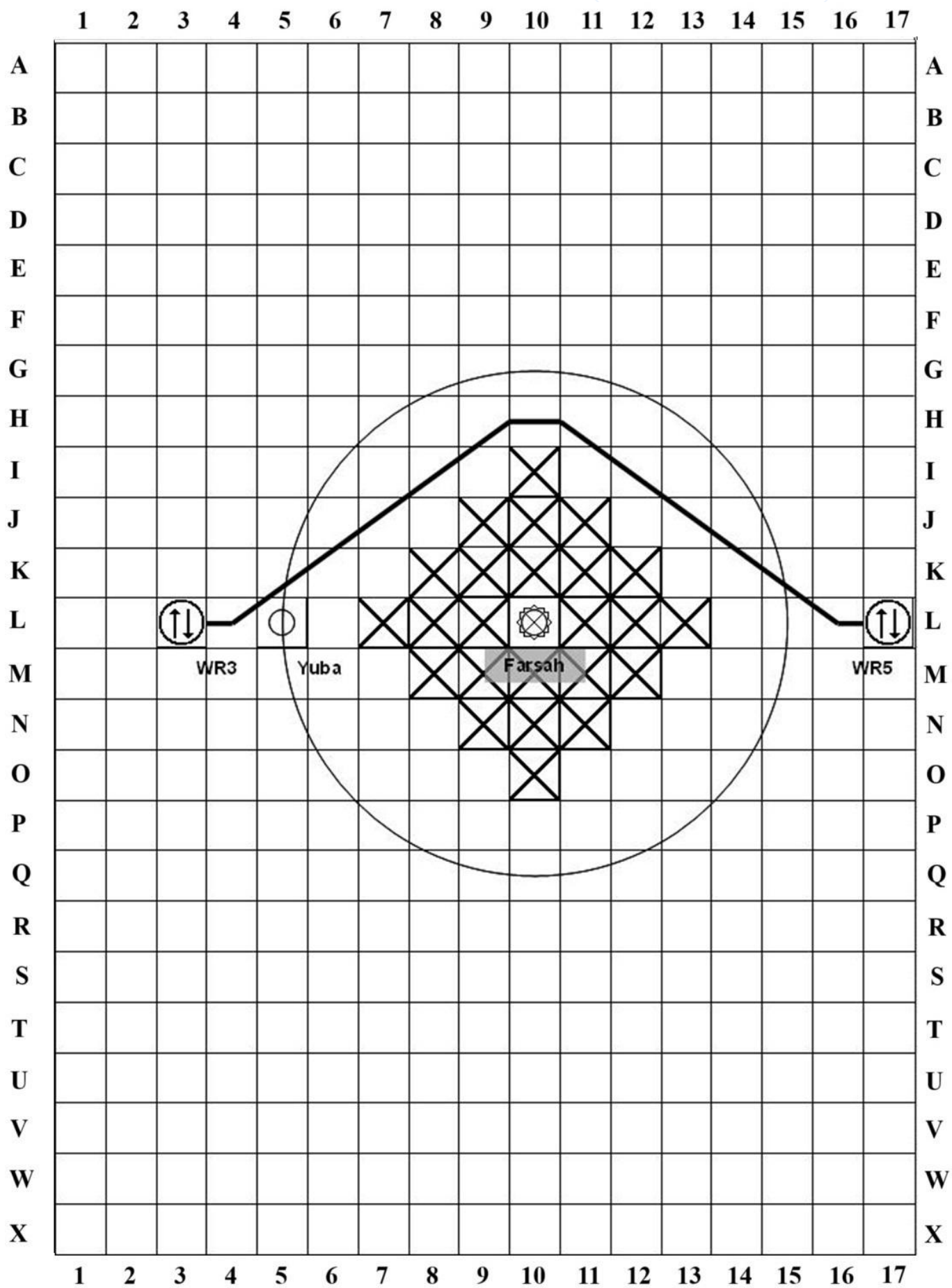
Konstruktion: Benötigt Formung: Form beginnt hier mit dem Bau seines Hauptfirmensitzes. Die Nachfragemenge von Baumaterial verdreifacht, die von Ersatzteilen und Energie verdoppeln sich.

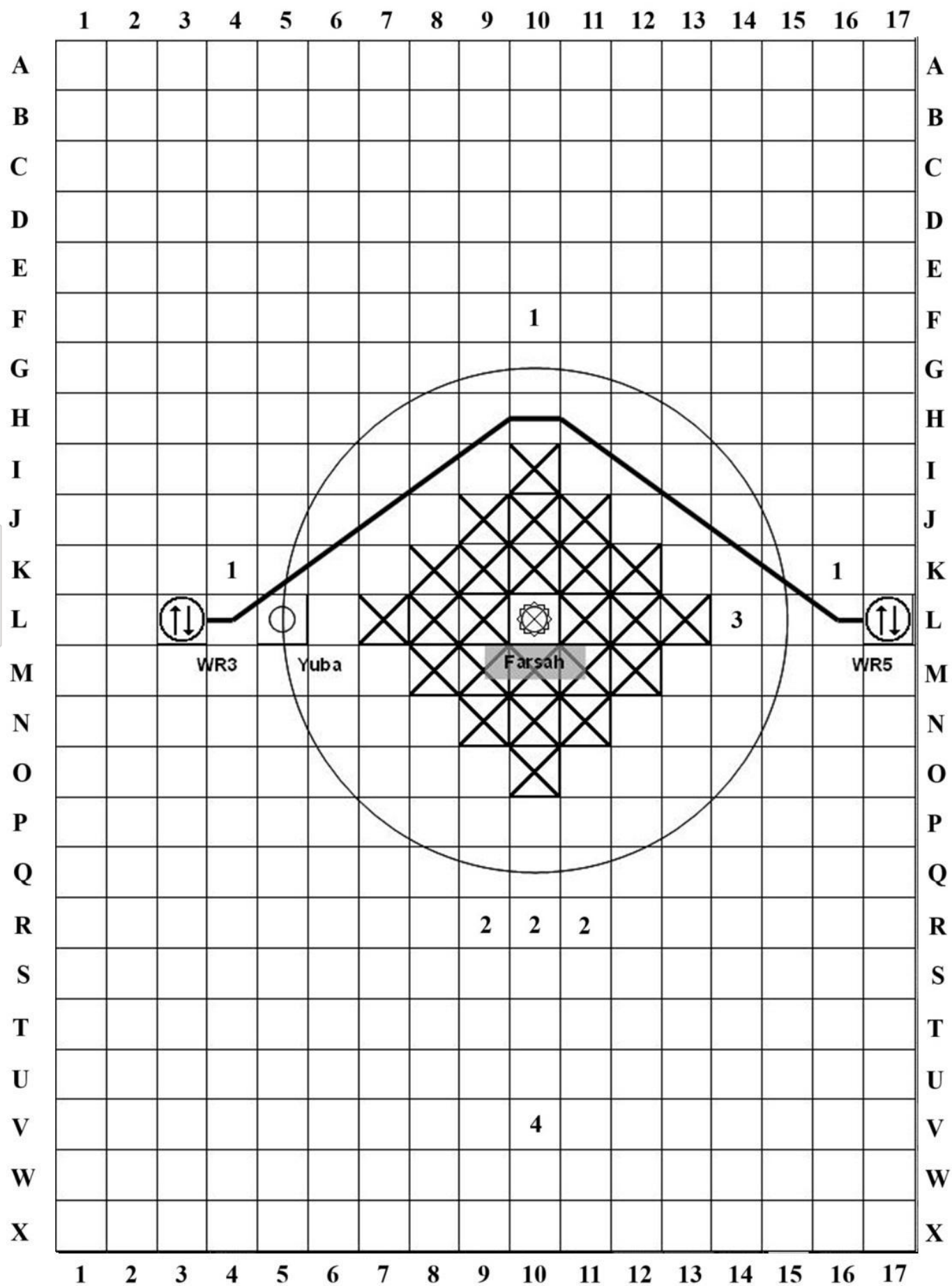
Das Netz: Digitale Getränke werden mit Neuralverbindungen für Strömende genießbar. Ein neuer Markt erblüht.

Zugriff: Haie spielen dem System einen Streich und ersetzen die Texte holografischer Anzeigen an Lokalen und Schildern mit obszönen, bössartigen oder verwirrenden Botschaften. Sie haben schlicht Spaß dabei, Chaos zu stiften.

Drohnen: Es wird die Wirtsdrohne erschaffen. Sie nutzt die Werte und den Preis einer Botendrohne (Seite 495). Sie kann, noch während sie zum Gast fliegt, Getränke zubereiten. Pro Kampfrunde kann sie ein Getränk servierbereit herstellen. Dafür kann sie keine anderen Gegenstände befördern. Die Zubereitungsalgorithmen können neben Alkohol auch Gifte, Drogen oder andere Gefahrenstoffe servieren.

Waffen: Der Zapfstrahler war als Unterhaltungsgegenstand konzipiert. Es ist ein Druckstrahler mit Verdünnungsmittel. Mit Pro Angriff wird eine Anwendung einer Droge oder eines Giftes verbraucht (halbe Wirkung). Er nutzt Werte und den halben Preis eines Flammenwerfers, ist aber S.





Kurzbeschreibung:

Der heiße und trockne Planet ist, unter dem weißen Stern mit dem göttlichen Namen, eine Einöde aus Sand und Felsen. Form brach die verborgenen Wasseradern auf und es bildeten sich Flüsse und weite Seen. An ihren Ufern und Deltas gedeiht das Reich der Kaliman, das Kalisar. Alles Metrite und Fremde wurde zum Raumhafen außerhalb der Städte verlagert. Die Städte selbst erblühen im traditionellen Stil und in alter Pracht. Tradition, Glauben und Reichtum sind die drei Grundpfeiler Yuba's.

Sicherheitskräfte

Offensichtlich keine, aber jede feindliche Handlung wird durch das Syndikat massiv vergolten.

Gesetze

-4 Religiöse Gesetze

Die Urteilsfindung verläuft anhand von Glaubenssätzen. Dabei werden die Wege zur Geldmehrung deutlich sanfter verurteilt, als in anderen Welten.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Sandsturm	Ein großer Sandsturm verdunkelt den Himmel und gefährdet Triebwerke. Der Raumhafen ist für 1W6+1 Wannen geschlossen.
2 Klan-Begegnung	Eine Korvette und 3 Jäger des Syndikats entdecken das Kollektivschiff. Wenn es zur Kosme oder dem schlafenden Schwan gehört, greifen sie an. Wenn es zum Syndikat gehört, grüßen sie. Ansonsten fliegen sie weiter.
3 Staubsammelnde	Ein ziviles Schiff saugt den Sternenstaub des Systems ein. Es ist unklar, ob es ihn für Forschungszwecke oder die Produktion benötigt.
4 Yuba's Stolz	Die Gewürz- und Edelsteinflotte ist in das System zurückgekehrt, um ihre wertvolle Fracht zu löschen.
5 Wassermangel	Für 1W10+2 Wannen werden bis zu 10 LE Wasser mit 50 AWE pro 1 LE vergütet. Die Konkurrenz ist bereits auf dem Weg, Wasser zu kaufen.
6 Diamantstaub	Jeder Charakter an Bord, der aus einem Fenster blicken kann, darf einen WA-Wurf um -8 erschwert durchführen. Gelingt er, wird ein Glitzern und Funkeln in den Staubringen entdeckt. Das Kollektiv kann über 1W10+9 Wannen 1W2 LE Edelsteine bergen, die verstreut in den Ringen treiben.

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, nur Gesellschaft-, Religion- und Verbrechen-Aufträge

Ansässige Organisationen

Fassusthulla-Syndikat - Das Syndikat ist ein enger Verbündeter des Planeten. Nur die Zeugen wissen, weshalb das so ist. Es gibt keine offensichtlichen Aktivitäten im Orbit oder auf dem Planeten, aber das Syndikat handelt und kämpft für Yuba. Durch den großen Reichtum des Sultarchen war es möglich, dass er für ihre Dienste große Summen AWE bezahlte oder vielleicht sogar an den Geschäften des Syndikates selbst beteiligt war. Nach seinem Tod hat Yuba seine strategische Bedeutung für das Syndikat scheinbar nicht verloren, denn die Geschäfte gehen weiter.

Form - Form ist für verschiedene Wüstenprojekte und Solarkraftwerke angeheuert wurden. Auch die Instandhaltung der alten, epischen Architektur wurde ihnen übertragen. Deshalb kommen regelmäßig Material- und Personaltransporte von Form nach Yuba.

UHA - Die UHA kennt die luxuriösen Bedürfnisse und das besondere Angebot Yuba's. Frachterkapitäne steuern das System deshalb gern an.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Drogen	1W6+2	417+1W6
2 Hydrogenica	1W6+1	39+1W3
3 Kunstobjekte	1W6+3	103+1W6
4 Luxusartikel	1W6+4	300+1W10
5 Oxygene Gase	1W10+5	8
6 Schrott/ Altmetall	1W6+6	7+1W3
7 Toxischer Abfall	1W10+3	-15
8 Zivilwaren	1W10+3	43+1W6

Handelswaren - Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W3+6	76+1W3
2 Baumaterial	1W10+6	160+1W10
3 Bergbauausrüstung	1W3+5	381+1W20
4 Edelsteine	1W6+5	705+2W20
5 Ersatzteile	1W10+7	84+1W6
6 Gold	1W6+12	378+3W10
7 Hochtechnologie	1W3+6	282+1W10
8 Robotronik	1W3+5	427+1W10
9 Schiffspolymere	1W3+6	456+1W10
10 Platinmetalle	1W6+9	454+1W10
11 Supraleiter	1W3+4	478+1W20
12 Terrainformungsgase	1W10+6	61
13 Wasser	1W20+10	21+1W6

Handelsausrüstung

Allgemeinwaren (SE), Asteroidenausrüstung (SM), Bastelausrüstung (S), Energiewaffen (S), Geschützaffen (V), Kolonie (SE), Schilde (S), Tierausrüstung (V), Waffenmodifikationen (S)

Ausbildung

Veteranenschulen: Die kampferprobten Soldaten bieten für Fremde für 15 AWE, für Kaliman oder Freunde für 10 AWE pro Stufe Unterricht an - *11 Fernkampfwaaffe, 10 Geschützaffen, 9 Militärwesen, 8 Orientierung, 8 Taktik, 10 Tierbeherrschung, 9 Überleben, 10 Waffenkenntnis*

Fernkampfmanöver: Blattschuss, Präzisionsschuss, Rüstungsschreck, Verlangsamen

Nahkampfmanöver: Blitzangriff, Defensiver Angriff, Entwaffnen, Fließende Mensur, Finte, Gegenangriff, Klingenwand, Präzisionsschlag, Verteidigungshaltung

Flugmanöver: Am Heck kleben, Enge Kurven, Seitwärts Gleiten, Vertikalschleife

Die Straßen: In den Städten wohnen Talente und Artisten jeder Art, die für für 12 AWE pro Stufe ihre Künste bei der zyklischen Arbeit dem Kollektiv näher bringen - *8 Ausschachten, 8 Diebstahl, 7 Geheimes Wissen, 8 Inneres Feuer, 8 Liturgiekenntnis, 8 Reinheit, 8 Sakrales Wissen, 7 Sicherheit*

Bekannte Orte

Wakuf, die Stadt aus Marmor

Die reichste Stadt des Sultarchnats hat all ihre armen Elemente ausgelagert. Ihre Straßen sind sauber, ihre Plätze mit Statuen und Maleisen geschmückt und ihre Häuser sind Villen. Der Sultarchenpalast steht in einem Garten, so groß wie ein ganzes Viertel. In der Stadt der goldenen Kuppeln und des fließenden Silbers leben nur Herren und ihre Dienenden.

Saliah, die Stadt aus Lärm

Der Raumhafen wurde in die Wüste, zwischen den wichtigsten Städten, ausgelagert. Unter den Landeplattformen und Lagern beginnen die Karawansereien, die die Fracht über die Goldstraßen in die Städte bringen.

Tahir, die Stadt aus Trauer

Nach dem Tod ihres geliebten Sultarchen Fassur al Shaddif errichteten die Kaliman ihm ein Grabmal in einem felsigen Tal. Große Wächterstatuen warnen Eindringlinge in aufrechter Pose. Das Tal ist gefüllt mit weinenden Tonfiguren und bemalten Tafeln. In den Felswänden sind Dankes- und Trauerreden eingraviert. Wird tiefer in das Tal gegangen, formt der Stein sich immer mehr zu Architektur. Bald entspringen ihm Säulen, Fenster und Türen. Darin befindet sich das Grabmal. Der Leichnam wird über teure Kühltechnik konserviert und das Himmelsbett, auf dem Fassur friedlich schläft, ist mit zahlreichen Edelsteinen und Gold geschmückt. Eine weiße Grabwache schützt den Ort jederzeit vor Dieben.

Die Goldstraßen

Von Saliah ausgehend fächert sich ein Netz aus Karawanenstraßen für alle Städte auf. Durch die häufigen Sandstürme ist es für den Lufttransport zu gefährlich. Die Luftkissenlastfahrzeuge gleiten über Solarzellen, die den Straßen ihre goldglänzende Farbe geben. Sie dienen damit als Energieleitung und besitzen die Möglichkeit sich selbst vom Sand zu befreien sowie schützende Barrikaden vor Stürmen hochzufahren.

Bekannte Personen

Amera Yuba, der Diamant des Sultarchen

Niemand außer die höchsten Würdenträgenden, erhalten die Erlaubnis, die verschleierte Regentin zu sehen. Ihre Schönheit soll makellos und ihr Geist so klar, wie das Wasser von Kali sein. Die junge Frau wird vom Volk so sehr geliebt, wie einst ihr Vater Fassur.

- Besonderheit: Sie entscheidet über alle politischen und juristischen Handlungen.

Alia und Kamia, die Herrinnen des Schleiers

Die Zwillingsstöchter des Schleiers sind auf Bitten von Amera Yuba zurückgekehrt und leiten das Rotlichtviertel Wakufs. Sie bewegen sich wie ein Wesen. Denkt eine an etwas, greift die andere bereits danach. Nichts soll ihrer zweifachen Sinnlichkeit gleichkommen.

- Ausbildung (Gunst): Mädchen oder Frauen der Kaliman, denen nur die Straße zum Überleben bleibt, können hier Obdach finden und gegen einen Treueschwur kostenlos ausgebildet werden.

7 Beruf, 8 Ernährung, 8 Etikette, 7 Jura, 8 Konsum, 9 Kunstfertigkeit, 8 Legendenkunde, 10 Maskerade, 9 Menschenkenntnis, 9 Philosophie, 9 Schrift, 9 Sprache, 11 Verführung

Nabil ibn Amir, der Freund der Welten

Der feurige, aber höfliche Abgeordnete des Hohen Rates ist ein alter Freund des Sultarchen gewesen und kümmert sich nun um seine Tochter. Er vertritt die Interessen der Kaliman überall im Universum und ist das Gesicht Yuba's für die Medien.

- Auftrag: Mit Bekanntheit 55 oder Zugehörigkeit: Fassusthulla-Syndikat wird ein Profiauftrag Diplomatie angeboten. Anstelle einer Bezahlung kann das Kolllektiv eine Audienz mit Amera Yuba und damit zum Geheimauftrag erhalten.

Geheimnisse

1: Der große Basar besteht aus einer Reihe von gekaperten Frachtern, die Funktion einer Raumstation übernehmen. Hier lässt sich das Systemangebot (bis S) nutzen und tanken.

2: Jenseits der lichten Märkte gibt es auch noch delikateren Angebote. Hier lassen sich besondere Angebote (SM), Dienste des Syndikats und Sklaven (Seite 552, 582) kaufen.

3: Hohe Geistliche sammeln mit ihren Glaschiffen das Licht Farsahs. Es ist heilig und wird in die dunkelsten Orte des Regens getragen. Wer das Licht Farsahs trägt, ist unantastbar und erhält Immunität: Gesellschaft (Kaliman, Syndikat).

4: Benötigt Sensorstärke 5: Tor besitzt hier eine geheime Kommandozentrale, um die Operationen des Syndikates zu koordinieren. Wird sie zerstört, Macht Syndikat und Tor: -1.

Militär

Manöver: Benötigt Macht Emir 1+: Der Emir bricht mit seiner Flotte nach Superion auf. Er kehrt in 3 Zyklen zurück und erhält +1 Macht.

Gefechte: Benötigt Macht Emir doppelt so groß, wie Macht Hochkönig: Der Emir beginnt die Invasion Freygards. Sein Ziel ist die Zerstörung des Weltraumhafens. Gelingt das, Macht Emir: +2, Macht Hochkönig wird und bleibt 0.

Führung: Benötigt Allianz: Amara Yuba trifft sich mit dem Hochkönig von Freygard, um die Erbfeindschaft zu beenden. Gelingt es, sind Swörthjorn und Kaliman nicht mehr verfeindet.

Militärblockade: Benötigt Diskriminierung: Nur noch Gläubigen wird der Zugang zu Yuba gestattet (Zugehörigkeit: Syndikat oder Tor).

Zivil, Wissenschaft, Natur und Technik
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Die Zwillingköniginnen sehen das Potential von Amara Yuba und überfallen einen Edelsteinfrachter des Syndikates, um sie zu unterstützen. Gelingt das, Macht Amara Yuba: +1.

Terroranschlag: Benötigt Banden: Dschafar ibn Almadi greift nach der Macht. Gelingt sein Attentat, wird er der neue Emir. Er nutzt seine Macht sofort gegen Amara Yuba und wird sie zu töten versuchen, um sich zum Sultarchen zu ernennen.

Klan: Benötigt Skandal und Glänzende: Der Schleier wird gelüftet. Alia und Kamia nutzen ihr weitreichendes Netzwerk und formieren ihren eigenen Klan. Er dient allein den Interessen von Amara Yuba, die als große Patronin unter ihnen verehrt wird. Ihre Leibgarde wird aus den besten Kriegerinnen des Schleiers bestehen, die wiederum Agentinnen, Akrobatinnen, Diplomatinen, Giftmischerinnen und Meuchelmörderinnen sind. Sie integrieren Teile des Syndikates in sich, mit den langfristigen Ziel, dieses zu übernehmen und zu ersetzen. Ihre Verbündeten sind der Schlafende Schwan, von dessen Haus Federfall sie mit ausgebildet werden, und die Zerbrochene Maske, die sie politisch unterstützt

Ihre Feinde sind die konservativen Teile des Syndikates, die sich gegen die Übernahme wehren und dabei massiv von Tor unterstützt werden, die Letzten Zeugen, die die Konkurrenz auf dem Informationsmarkt bekämpfen wollen und die Kosme, die gegen alle Kläne agiert.

Banden: Benötigt Macht Emir doppelt so groß wie Amara Yuba oder Gefängnis: Aus Verzweiflung lassen die Dienerinnen Amara Yubas den mächtigen Dschafar ibn Almadi aus dem Exil zurückkehren. Er ist ein Tyrann, aber auch ein fähiger Gegenspieler zu Nabil ibn Amir und trachtet nach dessen Position. Macht Emir: -1, Macht Amara Yuba: +1.

Gefängnis: Benötigt Macht Emir 3+: Der Emir verhaftet Amara Yuba (wurde Klan ausgelöst,

kann sie durch den Schleier entkommen) und ernannt sich zum neuen Sultarchen. Die Kalimannen beginnen einen Vernichtungskrieg gegen die Swörthjorn. Tor nutzt das Chaos im Regen, um seine Ziele (Seite 558) zu erreichen.

Gesellschaft

Gesetze: Benötigt Macht Amara Yuba: 1+: Amara Yuba stößt eine Justizreform an, durch die das Himmlische Recht neben dem religiösen Recht besteht. Dies ist mit großen Protesten verbunden. Macht Amara Yuba: -1.

Allianz: Benötigt Heiligsprechung und Klan: Macht Emir wird und bleibt 0. Amara Yuba übernimmt das Syndikat und beginnt mit ihren Verbündeten einen Krieg gegen Tor zu planen. Macht Tor: -2. Position 4 wird angegriffen und erobert.

Wirtschaft: Benötigt Gesetze: Durch die Justizreform sehen sich interportale Unternehmen abgesichert und verstärken ihren Handel mit der Welt. Macht Amara Yuba: +1.

Politik: Benötigt Wirtschaft: Amara Yuba lässt mit den Mehreinnahmen in allen Städten Frauenhäuser errichten und bittet den Himmel, um Lehrende für ihre Schulen. Macht Amara Yuba: -1.

Skandal: Benötigt Politik: Amara Yuba lädt die Zwillingköniginnen bei sich ein, um im Geheimen über ein Bündnis zu verhandeln. Wird das Treffen durchgestochen, scheitern die Verhandlungen. Macht Amara Yuba: -1, Macht Emir: +1.

Glänzende: Benötigt Politik: Die Königin in Rot besucht Amara Yuba für Bündnisverhandlungen. Das kostet sie viel Einfluss. Macht Amara Yuba: -1. Gelingen sie, wird Skandal/Klan ausgelöst.

Religion

Glaubensrichtung: Benötigt Heiligsprechung von Amara Yuba: Amara Yuba wird von zahllosen Frauen als erste Tochter des Farsah und seine Prophetin angebetet. Macht Emir: -1.

Diskriminierung: Benötigt Macht Emir 2+: Alle Ungläubige werden vogelfrei. Es beginnen Pogrome gegen Andersdenkende. Macht Amara Yuba: -1.

Konvertierung: Benötigt Wirtschaft: Immer größere Teile der Bevölkerung, auch der männlichen, konservativen Bevölkerung beten Amara Yuba an. Macht Amara Yuba: +1.

Glaubenskonflikt: Benötigt Heiligsprechung von Amara Yuba und Emir besitzt mehr Macht als sie: Der Emir sieht ein Schisma aufkommen und stellt sich offen gegen Amara Yuba. Es beginnt einen Bürgerkrieg.

Pilgerschaft: Gläubige Frauen aus allen Welten reisen an, um sich in den Dienst der Prinzessin zu stellen. Macht Amara Yuba: +1.

Heilig: Benötigt Konvertierung und Macht Amara Yuba 2+: Die Kaliman stehen geeint hinter der Tochter des Fassur. Sie wird zum Messias eines neuen, fortschrittlichen Zeitalters. Macht Amara Yuba: +1.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
A																		A
B																		B
C																		C
D																		D
E																		E
F																		F
G																		G
H																		H
I																		I
J																		J
K																		K
L			↕						○						↕			L
M			SR3						Suna						SR5			M
N																		N
O																		O
P																		P
Q																		Q
R																		R
S																		S
T																		T
U																		U
V																		V
W																		W
X																		X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
A					5								5					A
B																		B
C		5																C
D									5									D
E					5								5					E
F																	5	F
G	5								6									G
H					5													H
I														5				I
J																		J
K									2									K
L			⬆⬆			1			○					1	⬆⬆			L
M			SR3						Suna							SR5		M
N									4									N
O					5													O
P											3							P
Q	5																	Q
R							5											R
S													5					S
T			5														5	T
U								5										U
V																		V
W						5							5					W
X		5																X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	

Kurzbeschreibung:

Das Weltraumwunder des Regens ist ein Planet aus Glas, mit einem leuchtenden Kern. Dessen Farben brechen und spiegeln sich tausendfach in den filigranen Strukturen des Planeten und ergießen sich wie ein Meer aus Farben über die reflektierenden Ebenen. Das System ist menschenleer und unberührt. Nur Kreuzfahrtschiffe und ihre Eskorten besuchen das Kind des Lichtes regelmäßig. Es finden keine Weltraum-Ereignisse in dem System statt.

Sicherheitskräfte

Keine

Gesetze

+3 Ort des Abschiedes:

Angriffe sind hier sowohl von Kosme als auch von der Maske streng verboten (Kapitalverbrechen).

Geheimnisse

1: Ein Konvoi aus Lichtsuchenden ist auf dem Weg zur Buchstation. Sie haben ihre weltlichen Angelegenheiten geregelt und sind bereit Teil des Lichts zu werden. Sie wollen langsam in ihren schönsten Erinnerungen und Träumen auf der Oberfläche Sunas verglühen.

Der Konvoi besteht aus unheilbar Kranken, Sterbenden, Totgeweihten und jenen, die ihren Grund zum Leben verloren haben.

2: Die Buchstation ist neben Necrotium das größte, necrologische Archiv des Regens. Es ist verpflichtend, dass die Totenbücher abgegeben oder geschrieben werden, bevor Suna betreten werden kann. Zugang zu den Archiven erhalten allerdings nur Necrologen oder Charaktere mit der Zugehörigkeit: Welle.

Mit Zugang besteht eine 75% Chance hier das Totenbuch einer bestimmten Person zu finden, die nicht im Konkurrenzkrieg gefallen ist (dafür müsste das Kollektiv nach Necrotium reisen). Alternativ dürfen Charaktere hier ihre eigenen Totenbücher schreiben lassen. Dies erfordert das Gespräch mit einem Necrologen. Suna lässt die Erinnerungen des Lebens erstrahlen. Selbst Vergessenes kommt den Charakteren wieder in den Sinn, wenn sie ihr Totenbuch schreiben lassen. Danach dürfen sie die Oberfläche Sunas betreten. Den Raumanzug dafür erhalten sie von der himmlischen Fürsorge. Er hält die Strahlenbelastung auf der Oberfläche für etwa eine Wanne aus. Danach verglüht er und seine Tragende langsam, warm und ohne Schmerzen.

3: Seit dem Kolonisierungsturm des Regens wird Suna von einigen als heiliger Ort verehrt. Jene, die seinem Einfluss länger als eine Generation ausgesetzt waren, haben bestimmte Fertigkeiten

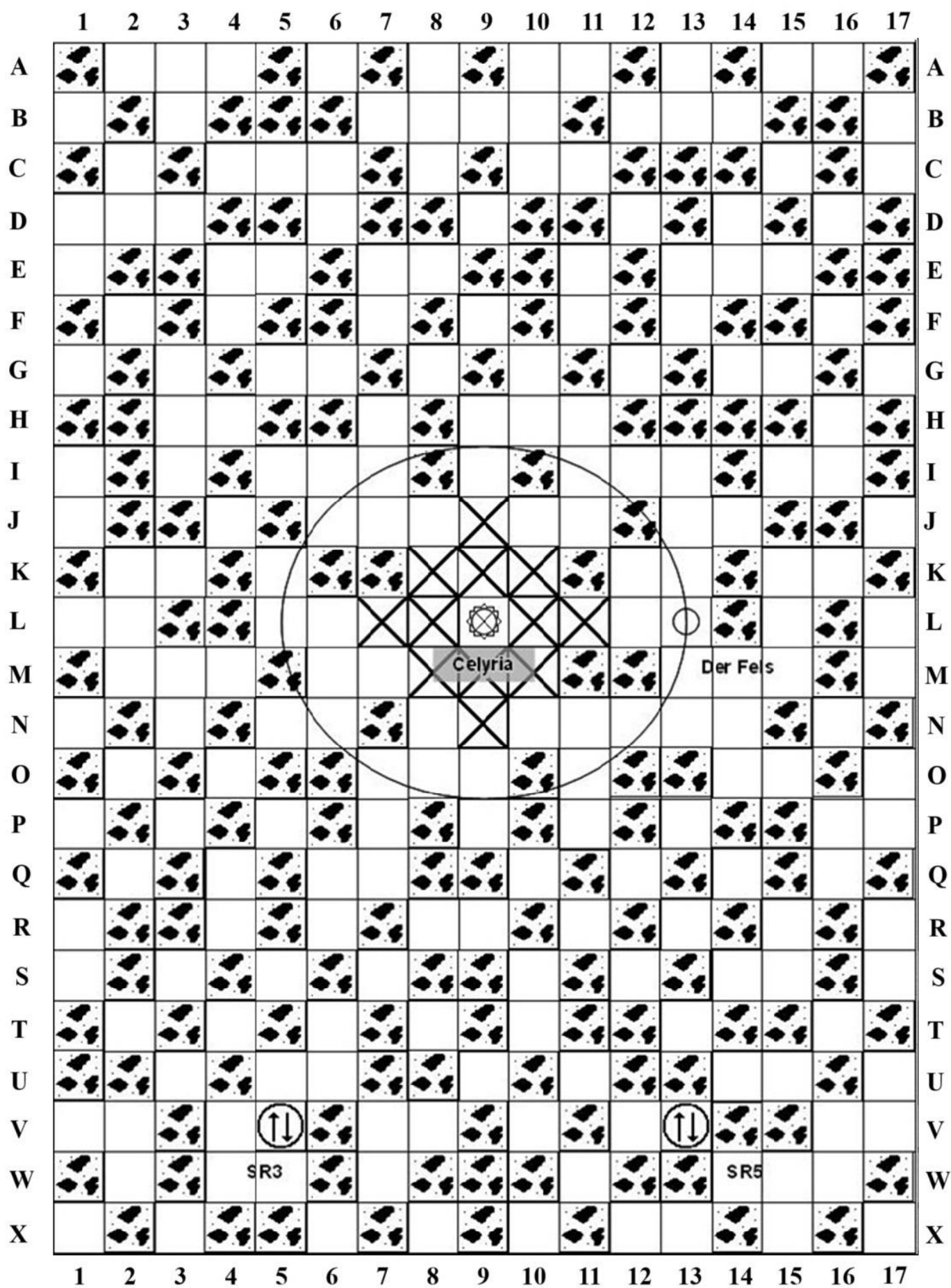
entwickelt. Es heißt, dass sie in die Träume und Erinnerungen von Menschen eindringen können. Sie können sie vergessen machen oder gar stehen. Das mag Aberglaube sein, doch an dieser Position befindet sich ein altes Kolonieschiff, welches aus dieser Zeit stammt. Die Leute darauf sind eine Gemeinschaft, die dieselben Erinnerungen teilen. Geschieht einem etwas, erinnern sich alle daran, als wären ihre Geister verbunden. Tatsächlich steht der Gemeinschaft eine Noos-Nutzende vor, der Lichtbringer. Er suchte einst den Tod auf Suna, doch er wurde mit einer Mission beauftragt. Er muss das kollektive Gedächtnis der Menschheit wiederbeleben.

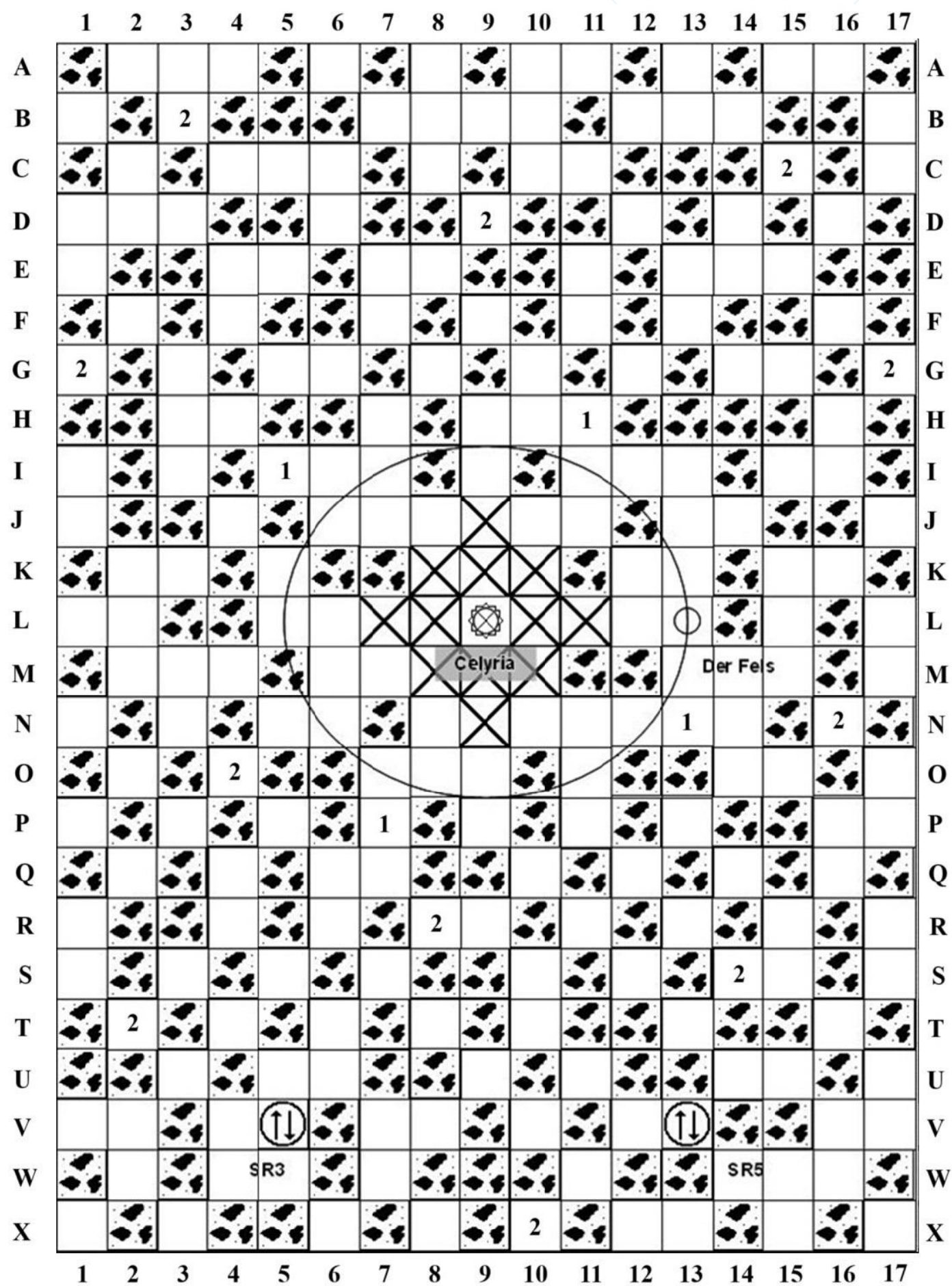
Das Kollektiv kann hier den Vorteil „Lichtberührt“ für 10 EP und eine Dekade Ausbildung erhalten. Sie benötigen dazu Zugehörigkeit zu einer religiösen Gemeinschaft der Größe 10 oder größer, sie haben den Segen einer Stimme (auch Sanktis, Seite 722) erhalten, sind mindestens einmal der Sieben (Seite 457) begegnet oder erfüllen eine Bedingung, um den Abgrund zu überwinden (Seite 739). Der Vorteil schützt vor den hasserfüllten Erinnerungen, die Lichtsuchenden langsam auf Suna verglühen lassen. Das Kollektiv kann nun auf der Oberfläche nach den verborgenen Erinnerungen der Menschheit suchen.

4: Eine Forschungsstation von Welle untersucht die sonderbaren Strahlungsphänomene, die sich auf die Erinnerungen auswirken. Mit Zugehörigkeit: Welle erfährt das Kollektiv von losgelösten Glasobjekten, die wie eine Art Kristallspeicher für neurale Aktivitäten funktionieren. Jedes so geborgene Objekt, kann hier als Forschungsobjekt (Ga-Ki-Ri-Preise, Seite 657) verkauft oder für 1 A-FP getauscht werden. Erst nach dem Besuch wird Position 5 aufdeckbar.

5: Hier befindet sich ein Glasobjekt von der Oberfläche Sunas. Es ist nur auffindbar, wenn das Kollektiv zuvor die Informationen von Position 4 erhalten hat. Das Objekt ist äußerst zerbrechlich. Besitzt ein Charakter die Gabe Noos, kann er daraus ein Fragment der Einen-Geschichte lesen. Er benötigt 10 Fragmente, um einen Teil der Einen-Geschichte zu erhalten (Seite 539).

6: Hier befinden sich die Glücklichen. Es ist eine Bande von Leichenfledderern und Erinnerungshandelnden. Sie schlachten die Hinterlassenschaften von Lichtsuchenden aus und plündern ihre Raumanzüge. Außerdem stammt ihre Anführerin von Position 3. Sie wurde auch einst von Suna ausgewählt, doch sie nutzte ihre Gaben, um Profit mit den Erinnerungen anderer zu schlagen. Das Kollektiv kann hier vergessen und lernen. Für 500 AWE können beliebige Fertigungsstufen reduziert und die EP dafür erstattet werden.





Der Fels // Oligarchie // Gefährlich // Telsios // Reich

Kurzbeschreibung:

Der Fels ist ein abgebrochenes Terrainformungsprojekt. Einige Familien blieben jedoch in der unvollendeten Region, aus gebohrten Höhlen, von Spalten zerrissenen Plateaus oder nach Wasser aufgebrochenen Gräben. Es ist eine heiße und unbarmherzige Welt, die im Zentrum eines Asteroidenfeldes liegt. Sie wird weder versorgt, noch besucht. Die Familien führen, als die legendären Silberfalken, hier ihren Kampf um das Überleben.

Sicherheitskräfte

4 Jäger und Bomber der Silberfalken dazu

eventuelle Ausbildungsgruppen. Silberfalken nutzen das Profil auf Seite 890.

Gesetze

Keine Torgebühr:

Das Betreten und Verlassen des Systems ist kostenfrei.

-2 Anmeldepflicht:

Besuchende müssen sich anmelden oder werden im schlimmsten Fall als Bedrohung identifiziert und bekämpft. Die Anmeldung läuft nur über die Freunde der Familien.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Bedrohung	Die Silberfalken bilden gerade ihre Kinder im All aus und erwarten keinen Besuch. Sie sehen das Kollektiv daher als Bedrohung, die durch ihre Sicherheitskräfte so lange bekämpft wird, bis sie sich zurückziehen.
2 Kettenkollision	Ein Asteroid zersprengt einen anderen, die Bruchstücke fliegen chaotisch in weitere Gesteinsbrocken, lassen sie zersplittern oder werfen sie aus der Bahn. Es dürfen alle feuerbereiten Stationen schießen. Es müssen 3 Piloten-Proben (WA, IN, GE) -6 durchgeführt werden, wobei pro Schiffswaffentreffer der Wurf um +2 erleichtert wird. Pro Misserfolg erleidet das Schiff 1W20+25 Projektilschaden.
3 Bergung	Das Kollektiv entdeckt Silberfalken, die gerade eine Bergung eines Frachtbehälters durchführen.
4 Silberregen	Ein Meteorschwarm verglüht in der silbernen Atmosphäre des Felsen.
5 Versorgungsbehälter	Kurz vor dem Kollektiv wurde ein Versorgungsbehälter angebracht. Er enthält 40 LE aufgeteilt in jeweils 10 Agrargüter, Ersatzteile, Helium 3 und Wasser. In 1W10+10 Vasen werden die Silberfalken ihn abholen.
6 Freie Erze	1W5 LE von Asteroidenerzen fliegen frei durch den Raum.

Auftragsbeschränkung

1 Auftrag, nur Natur

Ansässige Organisationen

Die Silberfalken - Der Fels ist die Heimat der Silberfalken. Hier werden Kinder früh als Piloten ausgebildet. Große Teile des von den Silberfalken gewonnenen Geldes werden in Versorgungsbehälter investiert, die in das System gesandt werden. Es gibt für sie nur diese eine Heimat und sie werden sie entschlossen verteidigen.

Handelswaren - Angebot

Keine

Handelswaren - Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W6+3	90
2 Baumaterial	1W3+5	177
3 Bergbauausrüstung	1W3+3	356
4 Ersatzteile	1W3+2	92
5 Hochtechnologie	1W3-1	304
6 Militärkomponenten	1W3+3	144
7 Optronik	1W3+2	246
8 Oxygene Gase	1W20+10	13
9 Robotronik	1W3-1	453
10 Schiffspolymere	1W6+5	461
11 Schrott/ Altmetall	1W10+6	16
12 Supraleiter	1W3+2	498
13 Terrainformungsgase	1W20+15	71
14 Wasser	1W20+25	23

Waren können nicht gegen AWE verkauft, sondern nur gegen Gegenstände gehandelt werden.

Handelsausrüstung

Asteroidenausrüstung (SM), Bomben, Raketen, Torpedos (SE), Geschütz Waffen (SE), Tierausrüstung (SE), Schiffsausrüstung (SM), Maschinenraum (SE), Überall (SE), Hülle (SE)

Die Kosten müssen in LE der benötigten Nachfrage bezahlt werden. Dabei werden nur so viele LE angenommen, wie die maximale Kaufmenge der Ware darstellt. Dann muss eine andere Nachfrage bedient werden, bis die angebotenen LE den Listenpreis gleichkommen oder ihn überschreiten.

Ausbildung

Erfordert: Zugehörigkeit: Silberfalken

Das Nest: Das Nest und die silbernen Familien prüfen von der Kindheit bis zum Erwachsenenalter die Pilotenfähigkeiten ihrer Schützlinge. Pro Besuch des Felsens und frühestens jede Dekade, kann eine kostenfreie Steigerung durchgeführt werden. Statt einer Steigerung kann auch in dem tödlichen Asteroidenfeld die Manöver geübt werden. Die Voraussetzung ist, dass jedes andere Nicht-Falkenmanöver beherrscht wird. Dann führt der Lernende eine Piloten-Probe (WA, IZ, IN, GE), um -4 erschwert, durch. Wird sie bestanden, erlernt er das Manöver. Bei mindestens 3 Misserfolgen kollidiert er mit einem Asteroiden was 1W20+25 Projektilschaden mal jeden weiteren Misserfolg an Schaden verursacht - *9 Ausschachten, 10 Basteln, 12 Fahren/fliegen, 10 Geschütz Waffen, 10 Feldreparatur, 13 Kampfpilot, 7 Taktik, 12 Tierbeherrschung, 8 Überleben, 10 Wartung*

Flugmanöver: Alle

Falkenmanöver: 6 zu 12, Ausbremsen, Überschleunigung

Bekannte Orte

Bunkerstadt

Um vor den katastrophalen Auswirkungen der Einschlüge geschützt zu sein, haben die Familien ein vernetztes Bunkersystem errichtet. Darin werden Lebensmittel gelagert, Schiffe gewartet und ein Zivilleben geführt. Aufzüge führen zahllose Meter in die Erde. Dort besitzt jede Familie ihren eigenen Betonstollen. Tunnel mit Einschienenbahnen verbinden die tiefen Dörfer. Es ist kühl, klamm und steril in den Bunkern. Sie bilden einen starken Kontrast zu der heißen, zerklüfteten Oberfläche.

Das Nest

Der große Geburtsfelsen ist eine mit Löchern und Nestern gesprenkelte Felsnadel. In seinem Inneren befindet sich ein Zuchtlabor von Form. Die Familien nutzen es, um die Falken genetisch zu modifizieren und auf ihre Angehörigen zu prägen. Die Falken kämpfen selten untereinander. Dazu sind genügend Brutplätze und Beute verfügbar. Da das Nest in einer vor Einschlügen geschützten Region geschaffen wurden ist, ist es recht weit von der Bunkerstadt entfernt. Falls dennoch eine Druckwelle das Gebiet bedroht, drängen sich die Falken in die Bunkerschächte und fliegen zur Bunkerstadt. Dort warten sie, bis die Tore wieder geöffnet werden. Die Tiere sind, durch ihre Ausbildung und die Anpassung an die Gefahren, an enge Räume, Turbulenzen und eine Fütterung gewöhnt. Sie halten den Betonkäfig so lange aus, wie ihre menschlichen Partner.

Felsöden

Das von Kratern durchzogene, unfertige Land außerhalb der Bunker wird Felsöden genannt. Es besteht aus einer Steinwüste, geborstenen Bergen und engen zu Tälern eingestürzten Schluchten. Es ist das ideale Übungsgelände, um Kinder an schwierige Flugmanöver heranzuführen. Außerhalb des Siedlungsgebietes gibt es weder Flora noch Fauna, nur die Trostlosigkeit einer unvollendeten Welt.

Bekannte Personen

Ariell Triamaht, der Alpha-Falke

Niemand würde vermuten, dass die ruhige, junge Frau mit dem unerschrockenen Gemüt, der großen Lebenslust und dem sanften Lächeln auf den Lippen der Alpha-Falke sein soll. Doch sie ist zu pilotischen Leistungen jenseits menschlicher Vorstellungskraft fähig und erstaunt selbst die Konstrukteure der

Schiffe immer wieder aufs Neue.

- Ausbildung (Gunst): 14 Fahren/Fliegen, 13 Geschütz Waffen, 15 Kampfpilot // Alle Falkenmanöver

Assrael Egorat, Klanführung

Der einstige Alpha-Falke hat bereits das gesamte, bekannte Universum bereist, für die verschiedensten Personenkreise gearbeitet und ist stets unverletzt zurückgekehrt. Er besitzt, alte, stolze Züge und handelt mit Bedacht und Entschlossenheit.

- Auftrag (Gunst): Mit Zugehörigkeit: Silberfalken oder einer Bekanntheit von 60 und keinem negativen Rufprädikat, kann bei ihm pro Dekade ein Profi-Auftrag Militär oder Natur angenommen werden. Sie werden zu den halben Auftragsbedingungen in Erzen bezahlt. Nach drei erfolgreichen Aufträgen kann sich das Kollektiv den Silberfalken anschließen, wenn es vom Alpha-Falken geprüft worden ist. Dazu gehört das Erlernen aller Nicht-Falkenmanöver, eine Kampfpilot-Stufe von mindestens 10 und eine Tat, die den Alpha-Falken beeindruckt.

Malefai Atrix, Nestleitung

Die ehemalige Kapazität von Welle ist in die Jahre gekommen, hat aber nie ihr leidenschaftliches Feuer für das Falkenprogramm verloren. Sie züchtet, modifiziert und prägt Falken an neue Partner und zieht Ersatz für jene auf, die ihre tierische Begleitung verloren haben.

- Besonderheit (AWE): Mit Zugehörigkeit: Silberfalken wird für 350 AWE ein Falke auf eine Person geprägt. Ein junger, modifizierter Falke wird dabei in kürzester Zeit gut ausgebildet. Er gehorcht treu auf Befehle, bindet sich sein Leben lang an seinen Partner und erträgt Raumflüge. Auf Seite 553 wird er genauer beschrieben.

Geheimnisse

1: Eine mögliche Position der „RiTo“. Das alte Asteroidenräumungsschiff der Wanda ist die Schnittstelle zwischen Silberfalken und Maske. Sie überwacht und versorgt die Suchenden. Mit Zugehörigkeit: Maske oder Silberfalken wird das Kollektiv hier kostenfrei versorgt und gewartet.

2: An dieser Position kann ein Mineralienwurf +4 (Seite 308) durchgeführt werden.

Militär

Manöver: Benötigt Terroranschlag: Auf Position 1 befand sich zum Zeitpunkt des Syndikat-Angriffes ein Kind der Silberfalken, jetzt droht der gesamte Klan auszuziehen. Er wird dabei von der Maske unterstützt. Die hundert silbernen Familien sammeln sich im Laden und werden von der blutroten Flotte der Königinnengarde aufgenommen. Der Prozess des Sammelns wird 3 Zyklen andauernd. In dieser Zeit kann der Auszug des Klans noch verhindert werden. Löst Operation aus. Gelingt das nicht, bewegt sich die Flotte nach Yuba. Die Kosme lässt sie passieren, sofern nur andere Kläne oder kriminelle Organisationen ihr Ziel sind. Das Ziel der Maske ist die Festnahme des Emirs, das Ziel der Silberfalken ist das Statuieren eines Exempels. Ein Massaker soll das Syndikat lehren, niemals wieder ihre Hand gegen eines ihrer Kinder zu erheben. Löst Gefechte aus.

Operation: Benötigt Manöver: Um ein Blutbad zu verhindern, begibt sich Ariell Triamaht ein Kollektiv, das ihr Zugang zum Syndikat oder Hinweise über die wahren Verantwortlichen verschaffen kann. Gilt als Profi-Auftrag. Ist er erfolgreich, werden nur der impulsive Sohn und seine Treuen getötet. Ein Krieg wird verhindert.

Gefechte: Benötigt Manöver: Die Königinnengarde beginnt mit den silbernen Familien ihren Angriff auf Wakuf. Die Maske will einen schnellen, chirurgischen Schlag gegen den Emir führen, doch die Silberfalken fallen über alles her, was sie mit dem Syndikat assoziieren. Die Bilder der Zerstörung führen zu interportaler Empörung und der Hohe Rat beauftragt die Kosme, die blutrote Flotte anzugreifen. Dies wird innerhalb von 1 Zyklus geschehen. Wird weder der Emir noch der Sohn, der für den Tod des Kindes verantwortlich ist, gefasst, geht das Massaker weiter, bis die Kosme eintrifft. Ohne die anderen Kläne muss die Maske fliehen, die Silberfalken kämpfen jedoch hoffnungslos weiter. Macht Emir und Syndikat: -2, Macht Maske: -1, ein Großteil der silbernen Familien werden verhaftet oder abgeschossen.

Führung: Assrael Egorat will mit Form ein Asteroidenabwehrprojekt beschließen. Es wird ein Gipfel in Ga-Ki-Ri vereinbart, zu dem auch Welle und der Botschafter von iPolo!t eingeladen sind. Das Syndikat versucht die Verhandlungen zu torpedieren. Gelingt ihnen das, wird Klan ausgelöst. Sind die Verhandlungen erfolgreich, wird ein schwerer Auftrag ausgegeben, um die „Jason“ und ihre Pläne zu finden.

Militärblockade: Benötigt Terroranschlag: Die Maske lässt nur Schiffe mit Zugehörigkeit: Klan (außer Syndikat) hindurch.

Zivil, Gesellschaft, Religion und Wissenschaft
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Ein Silberfalke überfällt einen Frachter, um notwendige Hilfsgüter zum Laden zu transportieren. Die Kosme greift nicht ein, der Frachterkapitän bezahlt aber für einen schweren Auftrag, wenn die Beute (die Schmuggelware enthält) zurückgebracht wird.

Terroranschlag: Benötigt Klan und sabotierte „Yadwaq“: Das Syndikat will sich mit der Zerstörung von Position 1 rächen. Sie greifen mit 6 Jägern, 3 Bombern und 1 Korvette des Söldner-Schemas an. Gelingt das,

wird Position 1 entfernt und Manöver ausgelöst.

Klan: Benötigt Macht Syndikat 1+ oder Führung und Jason-Abwehr ist nicht bereit: Das Syndikat ist bereit massiv in den Schutz des Felsens zu investieren, wenn sie sich darauf dem Syndikat anschließen. Es beginnen Konstruktionen der Orbitalverteidigung „Yadwaq“. Sie dauern 7 Zyklen. Werden sie abgeschlossen: Macht Syndikat: +2, Macht Maske: -2. Die Maske wird die Konstruktion um jeden Preis verhindern wollen. Wird die „Yadwaq“ verhindert, wird Terroranschlag ausgelöst.

Banden: Die Jungs, Prospektoren aus Mär, schürfen nun hier. Jeden zweiten Zyklus wird eine Position 2 entfernt, solange sie hier arbeiten.

Gefängnis: Ein Silberfalke wird vom Schwan verhaftet. Grund dafür ist ein gebrochenes Herz. Ihn zu befreien, gibt Gunst (Fels): +5, +7 Bekanntheit und der Silberfalke ist dem Kollektiv ein Gefallen schuldig.

Natur

Entdeckung: Es können die „Jason“, ein altes Terrainformungsschiff von Form, das wertvolle Pläne für eine Asteroidenabwehr an Bord hat, mit Zugehörigkeit: Adeptus Tek Thanis das Gaia-Projekt, ein hohler Asteroid, in dem die Falken kybernetisch nachgebaut und verbessert werden, oder mit Sensorstärke 5 Projekt Dolchfall, eine nur durch Drohnen im Aufbau befindliche streng geheime Installation von Tor, um das Nest mit einer Asteroiden-Massenvernichtungswaffe zu treffen, entdeckt werden.

Arten: Neue Falken schlüpfen und alte werden modifiziert. Alle Falken erhalten beim Besuch des Felsens +2 Evolutionspunkte.

Kolonisierung: Die langsam wachsende Bevölkerung benötigt einen neuen Bunker. Spezialisierte Aufbau-Kollektive werden für einen Profi-Auftrag bezahlt.

Rohstoffe: Der Silberregen hinterlässt 4 Vorkommen (Seite 308), die innerhalb von 8 Wannen gefahrlos abgebaut werden können, bis der nächste Einschlag droht.

Formung: Es werden sauerstoffproduzierende Pflanzen benötigt. Ein Aufbau-Kollektiv wird für einen Profi-Auftrag bezahlt, wenn es einen überlebensfähigen Wald pflanzen kann.

Naturkatastrophe: Auf Seite 553 wird ein Ergebnis ausgewürfelt.

Technik

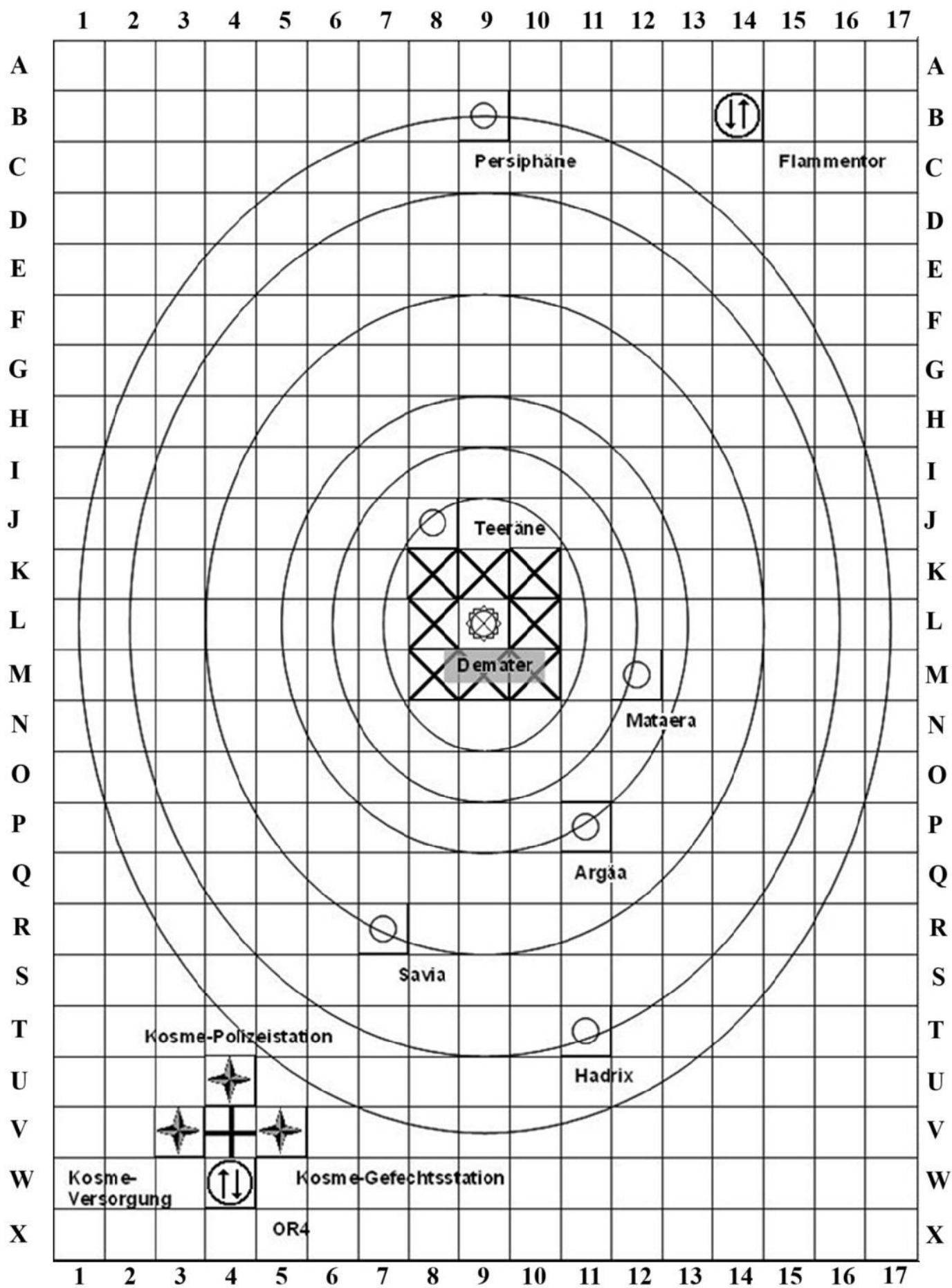
Konstruktion: Benötigt die Entdeckung der „Jason“: Der Bau der Asteroidenabwehr dauert 10 Zyklen. Das Syndikat wird ihn sabotieren wollen. Gelingt er, wird die Katastrophe Planetenbrecher (Seite 553) unmöglich. +2 Zyklen bis zur nächsten Katastrophe.

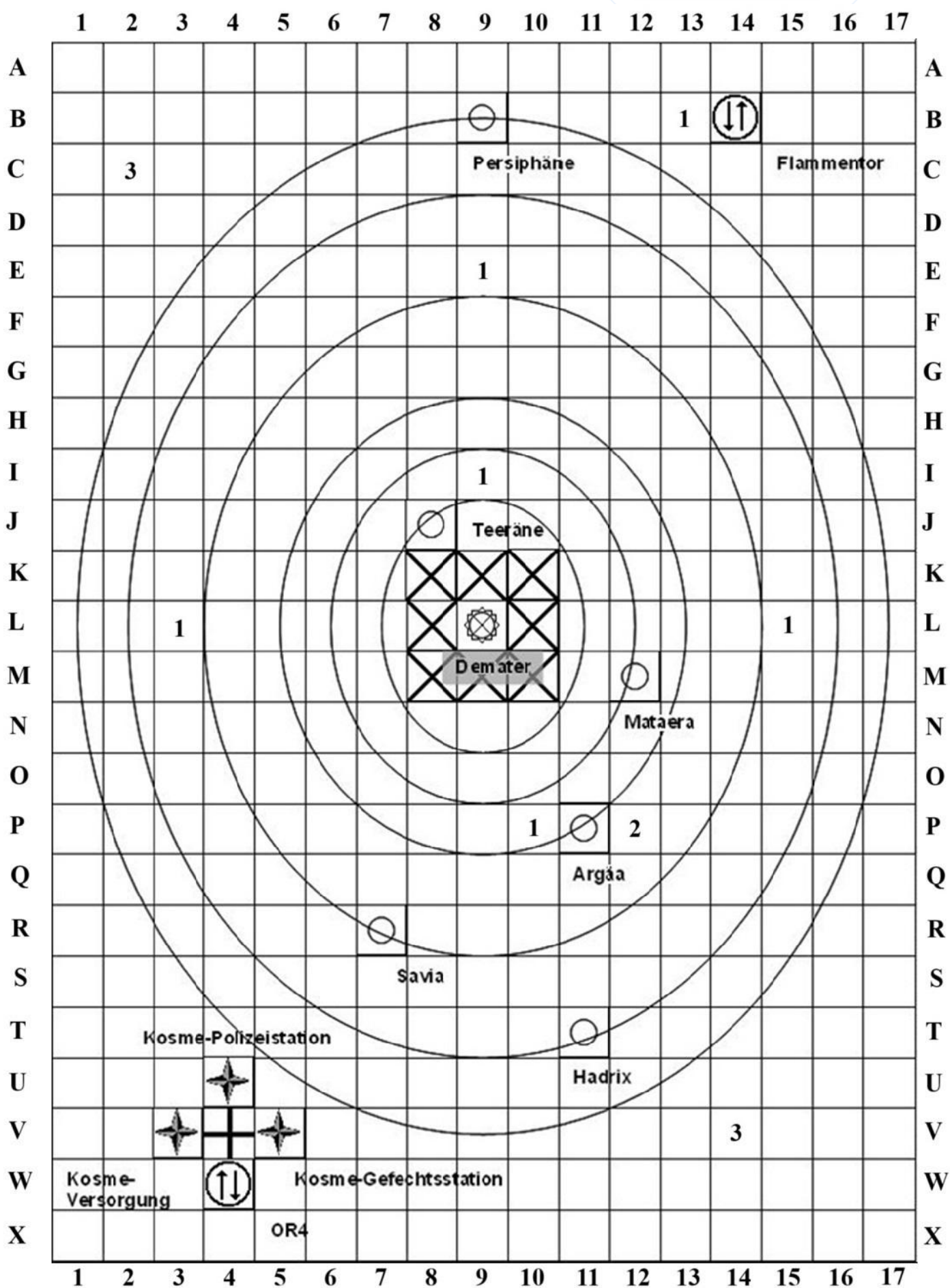
Das Netz: Eine Spendenkampagne erringt Aufmerksamkeit. Für jede 500 AWE Spenden erhöht sich die Gunst (Felsen) um +1 (max. +5).

Zugriff: Position 1 wird von Tor übernommen und steuert unkontrolliert auf den Felsen zu.

Drohnen: Zuchtdrohne: nutzt die Werte und Preise einer Formungsdrohne. Stellt alle Bedürfnisse und das Überleben von Falken und kleineren Tieren sicher. Kann einfache, medizinische Eingriffe vornehmen.

Waffen: Partikelmine: 2W6+3P, Bombe, es kann nur eine pro Heckfeld befestigt werden. Detoniert im Heck. Erzeugt eine Partikelwelle mit Streuung: Dreieck 4. Ihr kann ausgewichen werden. Sie verlangsamt um Ges: -4, wird die Ges negativ, dann Zurückstoßen: X, wobei X der negative Ges-Wert ist. 77 AWE (S).





Argäa // Symbiokratie // Unsicher // Neutral // Karg

Kurzbeschreibung:

Argäa ist mit sechs Planeten, von denen drei großflächig bewachsen sind, eines der lebensreichsten Systeme des Regens. Der lebende Planet wurde von den Okima bepflanzt und die Flora ist miteinander in einem Reizbewusstsein verbunden. Die Kinder Argäa's, die im Einklang mit dem Planeten leben wollen, versuchen die Samen der Welt zu verteilen. Dadurch ist das System durch die Kosme abgeriegelt.

Sicherheitskräfte

Tor-Gefechtsstationen versorgen jeweils 4 Korvetten mit 12 Jägern und 6 Bombern der Kosme. Außerdem umkreisen 4 Jägerschwadronen aus jeweils 6 Jägern den Planeten, um unautorisierte Besuche abzufangen. Eine Fregatte besitzt die operative Leitung im System.

Gesetze

-2 Zutrittsrecht:

Nur Welle, Asylsuchende und Familienangehörige haben das Recht Argäa zu betreten. Sie müssen bei Ankunft und Abreise eine Durchsuchung über sich ergehen lassen.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Vollständige Sperrung	Das System wird aus Sicherheitsgründen für alle Reisenden gesperrt. In das Tor zu fliegen, heißt hinter ihm zu landen.
2 Sporensphäre	Beim Landeanflug ist die Luft mit einer so hohen Dichte an Sporen durchsetzt, dass sie sich wie ein undurchsichtiger Nebel eingetrübt hat. Es muss eine Piloten-Probe (WA, WA, GE) -1 durchgeführt werden, um keinen Unfall mit der Flora zu verursachen.
3 Expedition	Welle führt auf den anderen Planeten eine Forschungsreise durch.
4 Prophezeiung	Die Mutter hat von der Ankunft des Kollektivs berichtet. Sie werden damit Teil einer Interpretation, die entweder Verderben oder Heil angekündigt hat. So oder so wird vom Kollektiv erwartet seine Rolle einzunehmen. Das kann in einer feindseligen Begegnung bis zur Eskorte zur Mutter enden.
5 Asylkarawane	Mit dem Kollektiv erreichen Asylanter das System. Das Kollektiv kann sich ihnen anschließen, um Argäa zu betreten.
6 Freie Samen	An Bord des Schiffes darf jeder Charakter einen WA-Wurf -10 durchführen, sofern er die Möglichkeit besitzt nach draußen zu blicken. Gelingt einem Charakter der Wurf, erkennt er einen dunklen Transportbehälter, ohne jede Markierung. Darin befindet sich 1 LE Biologische Sondergüter mit den Samen Argäa's. Es ist Schmuggelgut.

Auftragsbeschränkung

2 Aufträge, nur Natur-, Religion- und Wissenschaft-Aufträge

Ansässige Organisationen

Die letzten Zeugen - Sie leben versteckt auf den weniger dicht besiedelten Planeten Mataera und Teeräne. Sie arbeiten im Geheimen für die Kosme, um den Samenschmuggel zu überwachen.

Kosme - Die Kosme sorgt für die Abriegelung des Systems und kontrolliert den Güter- und Personentransport. Sie achten genau auf die Einhaltung der Allgesetze.

Welle - Das Intelligenznetzwerk erforscht die vielfältige Flora und das Planetenbewusstsein. Sie handeln außerdem mit den Kindern Argäa's und bieten ihnen technologische Hilfe an.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
Biologische Sondergüter	1W3+2	427

Handelswaren - Nachfrage

Keine

Handelsgüter können nur durch die Gunst der Kinder Argäa's erworben werden.

Handelsausrüstung

Forschungsausrüstung (S) an Welle-Standorten

Ausbildung

Die Blumenwiese: Die Kinder Argäa's teilen ihr Wissen, ohne etwas dafür zu verlangen. Es ist ein natürlicher Bestandteil in dem alltäglichen Dienst für den Planeten - 9 *Athletik*, 8 *Erste Hilfe*, 9 *Fährten lesen*, 10 *Klettern*, 7 *Ökologie*, 8 *Schwimmen*, 11 *Terrainerfahrung*

Die Wiege: Wer einmal in den Kreislauf des Wachstums aufgenommen wurde, legt von selbst nach und nach seine Hüllen ab und öffnet sich der Weisheit Argäa's - 9 *Biologie*, 11 *Inneres Feuer*, 10 *Liturgiekenntnis*, 13 *Ökologie*, 10 *Reinheit*, 10 *Sakrales Wissen*

Bekannte Orte

Argäa

Der Planet ist eine tropische Regenwelt, mit Bäumen so groß wie Gebäude und einer komplexen, wilden Ordnung. Die Wälder werden als Teil des Organismus Planet gesehen. Ihre Kombinationen und die miteinander verflochtenen Pflanzenarten bilden Organe eines größeren, natürlichen Körpers. Der Wald selbst kommuniziert mit Pollen, flugfähigen Pflanzen und dem gezielten Erblühen seiner Flora mit den Menschen. Er lockt sie mit Düften und Früchten in Regionen, die ihre besondere Hilfe benötigen. Die Kinder Argäa's sehen den Planeten als lebendes Wesen und ihre Hilfe als einen selbstverständlichen Schutz ihrer grünen Mutter.

Die Blumenwiese

Der Landeplatz der Siedelnden hat sich noch immer nicht von dem Orbitalbeschuss erholt. Die Brandspuren wurden mit neuem Gras geheilt, doch Argäa überließ die Fläche dem Wachstum der Menschen. Landungen können, aufgrund des dichten Bewuchses des restlichen Planeten, nur hier stattfinden. Neuzugänge werden auf der Blumenwiese ausgebildet, bis sie Wachsende sind. Wenn sie diese Stufe der Reinheit erreicht haben, legen sie ihre Kleider ab und können die verschiedenen Blüten der Mutter deuten. Sie hören die Wünsche des Planeten. Jede Blume ist dabei ein anderes Signal. Der Ort, an dem eine Blume

wächst, gibt die Richtung an, von wo aus das Signal berichtet. Keine Pflanze ist ohne Grund gesetzt.

Windwege

Betreten Menschen die Wälder, hören und spüren sie einen Windzug. Er wird von röhrenförmigen Blütenblättern gefangen und geleitet. Reicht er nicht aus, werden Duftstoffe eingesetzt, um die Menschen den Weg zu ihrem Ziel zu weisen. Dabei können die Windwege über Bäume, durch Flüsse und bis in die Baumkronen wehen. Jeder Gang auf ihnen ist ein neues Abenteuer. Bemerkt das Netzwerk ein zu langsames Vorankommen, werden alternative Wege gewählt. Hierbei bietet es den Menschen auch Früchte an, um etwas gegen ihre Erschöpfung zu unternehmen. Es gibt zwei Arten von Früchten. Große, süße Kugeln, die sehr viel Fruchtfleisch enthalten und sättigen sowie längliche, grüne Fruchtbehälter, die sehr viel Wasser enthalten und den Durst stillen.

Die Wiege

Nur die Erblühten kennen den Weg zur Mutter. Es ist unbekannt, was sich hinter der Metapher verbirgt, allerdings wird ein Zugang zur Netzwerkpflanze vermutet. Die heiligsten Rituale, wie die Konversation mit dem Planeten, sollen hier stattfinden. Manchmal kehren die Erblühten mit den kokosnussartigen Mut-

tersamen zurück und überreichen sie jemanden, der sich besonders hervorgetan hat. Es ist ihr wertvollstes Geschenk und die größte Geste des Vertrauens. Doch nur die Würdigen erhalten den Muttersamen. Es wäre unvorstellbar, wenn Welle daran herumexperimentieren würde. Ein Muttersamen kann pro Stück für 2000 AWE an Sammelnde oder Welle verkauft werden. Welle hat bereits die Zeugen beauftragt, einen Weg zur Wiege zu finden. Scheinbar hatten sie Erfolg, denn es tauchten Berichte von einem wundersamen, immergrünen Tal im Netz auf. Zwei große Bäche plätscherten zu Füßen einer gigantischen Wurzelstruktur, die von allen Seiten mit saftigem Grün geschützt war. An dem Ort flüsterte kein Wind und es zeigte sich keine Blume. Nur das lebendige Knarren der Mutter war, wie der belebte Atem der Welt, zu hören. Für 1500 AWE aufwärts zeigen die letzten Zeugen auch anderen den Weg zur Wiege, vorausgesetzt, sie werden selbst im System gefunden.

Erdwunde

Das abgesperrte Labor von Welle ist eine Mine. Der Boden ist wie ein Spalt längst förmig aufgeschmolzen und die metallenen Konstruktionen der Bohrung erheben sich steril in den blauen Himmel. Auf ihren Landeplattformen darf nur die Kosme und Angehörige des Forschungsprojektes landen. Die Anlage wirkt wie in die Landschaft geworfen. Sie verdrängt das Grün, zerstört den Boden und gräbt seine Nährstoffe heraus. Die Mine geht einige Kilometer unter die Erde. Die Forschungsgebäude befinden sich in großen, kalten Kavernen, die einen Ausschnitt des komplexen Wurzelsystems in Panoramen deutlich machen. Selbst in solchen Tiefen hört das Netzwerk nicht auf, sondern verändert sich und wärmt sich an den Betrieb der Anlage.

Mataera

Der Wasserplanet besitzt ein feuchtes Seeklima und eine mit Seen und Teichen durchzogene Landmasse. Sümpfe, pflanzliche Wasserkolonien und ganze Komplexe aus begehbaren Seerosen zeichnen seine Oberfläche. Gerüchten zufolge sollen sich die Zeugen zwischen den Tümpeln und Lilien aufhalten. Auf dem Planeten leben vor allem Fische und Insekten.

Teeräne

Der Planet steht in einem so ungünstigen Sonnenwinkel, dass seine Nordseite extrem heiß und seine Südseite extrem kalt ist. Nur ein

schmales und schräges Äquatorialgebiet bietet lebensfreundliche Bedingungen. Welle erforscht hier das Überleben unter Extrembedingungen.

Bekannte Personen

Nebel, der Fährmann

Nur wer auf Mataera nach ihm sucht, findet eventuell seine einsame Gondel, die durch die bewachsene See fährt. Die verhüllte Gestalt sagt kein Wort, doch sie leitet Wörter bei Bezahlung weiter. Zurück kommt meist ein Brief, der aus Seerosen gefaltet ist.

- Besonderheit (AWE): Kontakt zu den letzten Zeugen für 100 AWE. Je nach Informationswunsch zusätzlich 100-1500 AWE.

Tulipa, Erblühte Argäa's

Die nymphenhafte Frau mit der grün schimmernden Haut sorgt sich um alle Neuzugänge und organisiert die Arbeit. Sie entscheidet, wer in der Wachstumshierarchie aufsteigt.

- Auftrag (Gunst): Natur von leichten bis zu Profi-Aufträgen. Die Aufträge werden mit Gunst (+1/+2/+3/+5) bezahlt. Pro erfüllten Auftrag kann Reinheit gesteigert werden (Einfach/ Mittel/ Schwer/ Profi bis 2/ 4/ 7/ 10). Mit 10 Reinheit ist es dem Charakter erlaubt, einen Muttersamen zu empfangen.

To-Ya Ka-Zu, Projektleitung

Der freundliche Forschende ist nie um einen guten Witz verlegen und trifft gern, wenn es sein Terminplan zulässt, Besuchende. Er forscht momentan auf Teeräne.

- Besonderheit (AWE): Für 200 AWE und einem vorgestellten, überzeugenden Forschungsprojekt erhält das Kollektiv Zugang zu Argäa und darf die Bohrungseinrichtung betreten.

Geheimnisse

1: Eine Kosme-Patrouille aus 2 Jägern und 1 Korvette inspiziert alle Schiffe (außer Welle).

2: Hier experimentiert Welle mit Allpflanzen in Orbitalgärten. Mit Zugehörigkeit: Welle oder Form kann für 80 AWE eine hydroponische Farm verbessert werden, damit sie bereits in 7 Zyklen abgeerntet werden kann.

3: Hier ist eine Position der Blumendiebe. Das sind Schmuggelnde, die verbotene Pflanzen verkaufen. Hier lassen sich für je 100 AWE eine Pflanze mit je 1 Evolutionspunkt (Seite 329) kaufen (bis 25 Evolutionspunkte). Die Pflanze gilt als illegal.

Militär

Manöver: Benötigt Operation: Die Kosme bereitet einen Schlag gegen die Flora Argäas vor und nutzt dazu orbitale Brennlinsen. Sie will einen Weg bis zur vermuteten Wiege brennen, diese einnehmen und dort die Mutter beseitigen. Sie braucht 3 Zyklen Vorbereitungszeit, in der noch ein Frieden erzielt werden kann. Löst ansonsten Gefechte aus.

Operation: Benötigt Gau: Die Kosme entsendet eine schnelle Eingreiftruppe, um Mitarbeitende von Welle zu schützen. Die Kinder Argäas wollen sie vertreiben, nicht töten und lenken dazu die Wut des Planeten, um sie zu fangen.

Ist die Spannung (Argäa) 2+, wird jemand getötet, wenn das Kollektiv nicht eingreift. Dann wird Manöver ausgelöst. Entkommen die Mitarbeitenden: Macht (Argäa): +1, Spannung (Argäa): -1.

Gefechte: Benötigt Manöver: Die Kosme brennt sich ohne Gegenwehr zur Wiege. Hier leisten die Kinder Argäas ihren letzten Widerstand. Nur wenn die Bilder den Himmel erreichen, kann der Hohe Rat den Angriff aufhalten. Löst Militärblockade aus. Ansonsten wird die Verbindung zu Mutter zerstört und die Kinder Argäas hören auf, zu existieren.

Führung: Benötigt Operation und Macht Argäa 2+: Tulipa will mit der Kosme einen friedlichen Abzug von Argäa aushandeln. War Manöver aktiviert, nimmt diese das jedoch zum Anlass, die genetisch Veränderte zu inhaftieren. Löst Gefechte aus. War heilig aktiviert und gelingen die Verhandlungen, wird Militärblockade ausgelöst.

Militärblockade: Benötigt Führung oder Gefechte: Auf Druck des Hohen Rates wird die Blockade aufgelöst. Jeder darf das System ohne Durchsuchung betreten und verlassen.

Zivil, Verbrechen, Gesellschaft und Technik
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Religion

Glaubensrichtung: Benötigt Pilgerschaft: Eine Gruppe, die sich der Efeu nennt, kritisiert die Machtstellung Tulipas als Torhüterin zur Mutter und zum Muttersamen. Sie wollen die Wachstums Hierarchie aufbrechen. Jeder soll vor der Mutter gleich sein. Spannung (Argäa): +1.

Diskriminierung: Die Kosme führt stichprobenartige Kontrollen auf genetische Abweichung durch. In unregelmäßigen Abständen landet sie auf der Blumenwiese und geht grob mit den Menschen dort um. Spannung (Argäa): +1.

Konvertierung: Benötigt Macht Argäa 1+ und Pilgerschaft: Ein Mitglied der Kosme, Asperia, wird von der Lebensweise und den Frieden der Gemeinschaft überzeugt. Auch wenn sie als Deserteurin gilt, dient sie der Kosme als wichtige Vermittlerin. Spannung (Argäa): -1.

Glaubenskonflikt: Benötigt Glaubensrichtung und Spannung (Argäa) 2+: Es bricht ein Konflikt zwischen Erblühten und den Efeu hervor. Tulipa und die Erblühten gelten als Elite, die die Idee der Gleichheit konterkarieren. Ab jetzt erhöht sich jeden Zyklus die Spannung (Argäa) um +1, bis der Konflikt beigelegt wurde oder die Spannung 5+ erreicht. Dann wird Gau ausgelöst (auch ohne Experiment).

Pilgerschaft: Immer mehr Menschen hören von dem harmonischen Leben mit der Natur und schließen sich der Gemeinschaft an. Macht Argäa: +1

Heilig: Benötigt Konvertierung: Asperia beginnt die Stimme der Mutter zu hören, obwohl sie nicht erblüht ist. Wenn es gelingt, dass sie zur Mutter durchgelassen wird, wird sie ihre Sorge um die Einheit der Welt hören. Sie wird fortan neben Tulipa die Gemeinde führen und als Bindeglied nach Innen und Außen fungieren. Spannung (Argäa) fällt auf und bleibt dadurch 0.

Wissenschaft

Expedition: Die Wiege soll gefunden werden. Welle bezahlt für einen Profi-Auftrag dafür. Gelingt das, löst das Experiment aus.

Experiment: Benötigt Expedition: Welle untersucht die Kommunikation zwischen der Mutter und ihrer Pflanzen. Ihre Methoden sind jedoch invasiv und führen zur Einmischung der Erblühten. Das Experiment dauert 3 Zyklen. Wird es gestört, wird Gau ausgelöst. Gelingt es, wird Technologie ausgelöst.

Gau: Benötigt Experiment: Welle wird von ihr nun als Feind wahrgenommen und mit der Macht des Planeten zurückgetrieben. Eine hektische Evakuierung beginnt. Löst Operation aus.

Vortrag: To-Ya Ka-Zu lädt Experten für eine Ausbildung ein, die mit Zugehörigkeit: Welle kostenfrei ist: 11 Athletik, 12 Erste-Hilfe, 9 Klettern, 10 Ökologie, 9 Orientierung, 10 Schwimmen, 12 Terrainerfahrung, 11 Überleben.

Preise: Das erste Kollektiv, welches Welle einen Muttersamen bringt, wird für einen Profi-Auftrag bezahlt und erhält +5 Gunst (Welle).

Technologie: Benötigt Experiment: Mutator: setzt bei Pflanzen bis zu 10 erhaltene Evolutionspunkte zurück und lässt sie neu verteilen. Pflanzen können einfache Befehle, wie Programme, einkodiert bekommen. Jeder Befehl kostet 1 Evolutionspunkt, Illegal, 211 AWE (SM).

Natur

Entdeckung: Es können die Rosenfestung, das Hauptquartier der Zeugen auf Mataera, die orbitalen Brennlinsen der Kosme, die in kurzer Zeit große Flächen entzünden können, oder der Wurzelwald in der Erdwunde, der zur Mutterwurzel führt, entdeckt werden

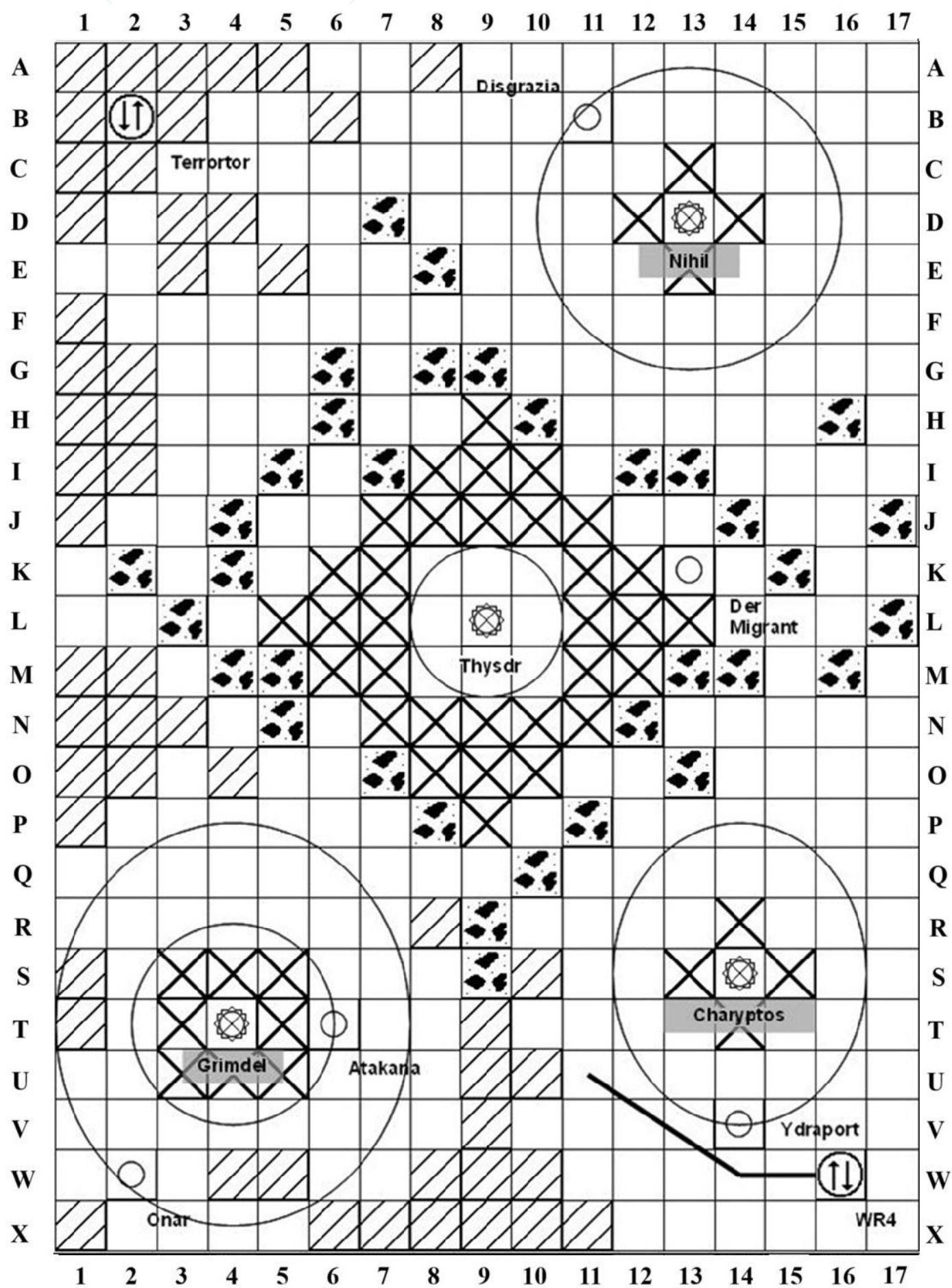
Arten: Benötigt Manöver oder Gefechte: Kriegspflanzen mit 30 Evolutionspunkten werden als Waffen erschaffen, um die Kosme aufzuhalten.

Kolonisierung: Benötigt Macht Argäa 3+: Der Muttersamen wurde heimlich auf zufällig ausgewürfelte Welt getragen und breitet sich dort nun aus. Macht Argäa: +1, eine neue Gemeinde bildet sich dort.

Rohstoffe: Welle leert sein Lager. Die Angebotsmenge verdoppelt sich, der Preis fällt um -25%.

Formung: Welle will sich tiefer auf den Planeten ausbreiten, was starken Widerstand hervorruft. Spannung (Argäa): +1.

Naturkatastrophe: Benötigt Formung, Macht Argäa 2+ und Spannung (Argäa) 2+: Die Welt wehrt sich mit Schlammlawinen, Wurzelwänden und Giftpolen. Welle muss sein Vorhaben abbrechen. Macht Argäa: +1, Spannung (Argäa): -1.



Krieverse// Keine Regierung // Krieg // Neutral // Reich

Kurzbeschreibung:

In der Krieverse tobt der Konkurrenzkrieg. Das Megasystem besteht aus mehreren Sonnen, die wiederum von verschiedenen Planeten umkreist werden. Unternehmen, Piraten, Seele und die Kosme kämpfen in einem chaotischen Durcheinander um die unvollständig geformten, reichen Welten.

Sicherheitskräfte

Ydraport wird von einer kleinen Flotte der Kosme sowie den Unternehmensflotten bewacht.

Gesetze

-2 Neutraler Boden

Auf den Raumhäfen und im Orbit von Ydraport gilt ein Waffenstillstand, aber nur dort.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Angriff	Ein Jagdschwadron aus 4 Söldner-Jägern klärt das Kollektiv auf und identifiziert es als feindlich.
2 Kriegsgräuel	Zerstückelte Kinder, vergewaltigte Frauen, grotesk verstümmelte Leichen und andere Schrecken des Krieges werden sichtbar. -1 Moral.
3 Flüchtlinge	Ein Strom aus Schiffen will panikartig das System verlassen.
4 Kriegstourismus	Zivilisten wollen den Schrecken und die Schönheit des Krieges hautnah erleben. Sie bezahlen jeden Kollektiv 500 AWE pro Zyklus, wenn sie zu den Gefechtsorten mitreisen dürfen.
5 Waffenhandel	Es wird eine Handelnde für militärische Ausrüstung (SM) ausgewürfelt, wie auf Seite 461 beschrieben.
6 Trümmerfeld	Die frischen Überreste einer kürzlichen Schlacht bieten Beute und Deckung gleichzeitig. Es dürfen 1W6 Beutewürfe (V) durchgeführt werden.

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, nur Kriegsaufträge

Ansässige Organisationen

Himmel - Unabhängige Beobachtende des Himmels reisen zusammen mit der Kosme zu den Kampfschauplätzen, um die Kämpfe und die Einhaltung der Kriegsrechte zu beurteilen. Sie greifen sofort politisch ein, wenn sie die Möglichkeit dazu haben. Außerdem kümmern sie sich um den sicheren Abtransport von Flüchtlingen.

Kosme - Ihr Einsatz ist ganz klar auf humanitäre Hilfe beschränkt. Zusammen mit der Xolo!tWa versucht sie Leben zu retten und die UHA sowie Piraten zu jagen.

Piratenhäuser - Sie wurden von ihren Planeten vertrieben und mussten in den ungeformten Welten untertauchen. Sie führen einen Überlebenskampf und Guerillakrieg gegen die Unternehmen. Sie wollen mindestens ihre Beute zurückerobern.

UHA - Die Handelsallianz unterstützt ihre Verbündeten und Kontakte mit Hilfslieferungen und Söldnern. Dazu zählen Seele sowie die Maske. Sie ist von allen Seiten unter Beschuss und gleichzeitig die einzige Hoffnung der Verzweifelten auf Nachschub.

Unternehmen - Die Hauptakteure des Krieges sind mittlere bis große Unternehmen der Wolken. Zu ihnen gesellen sich gelangweilte Glänzende und Börsianer. Der Krieg ist für sie eine spannende Investition. Die Versprechen des Mehrwerts nach Siegen sind verführerisch und Krieg ist faszinierend für sie. Es ist ein Ausbruch aus dem Allzyklus und eine aufregende, neue Erfahrung.

Handelswaren - Angebot/ Nachfrage
Wird von den Kriegsparteien kontrolliert.

Handelsausrüstung
Handelnde werden von der Spielleitung bestimmt. Alle Waren bis SE möglich.

Ausbildung
Je nach Zugehörigkeit zu einem Unternehmen oder Kosme: Alle Natur- und Technikfertigkeiten 8 oder alle Militärfertigkeiten 9 und alle Kampfmanöver außer Falkenmanöver.

Bekannte Orte

Ydraport, Arme aus Asche

Der erste, entdeckte Planet nahe der Riesen-sonne Thysdr ist ein kahles Ödland, welches eine dünne Atmosphäre besitzt. Doch durch seine Tornähe und zentrale Position besitzt er einen großen, strategischen Wert. Als die drei Sonnen noch unbekannt waren, bauten hier Handelnde ihre Läden und Landeplattformen. Es war ein Umtauschplatz, ein Heuerhafen und ein Versorgungspunkt für Sauer- und Treibstoff. Nach der stürmischen Eroberung wurden diese Funktionen durch die Unternehmen und die Kosme weiter ausgebaut. Während der Kampf gegen die Piraten anhielt, kamen mehrere, kleine Raumhäfen hinzu. Die Kosme ließ von Form Notunterkünfte in der von Kratern geschundenen Ödnis des schwarzen Sandes errichten. Als jedoch die Konkurrenzriege begannen, war Ydraport eines der ersten Ziele.

Es folgten schwere Bodengefechte, um die Raumhäfen. Dabei wurde die Militärtradition des Heeres wiederbelebt. Denn avante Kriegsdoktrinen sahen aus Kostengründen nur Spezialeinheiten als Bodenstreitkräfte vor. Diese konnten, bei dem massiven Ansturm, die vielen wichtigen Punkte aber nicht allein halten. So wurden Söldner im Raumhafen angeheuert, die, in Zügen organisiert, sofort Positionen bezogen. Die Kosme wartete nur darauf, dass die erste Granate in ein Flüchtlingslager einschlug und sie eingreifen durfte. Ihre Angriffspläne standen und ihre Einheiten waren bereits im All. Die Gefechte wurden jedoch eingestellt, als der erste Raumhafen unbrauchbar geschossen wurde. Die Kampagnen auf allen anderen Planeten waren gefährdet, wenn Ydraport nicht mehr genutzt werden konnte. Eine Waffenruhe wurde für den Planeten vereinbart. Er war neutraler Boden, auf dem sich jede Fraktion aufhalten und versorgen durfte. Doch für umfassende Reparaturen blieb keine

Zeit. So hat der Planet seinen Zusatznamen erhalten, da er alle seine Besuchenden mit offenen Armen aus der Asche des Krieges empfängt.

Atakana, Güldistan

Der kleine Planetoid ohne Atmosphäre ist ein wahrer Schatzhort. Er kreist um die zweite Sonne und wurde bereits massiv vom Fastsusthulla-Syndikat ausgebeutet. Es hat in seiner Gier tief gegraben. In den verschachtelten Stollen und ihrer klaustrophobischen Enge ist die Luft, durch eingesetzte Hochtechnologie, atembar, auch wenn sie sehr kalt ist. Bei Kriegsbeginn wurden, trotz der Bombardements, nur Teile der Stollen verschüttet. Das Syndikat war in ihren natürlichen Bunkern gut gegen die orbitalen Angriffe geschützt. Nur Bodenstreitkräfte konnten sie in blutigen Feuergefechten auf engsten Raum nach und nach aus den Minen vertreiben. Dazu trieben sie eigene Gänge in die Tiefe, versuchten das Syndikat zu untergraben und ihre Stollen mit Sprengladungen zum Einsturz zu bringen. Zumindest hofften die Unternehmen das Syndikat vertrieben zu haben. Eine Tatsache ist jedoch, dass nicht einmal die Hälfte aller Tunnel erkundet wurden und überall sich Spuren von Grabungsgeräten im Staub befinden. Die Parteien, die Atakana oder einzelne Minen momentan halten, führen die Bohrungen fort, die das Syndikat begonnen hat. Teilweise arbeiten die Söldner sich dabei direkt in ihre eigene Tasche. Deswegen sind Aufträge hier, trotz der schwierigen Bedingungen, sehr begehrt.

Onar, die singende Welt

Die mittelgroße Inselwelt der zweiten Sonne wurde als Awa des Regens von den Unternehmen geplant. Die Oberfläche besteht nur zu 15% aus Landmasse, die zusätzlich ein kontinentaler Archipel bildet. Ein stetig feuchtes, gemäßigtes Klima und keinerlei Plattenaktivitäten begünstigte die Entwicklung eigener, primitiver Lebensformen. Die Inseln sind allesamt sehr flach bis hügelig. Form brauchte weder viel Zeit noch Arbeit, um diese Welt für die Menschheit anzupassen. Bei den Formungsarbeiten entdeckten sie auf bergigen Inseln Steinmäuler oder Striegar, wie sie unter den Mannschaften benannt wurden. Sie kolonisierten diese Region bereits seit Myriaden und haben den Stein über lange Zeit zersetzt. Diese Tiere beginnen in der Größe eines Regenwurmes und können bis zu anderthalb Meter lang werden. Sie ernähren sich von den Mineralien in den Bergen und besitzen eine

harte Krustenhaut. Das führte zu einer Bodenschatzarmut, gleichzeitig erschuf es überall glatt gefressene Steinmonolithen, die meterhoch in den verregneten Himmel ragten. Diese sind mit Gängen und Löchern durchsetzt und jedes Mal, wenn der Wind auf die stürmischen Küsten peitscht, erzeugen sie seltsam melodische Töne. Die Striegar reagieren auf diese Töne und scheinen sich daran zu orientieren. Die nachlassenden Erze ließen viele Tiere verhungern. Als Form und Welle Zuchten eröffneten und die Tiere studierten, erkannten sie eine erstaunliche Überlebensfähigkeit auf verschiedensten Geländen. Form domestizierte die Striegar für den Tunnelbau und konditionierten sie auf bestimmte Töne. Die wissenschaftliche Arbeit und Zucht werden immer wieder durch Scharmützel mehrerer Parteien unterbrochen. Sowohl für Welle, als auch für Form, ist der Transport der wenigen, erhaltenen Exemplare jedoch zu riskant, um das System zu verlassen. Sie wenden sich an Schmuggelnde, um die Tiere aus dem Kriegsgebiet zu befördern. Die Zuchten liegen auf befestigten Inseln bei den singenden Steinen. Diese Regionen sind, aufgrund ihrer touristischen Attraktivität, nicht uninteressant. Allerdings liegt das Interesse der kämpfenden Parteien viel stärker auf den Schatzinseln der Piraten und den wachsenden Fischereikolonien.

Disgrazia, die dunkle Muse

Die winzige, sonnige Welt mit der großen Seenplatte und dem gemäßigten Klima, umkreist die dritte Sonne. Durch ihre lebensfreundlichen Bedingungen musste sie kaum geformt werden. Nach dem Ende der internen Revierkämpfe beanspruchte der schlafende Schwan diese Welt für sich. Sie war wie für den Klan geschaffen. Sie formten sie selbstständig und sahen darin ihre neue Zukunft. Der Schwan wollte mehr sein, als der Abschaum der Sterne. Er strebte nach etwas, das schon lange in ihrem Selbstverständnis nach Realisierung strebte und wollte, dass andere Teil davon waren. So sammelte der Schwan Verbündete. Er bot kleineren Klänen, Unternehmen und Banden, die sich verdient gemacht hatten, ein Zuhause, das von Kunst statt von Gewalt dominiert sein würde. In einem großflächigen Bauprojekt errichteten sie die Grundlage für Städte und viele aus Telsios folgten ihnen. Der Schwan sehnte sich danach, endlich eine Heimat abseits von Sturm und Dreck besitzen zu können. Die Häuser entstanden mit der Zeit und eine prächtige

Fauna entwickelte sich. Dann begann der Angriff der Unternehmen.

Die gesamte Landmasse wurde als Ziel identifiziert. Massenvernichtungswaffen wurden eingesetzt. In einen einzigen, unmenschlichen Akt größter Brutalität wurde die Planetenkruste durch das orbitale Bombardement aufgerissen. Abertausende starben in einem entsetzlichen Feuersturm. Die Baugerüste verformten sich in der Hitze zu grotesken Gebilden. Selbst die Berge schienen zu schmelzen. Ein letzter Aufschrei unzählbarer, teils seltener Tiere hallte über die Ebenen, bis die flammende Ausrottung sie verschlang. Von den Wiesen und Wäldern blieb nichts weiter übrig - nur kahle Flächen aus Asche und Stille. Ganze Dörfer aus Verbrannten blieben, in einer letzten schreckerfüllten Pose versteinert, als stummes Zeugnis der Barbarei zurück. Die wunderschönen Seen verwandelten sich in düstere Moore aus Kratern, gefüllt mit Schwefelsäure und chemischen Waffen. Der Himmel verfinsterte sich auf immer durch den Staub. Disgrazia war geboren. An diesem Zyklus erhob sich der schwarze Schwan und er schwor allen, die an dem Massaker beteiligt waren, grausame Rache. Noch heute wandeln sie voll Schwermut und auf der Suche nach Inspiration durch die Vergangenheit und Gegenwart dieser toten Welt.

Als die Bilder den Hohen Rat erreichten, konnte die Kosme endlich eingreifen und die Verantwortlichen, ganz gleich ob es die höchsten Unternehmensvorstände waren, inhaftieren. Als die Unternehmen realisierten, welche Macht der Hohe Rat bei Kapitalverbrechen noch besaß, wurde der weitere Einsatz von Massenvernichtungswaffen ausgesetzt.

Geheimnisse

1/2/3: Eine Kosme-/ Unternehmen- (Tor)/ Seele-Flotte. Besitzt das Kollektiv eine entsprechende Zugehörigkeit, wird es hier versorgt und geschützt. Feindschaften führen zu einem Angriff.

4: Hier lauern Piraten (1W3+2 Jäger und 1W3+1 Bomber) auf eine günstige Gelegenheit. Zugehörigkeit: Klan schützt.

5: Ein Konvoi der UHA, bestehend aus 3 Frachtern mit 36 LE Agrargütern, 24 LE Wasser, 12 LE Ersatzteilen und 36 LE Militärkomponenten, geschützt 6 Seele-Jägern und 3 Seele-Bomber des Söldner-Schemas, fliegt hier entlang.

Militär

Manöver: Benötigt Rohstoffe für Seele: Seele mobilisiert einen Großteil der Kollektive. Zusammen erringen sie 3 Siege (K) auf einen zufälligen Planeten. Gehört er dadurch ihnen, bauen sie ihn zum Feldhauptquartier aus: Macht Seele: +1.

Operation: Benötigt Eskalation 4+ oder Naturkatastrophe: Der Hohe Rat hat genug. Die Gefangennahme der Anführenden einer Fraktion wird befohlen und mit 15.000 AWE dotiert.

Gefechte: Benötigt 3 (K) Siege einer Fraktion mehr als alle anderen: Die Fraktion mit 3 Siegen erobert den Planeten. Eskalation: -1, Macht: +1.

Führung: Die Rückkehr beginnt. Die Zwillingsköniginnen führen ihren Klan nach Disgrazia. Niemand wird sich der vereinten Flotte in den Weg stellen. Militärblockade wird aufgelöst, Flotten bei Disgrazia verschwinden. Alle Siege auf Disgrazia werden nullifiziert.

Militärblockade: Benötigt Rohstoffe für Unternehmen: Die Unternehmen können die Kosme vom Tor vertreiben. Zugang nur noch mit Zugehörigkeit Tor/ Unternehmen. Eskalation: +1

Zivil, Gesellschaft, Religion und Wissenschaft
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Unternehmen geben sich als Piraten aus, um Frachter zu überfallen und die Versorgungslinien des Feindes zu schwächen. Die Maske beginnt sie zu jagen. Eskalation: +1.

Betrugsfall: Ein Unternehmen hat sich eventuell Gebietsanspruch erschlichen. Es beginnt ein Gerichtsprozess. Verliert das Unternehmen, erleidet es -2 Siege auf zufälligen Planeten.

Terroranschlag: Benötigt Klan: Die Maske greift die Fraktion mit den meisten Siegen auf einen Planeten an (bei Gleichstand Kosme, dann Unternehmen). Gelingt das, -1 Sieg. Eskalation: +1.

Klan: Benötigt Kolonisierung: Der Maske fasst in den Flüchtlingslagern Fuß. Ihre Agenten stehen für Spezialoperationen bereit. Löst in 2 Zyklen Terroranschlag aus und dann aller 3 Zyklen immer wieder, bis die Maske besiegt wurde.

Banden: Benötigt Eskalation X: Ist X 1: die Zivilbevölkerung ist misstrauisch und xenophob. Bei 2: sie feindselig und verjagt das Kollektiv bei Sichtkontakt.

Bei 3: Sie formiert sich zu Milizen als zusätzliche Kriegskomplikation und schießt auf Sicht.

Gefängnis: Ein Gefängnistransporter wurde geentert. Ausgebrochen sind: 1. Pater Joseph, ein radikaler Religiöser, der eine kriegstüchtige Gemeinde um sich schart für 250 AWE

2. Der Echsenkönig, eine Waffe der Pan!Dama, der psychisch instabil ist und mit 15 Evolutionspunkten aus der Kategorie Amphibien aufgewertet wurde, 750 AWE,

3. Baschir Al-Gari, einen Vater des Syndikats, der von Tor eskortiert wird für 1250 AWE

4. Yorgard Eidbrecher, einen Swörthjorn-Verräter und ehemaliges Mitglied von Tholmnjir, der seinen Vorgesetzten wegen eines Kriegsverbrechens töten will, für 2750 AWE.

Natur

Entdeckung: Es können das Echo, die geschmolzenen Ruinen des Schwans und Ort der Rückkehr, die Wurmzuchtcolonien von Welle, oder die Aschenen, Überlebende Ydraports, die sich in der Asche der Welt verstecken und von dort aus zuschlagen, entdeckt werden

Arten: Benötigt Eskalation 2+: Welle züchtet kampftaugliche Steinmäuler mit 15 Evolutionspunkten (Seite 329). Sie erzeugen eine riesige Königin mit 30 Evolutionspunkten. Führ ihren Tod wird mit 5000 AWE gezahlt.

Kolonisierung: Benötigt Eskalation 1+: Der Himmel beginnt mit dem Aufbau großer Flüchtlingslager auf Ydraport. Eskalation: -1.

Rohstoffe: Benötigt Eskalation 1+: Die Kämpfe auf Atakana offenbaren gewaltigen Reichtum. Es beginnt sofort ein Gefecht zwischen der Kosme, den Unternehmen und Seele darum. Das Gefecht dauert 3 Zyklen. Danach erhält die Siegende das Vorkommen.

Formung: Benötigt Eskalation 2+: Die Welten werden durch die Kämpfe immer weiter vermint und verwüstet. +1 Kriegskomplikation (Seite 111), +10 UV pro Zyklus (Seite 753).

Naturkatastrophe: Benötigt Eskalation 3+: Eine Fraktion (außer Kosme) setzt Massenvernichtungswaffen (Seite 753) ein. Sie erobert damit einen Planeten. Löst Operation aus.

Technik

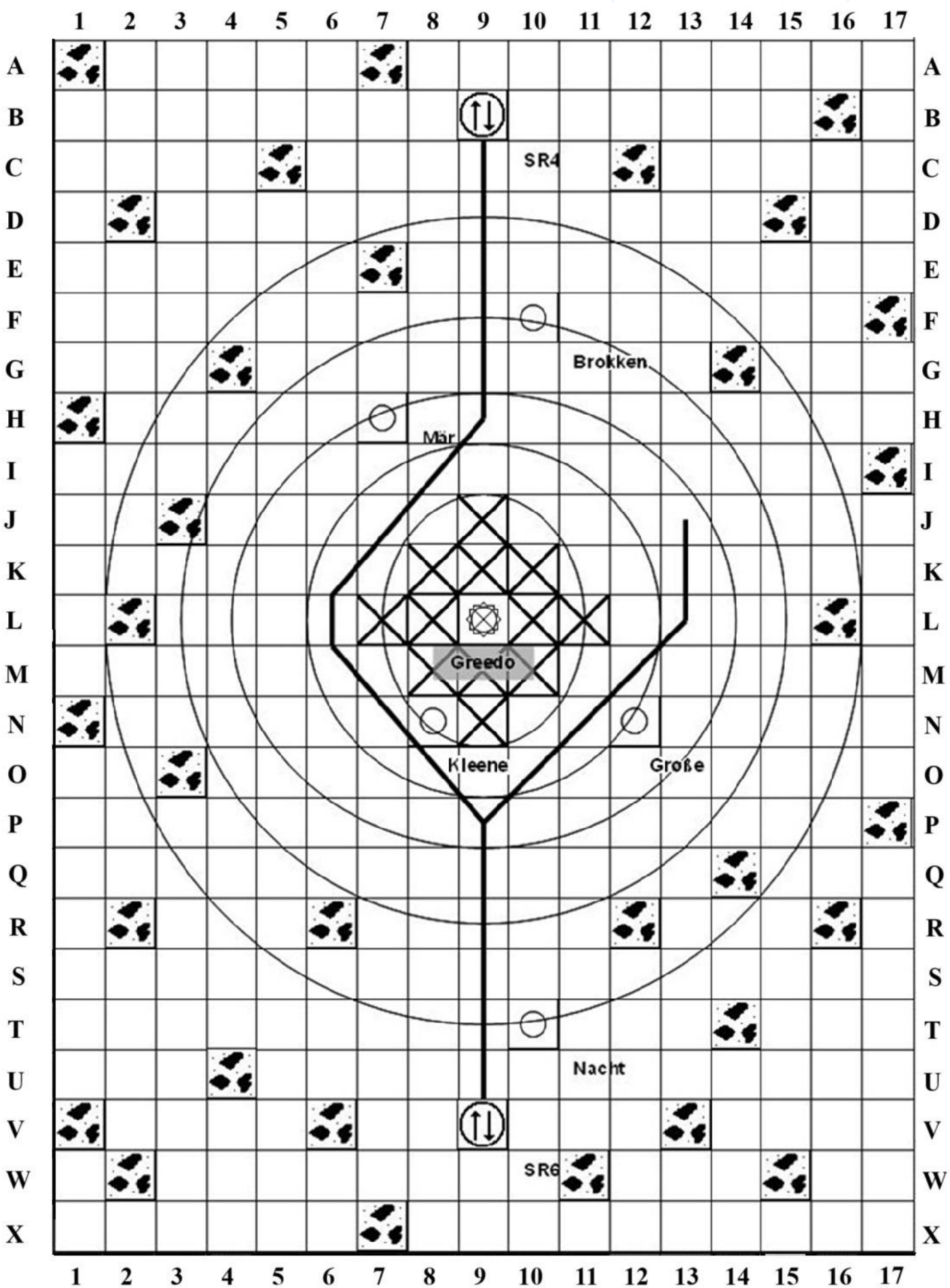
Konstruktion: Benötigt Macht Kosme 2+ oder Rohstoffe für Kosme: Die Kosme beginnt auf den Planeten uneinnehmbare Festungen zu errichten. Gelingt ihnen das, erhält die Kosme auf jeden Planeten 1 Sieg (K) und die Planeten können, solange die Festungen bestehen, nicht von anderen Fraktionen erobert werden. Eskalation (K) +1.

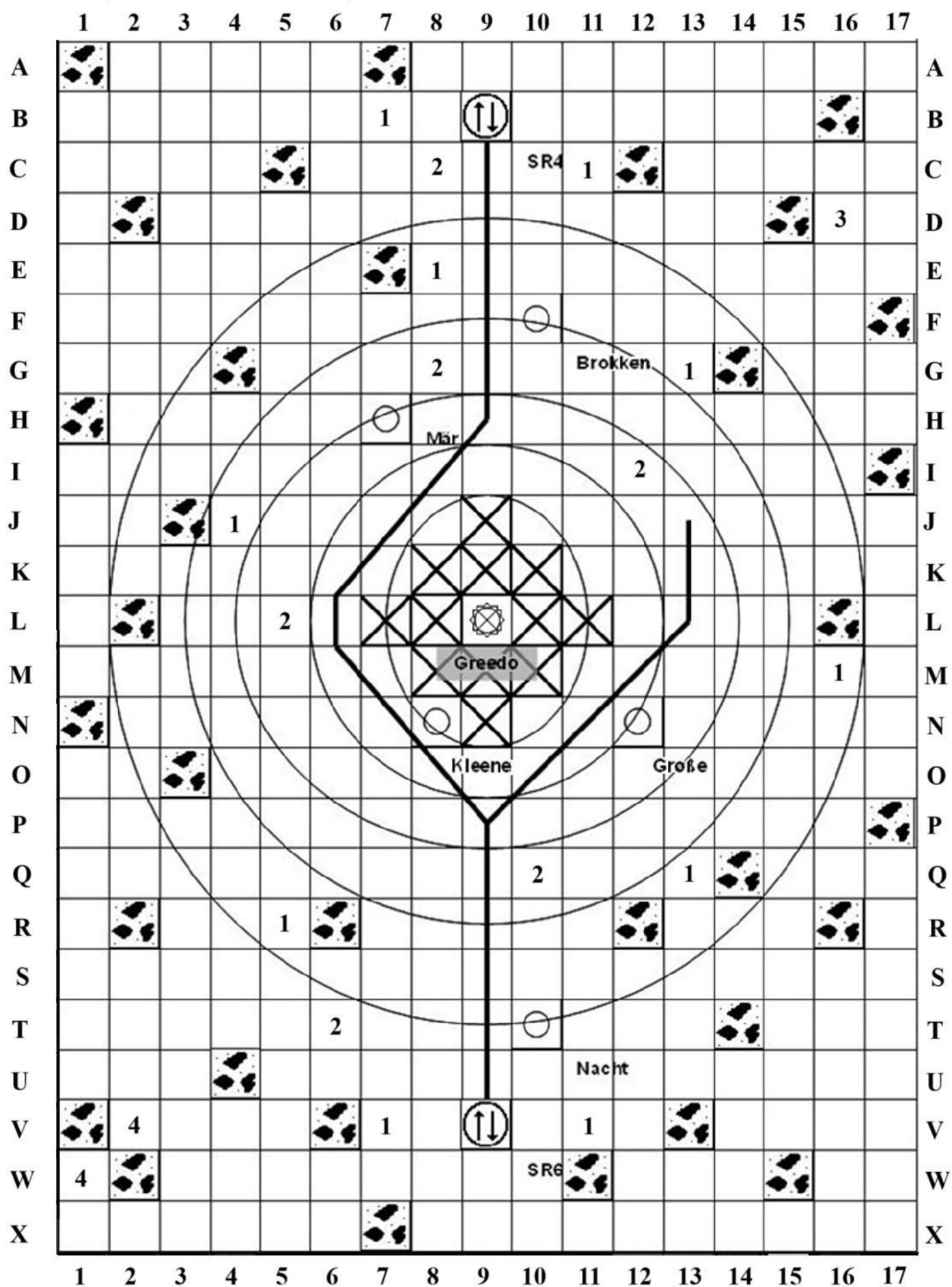
Das Netz: Benötigt Eskalation 1+: Die interportale Gesellschaft lehnt den Krieg ab und boykottiert teilnehmende Unternehmen. Eskalation: -1.

Zugriff: Benötigt Eskalation X+: Für X (1: 25%, 2: 50%, 3: 75%) besteht die Möglichkeit, dass das Kollektiv Opfer von E-Angriffen während des Aufenthalts im System wird.

Drohnen: Jagddrohnen: illegal, nutzt die Werte einer leichten Kampfdrohne, kann aber nur mit einer Scharfschützenwaffe ausgerüstet sein, kann sich einmal pro Kampf für 2 Kampfrunden tarnen, 1366 AWE, SM.

Waffen: Sensorstörer – Mandala: In 10km² Reichweite werden alle Sensorreichweiten und Boni durch Sensoren halbiert. Störanfällig, L: 8, 478 AWE, S. Einmal pro Kampf kann er alle Sensoren in Reichweite 10km² für 1 Kampfrunde lahmlegen.





Kurzbeschreibung:

Der Planet mit den roten Sandwüsten besitzt viele Bodenschätze. Verschiedene Unternehmen haben im Laufe der Zeit einen riesigen Industriepark mit ausgedehnten Minennetzwerk erschaffen. Neben engen Beziehungen zu Telsios fallen vor allem die großen Freizeithabitate auf. Mär ist bekannt durch seine allgegenwärtigen, rostfarbenen Metalle, die das Bild der Piraten geprägt hat.

Sicherheitskräfte

Jeweils 3 Söldner-Jäger patrouillieren am Tor

und im Orbit von Mär. Einige Aufklärungseinheiten wurden zusammengestellt, um reiche Asteroiden und eventuellen, illegalen Raubbau zu entdecken.

Gesetze

Abbaulinien: Die Lebenslinien werden bei jeder Richtungsänderung verlassen.

-1 Abbaurecht:

Jeder Abbau von Mineralien, der nicht vorher bei einem der Unternehmen genehmigt wurde, ist verboten und wird juristisch verfolgt.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Streik	Der Handel und alle Aufträge werden gesperrt. Es gibt keine Landeerlaubnis für das Kollektiv, außer es will einen Auftrag abschließen.
2 Rote Wand	Ein Sturm wirbelt eine Staubfront in der Breite des Horizonts auf. Es besteht keine Sicht, die Sensoren sind gestört und die Partikel so stark beschleunigt, dass sie Raumanzüge durchdringen können.
3 Asteroidenbergbau	Ein Kollektiv, ein Unternehmen oder Piraten ziehen los, um die Schätze der im All treibenden Gesteinsbrocken für sich zu beanspruchen.
4 Wolken-Karawane	3 vollbeladene Frachter machen sich auf den Weg in die Wolken. Sie werden von jeweils 5 Söldner-Jägern begleitet. Sie transportieren je 30 LE Erze.
5 Piratenhandel	Es wird eine Handelnde mit Ausrüstung (SM) ausgewürfelt, wie auf Seite 461 beschrieben. Sie bietet zu Listenpreisen an, denn die Ware ist markiert und wird gesucht. Das erwähnt sie aber nicht.
6 Familienzyklus	Die Freizeithabitate haben in diesem Zyklus für Familien kostenfreien Eintritt. Sie werden sehr voll werden. Familiengerechte Unterhaltungsangebote des Kollektivs, wie Vorführungen, werden für jede Wanne mit 100 AWE bis zu 3 Wannan vergütet.

Auftragsbeschränkung

2 Aufträge, nur Technik-, Verbrechen- und Zivil-Aufträge

Ansässige Organisationen

Die zerbrochene Maske - Sie hat den Unternehmen für 33% Abgaben an Produkten und Material Schutz gewährt. Sie teilt diese Abgaben unter den großen Klänen auf, um nicht doch einen Angriff eines Hauses zu provozieren. Durch die vielen Lieferungen wirkt es, als ob die zerbrochene Maske Mär besitzen würde.

Piratenhäuser - Die anderen Kläne halten sich an das Schutzversprechen, betreiben aber selbst Raubbau. Kleinere Piratenorganisationen, wie Banden, werden nicht geduldet und angegriffen.

Unternehmen - Die verschiedenen Unternehmen arbeiten unabhängig voneinander. Nur in Fragen, die den Planeten betreffen, kooperieren die Vorstände. Ihr Interesse ist jedoch durchgängig die Profitmaximierung. Sie haben keine Skrupel mit Piraten Geschäfte zu machen oder ihre Nachbarn wegen Nichtigkeiten zu verklagen.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Baumaterial	2W10+5	120+1W3
2 Bergbaurüstung	1W6+5	301+1W10
3 Ersatzteile	1W20+10	53+1W3
4 Erze	1W20+5	77+1W3
5 Gold	1W10+3	300+1W10
6 Schiffspolymere	1W10+8	367+1W10
7 Seltene Erden	1W10+5	133+1W6
8 Platinmetalle	1W6+2	403+1W3
9 Titanmetalle	1W10+4	176+1W6
10 Toxische Abfall	1W6+4	-25
11 Uran 235	1W3	700+2W20
12 Zivilwaren	1W20+10	53+1W3

Handelswaren - Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W10+13	79+1W10
2 Alkohol	1W10+5	113+1W6
3 Drogen	1W3+5	473+1W20
4 Energie	1W10+13	53+1W6
5 Helium 3	1W10+7	56+1W3
6 Hochtechnologie	1W5+5	290+1W10
7 Hydrogenica	1W10+6	70+1W3
8 Kunstobjekte	1W6+10	177+1W10
9 Medien	1W6+8	210+1W10
10 Oxygene Gase	1W10+25	19+1W3
11 Supraleiter	1W6+7	520+2W10
12 Tiere	1W3+3	265+1W10
13 Wasser	1W10+8	26+1W3

Handelsausrüstung

Allgemeinwaren (V), Asteroidenausrüstung (SE), Bastelausrüstung (SM), Drogen, Gifte und Naturausrüstung (SM, nur Drogen), Drohnen (V), Drohnenmodifikationen (V), Rüstungen (S), Rüstungsmodifikationen (S), Schiffsausrüstung (V), Hülle (SM)

Ausbildung

Unternehmensbereiche: Detekteien nehmen sich für 15 AWE pro Fertigungsstufe Zeit für Ausbildungen. Sie sind darauf spezialisiert, Raubbau zurückzuverfolgen - 8 *Ermittlung*, 10 *Geologie*, 10 *Jura*, 9 *Planetologie*, 9 *Schätzen*, 10 *Wirtschaftswissen*

Kuppelpark: Von den Veteranen der Arbeit kann viel gelernt werden. Doch sie besitzen einen rauen Umgangston und ihr guter Wille muss sich mit Alkohol und Präsenten erst erwirtschaftet

werden. Danach bringen sie in ihrer Freizeit, für ein Präsent, pro Zyklus neue Fertigungsstufen bei - 8 *Basteln*, 8 *Drohrentechnik*, 9 *Feldreparatur*, 9 *Konstruktion*, 11 *Produktion*, 10 *Wartung*

Klanquartiere: Es befinden sich auch Piraten unter den Arbeitenden. Sie bilden eigene Schichten und arbeiten nur vorübergehend oder als Bestrafung in Mär. Sie bringen dem Kollektiv nur etwas bei, wenn es zu einem Klan gehört oder sie mit 11 AWE pro Fertigungsstufe bezahlt - 8 *Faustkampf*, 8 *Heimlichkeit*, 8 *Mechatronik*, 9 *Sicherheit*

Bekannte Orte

Industriepark

Die Wucherung von Kabeln und Rohren, die sich in trübe Höhen schrauben und den Menschen mit ihren Wänden aus Metall umschließen, sind klaustrophobisch. Stetig lässt der Wind Staubkörner gegen die Wände die Konstruktionen prasseln. Die Luft ist stickig und warm. Allgegenwärtig ist der Donner von Maschinen und das Hämmern der Werkbänke zu hören. Selbst in den gedämmten Wohnquartieren ist er wie ein Hintergrundsbrummen.

Freizeithabitat

Grünanlagen, Lärmschutz, Achterbahnen, überkuppelte Jahrmärkte, Auftritte von bekannten Unterhaltenden, ein großer Zirkus, kunstvolle Gestaltung und primitivere Freizeitangebote erwarten den Reisenden und Erschöpften. Es wurden viele AWE ausgegeben, um dem Bedürfnis nach Erholung Genüge zu tun.

Minennetzwerk

Die Minen sind nicht tief oder eng, dazu besitzt der Planet zu viele Bodenschätze. Aber sie sind sehr kalt. Die Arbeitenden heizen sich an den aktiven Maschinen oder bohren mit Drohnen nach den wertvollen Erzen. Die Stollen sind mit Lärm gefüllt. Da jedes Unternehmen eigene Bohrungen anstellt, ist ein Labyrinth aus Gängen unter der Erde entstanden. Bei nahen Stollen kommt es häufig zu Streitfragen, wer denn nun Anspruch auf die Funde hat.

Bekannte Personen

Ri-Yo Chi-Ku-So, Leitung von Mär

Der alte Ha-Nh ist ein Fossil unter den Vorständen. Er hat schon bei fast allen Unternehmen auf Mär gearbeitet und kennt das Personal und die besten Vermittlungsstrategien. Hinter seiner kleinen Brille funkeln kalte Augen, die schon so manches Unternehmen zu Fall gebracht haben.

- Auftrag: Attentat gegen Angehörige der Gewerkschaften oder problematische Piraten, wird unter schweren Auftragsbedingungen vergütet

Naqua Samaya, das Lied der Sterne

Die große Quotel mit den langen, schwarzen Haaren und beruhigenden, braunen Augen ist eine regenweit bekannte Künstlerin. Sie hat bereits zahllose Welten bereist und besingt diese in ihren Liedern. Nun wandelt sie auf Mär und soll für die Arbeitenden singen.

- Auftrag: Sie findet auf Mär keine Inspiration, von der sie singen könnte. Wenn das Kollektiv ihr die schönen Seiten von Mär zeigen könnte, würde sie das Kollektiv kostenfrei unterrichten.

- Ausbildung (Gunst): 12 Kunstfertigkeit, 9 Philosophie, 9 Schrift, 10 Sprache

Sheona, das Gesetz der Maske

Die vernarbte Wanda war einst die beste Kopfgeldjägerin des Regens und ist derzeit die Kommandeurin der Drei Augen. Sie ist nie lange an einem Ort und durchsucht den Regen nach all jenen, die die Verträge mit der Maske gebrochen haben.

- Besonderheit: Wenn das Kollektiv Raubbau betreibt oder den Vertrag zwischen Mär und Telsios irgendwie bedroht, wird ein Strafgeld von 1000 AWE eingefordert. Wenn die Frist von 3 Zyklen ohne Bezahlung und Erklärung verstreicht oder das Kollektiv sie betrügen will, wird Sheona aktiv. Sie wird einen Daler (Seite 547) einsetzen, der das Kollektiv überfällt und mit möglichst nicht-tödlicher Gewalt sie zur Zahlung zwingt.

Geheimnisse

1: Abbaustation eines Unternehmens mit 6 Söldnern Wachen. Wenn sie überfallen wird: 1W6+3 Erze, 1W3+1 Platinmetalle und 1W3-1 Seltene Erden Beute.

2: 1W6: 1-2: Klan-Patrouille aus 2 Jägern (Söldner-Schema) mit Schwarzlichtwaffen.

3-4: Schiff der UHA mit 36 LE zufällig bestimmter Waren des Systemangebotes ohne Eskorte (Schutz der Maske)

5-6: Wie 1-2 aber Wolkenunternehmen mit 4 Jäger (Söldner-Schema) Eskorte.

3: Ein Forschungsschiff von Welle analysiert Roststahl. Titanmetalle aus Mär können hier 3:1 in P-FP oder C-FP umgewandelt werden.

4: Reinmetall hat hier eine getarnte Anlage, benötigt Sensorstärke 2), im Auftrag von Tor errichtet. Sie versorgt die Rückforderung mit Ersatzteilen und Munition. Jeden Zyklus kommt ein getarnter Frachter (benötigt Sensorstärke 3) und bringt die Lieferung in das Tor-Gebiet in Ga-Ki-Ri. Die Anlage ist vollständig automatisiert. Ingenieure werden nur für Wartungen und Störungen benötigt. Würde die Anlage angegriffen oder eine Infiltration in ihr entdeckt werden, deaktiviert und verschließt sie sich. Innerhalb von 3 Wannen würde die Rückforderung eintreffen.

Militär

Manöver: Benötigt Terroranschlag: Die Königinnengarde versammelt sich im System, um den Kessel zu Fall zu bringen. Ein Großteil der Maske und der Zeugen sind auf Mär im Einsatz. Das Systemangebot ist nicht nutzbar. Die Kosme trifft in 2 Zyklen ein, um die Maske zu vernichten. Bis dahin wird jeden Zyklus Gefechte ausgelöst.

Operation: Benötigt Gefechte: Sheona versucht mit einem Kosme-Frachter unbemerkt zu sabotieren, damit er eine fliegende Bombe wird und den Kosme-Sammelpunkt zerstört. Gelingt das: +1 Zyklus bis die Kosme Mär erreicht.

Gefechte: Benötigt Manöver: Mär gilt als im Kriegszustand. Die Maske benötigt 3 Siege (Landung, Splitter vs Söldner der Unternehmen, Eroberung der Anlagen, Beschützte vs Bandenmitglieder, Inhaftierung der Rostprinzessin, Königinnengarde vs die Rückforderung von Tor, bevor die Kosme ankommt (dann zieht sich die Maske zurück, System normalisiert sich, Macht Maske -2, Macht Tor: +1). Durch die Zeugen entstehen der Maske keine Kriegskomplikationen, der Gegenseitige hingegen doppelte Komplikationen. Gelingen das, normalisiert sich das System. Macht Kessel wird und bleibt 0, das Bündnis des Kessels mit Tor gilt als gebrochen. Macht Maske: +1, Macht Tor: -1.

Führung: Herr Chi-Ku-So verkündet eine 0-Protest-Politik, um einen Großauftrag der Maske einzuhalten. Die Belegschaft murren, aber arbeitet. Ihnen werden zum Ausgleich zusätzliche Urlaubszyklen versprochen. Allerdings droht jemand durchzustechen, für wen der Auftrag durchgeführt wird. Ein Kollektiv soll diese Unruhestiftende zum Schweigen bringen und wird dafür für einen schweren Auftrag bezahlt.

Militärblockade: Sind die Lieferungen nach Telsios bedroht, blockiert die Maske die Tore.

Zivil, Gesellschaft, Religion und Wissenschaft Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Gierige Piraten missachten das Gesetz der Maske und überfallen einen Erz-Frachter. Unternehmen haben ein Kopfgeld von 1000 AWE auf sie ausgesetzt. Das Kopfgeld ist jedoch nur 1 Zyklus aktiv, weil sich Sheona bereits um sie kümmert. Will das Kollektiv das Kopfgeld beanspruchen, konkurriert es mit einem Agenten der Drei Augen (DALer) darum.

Betrugsfall: Benötigt Macht Kosme 2+: Die Kosme nimmt mit einem Scheinunternehmen an der Roststahlproduktion teil. Nach und nach übernimmt es den Markt und verkauft minderwertigen Roststahl an Telsios. Die Maske stellt ein Profi-Auftrag für die Ermittlung aus. Ist die Kosme nach 5 Zyklen immer noch aktiv, Macht Maske: -1. Alle Schiffe der Maske verlieren -20% PP.

Terroranschlag: Benötigt Klan. Macht Tor und

Kessel insgesamt 3+: Die Rostprinzessin droht der Maske die Schwäche des Roststahls zu offenbaren, wenn sie ihre Herrschaft über Mär nicht ihr überträgt. Sheona wird geschickt, sie zu entführen. Gelingt das, gilt das Bündnis mit Tor als gebrochen, Macht Kessel wird und bleibt 0. Scheitert es, wird Manöver ausgelöst.

Klan: Benötigt Gefängnis: Der kontemplierende Schwan, die in die endlose Tristesse verbannte Herzogin, erhebt sich als Rostprinzessin und neue Anführerin des Kessels. Sie kennt die Geheimnisse und Schwächen des Roststahls, seiner Transportwege und der mit ihm handelnden Unternehmen. Sie erpresst Reinmetall und plant mit Tor die Übernahme des Schlafenden Schwans. Solange das Bündnis besteht: Macht Schwan: -1, Macht Tor: +1, Einheit (Schwan): -2. Es wird geflüstert, dass nur sie das letzte Stück der Eien-Geschichte kennt und es so schrecklich ist, dass es mit ihr verbannt werden musste.

Banden: Von der Maske eingesetzten Aufsehende, die die Roststahlproduktion sicherstellen sollen, werden selbstständig und nennen sich der Kessel. Sie kooperieren zwar mit der Maske, errichten aber ihre eigene Ordnung auf Mär. Macht Kessel: +1

Gefängnis: Benötigt Macht Kessel 1+: Der Kessel greift den Sysixdom an, ein geheimes, metritisches Gefängnis des Schwans. Gelingt das, Macht Kessel +1, Macht Schwan (SR5) -1.

Natur

Entdeckung: Es kann das Sysixdom, das geheime Hochsicherheitsgefängnis des Schwans im Schlund eines Rostriesens entdeckt werden.

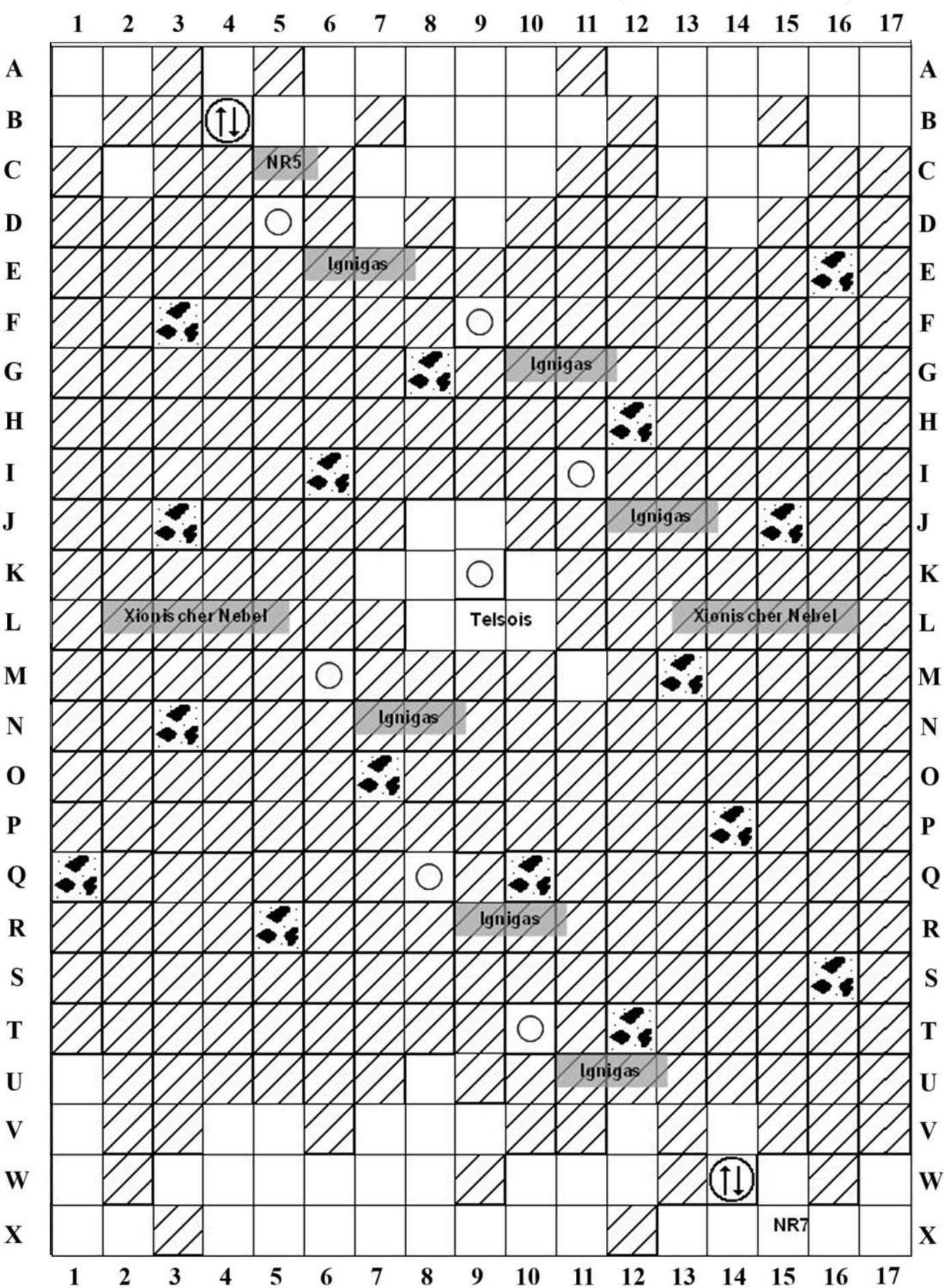
Arten: Reinmetall modifiziert Rostriesen. Dies sind ursprünglich friedliche, manta-ähnliche Kolosse, die ihren gesamten Nachwuchs in sich ausbrüten und eine Zuflucht bieten. Ihre Haut ist natürlich durch Roststahl angereichert ist. Reinmetall konditioniert sie auf den Kampf und montiert Waffen auf ihrer Haut. Sie besitzen 20 Evolutionspunkte, Pz: +3, PP: halbe Wi, Sch: +1 und eine schwere Waffe.

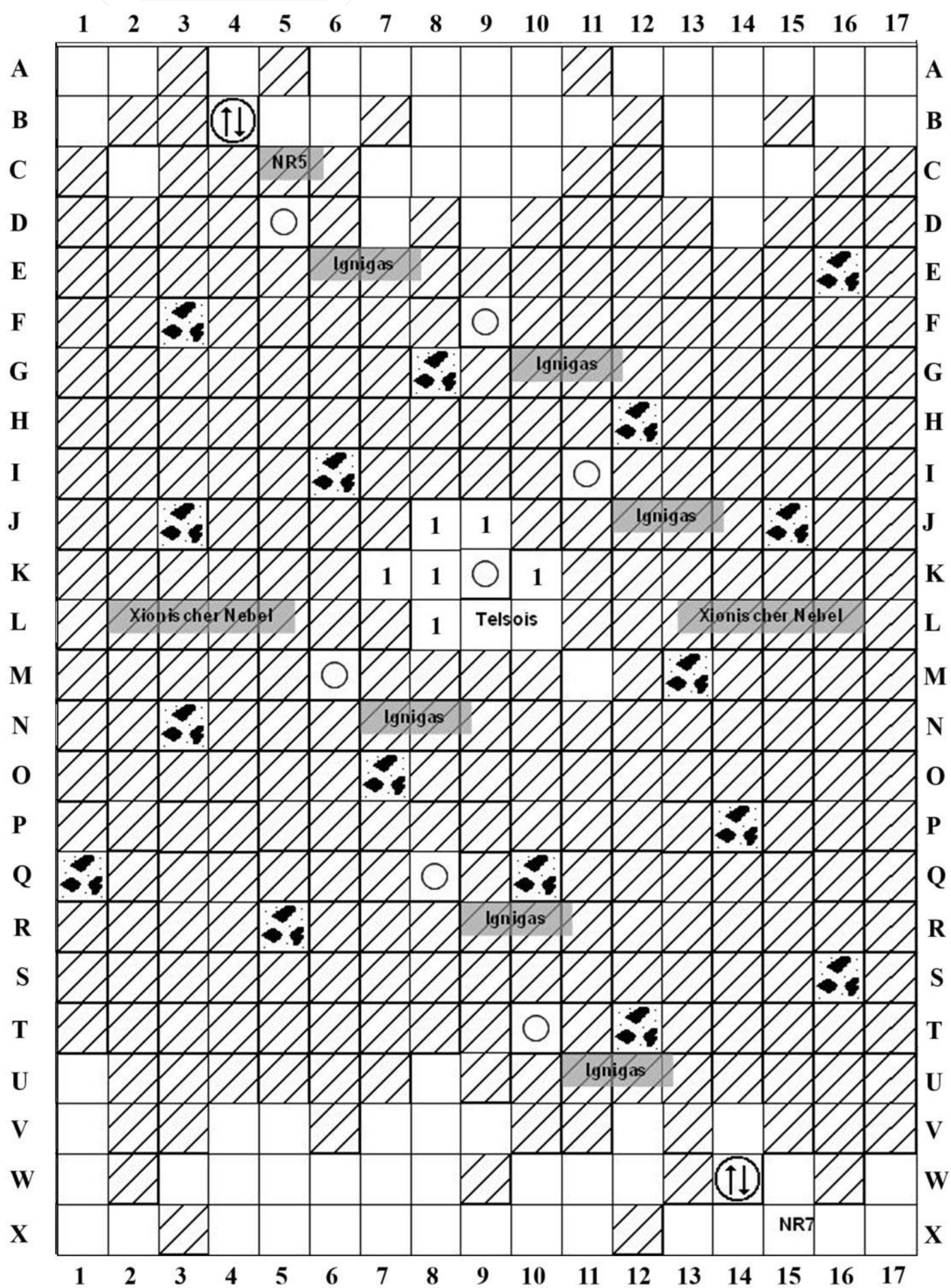
Kolonisierung: Benötigt Mär Formung 2+: Die überschwemmte Mine soll wieder aufgebaut werden. Es werden mindestens 20 zufriedene Arbeitende benötigt. Ein Aufbau-Kollektiv wird mit einem Profi-Auftrag bezahlt, wenn es einen Weg zur Mine findet, diese auspumpt und sie für Arbeitende attraktiv macht.

Rohstoffe: Benötigt Mär Formung 1+: Tiefer liegende Höhlen sind durch die neue Flora, das Wurzelwerk und den Sauerstoff wieder betretbar.

Formung: Form beginnt mit der Aufzucht unterirdischer Wälder. Mär Formung +1.

Naturkatastrophe: Poleis soll im großen Stil geschmolzen werden, um eine Trinkwasserversorgung zu gewährleisten. Doch das Wasser dringt in das Höhlensystem ein und überschwemmt eine Mine. Mär Formung: +1.





Telsios // Anarchischer Despotismus // Gefährlich // Telsios // Arm

Kurzbeschreibung:

Telsios ist verborgen im xionischen Nebel. Wilde Energie toben im Immersturm über die zerbombte und geschmolzene Oberfläche. Nur unter Asarantkuppeln und im Untergrund sind die Menschen vor den Umwelteinflüssen der zertrümmerten Welt geschützt. Sie haben aus den rostfarbenen Metall Mär's Städte für die Ausgestoßenen und Verachteten errichtet. Telsios ist der Ursprung und Sitz der Piratenkläne. Die zerbrochene Maske bildet dabei die Regierung.

Sicherheitskräfte

Es müssen drei Ignigas, oder Feuerriesen, passiert werden, um Telsios zu erreichen. Jeder

Ignigas stellt eine Gefechtsstation dar. Dazu kommen die Flotten der Kläne und die Patrouillen der Maske, die aus jeweils 3 Söldner-Jägern bestehen und Schwarzlichtwaffen nutzen.

Gesetze

Keine Torgebühr:

Das Betreten und Verlassen des Systems ist kostenfrei.

+2 Die eine Regel:

Wenn du die Maske herausforderst, wirst du zerbrechen. Überfälle auf Frachter der UHA oder Angriffe gegen Kläne werden durch die Drei Augen bestraft.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Xiophobie	Das Kollektiv trifft auf keinen Ignigas. Es verirrt sich im xionischen Nebel. Die wilden Energien tanzen um das Schiff, wie das Lachen der Verdammten. Wenn sie keinen Weg zurückfinden, sind sie verloren. Ohne eigene Ideen darf pro Zyklus pro Spieler einmal auf Schicksal gewürfelt werden, um zurück zum Tor zu finden. Alternativ kann sie eine Sternennavigationsprobe (WA, BI, IZ, GE) -5 retten.
2 Fluch des Immersturms	Das Schiff wird durch eine Energieanomalie getroffen. Wenn es den Immersturm betritt, werden Blitze ihm nachzüngeln. Erreichen sie die Oberfläche, bricht ein Inferno aus destruktiver Energie über das Kollektiv herein. Jeder Blitz verursacht 10 E.
3 Zeuge	Das Kollektiv sieht, wie vor ihren Augen ein Verbrechen von einem Klan begangen wird. Später werden sie von der Maske dazu befragt werden. Der Klan wird sie bestrafen, wenn sie aussagen.
4 Kämpfe	Irgendetwas ist schiefgegangen und irgendjemand schießt nun auf irgendwen. Das geht einige Vasen so, bis die Maske eingreift.
5 Xio's Mahl	Ein Schiff hatte sich im Nebel verirrt. Die Besatzung ist an Sauerstoff- oder Verpflegungsmangel gestorben. Das Schiff kann mit zehn Beutewürfen (V) geplündert werden. Doch an Bord drohen Krankheiten oder aktivierte Sicherheitsmaßnahmen. Außerdem können Leichenfledderer erscheinen.
6 Telsionisches Unentschieden	Offenbar sollte ein Geschäft stattfinden. Doch es ist geplatzt und alle haben sich gegenseitig umgebracht. 2000 AWE und 6 LE Drogen liegen im Zentrum des Blutbades. Wenn das Kollektiv zugreift, werden zwei Klänen gnadenlos ihre Ware oder ihr Geld suchen.

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, nur Militär, Gesellschaft und Verbrechen

Ansässige Organisationen

Piratenkläne - Bis auf die Silberfalken haben alle Kläne in Telsios ihren Hauptsitz. Die Maske gibt die Gesetze vor und sorgt für Ordnung. Alle anderen kümmern sich um das Geschäft. Telsios ist neutraler Boden. Kläne müssen sich andernorts oder im Geheimen bekriegen.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Drogen	1W20+10	380+1W10
2 Energie	1W20	19+1W3
3 Forschungsobjekte	1W3-1	439+1W20

Handelswaren – Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Agrarprodukte	1W10+30	86+1W6
2 Alkohol	1W10+7	110+1W6
3 Baumaterial	1W6+5	180+1W6
4 Dünger	1W10+10	161+1W20
5 Ersatzteile	1W6+9	82+1W6
6 Erze	1W10+7	96+1W10
7 Militärkomponenten	1W10+10	139+1W20
8 Pharmazeutische Produkte	1W6+6	435+2W10
9 Schrott/ Altmetall	1W10+20	12+1W3
10 Tiere	1W10+7	333+2W10

Handelsausrüstung

Bastelausrüstung (SE), Bomben, Raketen, Torpedos (S), Energiewaffen (SM), Geschütz Waffen (S), Kybernetik (V), Munition (SM), Projekttil Waffen (SM), Rüstungen (S), Rüstungsmodifikationen (S), Waffenmodifikationen (S), Schilde (SM), Zusatzausrüstung (SE), Schiffsausrüstung (V)

Ausbildung

Akademie: „Schminke, Energiedämpfer, Funkstille“ steht über der einzigen Militärakademie in Telsios. Hier bilden sich die Mitglieder der Kläne für 10 AWE pro Fertigungsstufe fort – 7 *Erste Hilfe*, 8 *Feldreparatur*, 9 *Fernkampf Waffe*, 8 *Geschütz Waffen*, 8 *Kampfpilot*, 8 *Nahkampf Waffe*, 7 *Orientierung*, 10 *Sprengstoffe*, 8 *Taktik*, 9 *Schleichen*, 9 *Sicherheit*, 7 *Waffenkenntnis*

Fernkampfmanöver: Blattschuss, Feuerhagel, Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss

Flugmanöver: Am Heck kleben, Enge Kurve, Vertikalschleife

Nahkampfmanöver: Defensiver Angriff, Finte, Fließende Mensur, Gegenangriff, Klingenwand, Präzisionsschlag, Verteidigungshaltung

Klangebiet: Die Kläne unterrichten ihre Mitglieder selbst. Es ist von der Gunst der Familien abhängig, wann eine Ausbildung erfolgt. Meistens werden sie nur für bestimmte Aufträge gewährt. Sie übernehmen auch die Kosten für die Akademie - 11 *Ausschlachten*, 10 *Diebstahl*, 11 *Geheimes Wissen*, 11 *Heimlichkeit*, 8 *Nahkampf Waffe*, 9 *Politik*, 11 *Sicherheit*, 12 *Terror*

Die Roststadt: Wenn ein Kollektiv nur die richtige Tür kennt, kann es auf Telsios kriminelle Experten finden. Für jede Steigerung ist eine Geheimes Wissen-Probe (BI, IZ) -2 erforderlich, um die entsprechende Person zu finden. Dann kostet die Steigerung 9 AWE pro Fertigungsstufe - 11 *Basteln*, 7 *Erste Hilfe*, 9 *Feldreparatur*, 8 *Klettern*, 12 *Schleichen*, 10 *Überleben*, 10 *Zugriff*

Bekannte Orte

Roststadt

Die größte Stadt auf Telsios trägt ihren Namen durch das gleichfarbige Metall Mär's. Sie ist unter einem geschmolzenen Berg aus Assarant gebaut wurden. Der Berg hat sich, bis auf

Spitze, durch die Einschläge zu einer riesigen Kaverne verflüssigt und anschließend in Flüssen und Seen aus Stein wieder verfestigt. Das schützende Dach aus Assarant wurde frei gelegt. Darunter errichteten die Kläne ihre Viertel und die Maske den Regierungspalast. Die

gewaltigen Energiemengen des Immersturms werden über improvisierte Ableitungssysteme eingefangen und genutzt. Ganze Kabelbäume durchziehen die Dächer und Straßen der Roststadt. Zu bestimmten Zeiten wird sogar der Strom in das Grundwasser geleitet, um gefährliche Mikroorganismen abzutöten. Energiezäune und Stromwaffen sind verbreitete Abwehrmaßnahmen.

Die Gebäude der Kläne sind von Personen mit Expertise gebaut wurden. Bis auf ihr Material wirken sie wie avante Konstrukte. Der viele Strom wird gern für Lichtbotschaften und Lampen aller Art eingesetzt. Dadurch entsteht ein grelles, flackerndes Neonbild im zerrissenen Zwielficht des tobenden Immersturms. Der Regierungspalast besitzt sogar Grünanlagen. Pflanzen sind an der Oberfläche eine Seltenheit. Sie werden in den Tunneln der Striegar, der mineralhungrigen Steinmäuler, gezüchtet. Unterirdische Flüsse versorgen die Gehöfte mit Wasser und die Mühlen mit Antrieb.

Unter dem geschmolzenen Berg findet das eigentliche, zivile Leben statt. Die meisten Wohnquartiere, Institutionen, Kneipen und Bordelle befinden sich hier. Die Unterstadt ist eine Minenstadt. Desto tiefer die Stollen gehen, desto grundlegender werden die Versorgungsgebäude. Die Türen und Ladenbezeichnungen sind meistens direkt in den Stein eingelassen. Die Kläne besitzen auch hier ihre Reviere, jedoch gehört ein Großteil der Minenstadt einfachen Banden und kleinen Klänen. Der Raumhafen ist eine Anreihung von, aus dem Fels ausfahrbaren, Landeplattformen. Sie führen direkt in die Minenstadt. Allerdings können sie durch den Immersturm nicht lange geöffnet bleiben.

Wildnis

Alles außerhalb der Roststadt wird als die Wildnis bezeichnet. Menschen drohen hier von Blitzen, Minen oder Mördern getötet zu werden. Es sind meist zerbombte, zertrümmerte Ebenen, in denen manchmal flüssiger Stein fließt. Hier befinden sich Zugänge zum alten Tunnelnetzwerk, Häuser von Eremiten und einige Energieabbaufelder.

Die Wildnis ist ein gefährlicher Ort, der durch den ersten Krieg mit der Kosme und ihre orbitalen Bombardements gezeichnet ist. Waghalsige Plündernde finden ab und an in der sturmtumtosten Trümmerlandschaft Relikte und Ausrüstung aus dieser Zeit. Kundige nutzen jedoch das Tunnelnetzwerk. Es kann Reisende

zu vergessenen Kolonien, alten Kosme-Depots und anderen Besonderheiten bringen. Es muss nur jemand gefunden werden, der sich darin noch auskennt.

Bekannte Personen

Nyasha Vitaki, die Königin in Rot

Im Piratenstaat gilt sie als blutige Heldin und außerhalb davon als Schrecken aller Raumfahrenden. Eisern hält sie die Ordnung auf Telsios aufrecht. Sie hat den Oberbefehl über die Maske.

- Auftrag: Sie empfängt nur Familienangehörige der Kläne, Abgesandte des Himmels oder der UHA. Ihre Gunst wird für Zugehörigkeit: zerbrochene Maske benötigt.

Die letzte Grazie

Laut Gerüchten ist sie die Herrin der Zeugen. Sie soll einen graziilen Körper besitzen, der von einem Holo-Anzug umschlossen ist. Er erinnert an eine monochromatische Tänzerin mit einer Maske ohne Gesicht. Nur wer weiß, wo sie sich befindet und die Erlaubnis der Königinngarde besitzt, darf zu ihr (Seite 547).

- Besonderheit: wird sie gefunden, darf das Kollektiv einen Namen nennen. Sie dürfen dann drei Fragen stellen, die alle wahr beantwortet werden.

500 AWE: gewöhnliche Person, Klanmitglied

1000 AWE: Klanfamilie, Firmenchef, bekannte Wissenschaftler, Glänzende

2000 AWE: alle im Regen lebende Personen

Sahib, der große Bruder

Die Diebchen, minderjährige Hungerdiebe, werden von einem jugendlichen Kaliman beschützt und geleitet. Er vergilt jeden Übergriff auf seine jungen Helfenden und teilt das Brot zwischen ihnen gerecht auf.

- Besonderheit: das Kollektiv kann Nahrungsmittel spenden, um Informationen über bestimmte Orte zu erlangen. Es kann auch hier seine gestohlene Ausrüstung gegen ein Viertel ihres Listenpreises auszulösen.

Geheimnisse

1: Die Klanflotte befindet sich hier. Es ist ein Sammelsurium aus gekaperten und rostroten Kriegsschiffen, vereint unter dem Oberbefehl der Königin in Rot. Alle Systemangebote werden hier abgewickelt. Sie lassen nur Kollektive ohne Zugehörigkeit oder mit Zugehörigkeit: Klan, Banden, Piraten, UHA, Himmel und Form passieren. Alle anderen werden gekapert.

Militär

Manöver: Benötigt Gefechte und Mutterbindung 0: Die Königin in Rot setzt die blutrote Flotte in Bewegung, um die angebliche Tochter zu bestrafen. Sie greift jede Kosme-Einheit an, bis sie sie herausgeben.

Operation: Benötigt Macht Kosme 1+ und Gefängnis: Die Kosme unterstützt aktiv ihre alten Kameraden und sendet ihnen metrite Ausrüstung. Sie und die Prinzessin in Weiß sollen vom Raumhafen evakuiert werden. In 3 Zyklen beginnt der Angriff auf den Raumhafen. Macht Blitz: +2.

Gefechte: Benötigt Operation: Der Blitz greift den Raumhafen an. Ist Macht: Kosme und Blitz zusammen größer als Maske, gelingt das. Die Prinzessin in Weiß wird zur Sondergesandten des Himmels und Beraterin des Kosmorals, Sie sagt von Tor los und will mithilfe der Kosme die Klanstrukturen in die himmlische Gesellschaftsordnung einhegen. Macht Kosme: +1. Gelingt das nicht, sterben alle. Macht Blitz wird und bleibt 0.

Führung: Benötigt Interesse: 1: Die Königin in Rot trifft sich mit den Zwillingsköniginnen, um über ihre angebliche Tochter zu reden. Ist der Schwan nicht mit Tor verbündet und ist die Einheit Schwan: 2+, adoptiert die Königin in Rot darauf die Prinzessin in Weiß. Mutterbindung: +1. Einheit Schwan: +1.

Militärblockade: Benötigt Gefechte oder Naturkatastrophe: Die Ignigas hören auf zu leuchten. Ohne sie ist es nur mit einer Sternnavigation-Probe (WA, BI, IZ, GE), erschwert um -5, möglich, zu Telsios zu gelangen.

Zivil, Gesellschaft, Religion, Wissenschaft und Technik

Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Macht Blitz 1+: Die Sternensoldaten greifen ihre Peiniger an und wollen sich für Hekaden der Folter rächen. Die erste Machtprobe zwischen Königin (Macht Maske) und Prinzessin steht an. Gewinnt die Prinzessin in Weiß: Macht Blitz +1, gewinnt die Maske: Macht Blitz: -1.

Betrugsfall: Benötigt Macht Tor 2+ oder Bündnis Schwan mit Tor: Die Prinzessin in Weiß erscheint. Viele halten sie für einen Schwan, doch sie behauptet das himmlische Kind das Vitaki zu sein. Sie fordert ihren rechtmäßigen Platz an der Seite ihrer Mutter. Ob es ihr Kind ist, ist unklar. Sie wurde jedoch von Tor gefunden, dem Schwan erzogen und glaubt fest an ihre Herkunft. Sie will den Regen zu einen besseren Ort für alle Menschen machen, lehnt aber die strengen Methoden ihrer angeblichen Mutter ab. Tor verspricht sich mit ihr, der Vitaki nahe zu kommen. Gelingt das, wird über sie Terroranschlag ausgelöst. Macht Prinzessin in Weiß: +1.

Terroranschlag: Benötigt Macht Tor oder Kosme 3+: Es wird ein Attentat auf die Königin in Rot

geplant. Eine Spezialeinheit reist dazu verdeckt nach Telsios, um in 2 Zyklen das Attentat durchzuführen. Gelingt das, bricht die Ordnung der Kläne zusammen und sie fallen übereinander her. Alle Kläne: Macht: -1, Macht Maske wird und bleibt 0. Scheitert es, beginnt die Maske Krieg gegen die Fraktion: Macht Fraktion: -1.

Klan: Benötigt Macht Blitz 2+ und Mutterbindung: 0: Die Prinzessin in Weiß ist nun stark genug, um den Thron für sich zu beanspruchen. Wenn kein Bündnis zwischen Maske und Schwan herrscht, wird sie zusätzlich vom Macht-Wert des Schwans unterstützt.

Ist Macht Maske größer als Macht Prinzessin in Weiß, wird der Blitz bestraft und aufgelöst. Die Prinzessin in Weiß wird verbannt, ihre Macht wird und bleibt 0. Ist sie gleich, kommt es zu einem Bürgerkrieg in der Maske. Dann Macht Maske und Blitz: -1. Ist sie kleiner, wird die Vitaki verbannt und Tor übernimmt die Maske. Macht Maske: -2, Macht Tor: +2.

Banden: Benötigt Macht Prinzessin in Weiß 1+: Von ihrer edlen Gesinnung und ihrer Vision angezogen, schließen sich immer mehr Banden ihr an. Macht Prinzessin in Weiß: +1. Die Königin in Rot wird auf sie aufmerksam und beginnt das Gute in ihr zu sehen. Interesse: +1.

Gefängnis: Benötigt Macht Prinzessin in Weiß 1+: Sie befreit in Namen der Maske aus einem Akt der Gnade ehemalige Sternensoldaten und Experten des Himmels. Sie schwören ihr Treue und gründen den Blitz. Macht Prinzessin in Weiß wird Macht Blitz.

Natur

Entdeckung: Benötigt Gefängnis: In der Wildnis findet sich ein altes Landungsschiff der Kosme, die „Excursio“, welches die Operationsbasis des Blitzes auf Telsios ist.

Arten: Gefährliche Kristallide Paramorpheons gedeihen in der Wildnis. Ohne Wirt werden die Kristalle jedoch zügig vom Immersturm geschmolzen. Es findet damit keine anhaltende Kristallisierung statt. Tiere besitzen hier den Vorteil Kristallid, Pz: 2 und absorbieren bis 5E pro Angriff.

Kolonisierung: Benötigt Formung: Die Maske zahlt für einen schweren Auftrag, wenn ein überlebensfähiger Außenposten im 2. Berg gebaut wird.

Rohstoffe: Benötigt Kolonisierung: Eine Assarant-Ader wurde entdeckt. Sie ist für 1 Zyklus lang abbaubar. Sie bringt 1W3LE seltene Erden, die pro 1 LE den Nachteil Störanfällig bei Ausrüstung beseitigen können.

Formung: Es wird ein weites Tunnelnetzwerk errichtet, dass zu einem zweiten Assarantberg führt. Hier lassen sich Tiere und Rohstoffe entdecken.

Naturkatastrophe: Ein Ionensturm kommt auf und legt alle ungeschützten, technischen Geräte lahm. Jede aktivierte Ausrüstung erleidet Störangriff. Er bleibt für 16 Wannen.

Thanos // Keine Regierung // Tödlich // Keine // Keine Mineralien

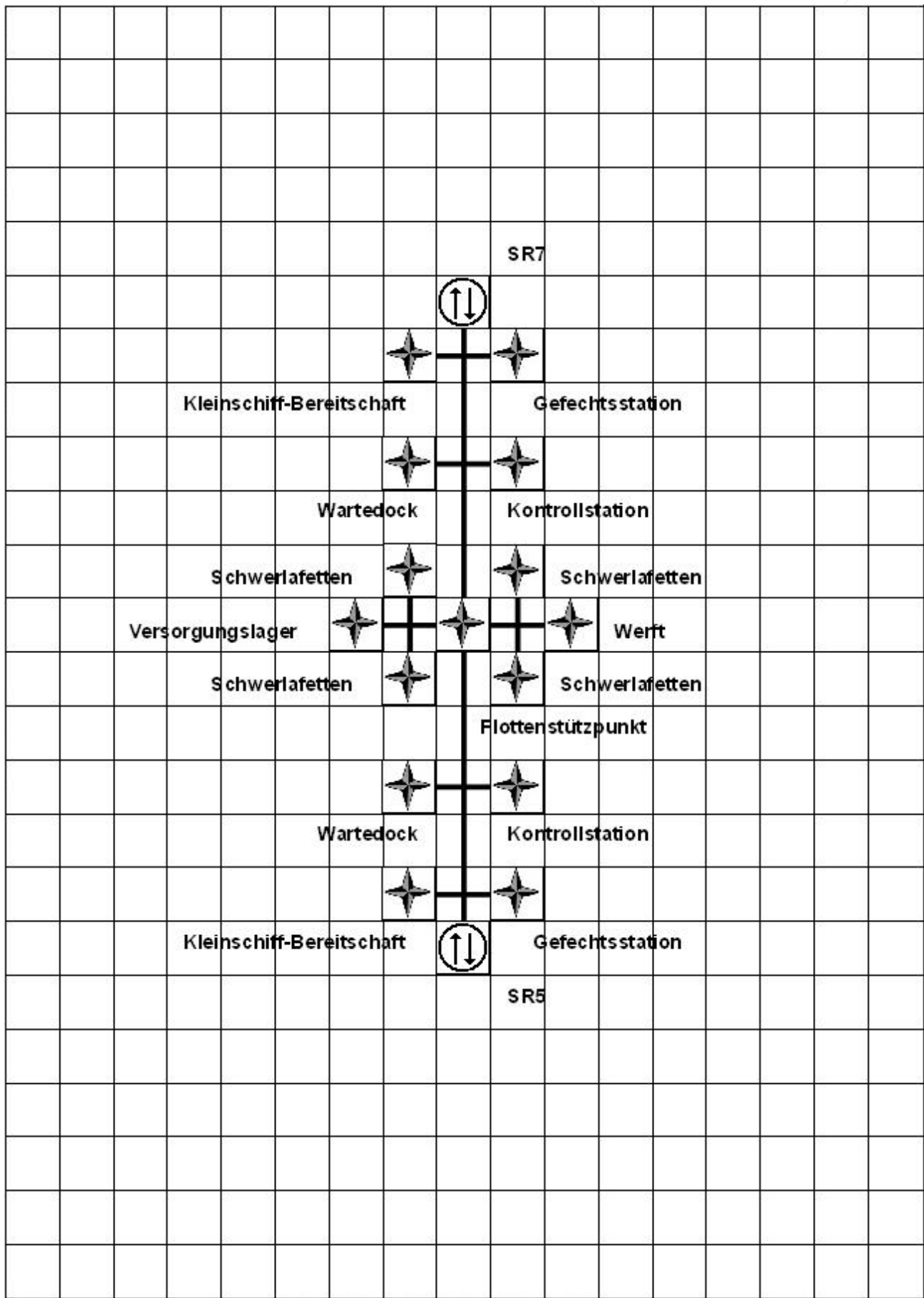
Kurzbeschreibung:

Das tote, schwarze System warnt nur ein einziges Mal mit seinem bedrohlichen, blitzen- den Leuchten. Jeder, der wagemutig und ver- zweifelt genug ist, danach nicht umzukehren, fliegt durch ein finsternes, zerrissenes Inferno aus Blitzen und Schatten. Der Tod lauert in den dröhnenden Tiefen eines sternlosen Hintergrunds. Legenden sprechen von einem unbegreifbaren, kosmischen Bösen, welches hier auf weitere Leben wartet, die es auslö- schen kann.

Es wird ausschließlich auf die besonderen Er- eignisse in diesem System gewürfelt. Wenn das Kollektiv nicht innerhalb eines Zyklus das zweite Tor findet, wird es vom System ver- schlungen werden. Nach jedem überstande- nen Ereignis wird auf Schicksalszahl des Pi- loten gewürfelt. Bei Erfolg wird das Aus- gangstor gefunden. Ist das nicht der Fall, wird ein 1W3 gewürfelt und die bereits verstriche- nen Wannen hinzuaddiert. Nach dieser Zahl beginnt ein neues Ereignis.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1-2 Es beginnt	Blitze durchzucken die Dunkelheit vor einer konturlosen Schwärze. Die Kommunikation beginnt zu knistern und ein unangenehmes Schweigen breitet sich im Schiff schleichend aus.
3-4 Ferne Drohung	Elektrisierte Gesteinsbrocken knistern vor Energie. Grelle Lichtbögen springen hin und her. In dem trüben Licht werden in der Tiefe Schemen von Schrecken offenbart, die den Wunsch zur Rückkehr auslösen. Ein zerborstener Planet oder ein Friedhof voller Raumschiffe verursachen einen Willenskraftwurf -1, der bei Fehlschlag 1W2 Moralschaden ver- ursacht.
5-6 Omen	Die Sensoren zeigen Gesteinsmuster in Form beängstigender Symbole, wie eines Totenschädels. Sie funktionieren nicht mehr eindeutig, schei- nen durch irgendetwas beeinflusst. Die Navigationsinstrumente und ein möglicher Rückweg werden, durch die ungenauen Daten, vom Glück abhängig. Es vergeht nun nach jedem Ereignis eine Wanne zusätzlich.
7-8 Sichtung	Etwas hat sich da draußen bewegt! Für einen kurzen Moment sah es aus, als würde etwas Unmenschliches seine schleierhaften Auswüchse schnell hinter einem Felsen vor dem Blick des Kollektivs verbergen wollen. Angst breitet sich an Bord des Schiffes aus. Jeder erleidet 2 Moralschaden.
9-10 Thanos Berüh- rung	Das Schiff wird von einem schweren Blitzschlag getroffen. Die Lam- pen überglühen, manche zerplatzen und dann fällt das Licht im gesam- ten Schiff aus. Ohne Notstromaggregat ist das Schiff handlungsunfähig, bis die Generatoren wieder neu hochgefahren werden. Es haben sich dabei willkürlich elektrische Kleingeräte, wie eine Musikanlage oder ein 3D-Drucker aktiviert. Es dauert 1W2+1 Wannen, die Generatoren wieder hochzufahren. Solange ist das Kollektiv in der von Geräuschen durchsetzten Dunkelheit gefangen. Jeder erleidet 1 Moralschaden pro Wanne.
11-12 Kontakt	Die Kommunikation beginnt erst zu rauschen und dann sendet sie über die Lautsprecher in das gesamte Schiff Schreie und die letzten, akusti- schen Aufzeichnungen anderer, die vor dem Kollektiv hier waren. Es sind Botschaften der nahenden Verdammung. Sie stellen Menschen dar, die sich wünschen ihr Leben anders gelebt zu haben, die um geliebte Personen weinen, vor Angst wahnsinnig sind oder sich hörbar selbst tö- ten. Jeder führt ein Willenskraftwurf -4 durch, der bei Fehlschlag 1W3+1 Moralschaden verursacht.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
13-14 Kratzen	Unnatürliche, fremde Geräusche dringen von außen nach innen. Etwas kratzt an der Hülle. Klopfzeichen hallen durch die Korridore. Die Sensoren zeigen nichts, doch die Hilferufe werden immer lauter und verzweifelter. Charaktere, die die Außenhülle betreten, um nachzusehen, werden nie wieder zurückkehren. Jeder erleidet 3 Moralschaden.
15-16 Eindringen	Etwas, nicht Fels, nicht Blitz, stößt vor dem Rumpf und die Sensoren heulen in einem letzten roten Alarm eines Hüllenbruchs auf, bevor sie sich und andere Systeme des Schiffes abschalten. Irgendetwas ist in das Schiff eingedrungen und eine erdrückende Stille legt sich über alle Räume. Alle Zugänge zum Hüllenbruch haben sich im Zuge der Notfallabschottung fest verschlossen. Doch fremde Geräusche, Tapsen, Schlürfen, umfallende Gegenstände, zeugen davon, dass die Abschottung kein Gefängnis ist. Die Wahrheit ist, es gab nie einen Hüllenbruch. Das Kollektiv wird aber mit der Suche nach dem Eindringling und dem Hochfahren der Systeme mindestens 2 Wannen verschwenden.
17-18 Vorwürfe	Angst und Unsicherheit entladen sich in Anschuldigungen. Das Kollektiv hätte niemals herkommen dürfen. Die Urhebenden dieser Idee sind an der gesamten Misere schuld. Sie sind verdammt und das Ende ist nah. Die Charaktere können mit ihrer Aggressivität aufeinander losgehen oder der Hoffnungslosigkeit anheimfallen. Das hält sie mindestens 1 Wanne auf und verursacht 2 Moralschaden.
19-20 Verfolgung	Alle spüren die Präsenz einer anderen, bösartigen Macht. Sie ist mitten unter ihnen. Selbst die Gerätschaften und Maschinen beginnen verrückt zu spielen. Wenn sich jetzt Charaktere durch das Schiff bewegen, können sie heimgesucht werden. Türen verschließen sich auf einmal hinter ihnen, Drohnen stürzen sich mit Messern oder ihrem Gewicht auf sie und eine unsichtbare Gewalt schreitet hörbar hinter den Wänden, auf der Jagd nach Beute. Sie besitzt keine Gestalt und hetzt die Charaktere durch die Gänge. Hämmert gegen verschlossene Türen und verhindert jedes Weiterkommen. Eine Berührung mit ihr führt zum sofortigen Verlust aller Moral.
21-22 Wahnsinn	Die Wirklichkeit scheint sich aufzulösen. Die schlimmsten Ängste manifestieren sich vor den Charakteren und jagen sie. Die Räume und Korridore verschmelzen zu alptraumhaften Szenarien, die gar nicht möglich sein können. Der Geist der Charaktere wird für immer vernarbt. Wenn sie ihren Alpträumen entkommen und überleben können, gibt es die Möglichkeit, sofern sie danach noch mindestens eine Moral von 1 besitzen, dass sie plötzlich außerhalb von Thanos aufwachen. Ausgezehrt sehen sie, wie Rettungssanitäter der Xolo!tWa über ihnen stehen.
23-24+ Der Abgrund	Die Charaktere brennen aus, ihr Geist ist nur noch eine Ruine. Völlig lethargisch sammeln sie sich alle an einem Fenster und starren in den weit geöffneten Rachen Thanos, während ihr Schiff wehrlos von der blitzenden Finsternis verschlungen wird. Dieses Ereignis tritt automatisch ein, sobald die Moral eines jeden Charakters 0 erreicht hat.



Der Pass // Keine Regierung // Friedlich // Himmel // Keine Mineralien

Kurzbeschreibung:

Der Pass ist der einzige, sichere Durchgang zu den 7. Toren jenseits von Telsios. Er beinhaltet nur leeren Raum und eine mehrstufige Verteidigungslinie mit einer beeindruckenden Militärstärke. Jedoch kann er sich nicht autonom versorgen und ist auf Karawanen angewiesen.

Sicherheitskräfte

Die Tore werden durch Gefechtsstationen gesichert. Im Zentrum befindet sich eine Flottenbasis, die eine eigene Verteidigungsflotte unterstützt. Auf Weltraumplattformen, die mit Schwerlafetten und Allschildfeldern gesichert

sind, wurden Hangars für Jagdgeschwader und Bomber gebaut. Insgesamt sind 200 Jagdmaschinen, 100 Bomber, 20 Korvetten, 6 Freigatten, 4 Kreuzer, 1 Trägerschiff und 1 Schlachtschiff der Kosme im System stationiert.

Gesetze

+3 Zugangspass:

Nur Schiffe mit einem Zugangspass dürfen passieren. Alle Schiffe, unabhängig ihrer Herkunft, werden mit vollspektraler Ausrüstung auf illegale Fracht untersucht.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Bürokratische Blockade	Das Verwaltungsbüro ist mit sehr vielen Anträgen gleichzeitig beschäftigt. Es wird 1W10+4 Wochen dauern, bis das Kollektiv bearbeitet werden kann.
2 Dringender Verdacht	Durch ein ähnlich aussehendes Piratenschiff fällt ein Verdacht auf das Kollektivschiff. Die Kosme wird es immer und immer wieder durchsuchen, bis sie etwas gefunden haben oder 1W3+2 Wochen um sind.
3 Leere	Die Stationen sind alle einsatzbereit und das All ist leer.
4 Warteschlange	Durch die Versorgungskarawane ist eine Warteschlange entstanden. Das Kollektiv muss die 3 Wochen lange Warenlöschung abwarten.
5 Beute	Die Kosme hat Kriminelle in das System getrieben und wird sie entweder verhaften oder zerstören. Wenn das Kollektiv schnell ist, kann es sich von den Trümmern etwas einladen, was ihnen 1W3 Beutewürfe (Ü) erlaubt.
6 T-Krise	Telsios hat eine überraschende Aktion ausgeführt, wie der Zugriff auf ein Feuerleitsystem, die Infektion mit einem gefährlichen Krankheitserreger oder die Platzierung einer getarnten Bombendrohen. Das Kollektiv kann die Verwirrung nutzen und durch den Pass durchbrechen.

Systembeschränkung

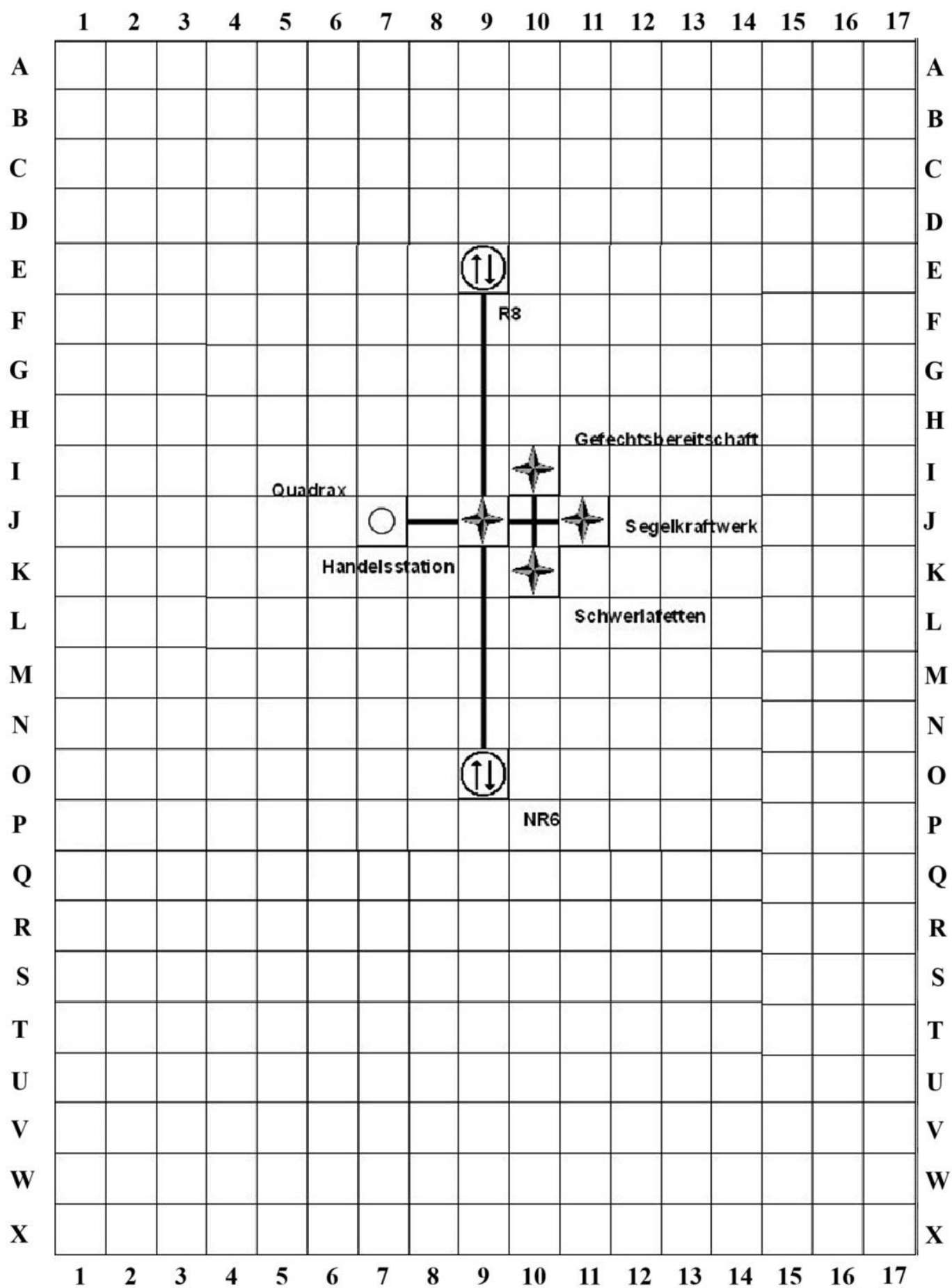
Die Kosme verteilt keine Aufträge. Es dürfen keine Karawanen des Regens Handel mit dem Pass betreiben. Demzufolge kann weder Ausrüstung noch Ausbildung erworben werden.

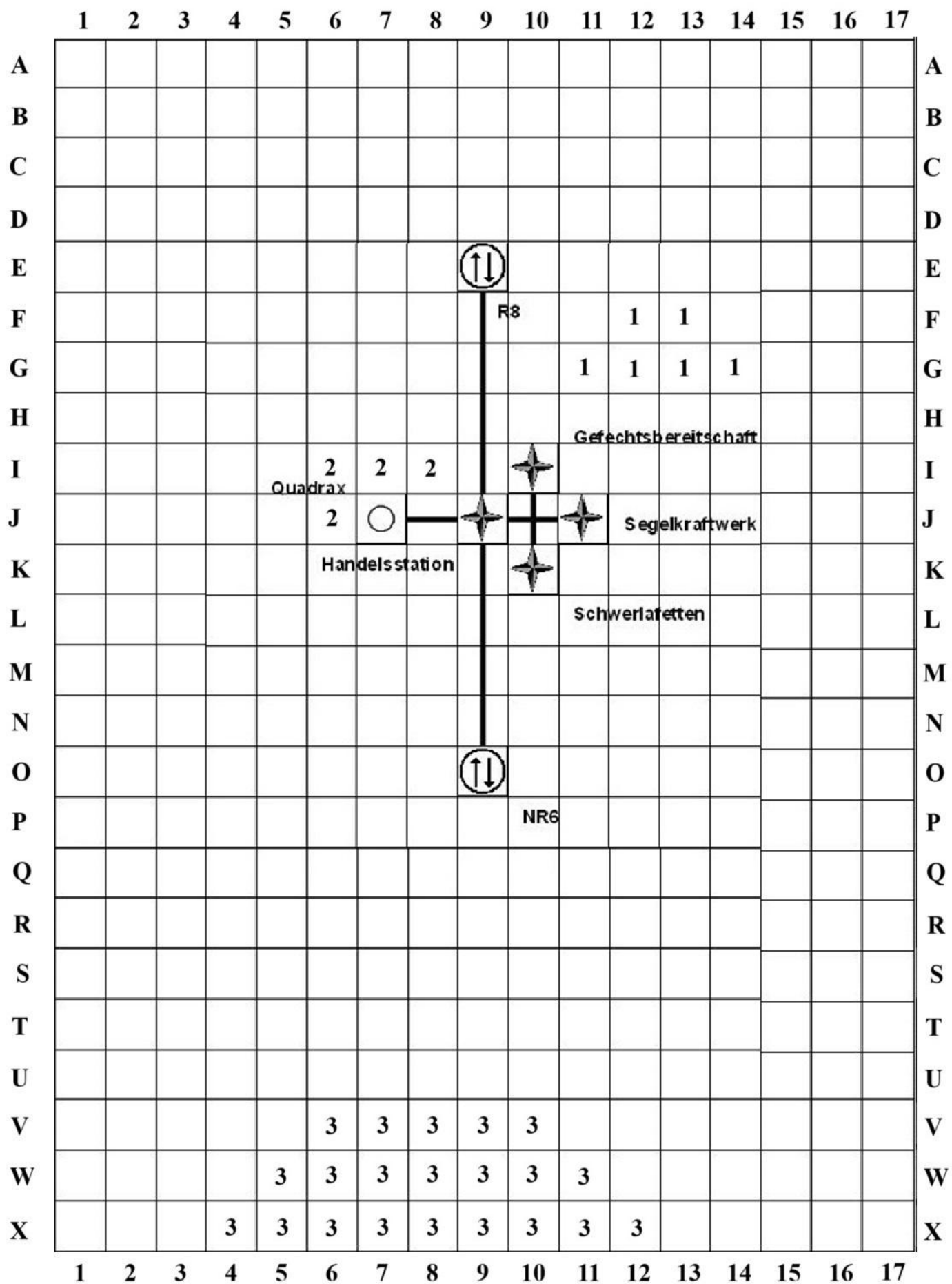
Bekannte Person

Errök, der Papierdrache

Der verbitterte Swörthjorn wurde auf den Posten des Antragsleitenden strafversetzt. Er lässt seiner Wut und Frustration in der Forderung zahlreicher Begleitanträge und Rücksendungen, aufgrund von Banalitäten wie unleserlicher Schrift, aus.

Besonderheit: Für 10 AWE pro Person und 5 AWE pro Masse des Schiffes, darf das Kollektiv einmalig passieren.





Kurzbeschreibung:

Quadrax besteht fast nur aus Metallen. Er erstrahlt in den pulsierenden Energien eines Quasars. Seine Oberfläche ist dadurch warm, teilweise sind die Erze zu ganzen, fremdartigen Landschaften aus Legierungen verschmolzen. Welle kaufte den Planeten und errichtete hier das wissenschaftliche Zentrum des Regens.

Sicherheitskräfte

Welle investiert hauptsächlich in den Schutz der Frachter. Die Kosme hat eine mit Kampfanzügen ausgerüstete Spezialeinheit zusammengestellt, die das Verteidigungsgitter des Planeten ergänzt.

Gesetze

-2 Numerus Clausus:

Der Planet darf nur per Anmeldung von intellektuellen Eliten, der Kosme oder von Zugehörigen von Welle betreten werden.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Energiewelle	Das Kollektivschiff wird von einer Welle des Quasars erfasst. Es muss eine Pilotenprobe (WA, GE, WA, GE) -3 durchgeführt werden, um auf der Welle zu reiten. Ansonsten wirft sie das Schiff aus der Bahn und alle Gerätschaften erleiden einen Störangriff.
2 Zielerfassung	Das Kollektivschiff wird von der Orbitalverteidigung anvisiert. Es muss sofort umkehren, oder wird von Hauptgeschützen und Raketen beschossen.
3 Raumexperiment	Eine sonderbare Anordnung wird im Raum abgesperrt. Energie, Maschinen und Schiffe nehmen darin Teil. Es ist unklar, wonach hier geforscht wird.
4 Immatrikulation	Es werden noch Studenten gesucht. Wenn das Kollektiv wissenschaftliche Rufprädikate besitzt, kann es sich für 100 AWE pro Person für eine Hekade in eine Universität ihrer Wahl einschreiben. Dann dürfen die Ausbildungseinrichtungen genutzt werden. Am Ende der Hekade wird das Kollektiv, wenn es keine Entdeckungen macht, exmatrikuliert.
5 Bedeutender Vortrag	Tragende des Edelmuth-Preises geben in diesem Zyklus eine wegweisende Veranstaltung. Die Plätze sind rar und werden bis zu 500 AWE pro Platz verkauft. Es werden bis zu fünf wissenschaftliche Fertigkeit ausgewürfelt. Wenn einem Charakter ein IZ-Wurf, um die seine neue Fertigkeitsstufe erschwert, gelingt, erhält er eine freie Steigerung, ohne EP zahlen zu müssen.
6 Drohnenexposition	Auf einer glänzenden Ausstellung werden die neusten Produkte veröffentlicht. Drohnen (SE) und Drohnenmodifikationen (SE) stehen zum Kauf verfügbar.

Auftragsbeschränkung

3 Aufträge, keine leichte und mittleren Aufträge, nur Technik und Wissenschaft

Ansässige Organisationen

Welle - Das Intelligenznetzwerk ist die führende Hand von Quadrax. Es hat sich den Planeten erworben und fördert nun Forschung und Nachwuchstalente.

Flut - Die Elite-Einheit der Kosme wird von Welle mit der bestmöglichen Technologie ausgestattet. Ihr Auftrag ist es, Krisen zu verhindern und die Spionage aufzudecken.

Handelswaren - Angebot		
Handelsware	Verfügbare Menge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Hochtechnologie	1W10+5	195+1W6
2 Optronik	1W10+10	154+1W6
3 Pharmazeutische Produkte	1W3+2	325+1W10
4 Robotronik	1W10+5	285+1W6
5 Seltene Erden	1W6+4	113+1W3

Handelswaren – Nachfrage		
Handelsware	Maximale Kaufmenge in LE	Preis pro LE in AWE
1 Bergbauausrüstung	1W6+6	405+1W20
2 Biologische Sondergüter	1W6-1	800+4W20
3 Forschungsobjekte	1W3+3	750+2W20
4 Oxygene Gase	1W20+25	13+1W10
5 Tiere	1W3+1	257+1W10
6 Wasser	2W20+15	21+1W10

Handelsausrüstung

Diskusausrüstung (S), Drohnen (S), Drohnenmodifikationen (S), Forschungsausrüstung (S), Energiewaffen (S), Munition (S), Projektilwaffen (S), Rüstungen (S), Waffenmodifikationen (S), Schilde (S), Schiffsausrüstung (S), Brücke (S)

Mit Empfehlung von Ibro Ma-Zir oder Zugehörigkeit: Welle und 7 Gunst (Welle): Diskusausrüstung (SE), Drogen, Gifte und Natursrüstung (SE), Drohnen (SE), Drohnenmodifikationen (SE), Forschungsausrüstung (SE), Kybernetik (SM), Rüstungen (SE), Waffenmodifikationen (SE), Schilde (SE), Schiffsausrüstung (SM), Brücke (SE)

Ausbildung

FreiFak: Freie Dozenten bilden eine, von den Universitäten unabhängige, Fakultät. Sie unterrichten für 20 AWE pro Fertigungsstufe alle Seminarernehmenden, wobei ein Seminar 1 Hekade dauert – es werden 5 Fertigkeiten aller Kategorien, bis auf Verbrechen, auf Stufe 11 ausgewürfelt

NatFak: Die Fakultät der Naturwissenschaften ermöglicht den Studierenden für 300 AWE pro Hekade Studienzeit 4 Steigerungen nach eigener Wahl. Diese können auch mehrfach eine Fertigkeit steigern. Ab Stufe 10 werden wissenschaftliche Anstrengungen, wie Expeditionen und eigene Experimente nötig - 13 *Astronomie*, 12 *Biologie*, 13 *Chemie*, 11 *Ernährung*, 11 *Geologie*, 11 *Geschichte*, 13 *Mathematik*, 11 *Medizin*, 10 *Ökologie*, 11 *Pharmazie*, 13 *Physik*

PhilFak: Die Fakultät der Geisteswissenschaften ermöglicht den Studierenden für 200 AWE pro Hekade Studienzeit 3 Steigerungen nach eigener Wahl. Diese können auch mehrfach eine Fertigkeit steigern. Ab Stufe 10 werden wissenschaftliche Anstrengungen, wie Sozialforschungen und Vorträge nötig - 13 *Anthropologie*, 13 *Jura*, 12 *Lehren*, 13 *Philosophie*, 11 *Psychologie*, 10 *Religionskunde*, 11 *Politik*, 11 *Rhetorik*, 11 *Schrift*, 10 *Sport*, 11 *Sprache*, 10 *Strategie*

TekFak: Alle wissenschaftlichen Einrichtungen, die sich mit Technologie und Technik befassen, werden unter diese Fakultät gefasst. Sie gilt als die beste des Universums. Für 500 AWE pro Hekade Studienzeit dürfen 5 Steigerungen nach eigener Wahl durchgeführt werden. Diese können auch mehrfach eine Fertigkeit steigern – 13 *Drohntechnik*, alle anderen *Technikfertigkeiten* 12

Bekannte Orte

Quell, Akademiastadt

Die metallene Oberfläche von Quadrax wird von photoreaktiven Kristalldächern geziert. Sie sammeln die endlose Energie des Quasars und leiten sie zu den nahen Sauerstoffkuppeln um, in denen Welle die Akademiastadt errichtet hat. Es erheben sich technoide, metallene Türme. Der Zentralturm ist gleichzeitig der Raumhafen und verbindet die Handelsstation mit einem Orbitalaufzug. Die Unternehmenszentrale von Welle leitet die Verwaltung unter Einbezug der Expertisen der Rektoren. Es schließt sich ein großes Wohn- und Produktionsviertel an. Nahezu alle zivilen Gebäude befinden sich am Fundament des Zentralturms. Von dort aus führen Hochschienenbahnen zu anderen Sauerstoffkuppeln und kleineren Türmen. Hier finden sich die einzelnen Universitäten.

Jeder Turm steht auf einem sternenförmigen Metallfundament, welches die Bauwerke vom warmen Boden fernhält. Zwischen den Fundamenten arbeiten die Schürf- und Abbaunternehmen. Mit Fokusbrennern, die die Energie in Bohrstrahlen konzentrieren, schmilzt die Industrie die wertvollen Bodenschätze heraus. Sie fließen direkt in die Produktion. Dadurch entstehen regelrechte Industrieabgründe. Diese bilden gleichzeitig wieder Forschungsfelder. Solange die Menschen forschen können, haben sie nur geringe Lebensansprüche. Sie geben sich mit funktionaler Nahrung, künstlicher Umwelt und der Abgeschlossenheit zufrieden.

Schule von Sanktis

Die Universität einer Stimme der Okima versucht das bisher Unmögliche. Die Erschaffung von bewusstem, anorganischem Leben. In ihren Straßen fliegen mehr Drohnen, als Menschen laufen. Alles ist von künstlichen Intelligenzen durchdrungen und große Rechenzentren bilden den Kern der sozialen Interaktion. Unternehmen investieren viel in die wegweisende Drohnentechnologie.

Primaris-Akademie

Die erste der Akademien ist ein altherwürdiger Versammlungsort der größten Denkenden und Philosophen. In ihrer Architektur sind die verschiedenen Bauphasen sichtbar. Geschichtlich ist sie die Mutter aller weiteren Universitäten. Sie umfasst alle bekannten Disziplinen der Geisteswissenschaften. In langen Diskussionen werden in den alten Metallräumen über die Grenzen des Möglichen und Moralischen gesprochen. Die Säle der Akademie werden weniger von Technologie, als vielmehr von sozialer Dynamik und Gesprächsrunden dominiert. Primaris und Sanktis gelten als verfeindet.

Bekannte Personen

Sanktis, das Herz der Schöpfung

„Wir kennen keine Grenzen.“, ist eines ihrer bekannteren Zitate. Die jugendliche Swörthbjorn mit dem feuerroten Haar war die jüngste Stimme der

Okima. Nun gilt sie als führende Expertin in der Robotik und als beispielloses Genie auf ihrem Gebiet. Es hat sich ein Personenkult um sie gebildet.

- Besonderheit (Gunst): Für Freunde ersetzt Sanktis kostenlos verlorene Gliedmaßen mit echt wirkenden Robotikprothesen, die ein dazugehöriges Attribut um +2 steigern.

- Ausbildung (100 AWE pro Fertigungsstufe): 14 Computerkenntnis, 15 Drohnentechnik, 14 Mechanik, 12 Wartung, 13 Zugriff

Ibro Ma-Zir, Welle-Leitung

Der strenge, alte Kaliman besitzt nicht nur drei akademische Titel, sondern auch das letzte Wort, wer in das Quadrax-Programm aufgenommen wird. Alle Fachkräfte sind von ihm handverlesen.

- Besonderheit (Gunst): Mit Gunst (Welle): 15 und der Erledigung eines Profi-Auftrages erhält das Kollektiv eine Empfehlung von ihm. Diese kann für das Flut-Kampanzugprogramm und das erweiterte Systemangebot genutzt werden.

Verantes Tributes, Gezeitenherr

Der imposante Hostati ist das einzig bekannte Mitglied von Flut. Er koordiniert die Einsätze und erledigt die Öffentlichkeitsarbeit. Seine zahlreichen Narben und sein scharfer Verstand zeugen von Chiliaden an Kampferfahrung. Er ist für die öffentliche Sicherheit verantwortlich.

- Besonderheit (Gunst): mit Zugehörigkeit: Kosme und einer Empfehlung von Kosmoral Theutch oder Ibro Ma-Zir erhält das Kollektiv Zugang zu den Flut-Kampfanzügen (Seite 485).

Geheimnisse (alles Sperrbereiche)

1: Hier liegt die geheime Produktionseinrichtung von Flut. Nur die besten Sternensoldaten üben hier in dem neuen Kampfsystem. Hier erhält das Kollektiv Flut oder kann es hier erbeuten. Wird von einem Kosme-Kommandokreuzer, 30 Kosme-Jäger und Bombern sowie Flut bewacht.

2: Das Sanktum ist eine hocheffiziente Robotronikfabrik. Etwa ein Drittel aller Drohnen des Regens werden hier hergestellt. In den Depots lässt sich das Systemangebot stehen.

3: Das größte und am stärksten bewachte Sperrgebiet ist das Tor-Labor. Hier erzielt Welle immer wieder Erfolge in der Rekonstruktion der Okima-Tore. Sie besitzen Prototypen für Tor-Raketen, die sich durch Schiffswände hindurchbewegen können, für künstliche Tore, mit denen individuell Schiffe ausgestattet werden und sie experimentieren an großen Toren, um dem Universal Spielen den Tor endlich die historische Schmach heimzahlen und ihm das Monopol zu entreißen. Alle Handlungen von Tor im Regen haben das Ziel, diese Einrichtung zu besetzen. Sie ist die größte Hoffnung des Hohen Rates auf gerechte Preise und anhaltenden Frieden im Regen.

Militär

Manöver: Benötigt Gefechte: Die Kosme entsendet ihre Flotte vom Pass. Sie erreicht Quadrax in 1 Zyklus und addiert dann immer +3 auf den Siegeswurf der Kosme.

Operation: Benötigt Tor-Coup 3+: Tor aktiviert die Tor-Nachbauten von Welle und schickt die Rückforderung hindurch, um das Tor-Labor zu zerstören. Löst Gefechte aus oder verlängert diese um +2 Zyklen. +5 auf den Siegeswurf von Tor.

Gefechte: Benötigt Klan oder Operation: Es findet für 2 Zyklen eine Weltraumschlacht in Quadrax statt. Pro Zyklus wird entweder Manöver, Führung oder Militärblockade ausgelöst. Pro Zyklus wird 1W6+ Macht der Fraktion gewürfelt. Das Ergebnis kann um +1 bis +3 durch erfolgreiche Aufträge des Kollektivs verändert werden. Wer den Wurf gewinnt, erringt einen Sieg. Immer, wenn die Kosme nicht siegt, gilt Tor-Coup: +1 und löst Operation aus. Es gewinnt die Seite, mit den meisten Siegen. Gewinnen die Kläne, erbeuten sie metrische Kampfdrohnen, die sie ab sofort in jeder Begegnung einsetzen. Gewinnt Tor, erfüllt es eines seiner Kampagnenziele und erhält +1 Macht. Gewinnt die Kosme, erhält sie Macht: +1 und es wird ein Gegenschlacht gegen die Verlierenden vorbereitet.

Führung: Benötigt Gefechte: Es findet eine Krisensitzung im Hohen Rat statt. Tor muss sich für den Angriff verantworten. Verliert es die Gefechte, findet im Anschluss eine militärische Kampagne gegen Tor im Regen statt. -2 auf den Siegeswurf von Tor.

Militärblockade: Benötigt Gefechte: Das System wird abgeriegelt. Nur noch Schiffe mit Zugehörigkeit Kosme oder Welle dürfen es betreten. -2 auf den Siegeswurf der Kläne.

Zivil, Gesellschaft, Religion und Natur

Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Macht Klan (NR7): 1+: Piraten überfallen gezielt in Superion Nachschublieferungen für Quadrax. Werden sie nicht innerhalb von 2 Zyklen aufgehalten: Macht Klan (NR7): +1

Betrugsfall: Agenten von Tor haben sich mit gefälschten Ausweisen Zugang zu Quadrax beschafft. Welle bezahlt für einen schweren Auftrag, ihre Identitäten zu ermitteln. Werden sie nicht innerhalb von 3 Zyklen aufgehalten, Tor-Coup: +1.

Terroranschlag: Benötigt Tor-Coup 1+ und Macht Klan (NR7): 1+: Sabotage-Trupps von Tor verminen die Raumverteidigungsanlagen. Gleichzeitig stoßen sie die Informationen an Telsios durch, dass Quadrax angreifbar ist.

Klan: Benötigt Terroranschlag oder Macht Klan (NR7): 3+: Telsios führt einen großangelegten Überfall auf Quadrax durch. Löst Gefechte aus. Tor-Coup: +1.

Banden: In Quell etabliert sich ein Drogenring, der die Studenten mit illegalen Substanzen versorgt. Die Kosme beginnt zu ermitteln. Macht Klan (NR7): +1

Gefängnis: Benötigt Macht Syndikat: 1+: Es gibt Gerüchte, dass gefangene Angehörige des Hasses hier dekontaminiert werden sollen. Das Syndikat schickt einen Agenten des Hasses, um die Einrichtung zu zerstören. Gelingt das, laufen die befreiten Agenten des Hasses Amok. Tor-Coup: +2.

Wissenschaft

Expedition: 1. Eine Forschungsexpedition wird nach Enigma ausgesandt. Sie sucht nach Geleitschutz und wird in 3 Zyklen zurückkehren. Waren ihre Messungen erfolgreich, wird die Theorie der Negation, die auf Neutrino-Abschirmung basiert, formuliert.

2. In Kooperation mit GAV oder M&S (je nach Dominanz in Khala Matha) wird eine Expedition nach Nama ausgesandt. Es werden verschiedene Teilchenfelder untersucht und für Experimente gesammelt.

3. Eine Expedition nach Zu-Ki-Ro soll eine Delphin-Familie unbeschadet nach Quadrax bringen.

Experiment: 1. Benötigt Expedition nach Nama: Die Zusammensetzung der Wolken wird untersucht und ihre Wechselwirkung mit anderen Teilchen beobachtet. Auf Quadrax haben sie jedoch ihre chromatischen Eigenschaften und damit ihre Wirkung auf Schiffssysteme verloren. Es wird eine Gasprojektilwaffe konstruiert, die das Kollektiv in Superion in allen 3 Farbzuständen (blau gegen Schilde, grün gegen Sensoren, rot gegen Lebenserhaltung) testen soll. Gelingt es die physikalischen Effekte zu wiederholen, werden sie für einen Auftrag im Kriegszustand bezahlt. Die Waffe besitzt: SF: 1, OR: 1, K: 0, Mun: 6, E: 1, M: 1. Je nach Farbe verursacht ein Treffer bei blau: 20 E, Schildebrechend 1, Einziges Ziel: Schilde; bei grün: 3 D, Störangriff 2, Einziges Ziel: Sensoren; bei rot: 10 D, Störangriff 1, Einziges Ziel: Lebenserhaltung.

2. Benötigt Expedition nach Zu-Ki-Ro: Das Sozialverhalten der Delphine muss über mehrere Zyklen studiert werden. Sie sind zunächst verängstigt und verteidigen sich, bauen bei guter Behandlung jedoch schnell eine positive Bindung zum Kollektiv auf. Sie besitzen eine erstaunliche Intelligenz, lernen rasant und entwickeln eigene Kommunikationswege für Menschen. Die Fütterung oder veränderte Habitatbedingungen führen zu einer extrem schnellen Anpassung von Genen. Wenn dies bestätigt wurde und die Intelligenz der Tiere anatomisch untersucht wurde, ist das Experiment erfolgreich und das Kollektiv wird für einen schweren Auftrag bezahlt.

Gau: Benötigt Macht Tor: 2+: Tor löst eine Kristallseuche aus. Infizierte, intelligente Tiere aus Nama verwüsten die Universitäten. Werden sie nicht aufgehalten, Tor-Coup: +1.

Vortrag: Das Systemangebot ist in diesem Zyklus auch für Kollektive ohne Zugehörigkeit: Welle geöffnet.

Preise: Einführung des großen Symposiums: Benötigt Zugehörigkeit: Welle. Erzeugt bei Teilnahme 1W3+1 Forschungspunkte (Seite 560).

Technologie: 1. Benötigt Experiment Delphinstudie: Reaktive Aminosäuren: Tierausrüstung, der Körper passt sich, bei entsprechenden Proteinzugang, aktiv an. Es werden nur noch 5 EP für einen Evolutionspunkt benötigt, 599 AWE, SM.

2. Benötigt Experiment Delphinstudie: Neuronenzüchtung: Tierausrüstung, das Tier erhält durch alle Quellen doppelt so viele EP, 1569, SE.

Technik

Konstruktion: Die Quadrix, ein Akkumulatornetzwerk zur Nutzung der Energie des Quasars, wird fertiggestellt. Sie erzeugt ab nun einen nahezu undurchdringbaren Schild um Quadrax und kann auch als vernichtende Strahlenwaffe eingesetzt werden. Macht Welle: +1.

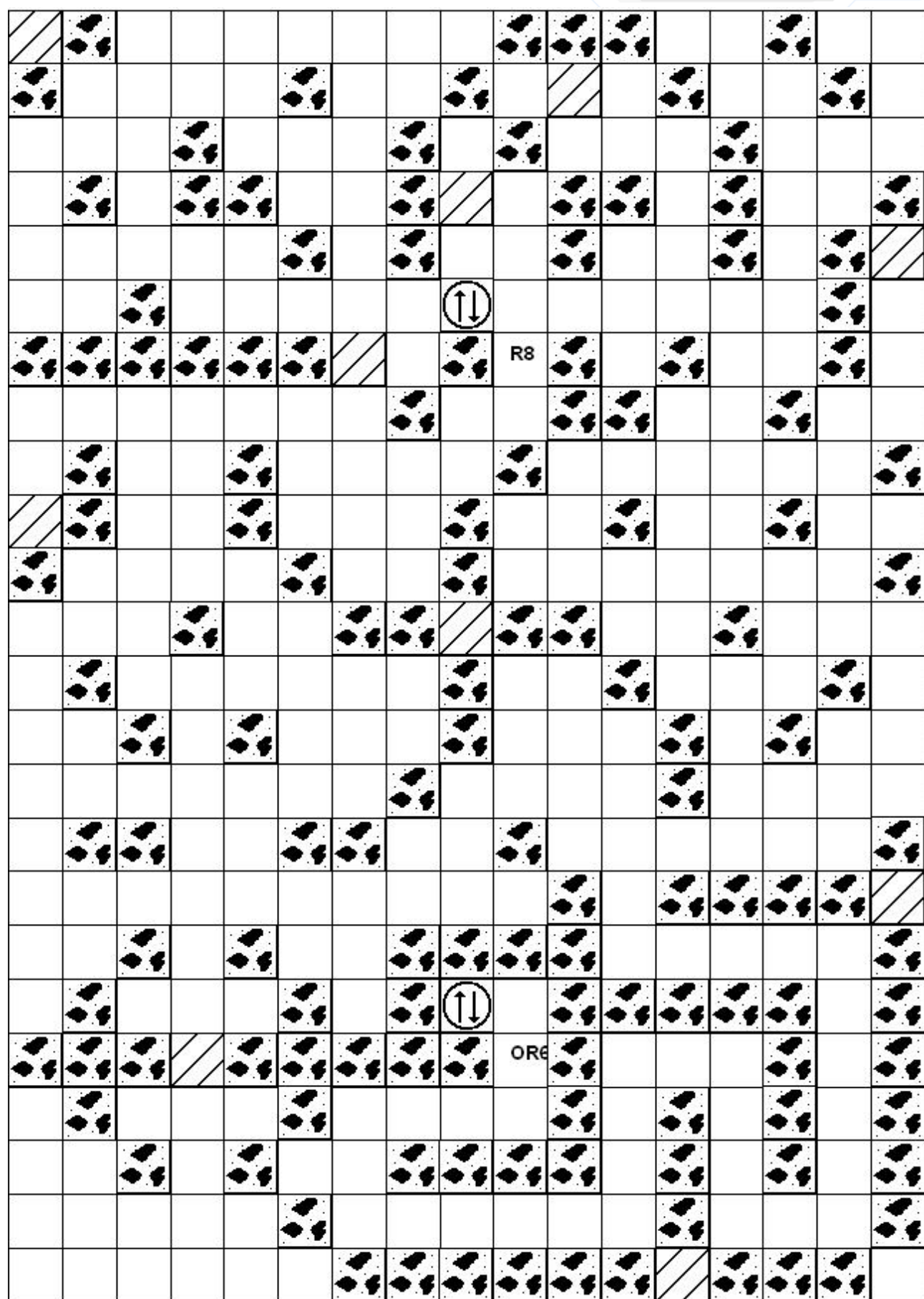
Das Netz: Benötigt Konstruktion: Das Netz aller Wellenstandorte funktioniert nun über Quasarsignale. Entdeckung/ Erschwerung aller Wellen-Systeme verbessert sich nun auf +8/-7.

Zugriff: Benötigt Drohnen: Der gesamte Adeptus Tek Thanis kommt und wünscht das künstliche Bewusstsein zu erfassen. Für sie ist es die Verheißung der Menschheit. Sanktis verwehrt die Bitte und die Kosme sieht einen Verstoß gegen die Allgesetze. Der Kult greift auf die Sicherheitssysteme zu. Eine blutige Eskalation droht.

Drohnen: Das erste künstliche Leben wird erschaffen. Es ist ein Humanoid mit künstlichem Bewusstsein und heißt Erinnerung. Es trägt das Wissen der Menschheit in sich und wünscht sich, die Menschheit kennenzulernen, um seinen Zweck selbstständig zu definieren. Macht Welle: +1.

Waffen: Benötigt Experiment mit der Gasprojektilwaffe: Die Waffe kann nun gekauft werden. Sie funktioniert nur in Superion. Ihre OR und K sind um +1 verbessert, 484 AWE, S.

Benötigt Negationstheorie: Schaltet alle Ausrüstung mit Undurchdringbar oder Unaufhaltbar frei.



Kurzbeschreibung:

Sternenlicht erhellt das System matt. Es besteht allein aus Asteroiden, die sonderbare Formen annehmen, Tunnel bilden und in mathematischen Bahnen verlaufen, die unmöglich natürlich sein können. Einige der Asteroiden sind ausgehöhlt. Darin leben die Adepten des Tek Thane. Wenig ist über den technoiden Kult bekannt. Er isoliert sich vom Rest der Menschheit und toleriert das Eindringen in sein System nicht.

Sicherheitskräfte

Die Asteroiden besitzen, im Notfall, eine fortschrittliche Verteidigung, um sich gegen Pira-

ten und Invasoren zu wehren. Laut Zeugenberichten sollen sich auch getarnte Schiffe im System befinden, von denen es jedoch keine technischen Daten gibt.

Gesetze

Menschenleer:

Es wird nur auf die Spezialereignistabelle gewürfelt.

+0 Souveränität:

Das System gehört den Adeptus. Es sind keine Fremden erwünscht und alle Konsequenzen eines Eindringens werden nicht juristisch verfolgt.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Nicht willkommen	Asteroiden stoßen bedrohlich einander, lösen unüberschaubare Kettenreaktionen aus und prallen in die Richtung des Kollektivs. Pro Bewegung auf der Sternenkarte muss das Kollektiv eine Pilotenprobe (WA, GE) -4 durchführen, um nicht 5W20+20 Schaden zu erhalten.
2 Steinerner Irrgarten	Täuschende Signale machen die Sensoren unbrauchbar. Das Kollektiv steuert durch die verschiedenen Felsformationen und kommt am Ende immer wieder am Tor heraus.
3 Spirale der Prüfung	Ein riesiger Tunnel aus Asteroiden öffnet sich vor dem Kollektiv. Wenn sie ihn betreten, scheint eine höhere Macht ihre Gedanken zu prüfen. Besitzt das Kollektiv eine boshafte Intention, wird es in der Spirale zermalmt. Wollen sie sich dem Kult anschließen oder ihn helfen, treffen sie auf ihn am Ende des Tunnels. Bei einer neutralen Intention führt er zurück zum Tor.
4 Spuren im All	Seltsame Energiesignale kommen aus einer bestimmten Richtung. An ihrem Ende scheint die Richtung plötzlich zu wechseln. Frequenzen kommen hinzu, dann metallene Echos. Die Energie wird stärker. Es folgt ein erneuter Richtungswechsel, der am Ende in die Leere des Alls führt.
5 Hass und Strafe	Menschen, die Religionen verachten, kommen als wütender Mob. Sie wollen den Kult zerstören. Sie werden von den Asteroiden in Stücke gerissen werden. Das Kollektiv gerät in das chaotische Kreuzfeuer, mit den gleichen Effekten wie bei „Nicht willkommen“. Pro überstandener Probe dürfen 2 Beutewürfe (V) durchgeführt werden.
6 Auserwählt	Das Kollektiv entdeckt nach kurzer Zeit den Adeptus. Sie haben sie bereits erwartet und sind sich gewiss, dass das Kollektiv ihren Zwecken dienen wird.

Es gibt keine Aufträge im System.

Ansässige Organisationen

Adeptus Tek Thanis - Der seltsame Kult regiert in diesem System.

Handelswaren - Angebot/ Nachfrage

Keine

Handelsausrüstung

Mit Zugehörigkeit: Adeptus Tek Thanis: Diskusausrüstung (SE), Kybernetik (SE)

Es muss ein Auftrag der Religion erfüllt werden, um einen Gegenstand zu erhalten. Die Schwierigkeitsgrade stellen dabei die Seltenheit des Gegenstandes dar. Anstelle der Belohnung wird, wie bei einem Handelnden, die verfügbare Ausrüstung des jeweiligen Schwierigkeitsgrades ausgewürfelt und die Charaktere können dann frei daraus wählen.

Für leichte Aufträge werden nur Gegenstände mit der Seltenheitskategorie Ü, mittlere mit V, schwere mit S, Kriegsaufträge mit SM und Profi-Aufträge mit SE ausgegeben. Die Aufträge spielen nur selten im gleichen System.

Ausbildung

Weg zur Perfektion: Nur ein leeres Gefäß kann neues Wissen empfangen. Vergessen ist ein gezielter Prozess, der häufig im Kult angewandt wird. Um eine neue Fertigungsstufe zu erhalten, muss ein Charakter genauso viele Fertigungsstufen in anderen Fertigkeiten reduzieren. Um von 11 auf 12 zu erhöhen, muss er eine Fertigkeit von 12 auf 11 senken oder 12 Fertigkeiten von 1 auf 0, oder 6 Fertigkeiten von 2 auf 1, etc. reduzieren - *13 alle Technikfertigkeiten, 11 alle Wissenschaftsfertigkeiten*

Bekannte Orte

Der ausgehöhlte Asteroid

Er ist das Sandkorn im Sternenmeer. Kein Ort scheint durch unbekannte Launen oder Technologie besser versteckt zu sein als der ausgehöhlte Asteroid. Er ist die bekannteste Kultstätte. In seinen Tiefen schlafen und leben hunderte von Menschen. Während seine oberflächlichen Anbauten noch sehr improvisiert wirken und den Eindruck von Pionieren des Regens erwecken, ist das Innere mit hellen Metallwänden ausgekleidet. Hinter ihnen summen Sternstaubgeneratoren vor Energie und die Wände schimmern durch weiße Linien aus Strom, die sich wie das Muster eines Mikroleiters durch den Asteroiden ziehen. Es gibt keinen Luxus und zum Leben wird nur das Nötigste bereitgestellt. Doch der Asteroid ist voller Hochtechnologie. Menschen verbinden sich mit den Wänden und betreten so das Netzwerk. Es geht die schreckliche Vermutung um, dass der Kult ihre Erinnerungen gezielt löscht, ihre emotionalen Bande zu anderen Menschen und Orten auflöst und sie so gefügig macht. Es existieren aber noch keine Berichte vom inneren Heiligtum der Asteroiden.

Bekannte Personen

Uru Kānos, die größte Prüfung

Das Gesicht des Kults ist eine verhüllte und scheinbar in Metall gegossene Gestalt. Seine Stimme ist blechern und scheint Schwierigkeiten zu haben, avant zu sprechen. Immer wieder stockt sie. Die Okima bleiben jeder

Sitzung fern, in der die Kultanführende anwesend ist. Im Kult wird er ehrfürchtig als der Zurückgekehrte tituliert.

Besonderheit (Gunst): Mit einem Schicksalswurf oder einer beeindruckenden Präsentation der Fertigkeiten des Kollektivs in Wissenschaft und Technik, kann er sie für den Kult auserwählen.

Geheimnisse

1: Position 1 ist der ausgehöhlte Asteroid. Er kann beliebig gesetzt werden, darf sich dann für 1 Zyklus aber nicht verändern. Machtvollen Personen und Institutionen bieten den besten Kollektiven, mit mindestens 80 Bekanntheit und einem technischen Rufprädikat, den Auftrag an, den Kult zu infiltrieren und die Quelle seiner Hochtechnologie in Erfahrung zu bringen. Dazu muss das Kollektiv in das Innere Heiligtum gelangen. Sicherheitstüren, Drohnen und das Netzwerk selbst blockieren den Weg. Denn das Zentrum des Asteroiden lässt sich physisch nicht betreten. Jedoch kann es über das Netzwerk erreicht werden. Dazu muss es die lebendige Netzarchitektur betreten und auf dem virtuellen Weg wandeln. Die mächtigsten Metaphern verschlüsseln sein großes Geheimnis. Wer die Gesetze des Kultes bricht, droht getötet zu werden oder in die vollkommene Vergessenheit zu geraten. Gelingt es dem Kollektiv all die Sicherheitsmechanismen zu überwinden und eine Datei vom inneren des Asteroiden herunterzuladen, erhält es 12000 AWE und 20 Bekanntheit. Danach wird der Kult sie rekrutieren wollen.

Militär

Manöver: Benötigt Diskriminierung: Jüngere, die die Warnung der Stimme ernst genommen haben und in dem Adeptus Tek Thanis eine Bedrohung für die gesamte Menschheit sehen, reisen in das System, um ihn zu zerschlagen. Gelingt das, wird Gefechte ausgelöst.

Operation: Benötigt Drohnen: Die Humanoiden greifen den Datenspeicher an, um das künstliche Bewusstsein herunterzuladen. Gelingt das, erwacht Uru-Känos und versteht, dass dies der Neuanfang der Menschheit sein wird. Er beschenkt das künstliche Bewusstsein mit dem Wissen eines unbekannten Zeitalters. Der Kult besteht fort, doch seine Anführer ist nun das künstliche Bewusstsein, das ab da an Sternkind genannt wird.

Gefechte: Benötigt Manöver: Die Eindringlinge werden von Asteroiden zerquetscht. Doch die Überlebenden berichten davon. Löst Waffen aus.

Führung: Uru-Känos tritt in Erscheinung und kündigt die nächste Phase der Vervollkommenheit an. Seine Jünger tragen kybernetische Implantate hinaus in die Welten, um die Menschheit kompatibel mit seiner Wahrheit zu machen. Es besteht nun bis zum 4. Tor bei allen Handelnden eine 10% Möglichkeit, dass diese auch Kybernetik anbieten, selbst wenn es nicht im Systemangebot vorkommt.

Militärblockade: Benötigt Gefechte oder Operation: Die Kosme riegelt das System ab. Bis Welle keinen Schutz vor den Gravitationswaffen erdacht hat, wird das System von jeder Versorgung abgeschnitten. Fand Piratenüberfall statt, verhungern die Menschen hinter dem Tor.

Zivil, Gesellschaft, Natur und Wissenschaft
Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Pilgerschaft: In einem schnellen Angriff überfallen Piraten die provisorischen Asteroidensiedlungen. Werden sie nicht aufgehalten, wird dem Kult die Lebensgrundlage genommen und sie werden abhängig vom Handel.

Betrugsfall: Benötigt Konvertierung und Heilig: Das geheime Netz Sallix erkrankt an einem unbekannten Virus. Das Virus ist in Wahrheit ein hochgeladenes Bewusstsein des Kults, dass das Netz destabilisieren soll. Wird es nicht innerhalb von 2 Zyklen aufgehalten, wird Gefängnis ausgelöst.

Terroranschlag: Der Kraken löst eine Krise auf Calyx aus, indem der die Gravitationswaffen übernimmt und die Wolkenstadt in den Abgrund reißen will. Gelingt das, ist Eureka nicht mehr verfügbar. Das System wird von der Kosme überrannt und jeder Kultangehörige getötet oder gefangen genommen. Macht Welle wird 0.

Klan: Benötigt Gefängnis: Die Zeugen sind in ihrem Kerngeschäft bedroht. Ein Gesichtsloser wird entsandt, um den Kraken zu rekrutieren oder zu töten.

Banden: Benötigt Gefängnis: Nach dem Erscheinen des Kraken schließen sich immer Banden seiner unsichtbaren Herrschaft an. Sie nutzen das Chaos, was er anrichtet, um sich selbst zu bereichern. Sie nennen sich der Schwarm und führen seine Befehle aus.

Gefängnis: Benötigt Betrugsfall: Auf der „Solitudo“, der Gefängnisstation Emperions, befinden sich die gefährlichsten Kriminellen der drei Kreise. Einer von ihnen ist der Kraken. Er soll ein Architekt des geheimen Netzes Sallix gewesen sein, bevor er darin etwas entdeckt hat, dass seine Psyche zerstört hatte. Der Kult hat ihn als Waffe gegen Sanktis auserkoren. Da Welle

den geheimnisvollen Virus nicht besiegen konnte, wendet es sich an den Kraken. Einer ihres Krisenstabs gehört zum Kult. Dem Kraken wird in seiner Zelle Zugriff zu allen Netzen verschafft ihm Zugang und im Gegenzug führt er Angriffe für den Kult durch. Er nutzt seine Machtstellung, um alle großen Fraktionen zu infiltrieren und ihre Geheimnisse zu stehlen. Dieses Wissen nutzt er, um wichtige Personen gegeneinander auszuspielen und den Regen in seinen Spielplatz zu verwandeln. Er ist der natürliche Feind der Zeugen.

Religion

Glaubensrichtung: Der Kult adaptiert die Suchroutinen der Silberfalken. Die Konnektoren sollen in die Welten gesandt werden und dort in den Netzen nach kompatiblen Jüngern suchen.

Diskriminierung: Benötigt Glaubensrichtung: Ein Konnektor wurde verhaftet und es wird geplant in 2 Zyklen geplant, seinen kybernetischen Körper der Öffentlichkeit zu präsentieren. Gelingt das, wird Manöver ausgelöst.

Konvertierung: Benötigt Glaubensrichtung: Eine Gruppe Wissenschaftler von Welle wurde konvertiert. Sie reisen nach Quadrax, um Sanktis von ihrer Sache zu überzeugen. Die Kosme versucht sie aufzuhalten. Gelingt das nicht, wird Glaubenskonflikt ausgelöst.

Glaubenskonflikt: Benötigt Konvertierung: Sanktis kommt zum ausgehöhlten Asteroiden. Sie wird vom versammelten Kult empfangen. Doch sie bezeichnet ihn als Enttäuschung und Unwürdige. Es gibt einen Grund, warum die Okima sich von den Erben abgewandt haben. Niemand scheint sie zu verstehen, doch Uru Känos tut es. Er wird danach in Apathie versinken, als wäre er ausgeschaltet wurden.

Pilgerschaft: Benötigt Glaubensrichtung: Die Konnektoren bringen immer mehr Menschen ins System. Nach dem Vorbild von La Hosada beginnen sie, die Asteroiden zu bebauen, Handel zu treiben und eine Gemeinschaft zu errichten.

Heilig: Benötigt Glaubenskonflikt: Ein Konnektor von Welle erträgt das bevorstehende Ende des Kultes nicht. Er ruft zum heiligen Krieg gegen die Unvernunft auf. Ziel wird es sein, das künstliche Bewusstsein von Quadrax zu stehlen und Uru Känos die Hoffnung in ihre Mission zurückzugeben.

Technik

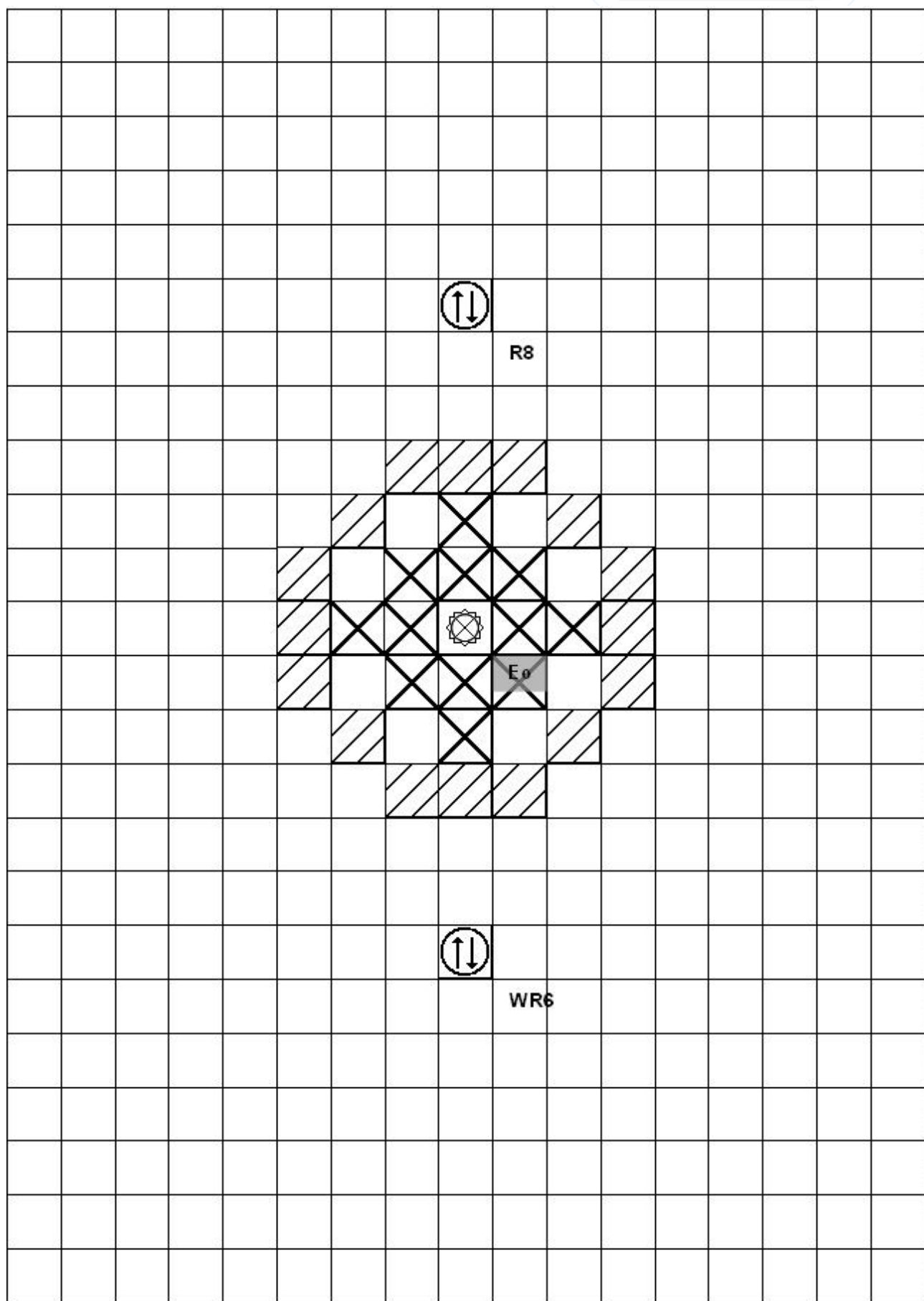
Konstruktion: Benötigt Pilgerschaft: Eine Kybernetik-Fabrik entsteht, wodurch hier Kybernetik (SE) angeboten wird. Bezahlte wird in Aufträgen.

Das Netz: Benötigt Gefängnis: Der Kraken legt kurzzeitig das öffentliche Netz des Regens lahm. Für 1 Zyklus funktioniert kein Diskus mehr.

Zugriff: Benötigt Netz: Der Kult führt einen E-Angriff auf die Datenspeicher von Quadrax aus. Drohnen und ganze Anlagen werden übernommen. Sie suchen nach dem künstlichen Bewusstsein und Humanoiden. Gelingt das, wird Drohnen ausgelöst

Drohnen: Benötigt Zugriff: Die höchsten Mitglieder des Kults laden ihr Bewusstsein in Humanoiden hoch. Löst in 1 Zyklus Operation aus.

Waffen: Benötigt Gefechte: Der Kult nutzt Asteroiden als Waffen. Es steht nun fest, dass dazu komplexe Gravitationstechnologie verwendet wird, die von Calyx stammt. Es beginnt eine Generaluntersuchung gegen Welle, für die Kooperation mit dem Kult. Ermitteln Kollektive werden für einen Profi-Auftrag bezahlt.



Kurzbeschreibung:

Eo ist ein melancholisches System. Eine einsame Sonne in der Tiefe des Weltalls, umgeben von ringförmigen Sternenstaubwolken. Es gibt kein Leben, keine Erze, nicht einmal entfernte Sterne, die ihr mit ihren Leuchten Gesellschaft leisten. Selbst die entdeckungsfreudige Menschheit fand keinen Grund zum Verweilen. Nachdem das System ausreichend

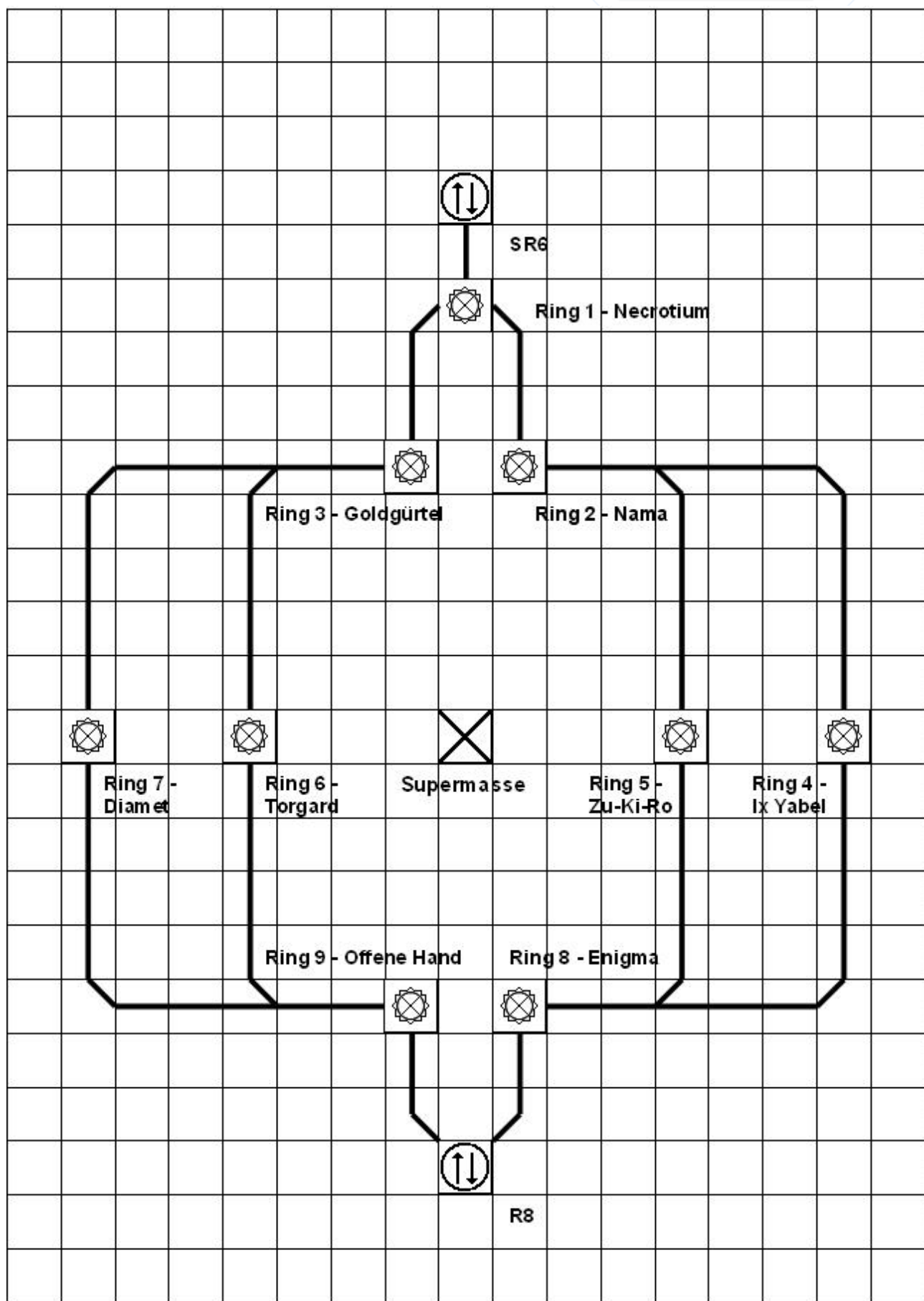
kartografiert wurde, verließ sie das System so, wie sie es vorgefunden hatte - allein und verlassen.

Gesetze

Menschenleer:

Es wird immer auf der Tabelle für besondere Ereignisse für Eo gewürfelt.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1-5 Stille	Das System schweigt. Nichts, außer die endlosen Bahnen der Staubwolke, scheint sich zu bewegen. Die traurige Schönheit der roten Sonne strahlt einsam vor sich hin.
6 Der Puls Eo's	Alle Charaktere führen einen Schicksalswurf durch. Wenn mindestens bei einem der Wurf gelingt, tritt das Ereignis in Kraft, ansonsten wird es wie das Ereignis Stille gewertet. Die erfolgreichen Charaktere sehen etwas Ungewöhnliches. Eine Sonnensträhne scheint sich im tiefen Rot zu erheben, sich von dem Stern zu lösen und wie ein Schleier im Wind auf den Charakter zu zuströmen. Jemand, der den Schicksalswurf nicht bestanden hat, wird das Phänomen nicht sehen können. Das helle, warme Licht wird immer stärker, desto näher der Puls kommt. Berührt er das Schiff, wird es von roten Tönen geflutet. Die Systeme fallen aus und der Charakter bricht zusammen. Er wird von einem widernatürlichen Licht erfüllt, sein Geist wird in Rot erhellt, seine Gedanken sind nur noch Gold und dann hört er das schönste Lied seines Lebens. Ein Moment der Ewigkeit umarmt ihn. Es ist ein solch vollendeter Klang, dass alles um ihn herum unwichtig wird. Die entflammte Welt versinkt in behaglicher Ruhe. Ein Name wird sanft geflüstert. Er ist unverständlich und doch von solcher Bedeutsamkeit, dass er im Charakter zu brennen beginnt, ohne dass er ihn jemals aussprechen könnte. Währenddessen scheint das Schiff die Berührung nicht zu ertragen. Maschinen sprühen Funken, Feuer bricht spontan an Stellen aus, die nicht einmal entflammbar sind. Die Hülle beginnt zu schmelzen, die Charaktere werden von Hitze und funkelnem Orange überwältigt. Das Letzte, was sie in der Kakophonie von knisternden, dampfenden Farben sehen, ist eine Sieben, die sich unwiderruflich in die Front des Schiffes einbrennt. Wenn das Kollektiv zu sich kommt, wachen sie in der nächsten Werft wieder auf. Ihr Schiff ist vollständig repariert, das Stigma der Sieben mit neuen Platten überdeckt. Alle Aufzeichnungen über ihren Besuch in Eo wurden gelöscht, genauso wie ihre Erinnerungen. Dafür wurde eine erdachte Geschichte eingesetzt, die erklärt, warum sie sich jetzt in der Werft befinden und die verstrichenen Zyklen nahtlos verbindet. Alles scheint normal zu sein, doch wenn der Charakter seine Augen schließt und die innere Blockade überwindet, dann wird er die unvergessliche Melodie Eo's hören können und die Funken des Namens sehen. Vieles wird sich ab diesen Zyklus ändern. Eine höhere Macht scheint ab nun über den Charakter zu wachen. Aus den schlimmsten Notsituationen kann er durch unfassbares Glück entkommen. Seine Schicksalszahl wird um fünf weitere Zahlen erweitert. Wenn das Kollektiv noch einmal in Berührung mit der Sieben kommt, wird ein Schicksalswurf durchgeführt. Scheitert er bei allen Charakteren, verschwindet das Kollektiv für immer, anstatt andernorts aufzuwachen.



Kurzbeschreibung:

Superion ist der Ursprung der Lebenslinien. Ein Konstrukt der Okima verbindet neun Systeme, die alle um eine uneinsehbare Supermasse kreisen. Die Kolonisierung war chaotisch und erste Spannungen entflamten zu einem interportalen Krieg, der innerhalb Superions ausgetragen wird. Der Hohe Rat konnte die Konkurrenzkriege nicht verhindern oder sie aufhalten, aber zumindest konnte er sie bestimmten Regeln unterwerfen, auf die sich alle einigten.

Gesetze

Keine Torgebühr:

Das Betreten und Verlassen des Systems ist kostenfrei.

+1 Anerkennung:

Wenn ein Planet vollständig erobert wurde, gehört er rechtlich dem Siegenden.

-1 Wettbewerbssicherheit:

Kämpfe finden nur im Orbit und auf der Oberfläche von Planeten statt.

-3 Ausschlussklausel:

Verstößt eine Fraktion gegen eine dieser Regeln, darf Tor ihren Zutritt sperren, ihre Schiffe dürfen abgefangen und zerstört werden, ohne dafür rechtlich belangt zu werden. Außerdem werden ihre bisherigen Erfolge nichtig gemacht.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1 Wille der Okima	Die fremde Okima-Technologie beschleunigt das Kollektiv weiter, als nur bis zu ihrem Zielpunkt. Sie werden in ein bestimmtes System geleitet. Hier ist etwas Schreckliches passiert oder wird bald noch geschehen. Der Einsatz von Massenvernichtungswaffen, die Zerstörung von Großkampfschiffen oder der Genozid an einheimischen Kolonisten steht bevor.
2 Behütende Macht	Aus unbekannten Gründen kann das Kollektiv die Okima-Technologie nicht verwenden. Es landet stets hinter dem Tor.
3 Seele-Verband	Ein Unternehmensschiff von Seele bietet dem Kollektiv an, mit ihnen zum nächsten Auftrag zu fliegen. Sie werden nicht angegriffen und können einen militärischen Auftrag ausführen.
4 Flüchtlingsstrom	Eine zivile Karawane wird selten angegriffen. Das Kollektiv kann sich darin verstecken, um unbeschadet das System zu verlassen.
5 Unentschieden	Zwei Fraktionen haben sich in einer Schlacht aufgerieben. Ihr Material ist noch überall auf der Oberfläche verteilt. Bevor sie ihre Truppen auffüllen und erneut angreifen können, kann das Kollektiv das Schlachtfeld, mit einer Ermittlung-Probe (BI, IN, WA) -3 erleichtert um den Bonus des Mineralsensors, absuchen. Für jeden Erfolg erhält es einen Beutewurf (V).
6 Notstand	Es entstehen so viele Brennpunkte auf einmal, dass das Kollektiv sich eine Mission frei von Art und Schwierigkeitsgrad auswählen kann.

Auftragsbeschränkung

5 Aufträge, nur Kriegsaufträge

Ansässige Organisationen

Kosme - Der Hohe Rat muss Stärke beweisen und zumindest die Kriegsgesetze umsetzen.

Telsios - Plünderungen, Informationen und Vergeltung treibt den Piratenstaat an.

Unternehmen - Gewaltige Profite und eigene Planeten liegen als Preis für die Sieger bereit.

Bekannte Orte

Ring 1, Necrotium

Das erste System Superion's ist in Dunkelheit getaucht. Dennoch kreist hier ein Planet um die Supermasse. Es besitzt an sich keine Landmasse, sondern nur Wasser. Durch das fehlende Sonnenlicht ist die Eisschicht jedoch so dick, dass sie als Landmasse angesehen werden kann. Form führte eine Kernbohrung durch und die Kruste riss auf. Heißes Magma brach aus Unterseevulkanen. Hitze und Druck erschufen einen Bereich in der Größe eines Landes, in dem Leben möglich war. Das Wasser war sehr warm, das Eis schmolz und die Atmosphäre wurde atembar. Dann brach der Krieg aus. Oft konnten die Toten nicht geboren und in ihre Heimat gebracht werden. Sie sollten hier ihr Denkmal erhalten.

Der Hohe Rat beauftragte daraufhin Form ein einzigartiges Mahn- und Denkmal zu erschaffen. Bis auf die himmlischen Schiffe, die regelmäßig Gefallene auf den Planeten bringen, gibt es kein Personal. Alles wird von der großen Stille des erstarrten Planeten niedergedrückt. Jeder kann den Necrotium betreten. Doch es wurde nur eine einzige Landeplattform mitten im erstarrten Meer gebaut. Die schwere Ruhe des Planeten soll durch kein Großschiff gestört werden können.

Dann steigen die Angehörigen in ein lautloses Boot um. Sie fahren durch einen Fluss aus Kerzen zwischen den gefrorenen Wellen. Jede Kerze, die sie passieren, ist mit dem Namen eines Gefallenen versehen. Der stetige, frostige Wind begleitet die Reisenden. Mahntafeln säumen ihren Weg und an seinem Ende wird das tief schwarze Wasser immer seichter. Der Fluss endet an dem Punkt, an dem die Spitzen der Totenstadt sich in der kalten Ferne erheben. Sie ist vollständig aus Eis errichtet wurden und in ihren ewigen Hallen ruhen die Opfer des Krieges. Eine gewaltige, kristallweiße Gedenktafel an ihrem Portal bewahrt alle Namen vor der Vergessenheit. Hier ist vermerkt, welche Farbe die Spiegelkammer besitzt, in der die entsprechenden Totenbücher aufbewahrt werden. Das innere der Totenstadt ist ein einsamer Palast aus Reflexionsflächen, Eisschnitzereien und langen Korridoren. Das Echo der Nachwelt lastet hier stark auf alle Besuchenden.

Ring 2, Nama, Reich aus Farbe

Zwei Gasriesen stehen unbewegt in diesem System und besitzen eine unstete Masse. Sie verlieren, wahrscheinlich durch gewaltige Stürme, ihre Gase. Diese kreisen ab da an in

Wolken um die Gasriesen. Durch die konkurrierenden Gravitationsfelder und die Supermasse verwirbeln die Gase jedoch stetig. Sie treiben in das System, zurück zu den Gasriesen oder bilden eigene Winde. Es ist schwierig in ihnen zu navigieren. Ihre Farbenpracht gibt gleichzeitig Auskunft über ihre Teilchen. Blaue stören Schilde, grüne Sensoren oder die gefährlichen roten Wolken sogar die Lebenserhaltung. Dazu kommen die Windrichtungen, Wirbel und im schlimmsten Fall Stürme, die Raumschlachten hier zu einem Wagnis machen. Dennoch ist die Idee, die Teilchen als Waffe einzusetzen populär und so forschen verschiedene Gasabbastationen im Orbit der Gasriesen an Prototypen. Um sie wird offiziell gekämpft und dieser Ring gehört jenen, die alle Stationen halten.

Ring 3, der Goldgürtel

Ein dichtes Asteroidenfeld sorgt dafür, dass die Welten dieses Systems nur aus Kratern bestehen. Zwar drehen sie sich um eine blaue Sonne und besitzen lebensfreundliche Bedingungen, aber die Asteroideneinschläge haben bereits mehrfach jedes Ökosystem vernichtet. Zum anderen haben sie auch große Edelmetalladern freigelegt. In den Löchern und Schluchten können Gold und Edelsteine direkt heraus geschürft werden. Doch die Anlagen müssen mobil sein, denn der nächste Einschlag ist keine Wanne entfernt. Blitzkrieg und Mobilitätsdoktrinen werden hier angewandt, um die Kontrolle über die flugfähigen Minenstationen zu erlangen, bevor der Meteoritenhagel beginnt. Es wird nicht um Kontrolle, sondern nur um die Edelmetalle gekämpft.

Ring 4, Ix Yabel, geflochtene Welt

Der winzige, lebensreiche Planet dreht um eine kleine, gelbe Sonne. Er besitzt warme bis heiße Klimate und keine Eispole. Die besondere Tektonik vieler kleiner Platten, die alle ineinander verkeilt waren, hat vor langer Zeit zu einem Planetenbeben geführt. Es entstanden Abgründe und ganze Landmassen stürzten ein. Die Oberfläche wurde in verschiedenen Tiefenebenen eingeteilt. Form überzog sie mit Brücken, Aufgängen und Stützen. Wasser stürzt von einem abgebrochenen Berg in ein schwebendes Aquädukt, Schnellstraßen führten quer über bodenlose Gräben und die Regionen scheinen nur noch von der Infrastruktur zusammen gehalten zu werden. Es war gerade diese Faszination der Wege, die besonders Quotel angezogen hat. Viele Siedlungen, um

die mittlerweile gekämpft wird, wurden von den fahrenden Familien als Nomadenquartier, für alle die folgen, errichtet. So wird sie auf den Reisen auch immer ein Quartier erwarten, das mit Geschichten und Träumen geschmückt ist. Dieser kulturelle Lebensraum reicht als Kriegsanziehung aus.

Ring 5, Zu-Ki-Ro, Wildheim

Zu-Ki-Ro ist ein mittelgroßer Planet unter einer orangen Sonne. Er besitzt gemäßigte bis kühle Temperaturen. Seine Oberfläche ist stark gefaltet worden. Gebirge und Täler reihen sich aneinander und kleine, eigenständige Ökosysteme überschneiden sich auf der Welt. Prächtige Wasserfälle, weite Höhlensysteme und seichte Flusstäler ließen eine Vielzahl von Tieren entstehen. Manche von ihnen entwickelten eine bemerkenswerte Intelligenz, wodurch der Siedlungsbau verschoben wurde, um weitere Beobachtungen durchzuführen. Form brachte, zu diesem Zweck, eine ganze Arche aus passenden Tiergattungen auf den Planeten, kurz bevor der Krieg begann. Sie alle entwickelten sich neuronal stärker, als ihre Artverwandten auf anderen Welten. Einige Delphinarten bauten sogar primitive Werkzeuge oder Wölfe bildeten Großrudel. Die Welt gehörte den Tieren. Sie sind bei den Kämpfen auf dem unberührten Terrain immer ein Risiko, denn sie konnten die Menschen nie fürchten lernen.

Ring 6, Torgard, Friedhof des Kosmos

Es ist unerklärlich, was in diesem System geschehen ist. Es ist von einem violett leuchtenden Nebel umgeben. Darin sind ganze Planeten miteinander kollidiert. Als würden sie alle von etwas angezogen, schlugen sie an einem Punkt zusammen. Ein Fünftel ihrer Massen wurde dabei herausgebrochen und treibt nun als Ringe um sie selbst. Noch immer werden sie scheinbar von etwas angezogen und verlassen ihre verkeilte Formation nicht. Zwischen ihren zerstörten Massen ist ein unheilvolles Loch entstanden. Die Atmosphären vermischen sich dort miteinander und die überlappenden Gravitationsfelder bilden Bögen aus den Überresten der Klimate. Welle und Form haben große Investitionen getätigt, um die Oberfläche der Planeten betreten und untersuchen zu können. Die Schwerkraft ist mit Anomalien durchzogen und Leben ist nur im Untergrund möglich. Das System bleibt vom Krieg verschont, auch wenn es häufig das Ziel von Piratenüberfällen ist.

Ring 7, Diamet, das Land des Lachens

Diese große Welt, die um eine gelbe Sonne kreist, besitzt viele Ähnlichkeiten zu Ga-Ki-Ri. Es sind alle bekannten Klimazonen vorhanden, der Planet ist reich an Bodenschätzen und beherbergt zahlloses Leben. Viele Kolonien und Ansprüche erhoben sich. Er gilt als Planet des ersten Schusses. Anders als bei seinem Vorbild kämpfen die Menschen um ihn, anstatt ihn gerecht und friedlich miteinander zu teilen.

Ring 8, Enigma

Das System ist leer, bis auf ein Konstrukt der Okima: eine völlig matt weiße Kugel. Ihr Durchmesser ist so groß, wie eine Fregatte lang ist Ihre Oberfläche ist makellos und zeigte nicht die geringsten Reaktionen auf Interaktion. Sie wirkt, als wäre sie aus einem Stück gemeißelt. Niemand wollte sie beschädigen. Als jedoch bei einer Flottenschlacht, um ihren Besitz, versehentlich Salven von Torpedos und Bomben auf sie niedergingen, blieb sie unbeschädigt. Sie verweigert jegliche Wechselwirkung. Sie kann nicht einmal ertastet werden, obwohl ihre Form Objekte aufhält. Die Faszination der Unzerstörbarkeit breitete sich aus. Die erste Fraktion, die Enigma aus dem System entfernen konnte, durfte die Kugel behalten. Das war ein schwieriges Unterfangen, denn sie selbst konnte mit keiner bekannten Art bewegt werden, sondern nur der Raum um sie. Dieser Ring ist der am stärksten umkämpfte, da niemand der Konkurrenz Zeit geben will, Enigma zu entfernen.

Ring 9, Auffanglager, offene Hand

Das System besitzt eine blaue Sonne und einige Planetoiden. Es eignet sich nicht für eine Kolonisierung. Die strategische Lage direkt am Tor ist jedoch von entscheidender Bedeutung. Der Himmel ließ sofort mit der Freigabe des Systems einen Stützpunkt für die Kosme bauen. Er wird von einem Mond aus mit Energie, Sauerstoff und Nahrung versorgt und kann eine stationierte Flotte der Kosme unterhalten. Als der Krieg ausbrach, war der Stützpunkt noch nicht fertig gestellt, Durch die große Migrationswelle sollte er nun als Auffanglager dienen. Das hieß zwar in Bunkern unter der Aufsicht der Kosme zu leben, jedoch bedeutete es auch zu überleben. Der Hohe Rat nutzte Ring 9 als Beobachtungsposten. Jedes Kriegsverbrechen sollte aufgedeckt und bestraft werden. Alle Fraktionen achten genau auf die Flottenbewegungen von Ring 9.

Militär

Manöver: Benötigt eine Fraktion erlangt Macht (SR7) 4+: Die zweitstärkste Fraktion alliiert sich mit der drittstärksten Fraktion, um eine permanente Eroberung eines Ringes abzuwenden. Es findet ein diplomatischer Gipfel statt. Gelingt er, wird Gefechte ausgelöst und die Macht beider Fraktionen wird addiert.

Operation: Eine zufällig ausgewürfelte Fraktion führt eine Bodenoffensive durch und sucht dafür Kollektive. Es wird ein Kriegsauftrag erstellt. Gelingt er, erhält sie Macht (SR7) +1.

Gefechte: Es wird ein Ring ausgewürfelt. Die derzeit mächtigste Fraktion (Macht + Macht (SR7)) würfelt gegen die zweitmächtigste Fraktion mit je 1W6. Jede Macht erzeugt +1 auf den Wurf. Die Siegende erhält Macht (SR7): +1, die Verlierende Macht (SR7): -1. Hat eine Fraktion dadurch Macht (SR7): 4+, wird diese auf 0 gesetzt. Sie erobert den Ring und erhält Macht: +1.

Führung: Benötigt Macht Kosme 2+: Die wiedererstarkte Kosme beginnt rigoros die Flotten und Stützpunkte der anderen Fraktionen zu zerschlagen. In jedem Zyklus erleidet die stärkste Fraktion Macht (SR7): -1, bis alle Fraktionen nicht mehr als Macht (SR7): 2 besitzen. Dann erhält die Kosme Macht: +1.

Militärblockade: Benötigt Macht Kosme oder Tor 2+: Das System wird abgeriegelt. Verliert eine Fraktion (nicht die abriegelnde Fraktion) Macht, verliert sie zusätzlich -1 Macht.

Zivil, Gesellschaft, Wissenschaft und Technik Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Verbrechen (Erfahrbar mit Geheimen Wissen)

Piratenüberfall: Benötigt Macht + Macht (SR7) Tor 3+: Es findet ein großer Überfall auf Forschungseinrichtungen von Welle auf Ring 6 statt. Welle bezahlt für einen Kriegsauftrag ihre Einrichtung gegen Piraten und Unternehmenstruppen zu verteidigen. Gelingt das nicht, Macht Welle -1.

Betrugsfall: Benötigt Klan: Die Kerze beginnt im Geheimen an den UHA-Versorgungspunkten den Inhalt von Munitionskisten mit optisch gleichen Platzpatronen oder entleerten Energiezellen auszutauschen. Macht UHA und der zwei stärksten Fraktionen (außer Kosme und Maske): -1.

Terroranschlag: Benötigt Klan: Primärziel der Kerze werden die Treibstofflager der Fraktionen. Immer wenn eine Fraktion Gefechte verliert, würfelt Kerze (+ ihre Macht) mit 1W6 gegen die Macht der verlierenden Partei. Gewinnt die Kerze, verliert diese zusätzlich -1 Macht (Ausnahme Maske, UHA, Kosme).

Klan: Die vom Krieg Verzehrten gründen die Kerze, eine Vereinigung aus Überlebenden der Konkurrenzkriege. Sie setzen sich aus Friedensaktivisten, Vertriebenen, Kriegsopfern und Kolonisten der Konkurrenzkriege zusammen. Ihr Ziel

ist die regenweite Beendigung des Krieges. Sie werden von der Maske, der UHA sowie im Geheimen auch von Himmel und der Kosme unterstützt. Ihre Feinde sind vor allem Unternehmen der Wolken und spezieller alle Akteure, die Kriegsverbrechen begehen. Die Kerze jagt im Stil des Kleinkrieges einzelne Kampftruppen und plündert die Ausrüstung von Toten. Sie birgt Wrackteile und überlebt durch Schmuggel. Die Macht der Kerze ist der Durchschnit aus Macht Maske, UHA und halbe Macht Kosme. Ihre Macht wird immer zu den drei Fraktionen addiert.

Banden: Benötigt Klan: Die Fraktionen haben genug. Sie heuern Piraten an, um die Kerze zu jagen. Solange die Piratenbasis der Banden aktiv ist, ist die Kerze nicht aktiv.

Gefängnis: Das Gerichtsschiff „Ultio“ der Kosme ist im System angekommen und ermöglicht mobil schnelle Gerichtsprozesse. Macht Kosme (SR7): +2.

Natur

Entdeckung: Es können die von den Tieren errichteten Familienalkoven der Delphine auf Zu-Ki-Ro, die versteckte Tiefenstadt der Quotel, in der die längst vergessene Kultur des Himmels restauriert wird, oder die bewohnten Bauschluchten auf Diamet, die einst die Grundlage für eine neue Superstadt waren, entdeckt werden.

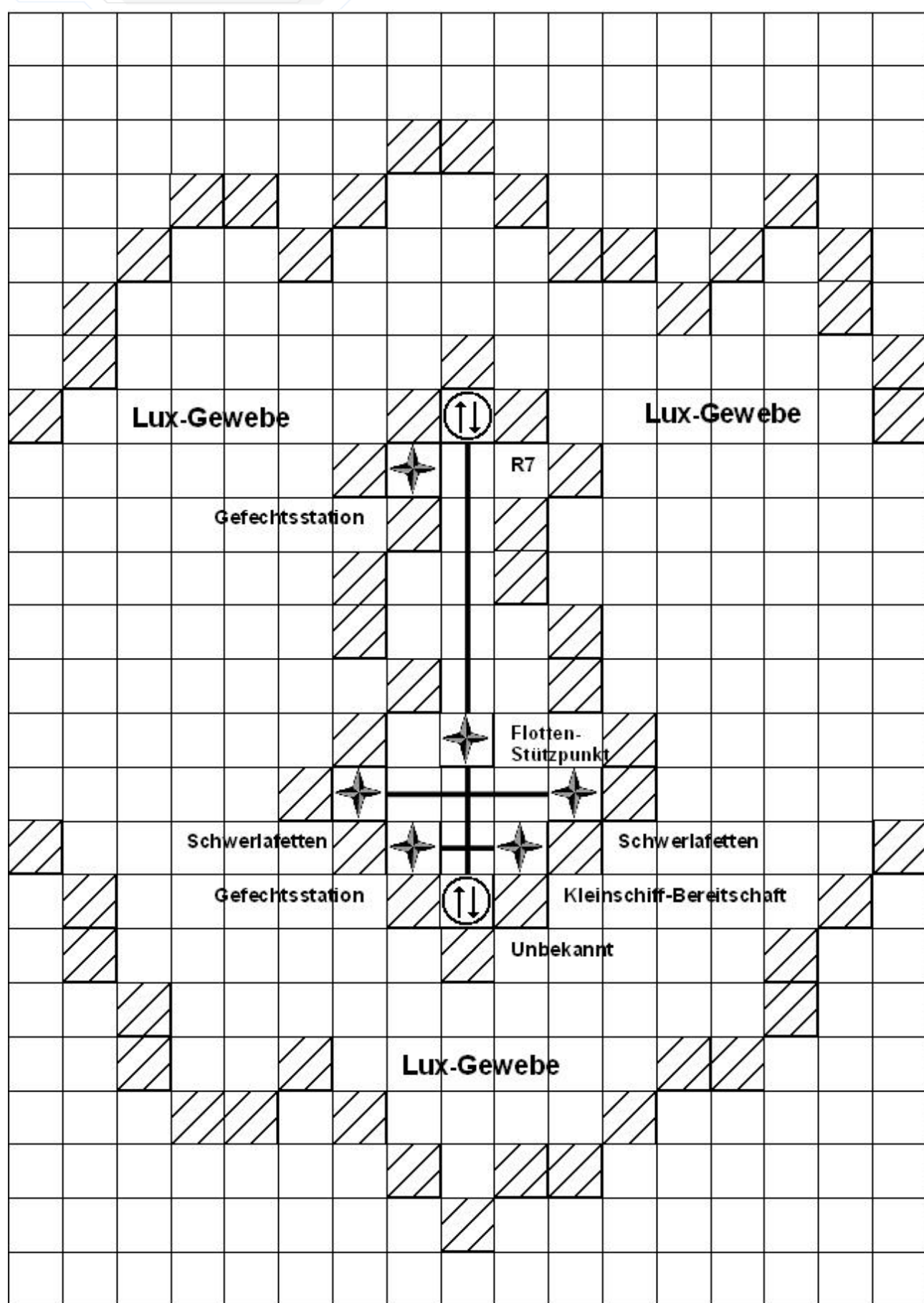
Arten: Immer wenn diese Nachricht ausgelöst wird, erhalten alle Tiere im System +5 Evolutionspunkte und einmalig Intelligenzzuwachs (wird in Aufträgen zum Grundwert addiert).

Kolonisierung: Es wird ein zweiter Versuch unternommen, Diamet im größeren Maßstab zu kolonisieren. Dazu soll zunächst eine Waffenstillstandszone errichtet werden. Jede größere Fraktion erhält im Gegenzug einen Militärstützpunkt und Diamet wird in Zukunft zu neutralem Gebiet. Kleinere Fraktionen, die einen militärischen Nachteil fürchten, werden versuchen, die Kolonisierung scheitern zu lassen.

Formung: Form beginnt in Auftrag der Kosme große Gefechtsstationen an den Toren zu Superior zu bauen. Sollten diese fertiggestellt werden, könnten sie den Verkehr in das System kontrollieren. Daher versuchen andere Fraktionen dieses Vorhaben zu sabotieren. Gelingt das nicht, Macht Kosme (SR7): +1, löst Militärblockade aus.

Rohstoffe: Im Goldgürtel wurde ein regelrechter Schatz entdeckt. Es handelt sich um einen großen, reinen Diamanten. Er ist für Yuba von unschätzbarem Wert. Das erste Kollektiv, welches ihn abliefern kann, erhält 10.000 AWE. Ein tödlicher Wettbewerb der Kollektive beginnt.

Naturkatastrophe: Ein intelligenter und aggressiver Insektenschwarm auf Zu-Ki-Ro mit 25 Evolutionspunkten bedroht Fraktionseroberungen. Es werden Kollektive für einen Profi-Auftrag bezahlt, wenn sie ihn unschädlich machen.



Weges End // Keine Regierung // Stille // Neutral // Keine Mineralien

Kurzbeschreibung:

Das letzte Tor des Regens ist das Ende aller Wege. Der Weg bis zu ihm wird von dem ominösen Lux-Gewebe gesäumt. Es wirkt, wie eine Flut aus blauen, seidigen Glühwürmchen, die ein Spalier bis zum Tor bilden. Die Kosme hat schwere Verteidigungsstellungen errichtet, um alle, ob Zivilisten, Unternehmen oder Piraten, vom Betreten des letzten Tores abzuhalten.

Sicherheitskräfte

Torgefechtsstationen und ein Trägerschiff bewachen das Tor. Zusätzlich ist es vom US Tor gesperrt. Selbst bei einem Durchbruch kann niemand ohne Autorisierung passieren.

Gesetze

Menschenleer:

Es wird immer auf der Tabelle für besondere Ereignisse für Weges End gewürfelt.

Lux-Kollision:

Das Lux-Gewebe durchdringt die meisten Stoffe und füllt jeden Raum des Schiffes, wenn es durchfliegen wird. Es verursacht bei ungeschützten, technischen Geräten pro Wanne 1 Deeskalationsschaden, der erst entfernt wird, wenn das Gewebe verlassen wird. Dieser Schaden zählt nicht als Störangriff. Lebewesen fühlen sich bei konstantem Kontakt energetischer. Sie werden dann aber mit der Zeit schläfrig. Es wurden bisher keine gesundheitlichen Schäden festgestellt.

Besondere Ereignisse/ Planetare Ereignisse	
Ereignis	Auswirkung
1-5 Stille	Das Lux-Gewebe leuchtet warm einen Pfad bis zu den waffenstarrenden Weltraumplattformen von Tor. Alles bleibt unverändert und still.
6 Schwerste Eskorte	Ein Schlachtkreuzer führt eine Reihe von Kreuzern, Fregatten und ein Trägerschiff an. Dazu kommen schnelle, mobile Jägerschwärme mit Korvettenunterstützung. Sie schützen eine Frachterflottille. Das Kollektiv muss, wenn es entdeckt wird, das System umgehend verlassen oder wird mit Waffengewalt dazu gezwungen. Kann es das weitere Vorgehen beobachten, sieht es, wie das Tor aktiviert wird. Die Frachter treten in ein anderes System über. Das letzte Tor kann nur in diesem Moment passiert werden.

Systembeschränkung

Es sind weder Aufträge, Handel oder Ausbildung möglich und es gibt keine besonderen Orte oder Personen.

Militär, Zivil, Verbrechen, Religion, Natur und Technik

Spielen hier eine untergeordnete Rolle.

Gesellschaft

Gesetze: Benötigt Macht Welle 2+: Mitgliedern von Welle wird der freie Zugang zum Lux-Gewebe gewährt. Expeditionen von Quadrax werden nicht länger abgelehnt.

Allianz: Benötigt Skandal: Die Systeme des Regens verbünden sich gegen Himmel und Wolken. Sie sprechen in einer Stimme, dass sie, um als vollwertig betrachtet werden zu können, alle Geheimnisse des Hohen Rates kennen müssen. Diese Haltung wird von den Bevölkerungen des Regens mit Demonstrationen und einer öffentlichen Debatte unterstützt.

Wirtschaft: Benötigt Skandal: Die Rüge zieht wirtschaftliche Sanktionen nach sich. Jeder Planet (zunächst Freygard und Yuba) erleiden Macht: -1, bis sie ihre Forderung zurückziehen und sich öffentlich entschuldigen.

Politik: Benötigt Allianz: Die Informationspolitik des Hohen Rates verändert sich. Der erste und der zweite Kreis, also Himmel und Wolken, geben an, dass das Schweigen um die Dinge hinter dem letzten Tor eine Prüfung der Okima sei. Sie erlauben jedem Ratsmitglied des dritten Kreises mit der Stimme selbst zu sprechen, um zu verstehen, warum das Schweigen notwendig ist. Die Bedingung dafür ist jedoch, dass kein Wort an die Öffentlichkeit gelangt. Daraufhin werden zahlreiche Ratsmitglieder mit der Stimme sprechen und sie werden verstehen, warum das Schweigen gewahrt werden muss. Ab nun gibt die Möglichkeit, etwa den Hochkönig von Freygard betrunken und gesprächig zu machen oder als Gegenleistung für die Hilfe für Amera Yuba das Wissen um Weges End zu erhalten.

Skandal: Es gibt immer mehr Planeten, die in der Geheimhaltung des Hohen Rates einen Verstoß gegen das Allgesetz über die Verteilung von Wissen sehen. Sie sind noch in der Minderheit, aber der öffentliche Druck wächst, Stellung zu Weges End zu beziehen. Der Hochkönig von Freygard bezeichnet daraufhin Ratsmitglieder aus Himmel und Wolken als Feiglinge und Schande für die interportale Ordnung. Das löst Empörung und eine gemeinsame Rüge beider Kreise aus.

Glänzende: Benötigt den Abschluss des Traum-Projektes auf Calyx: Herr Konkat durchschreitet ohne die Stimme, allein auf einem Schiff, das Tor. Er kommt als gebrochener Mann zurück, gibt seinen Posten bei Welle auf und zieht sich ins Privatleben zurück. Wenn er aufgespürt wird, flieht er und versucht unterzutauchen. Wird er dennoch festgesetzt, kommt es zu einem Kampf gegen eine Noos-Nutzende, der jede Handlung voraussehen kann und dem jeder Wurf automatisch gelingt, solange die Handlung nicht unmöglich ist. Alle

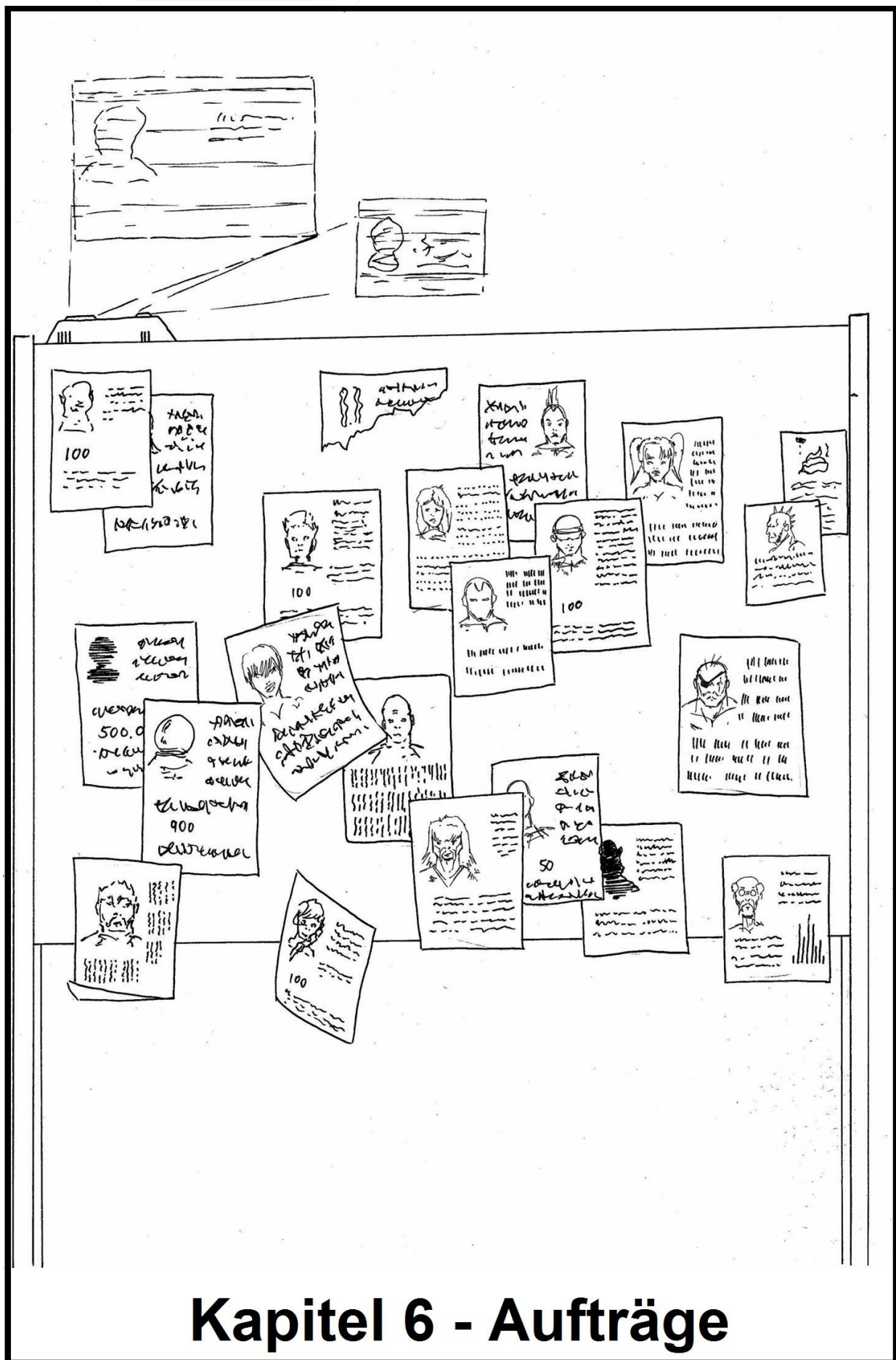
Werte 14. Ist er besiegt, beginnt er desillusioniert davon zu reden, dass nichts wahr ist und sie niemals hoffen können, sich Menschen nennen zu dürfen. Er erzählt davon, dass das Schicksal zerbrochen wurde und sie ohne die Fackelträgerin, die Beste der Drei, in der Dunkelheit der Freiheit verloren sind. Ihnen bleibt nur noch die Traummaschine, der drei Kreise, um ihre Leben zu genießen. Befindet sich eine Noos-Nutzende im Kollektiv, bezeichnet er sie als Sternkind und wünscht ihr, dass sie mit ihren Eltern wiedervereint sein wird, bevor das Ende kommt. Dann löscht er sein eigenes Wissen. Er sackt in sich zusammen, wie bei einer Marionette, deren Fäden durchtrennt wurden. Er ist noch am Leben, aber in einem Wachkoma. Wird er behandelt, kann er sich an die Geschehnisse, nachdem das Traum-Projekt seinen Abschluss fand, nicht mehr erinnern. Er nimmt seinen alten Posten bei Welle wieder an.

Wissenschaft (Nur Expedition)

Expedition: Benötigt Zuspruch eines Ratsmitglieds oder von Kosmoral Theutch oder Gunst (Tor): 20 und Die Welt dahinter oder den Abschluss des Traum Projektes auf Calyx: Das Kollektiv erhält die Erlaubnis das letzte Tor zu passieren. Es soll geprüft werden, ob sie auserwählt sind. Dahinter liegt ein System namens der Abgrund. Er ist der Wächter des Regens. Es gibt hier kein Sternenlicht. Es ist ein unmöglicher Teil des Weltalls, in der die dunkle Energie den Raum kaum noch zusammenhalten kann. Doch es gibt einen unwiderstehlichen Sog in die Tiefe. Es ist ein tödlicher Ort für all jene, die diesem Sog nachgeben. Der Abgrund wird sie nur passieren lassen, wenn das Kollektiv Thanos überlebt, das Lied Eos gehört hat, der verlassene Traum Sunas geborgen wurde, sie den Segen Argäas oder der Okima haben, eine Stimme sie begleitet oder sich eine Noos-Nutzende unter ihnen befindet. Andernfalls wird der Abgrund sie verschlingen. Gelingt es ihnen den Abgrund zu passieren, erreichen sie die See, wie die Stimmen sie nennen. Es gibt hier keine Tore mehr. Eine mächtige Festung der Kosme, Gatha, die Verfluchte, wacht über das Okimarium, eine unbegreifbare Galerie der Träume, die ihren Bittstern Bestimmung stiftet. Alle Charaktere, die sie betreten, würfeln auf ihr Schicksal. Gelingt der Wurf, werden sie von den Okima als würdig befunden und zu Noos-Nutzen erhoben. Scheitert er, erhält ihre gesamte Ausrüstung an ihrem Körper das Prädikat Verflucht (Seite 457) und sie selbst die Gabe Vom Schicksal berührt (Seite 373). Außerdem müssen sie schwören, nichts über die Dinge hinter dem 8. Tor zu verraten. Es ist eine Prüfung der Okima. Die Menschheit ist für die Noossphäre noch nicht bereit. Den Auserwählten fällt die Aufgabe zu, die Brücke zu bauen und die Sieben zu überwinden.

Handelsregister – Verfügbarkeit von Angebot (A) und Nachfrage (N)												
Handelswaren	NR1	OR1	SR1	NR2	OR2	WR2	NR3	OR3	WR3	SR3	NR4	OR4
Agrarprodukte	N	A	N		A	N			A/N		N	N
Alkohol	N	A						A	A/N	A	N	A
Baumaterial	N		N		A	N			A/N	A		N
Bergbauausrüstung		N		N					A/N	N		N
Biologische Sondergüter		A				N		A	A/N		A	
Drogen	N				N			A	A/N		A	N
Dünger		N			A				A/N	A		
Edelsteine							N		A/N			
Energie	A		N					N	A/N	N	N	N
Ersatzteile	N		N						A/N	N	A	N
Erze		A		N					A/N			
Forschungsobjekte						A			A/N			
Gold					N		N		A/N			
Helium 3			A	N		A		N	A/N			N
Hochtechnologie				A	N	A	N	A	A/N	N		
Hydrogenica	N	A	N						A/N	N	N	N
Kunstobjekte						N	N		A/N			A
Luxusartikel	N	N			A	N	N		A/N		A	N
Medien	N	N			A				A/N			A
Militärkomponenten				A					A/N	N	A	
Optronik					N	N		N	A/N			
Oxygene Gase	N		A			A			A/N		N	N
Pharmazeutische Produkte	A	N	N		A	A		A	A/N	N	N	
Robotronik	A	N				N		N	A/N	N		
Schiffspolymere			N	N					A/N	N		
Schrott/ Altmittel									A/N		A	N
Seltene Erden				N					A/N	N		
Platinmetalle							N		A/N			
Supraleiter				A		N			A/N			
Terrainformungsgase			A			A				N		
Tiere		A						A		N	N	
Titanmetalle				N					A/N	A		
Toxischer Abfall									A/N			
Uran 235				N					A/N			
Wasser	N	A	A		A	N		N	A/N	A	N	
Zivilwaren	N	N	N						A/N	N		N
	WR4	NR5	OR5	SR5	NR6	NR7	Welten Langform					
Agrarprodukte	N	N		N	N		NR1 Glasgarten					
Alkohol				N	N		OR1 Drillinge					
Baumaterial	N	N		A	N		WR1 Nocteria					
Bergbauausrüstung	N	N		A		N	SR1 Khala Matha					
Biologische Sondergüter			A			N						
Drogen	A			N	A		NR2 Emperion					
Dünger					N		OR2 Monumentorion					
Edelsteine	N						WR2 Calyx					
Energie				N	A		SR2 Ho-Ka-Mi					
Ersatzteile	N	N		A	N							
Erze				A	N		NR3 Paramorpheon					
Forschungsobjekte					A	N	OR3 iPolo!t					
Gold	N			A			WR3 Ga-Ki-Ri					
Helium 3				N			SR3 Freygard					
Hochtechnologie	N	N		N		A						
Hydrogenica	A			N			NR4 Der Laden					
Kunstobjekte	A			N			OR4 La Hosada					
Luxusartikel	A						WR4 Yuba					
Medien				N								
Militärkomponenten		N			N		NR5 Der Fels					
Optronik		N				A	OR5 Argäa					
Oxygene Gase	A	N		N		N	SR5 Mär					
Pharmazeutische Produkte					N	A						
Robotronik	N	N				A	NR6 Telsios					
Schiffspolymere	N	N		A								
Schrott/ Altmittel	A	N			N		NR7 Quadrax					
Seltene Erden				A		A						
Platinmetalle	N			A								
Supraleiter	N	N		N			A = Angebot					
Terrainformungsgase	N	N					N = Nachfrage					
Tiere				N	N	N						
Titanmetalle				A			A/N = sowohl Angebot als auch Nachfrage					
Toxischer Abfall	A			A								
Uran 235				A								
Wasser	N	N		N		N						
Zivilwaren	A			A								

Register von Ausbildung und Ausrüstung												
Ausbildung	NR1	OR1	WR1	SR1	NR2	OR2	WR2	SR2	NR3	OR3	WR3	SR3
Militär					X			X		X	X	X
Zivil	X	X	X	X		X		X		X	X	X
Verbrechen											X	
Gesellschaft			X			X		X			X	X
Wissenschaft	X	X		X			X			X	X	
Religion											X	
Natur		X	X	X		X		X		X	X	
Technik	X			X		X					X	
Ausrüstung												
Allgemeinwaren		X							X		X	
Asteroidenausrüstung					X						X	
Bastelausrüstung				X							X	
Diplomatenaurüstung						X			X		X	
Diskusaurüstung							X				X	
Forschungsausrüstung	X						X			X	X	
Journalistische Ausrüstung						X		X			X	
Energiewaffen	X				X			X			X	
Projektilewaffen		X			X						X	X
Deeskalationswaffen					X					X	X	
Nahkampfwaffen		X						X		X	X	X
Schilder	X				X				X		X	
Rüstungen					X				X		X	X
Waffenmodifikationen		X			X						X	X
Rüstungsmodifikationen					X				X		X	X
Munition		X			X						X	X
Zusatzaurüstung					X				X		X	X
Natur/Tieraurüstung					X						X	
Drohnen	X			X	X		X		X		X	
Drohnenmodifikationen	X				X		X		X		X	
Geschützgewaffen					X						X	
Bomben, Raketen, Torpedos					X						X	
Schiffsausrüstung	X	X			X		X			X	X	
Brücke							X				X	
Besatzung		X									X	
Hülle	X										X	
Maschinenraum											X	
Überall											X	
Ausbildung	NR4	OR4	WR4	NR5	OR5	SR5	NR6	NR7	OR7	Welten Langform		
Militär		X		X		X	X			NR1 Glasgarten		
Zivil		X		X		X				OR1 Drillinge		
Verbrechen		X	X	X		X	X			WR1 Nocteria		
Gesellschaft	X	X					X			SR1 Khala Matha		
Wissenschaft	X	X				X		X	X			
Religion			X		X					NR2 Emperion		
Natur				X	X		X			OR2 Monumentorion		
Technik	X			X		X	X	X	X	WR2 Calyx		
Ausrüstung												
Allgemeinwaren		X	X			X				SR2 Ho-Ka-Mi		
Asteroidenausrüstung		X	X			X						
Bastelausrüstung		X	X			X	X			NR3 Paramorpheon		
Diplomatenaurüstung										OR3 iPolo't		
Diskusaurüstung								X	X	WR3 Ga-Ki-Ri		
Forschungsausrüstung					X			X		SR3 Freygard		
Journalistische Ausrüstung												
Energiewaffen	X		X				X	X		NR4 Der Laden		
Projektilewaffen	X						X	X		OR4 La Hosada		
Deeskalationswaffen	X	X								WR4 Yuba		
Nahkampfwaffen	X											
Schilder	X		X				X	X		NR5 Der Fels		
Rüstungen	X					X	X	X		OR5 Argäa		
Waffenmodifikationen	X		X				X	X		SR5 Mär		
Rüstungsmodifikationen	X					X	X					
Munition	X						X	X		NR6 Telsios		
Zusatzaurüstung	X						X					
Natur/Tieraurüstung	X		X	X						NR7 Quadrax		
Drohnen						X		X		OR7 Uru-Kānos		
Drohnenmodifikationen						X		X				
Geschützgewaffen	X		X				X					
Bomben, Raketen, Torpedos	X			X			X					
Schiffsausrüstung	X	X		X		X	X	X				
Brücke	X			X				X				
Besatzung	X	X		X								
Hülle	X			X		X						
Maschinenraum	X			X								
Überall	X			X								



Kapitel 6 - Aufträge

UHA...

Das kalte Feuer der blauen Sonne erstrahlte sacht am Horizont. Der wolkenlose Himmel war getränkt in purpurne Töne. Seine Lüfte wurden von einem Schatten durchschnitten.

...geschaffen für die Zukunft aller..

Unter ihm schimmerte der endlose Ozean in den Farben der Dämmerung. Seine glatte Oberfläche spiegelte die rasende Gestalt sanft.

...entstanden durch den Aufschrei von Milliarden...

Der azurine Stern berührte die silberne Haut des fliegenden Unwesens. Verraten wurde das menschliche Handwerk, welches den geruhsamen Nachtwechsel störte.

...errichtet gegen die Herrschaft der Gier...

Der dumpfe Donner der Triebwerke erstarb an den geräuschisolierten Wänden des Transporters. Nur leise Gespräche und das trockene Schlagen von Tastaturen unterbrachen seine künstliche Ruhe.

...gebaut auf dem Fundament von Idealen...

Das gedämpfte Licht wurde matt von dem grauen Metall reflektiert. Vereinzelt erhellten die blassen Farben der Monitore den sonst dunklen Korridor.

...bedeutungslos.

Eine lebende Rüstung, in der Form eines Menschen, lehnte sich bedächtig in ihren Sitz zurück. Allein durch das geöffnete Frontvisier, waren die weiblichen Züge der Person erkennbar. Ihr Name war weiß auf ihre Schulter gedruckt. Sie hieß Xeres.

Für gewöhnlich galt ihr Dienst nur der größten militärischen Macht im bekannten Universum, den Streitkräften der Kosme. Heute diente sie der UHA. Aber eigentlich war es ihr gleich, wie sich ihre Auftraggebenden nannten. Denn es war egal, ob sie sich aus Eigeninteresse oder Rebellion gründeten. Sie konnten der menschlichen Natur nicht entkommen. Es war die unvermeidliche Selbstverständlichkeit, die korrumpierte. Diese UHA war nicht mehr als das Aufblitzen einer naiven Idee, geboren durch den blutigen Konkurrenzkrieg. Doch am Ende wird auch sie sich der harten Realität beugen. Dann wären die UHA und die Unternehmen, gegen die sich aufbegehrt, unterschiedslos.

Ideale... unbedeutende Geister einer alten Welt. Welchen Unterschied machte es schon, für was sich ein Mensch einsetzte? Der Feind blieb letztendlich doch immer der gleiche. Er hieß nur anders. Was bedeutete es, für etwas zu kämpfen, wenn es durch den Sold kein falsch und durch die Medien kein richtig mehr gab? Diese UHA hatte einen toten Götzen. Machtstrukturen wie sie entstanden und fielen im Trommelschlag des Fortschritts, aber die Gier des Menschen blieb. Es änderte sich nie. Die Geschichte der Menschheit war zur Wiederholung verdammt. Die UHA versprach einen hohen Sold und das allein zählte für einen Söldner. Das wohlgenährte Fluggerät schoss schwingenlos seinem Ziel entgegen: Einer unbewohnten Insel auf einem friedlichen Planeten des Regens, fernab der grausamen Konkurrenzkriege. Geradezu paradiesisch war die Mission: Die Eskortierung von Wissenschaftenden zu ihr.

Die bewaffneten Passagiere wälzten sich in Gelassenheit. Bis auf eine. Denn Abseits der nüchternen Zahlen und sterilen Analysen gab es etwas, das sie nervös machte. Da war etwas, das in ihr ein Gefühl von Gefahr auslöste. Dieses Etwas war verborgen, hinter einem gelben, unscheinbaren Lämpchen. Dort lagerte das gesamte Datenmaterial des Bestimmungsortes. Die bloße Vorstellung ließ Xeres eiskalt erschauern. Gedankenstarr, einer Instinkthandlung gleich, tippte sie noch einmal auf das gelbe Lämpchen.

Lautlos baute sich vor ihr das Bild eines einzigen, riesigen Vulkans auf, geformt aus verbrannter Erde und Asche. Ohne Brandung, ohne Strand bohrte er sich aus dem feuchten Grund in den Himmel empor und überragte in seiner kolossalen Größe sogar die Wolken. In seiner gewaltigen Natur warf er seinen düsteren Schatten dem Meer entgegen. Weder die Luft noch die Wellen wagten es sich, sich zu bewegen. Unterwasser gab es nichts, was sich bewegen konnte. Es war leer, von jedem Leben verlassen. Kein Wesen, kein Prozess konnte seine erdrückende Präsenz herausfordern. In und um ihn war es still, unnatürlich still. Der schwarze Monolith stand einsam und bedrohlich in den endlosen Weiten der See. Xeres musste mit schleichenden Unbehagen an den Moment denken, an dem der Schrecken seiner Erscheinung nicht mehr auf den Aufnahmen und Auswertungen gebannt blieb, wenn die Realität das Entsetzen selbst formte.

Plötzlich erklang ein hoher Signalton. Die Blicke wandten sich zu den blau leuchtenden Monitoren an den Sitzen. Zu sehen war der Zähler der Flugzeit. Er war bei Null angelangt. Mit einem tiefen Atemzug nahm Xeres die Akustik, der sich abschaltenden Triebwerke, zur Kenntnis. Der Transporter landete. Platt erklang der Ton des Aufsetzens und dumpf der, der Rampenöffnung. Ohne ein Wort, ohne einen Befehl erhob sich das Kollektiv und betrat den teerfarbenen Boden eines Plateaus, welches in das Innere des Vulkans führte. Nur eine saß noch immer auf ihren Platz und betrachtete stumm die Abbildungen vor sich. Aber ihre Pflicht rief, das Geld rief. Sie war die Truppführerin, sie hatte die Verantwortung über den Einsatz. So ließ Xeres das Frontvisier ihr Gesicht verdecken und schritt hinaus, dem Unbekannten entgegen.

Aufträge

Sie sind für den freien Modus gedacht. Wenn kein Auftrag von Spielern am schwarzen Brett oder ein festes Abenteuer für die Spielsitzung bereitsteht, können im folgenden Kapitel konkrete Beispiele für Aufträge oder ihre Generierungsrichtlinien gefunden werden. In den einzelnen Kategorien wird dabei kein festes Abenteuer, sondern nur bloße Abenteuermechanismen der Spielleitung zur Verfügung gestellt. Die Spielleitung kann diese noch in die eigene Erzählung einbetten und mit den Besonderheiten des jeweiligen Systems würzen. Sie kann sich davon aber, für die eigene Abenteuerplanung, auch nur inspirieren lassen.

Bei der Verwendung der Aufträge sind lediglich die Auftragsbeschränkung des aktuellen Systems und seine Gefahrenstufe zu beachten. Daraus ergibt sich, auf welche Auftragsarten gewürfelt werden darf und welche Schwierigkeitsgrade zugelassen sind.

Auftragsart

Zuerst wird 1W8 gewürfelt, um eine Oberkategorie der Aufträge zu wählen. Dann wird mit 1W6 eine genaue Auftragsart bestimmt, wobei bei einer 6 sich die Spieler die genaue Auftragsart und den Schwierigkeitsgrad, außer in einem Kriegsgebiet, aussuchen dürfen:

Auftragskategorie	Auftragsart
1 Militär	1 Attentat (608) 2 Eliminierung (610) 3 Eskorte (612) 4 Unterstützung (614) 5 Verteidigung (618) 6 Frei wählen
2 Zivil	1 Beruf (623) 2 Botengang (624) 3 Handel (626) 4 Transport (627) 5 Zivildienst (630) 6 Frei wählen
3 Verbrechen	1 Betrug (634) 2 Diebstahl (636) 3 Menschenhandel (637) 4 Schmuggel (640) 5 Überfall (642) 6 Frei wählen
4 Gesellschaft	1 Diplomatie (645) 2 Medien (647) 3 Politik (648) 4 Polizeiassistentz (652) 5 Wohlfahrt (654) 6 Frei wählen
5 Wissenschaft	1 Experiment (659) 2 Lehre (662) 3 Praktische Forschung (665) 4 Theoretische Forschung (667) 5 Widerlegung (668) 6 Frei wählen
6 Religion	1 Gemeindendienst (672) 2 Glaubenskampf (675) 3 Mission (677) 4 Predigt (682) 5 Religionskunde (684) 6 Frei wählen
7 Natur	1 Aufspüren (688) 2 Erkundung (691) 3 Jagd (694) 4 Siedlungsaushilfe (695) 5 Überleben (697) 6 Frei wählen
8 Technik	1 Aufbau (701) 2 Drohnenarbeit (704) 3 Sabotage (707) 4 Wartung (709) 5 Zugriff (714) 6 Frei wählen

Schwierigkeitsgrade

Jeder Auftrag besitzt einen Schwierigkeitsgrad, der die Rahmenbedingungen und die Belohnung modifiziert. Desto gefährlicher es wird, desto mehr Geld und Bekanntheit erhält das Kollektiv (nicht die einzelnen Charaktere) bei Auftragsabschluss. Im freien Modus sind die Schwierigkeitsgrade leicht bis schwer verfügbar. Sie können mit 1W3 ausgewürfelt oder von der Spielleitung bestimmt werden. Sie werden nach und nach mit steigender Bekanntheit freigeschaltet.

In Kriegsgebieten ist der Schwierigkeitsgrad immer Krieg. Hier werden bis zu zwei Komplikationen, als zusätzliche Schwierigkeit, erwürfelt. Die Spielleitung entscheidet, wann beide oder nur eine der Komplikationen auftreten. Manche Komplikationen können den

gesamten Auftrag verändern. Je nach Überforderung und Spielspaß müssen sie auch nicht eingesetzt werden.

Darüber gibt es noch Profi-Aufträge, die, neben Geheimaufträgen, die Spitze der Bezahlung und Gefahr darstellen. Ein Profi kann zusätzlich, zu allen anderen Bedingungen, seinen Auftrag auf eine besondere Weise erfüllen, um weitere Belohnungen zu erhalten. Profi-Aufträge werden nur über Kontakte vermittelt und sind so komplex, dass sie von der Spielleitung vorbereitet werden müssen.

Die Belohnungen der Schwierigkeitsgrade werden stets einmalig dem Kollektiv ausbezahlt. Mögliche Modifikationen finden sich direkt in der Auftragsbeschreibung. Unabhängig von der angegebenen Belohnung erhält jeder Charakter immer die entsprechenden Erfahrungspunkte je Schwierigkeitsgrad.

Schwierigkeit	Belohnung & Bedingungen
Leicht	250 AWE, +1 Bekanntheit, +1 EP, keine Bedingungen.
Mittel	500 AWE, +2 Bekanntheit, +3 EP, Bekanntheit: 3
Schwer	1000 AWE, +4 Bekanntheit, +6 EP, Bekanntheit: 9
Krieg	2000 AWE, +6 Bekanntheit, +9 EP, keine Bedingungen, 2 Komplikationswürfe
Profi	4000 AWE, +10 Bekanntheit, +12 EP, passende Rufprädikate, Bekanntheit: 25

Bekanntheit

Bekanntheit ist die Summe aller medialen Aktivitäten des Kollektivs sowie die Verbreitung seines Namens im Regen. Bekanntheit wird von 1-100 angesammelt. Sie kann weder positiv noch negativ sein und drückt schlicht die Erkennungs- und Erinnerungswahrscheinlichkeit an die Taten des Kollektivs aus. Bei einer Bekanntheit von 100 werden die Mächtigsten auf das Kollektiv aufmerksam. Das ist der ideale Zeitpunkt, um ein eigenes Unternehmen zu gründen, wie auf Seite 441 beschrieben. Bekanntheit ist ansonsten für Personen und Sponsoren wichtig. Gezielte Produktwerbung wird mit Bekanntheit mal 10 AWE vergütet. Personen sind mit steigender Bekanntheit mehr gewillt Aufträge zu vergeben anstatt Geld für ihre Güter und Dienstleistungen zu verlangen. Dazu kann der Bekanntheitswert wie eine Wahrscheinlichkeit von 1-100% genutzt werden.

Ruf

Der Ruf eines Kollektivs ist entscheidend für die Vergabe von Aufträgen und seiner Behandlung auf den Welten. Kollektive, die vor Kindstötung nicht zurückschrecken, werden von der Kosme gejagt, von der Bevölkerung gehasst aber von einflussreichen Personen für ihre Skrupellosigkeit geschätzt. Gierige Kollektive wiederum mag niemand. Anders als die Bekanntheit ist der Ruf immer wertend. Er beschreibt, wofür das Kollektiv steht und ist für die Dienstleistung des Kollektivs eine inhaltliche Präsentation. Ein bestimmter Ruf hat niemals eine Einzelperson, sondern immer das gesamte Kollektiv. Aber der Ruf des gesamten Kollektivs setzt sich aus den Handlungen der Einzelnen zusammen. Wiederholte Handlungen erzeugen negative oder positive Rufprädikate. Die können manchmal Bedingungen für bestimmte Aufträge sein. Die Spielleitung kann sie aber auch einsetzen, damit gezielt bestimmte Personen auf das Kollektiv aufmerksam werden oder sich andere

von ihnen fernhalten.

Der Ruf ist das Gesicht des Kollektivs und deshalb wird er für Werbung genutzt.

Negative Prädikate müssen in die Werbung mit eingebaut werden, denn Auftraggebende achten meistens genau auf die Hintergrundgeschichten ihrer zukünftigen Arbeitnehmenden. Sie recherchieren selbstständig und finden alle verzeichneten Untaten. Sie nicht zu nennen, wäre wie bei einer Bewerbung offensichtlich zu lügen.

Wie nun der Leitspruch, mit dem sich das Kollektiv verkauft, aussieht, liegt in der Hand der Spieler. Er kann in Form eines Werbespruches, eines Mottos, welches die Rufprädikate verbindet, oder einer anderen kreativen Lösung geschehen. Ganz gleich wie die Werbung des Kollektivs aussieht, Rufprädikate sind stets im vollen Umfang für Auftraggebende ersichtlich und wirken sich auf die Auftragsvergabe und die Reaktion der Menschen, auf das Kollektiv, aus.

Es kann bis zu drei Rufprädikate präsentieren, aber unbegrenzt viele besitzen. Diese definieren es klar. Bereits erworbene Prädikate können für alte eingetauscht werden, wenn sie das Kollektiv durch Handlungen nicht bereits verloren hat. Es kann aber maximal mit dreien für sich werben und damit bestimmte Auftragsbedingungen erfüllen. In der folgenden Auflistung finden sich Beispiele für einige Prädikate. Die Liste ist für jede Spielgruppe jedoch offen. Wenn sich das Kollektiv auf eine bestimmte Weise strafbar oder erwähnenswert gemacht hat, hat es auch ein entsprechendes Prädikat verdient.

Prädikate kann die Spielleitung frei, für bestimmte eindrucksvolle oder wiederholte Handlungen, vergeben. Gegenteilige Handlungen zu bestimmten Prädikaten können diese entfernen oder sie sogar ins Gegenteil umdrehen. Ein Kollektiv sollte daher immer bedenken, wie es sich in der medialen Öffentlichkeit und vor Auftraggebern verhält.

Positive Rufprädikate	
Prädikat (Art)	Beschreibung
Experten (Wissenschaft)	Das Kollektiv hat sich durch wissenschaftliche Expertise oder eine besondere Spezialisierung zum benötigten Themengebiet ausgezeichnet.
Form (Zivil)	Durch den Beitritt zu Form oder durch eigene Konstruktionsbemühungen wird dieses Prädikat anerkannt. Die anderen US können ihr Interesse für Aufträge an das Kollektiv verlieren. Form ist bei einfachen Menschen und Kolonisten jeder Art beliebt.
Forschende (Wissenschaft)	Durch eine wissenschaftliche Sensation oder eine Entdeckung ist das akademische Interesse der Außenwelt geweckt wurden.
Geist (Militär)	Die Aufträge werden erfüllt, ohne Spuren zu hinterlassen. Militär, Gesellschaft und Verbrechen wissen diese Talente sehr zu schätzen.
Hai (Technik)	Der positive Aspekt eines Hais ist sein großes Fachwissen über das Netz und Zugriffe. Technisch ausgerichtete Unternehmen suchen Haie, um den eigenen Schutz zu prüfen und zu verbessern. Der negative Aspekt von Haien ist die Angst des Arbeitgebenden, wertvolle Daten oder Geld an sie zu verlieren. Haie werden nur dann eingestellt, wenn das Kollektiv gleichzeitig Zuverlässig und nicht Gierig ist.
Helden (Alle)	Durch eine selbstlose Tat, die Größe bewiesen und Menschenleben gerettet hat, wird das Kollektiv als Vorbild hochgehalten.
Jagende (Natur)	Das Kollektiv hat sich bei einer oder mehrerer Jagden ausgezeichnet. Das Ansehen bei Glänzenden ist gestiegen.
Journalisten (Zivil)	Durch einige Veröffentlichungen oder hohe Zuschauerzahlen hat sich das Kollektiv das Recht verdient, als journalistisch zu gelten. Personen mit Macht meiden sie oder zeigen sich in ihrer Nähe von ihrer besten Seite.
Kosme (Militär)	Durch eine Reihe von Polizeieinsätzen oder den Beitritt zur Kosme wird eine klare Aussage getroffen. Der zivile und gesellschaftliche Bereich begrüßt das Bekenntnis. Das Verbrechen erklärt sie zu Feinden.
Legende (Alle)	Durch eine Fertigungssteigerung auf 15 oder eine Tat, wie keine andere, wird der Name des Kollektivs in die Geschichte eingehen.
Medienkompetenz (Technik)	Der eindrucksvolle Umgang in Präsentation, Darstellung und mit Medien aller Art wurde bewiesen. Gesellschaft und Technik suchen verstärkt nach Personen mit diesen Fertigkeiten.
Meisterhaft Handelnde (Zivil)	Umtausch, Verhandlungen oder der Verkauf sind Disziplinen, die gemeistert wurden. Arbeitgebende schätzen das Selbstbewusstsein und stellen sich auf zusätzliche Vergütungsverhandlungen ein.
Pädagogen (Gesellschaft)	Lehrkräfte werden im Regen gesucht. Durch eigenen Unterricht oder ein staatliches Examen ist dem Kollektiv erlaubt, zu unterrichten. Abenteurer, wie Interessenten werden bei steigender Bekanntheit nach Lehrveranstaltungen fragen.
Piraten (Verbrechen)	Wenn das Kollektiv einem Klan beitrifft oder über längere Zeit als Piraten aktiv ist, wird die Kosme sie jagen. Alle anderen bringen ihnen jedoch Angst und in bestimmten Kreisen Respekt entgegen. Für alle Handlungen mit der Kosme, dem Himmel oder Staaten gilt dieses Prädikat als negativ.

Positive Rufprädikate	
Prädikat (Art)	Beschreibung
Präsentatoren (Gesellschaft)	Es gibt zu viele, frei erhältliche Informationen. Deswegen achten die Menschen auf die Quellen der Informationen. Über Moderationen oder Vorträge sind die Gesichter des Kollektivs in Erinnerung geblieben und bedeuten im Netz, in dem jeder zu jedem Zeitpunkt alles Mögliche und Unmögliche veröffentlicht, einen Hafen des Vertrauens für Authentizität und Wahrheit. Das ist für Politik und Medien von entscheidender Bedeutung.
Rache (Alle)	Das Kollektiv wurde hintergangen oder irgendwie betrogen. Dafür hat es seinen vorherigen Auftraggebern in voller Härte die Konsequenzen spüren lassen. Alle weiteren Auftraggebern werden das als Mahnung nehmen und davor zögern, das Kollektiv ebenfalls zu verraten oder sich nicht an Auftragsbedingungen zu halten.
Repräsentanten (Gesellschaft)	Über eine klare Zugehörigkeit zu einer Organisation oder Struktur, der Ausübung eines Amtes oder einer Festeinstellung repräsentiert das Kollektiv die Organisation nach außen. Es ist nicht mehr ein Verbund aus Einzelpersonen, sondern steht sinnbildlich für die Organisation.
Seele (Alle)	Durch den Beitritt zu Seele wird dieses Prädikat anerkannt. Die anderen US können ihr Interesse für Aufträge an das Kollektiv verlieren. Außerdem stehen die Wolken und die Kosme dem Kollektiv feindlich gegenüber.
Soldaten (Militär)	Nach einer militärischen Ausbildung, mehreren Kampfeinsätzen oder den Beitritt in eine Armee, kann das Prädikat verliehen werden. Soldaten werden besonders von Militär und Gesellschaft respektiert.
Solidar (Zivil)	Das Kollektiv hat sich als Hilfe und Beistand der kleinen Menschen gezeigt. Es wird in einer gewissen Weise als Vertretung des Mittelstandes und der freien Siedelnden gesehen. Das schafft Vertrauen bei Zivilisten und Interesse bei politischen Akteuren.
Silberzunge (Gesellschaft)	Große Redekunst, Überzeugungsarbeit oder erfolgreiche, diplomatische Verhandlungen führen zu diesem Prädikat. Es besitzt für die Gesellschaft einen hohen Wert.
Technikverständnis (Technik)	Häufige Technologieanwendung, Drohneneinsätze oder handwerkliche Leistungen zeugen vom professionellen Technikumgang. Eine Grundbedingung für viele Arbeitgebende in dem Gewerbe.
Tor (Zivil)	Durch den Beitritt zu Tor wird dieses Prädikat anerkannt. Die anderen US können ihr Interesse für Aufträge an das Kollektiv verlieren. Tor ist allgemein unbeliebt.
Überlebenskunst (Natur)	Abgeschnitten oder verloren in lebensfeindlichen Umgebungen zu überleben, beweist Abhärtung und Einfallsreichtum. Das sind ideale Grundlagen für Aufträge in der Natur.
Welle (Wissenschaft)	Durch den Beitritt zu Welle wird dieses Prädikat anerkannt. Welle ist bei allen portalen und interportal Akteuren geschätzt.
Zuverlässig (Alle)	Das Kollektiv hat seine Aufträge immer wie vereinbart ausgeführt. Höherrangige Arbeitgebende fordern dieses Prädikat als Voraussetzung.

Negative Rufprädikate	
Prädikat	Beschreibung
Diebe (Verbrechen)	Ist das Kollektiv strafrechtlich bekannt oder hat es bereits eine Auftraggebende bestohlen, werden nur noch Kriminelle oder Arbeitgebende mit Absicherungen mit ihm zusammenarbeiten.
Erleuchtet (Religion)	Wenn das Kollektiv eine besondere Leistung für eine religiöse Gemeinschaft erbracht hat oder eine Lehre von ihr aufgenommen hat, wird es von allen anderen verstoßen. Nur die religiöse Gemeinschaft hält zum Kollektiv und wird sie als Boten göttlichen Wirkens verstehen.
Gierig (Alle)	Übermäßige Plünderungen, nachvertragliche Soldverhandlungen, spürbarer Geiz oder jede Situation, in der das Auftragsziel der persönlichen Bereicherung untergeordnet wird, werden die Vertragsbedingungen verschärfen, wie indem nur noch eine feste Anzahl von Plünderungen erlaubt wird. Werden die Tabus gebrochen, gilt das Kollektiv danach als unzuverlässig.
Infantizid (Verbrechen)	Gezielte oder unabsichtliche Kindstötung ist ein schreckliches Verbrechen, dass von der Kosme verfolgt und von allen verurteilt wird.
Kriminell (Verbrechen)	Jedes leichte bis schwere Verbrechen, auch jene, die nicht gesondert aufgeführt werden, führen zu diesem Prädikat. Niemand aus dem zivilen oder gesellschaftlichen Bereich will mit dem Verbrechen zusammenarbeiten.
Leichtsinn (Alle)	Unbedachtes Reden, blindes Voranstürmen oder riskantes Verhalten schrecken hochrangige Auftragsgebende, die Professionalität erwarten, ab.
Mord (Verbrechen)	Bewusste Inkaufnahme von zivilen Verlusten, Kollateralschäden oder Tötungsdelikte über den Auftrag hinaus werden von der Kosme verfolgt und schrecken alle Auftragsgebende, außer die von Militär und Verbrechen, ab.
Neugier (Wissenschaft)	Fragen können gefährlich sein. Wenn Charaktere nach mehr Wissen suchen, als sie für ihren Auftrag benötigen, werden in Zukunft Arbeitgebende von Gesellschaft und Verbrechen sie misstrauisch überwachen.
Religiös (Religion)	Nimmt das Kollektiv mehr als einen Auftrag in einer Dekade im Bereich Religion an, oder ergreift es Partei für eine religiöse Gemeinde, wird es selbst als religiös abgewertet. Wissenschaft und Technik sperrt sich für religiöse Menschen.
Sklavengeschäft (Verbrechen)	Der Handel mit Sklaven oder dessen Unterstützung ist verboten und wird von der Kosme verfolgt. Unternehmen und Verbrechen interessieren sich jedoch für diese Art von Geschäft und können das Kollektiv aufsuchen.
Skrupellos (Gesellschaft)	Befehle werden ohne zu zögern befolgt. Zwar kann das Kollektiv nicht für Verbrechen angeklagt werden, weil es Befehle befolgt hat, doch alle Arbeitgebende, bis auf Gesellschaft, Militär und Verbrechen, scheuen ein Arbeitsverhältnis mit skrupellosen Kollektiven.
Unzuverlässig (Alle)	Das Kollektiv erzählt vertrauliche Informationen weiter, ist indiskret, wiederholt unpünktlich oder hält sich nicht an die Auftragsbedingungen. Niemand will mit unzuverlässigen Kollektiven arbeiten.

Kriegsaufträge

Kriegsaufträge finden in einem Kampfgebiet statt. Das Kollektiv ist darin Teil einer Operation oder Frontlinie. Es muss eine strategische Karte gezeichnet werden, die X mal Y Kästchen groß ist. Jedes Kästchen erhält dabei eine Farbe oder ein Symbol, um seinen Inhalt darzustellen. Blau kann für Flüsse oder Meere, dunkles Grün für Wälder stehen oder aber es werden Wellenlinien und Bäume in die Kästchen gemalt. Die Gestaltung der Karte liegt ganz in der Hand der Spielleitung.

Je nach Auftrag und Komplikationen werden Verbündete und vermutete Feindkräfte auf der Karte platziert und die Quadranten mit den Missionszielen markiert. Falls keine Figuren vorhanden sind, kann die Spielleitung auch auf einen kleinen Zettel die Quadranten mit Feindaktivitäten schreiben und dann beim Betreten neuer Quadranten abgleichen, ob das Kollektiv auf feindliche Kräfte trifft. Eine Bewegung zu Fuß zwischen den Quadranten dauert eine Wanne. Die Spielleitung sollte sich im Geheimen festhalten, in welchen Quadranten besondere Ereignisse auf das Kollektiv warten oder wohin sich Feindtruppen bewegen.

Verbündete und Feinde

Nach jeder Bewegung auf der strategischen Karte agieren auch Feind- und Freundkräfte. Diese können nach Willen der Spielleitung Erfolge verzeichnen oder zurückgedrängt werden. Um eine noch dynamischere Situation zu

erzeugen, können bei Kämpfen 2W6 gewürfelt werden. Der erste Würfel steht für die eigenen, der zweite für die Feindkräfte. Überzahl, Fahrzeuge, Artillerie, Luftunterstützung modifizierenden Wurf jeweils um +1, während Versorgungsengpässe, Verluste, Sabotage und Störangriffe den Wurf um jeweils -1 verschlechtern. Die Kräfte, die den Wurf gewinnen, können die Gegenseite um einen Quadranten zurückdrängen.

Befinden sich feindliche Einheiten im Quadranten des Kollektivs, wird ihre Zahl (Truppen pro feindliche Einheit) und Art auf den nachfolgenden Tabellen bestimmt. Das heißt nicht, dass sie das Kollektiv automatisch entdeckt haben, allerdings stellen sie ein Hindernis für ihr Vorankommen dar. Je nachdem, um welchen Feind es sich handelt, kann er selbst Hinterhalte legen, das Kollektiv ignorieren oder aktiv nach ihm suchen.

Befinden sich eigene Einheiten im Quadranten des Kollektivs, werden die Feindkräfte, die gegen das Kollektiv kämpfen würden, halbiert oder ganz abgezogen. Befinden sich die Feindkräfte in der Unterzahl, ziehen sie sich kämpfend zur nächsten Verteidigungsstellung oder Einheit zurück.

Verbündete und Feinde auswürfeln

Es werden 2W20 gewürfelt. Der erste Wurf bestimmt den Verbündeten und Auftragsgebenden, der zweite den Feind. Zugehörigkeiten können Verbündete und Feinde (genauere Werte auf Seite 879) festlegen.

Ergebnis	Fraktion
1-2	Kleinere Unternehmen – 2W3+2 Truppen, Alle Werte: 11, Pz: 1, Sch: 1, Gegenstände bis V, mit Zugehörigkeit Seele werden sie sich in 50% aller Fälle weigern, anzugreifen, SW: +1
3-7	Bekanntere Unternehmen wie Reinmetall oder Wolkenstolz – 2W3+2 Truppen, Alle Werte: 11, Pz: 2, Sch: 2, Gegenstände bis S, SW: -1
8-15	Seele oder Staaten – Spieleranzahl+2W3 Truppen, Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2, Gegenstände bis S, 1 schwere Waffe, in 50% aller Begegnung 1 leichtes Fahrzeug, SW: -4
16	Yuba – 1W3+2 Truppen, Alle Werte: 14, Pz: 1, Sch: 1, Gegenstände bis SM, mobile und getarnte Truppen, setzen oft Minen, Granaten und Scharfschützenwaffen ein, SW: -3
17	Freygard – 1W3+2 Truppen, Alle Werte: 14, Pz: 3, Sch: 1, schwer gepanzerte Nahkampftruppen, nutzen Schilde, Schrotflinten, Nahkampfwaffen und Rüstungen bis SM, SW: -2
18	Welle – 1W3+2 Drohnen bis SM, häufig leichte Kampfdrohnen mit Deckungs- und Stördrohnen. Werden durch E-Angriffe unterstützt. Deeskalationswaffen bis SE, SW: -5
19	Tor – Spieleranzahl Truppen, Alle Werte: 13, Pz: 2, Sch: 2, 1 schwere Waffe und 1 Drohne bis S, 1W20 würfeln: 1-5: kein Fahrzeug, 6-11: leichtes Fahrzeug; 12-16: mittlere Fahrzeug; 17-20: schweres Fahrzeug; es kommt zusätzlich zur Komplikation Gegenangebot, Zusatzbelohnung wenn Feind: +1000 AWE, +2 Bekanntheit, SW: -6
20	Kosme – 5 Truppen, Alle Werte: 14, Pz: 3, Sch: 3, Aurelia-Gewehr; 2 schwere Waffen und 1 Drohne bis SM, bewegen sich mit Kataphrakt-Schützenpanzern (schweres Fahrzeug, Schweres Albertos-Geschütz, 1x Silberstreifen-Raketen; Seite 879) oder Richtschwert-Angriffsschiffen (Korvette, 2x Aureliageschütz, 5x Silberstreifen-Raketen; Seite 879) fort, Zusatzbelohnung wenn Feind: +2000 AWE, +4 Bekanntheit, SW: -7

Spezialisierte Feindkräfte

Immer wenn Feindkräfte offenbart werden,

kann 1W20 gewürfelt oder dieser bestimmt werden, um sie zu modifizieren:

Feindkräfte	
1: Zivilisten – flüchten oder verschanzen sich, +1W6 Truppen, unbewaffnet	11: Schwere Infanterie – +2 Schwere Waffen, -2 Truppen (mindestens 4)
2: Hilfsorganisation – bauen eine Versorgungsstation auf oder bilden eine Zuflucht für Flüchtlinge, +1W20 Truppen, unbewaffnet	12: Elite-Infanterie – Pz: +1, Sch: +1, mindestens Alle Werte: 13, +1 Schwere Waffe, -3 Truppen (mindestens 4)
3: Verschoben – Feindkräfte sind nicht mehr am vermuteten Ort, sondern haben sich in einen anderen Quadranten bewegt	13: E-Operation – +2 Drohnen bis SM, Deeskalation und Störwaffen, -2 Truppen (mindestens 4)
4: Verstorben – Feindkräfte sind tot, es können noch Minen oder autonome Waffen wie Drohnen aktiv sein, die das Kollektiv angreifen, sobald es sich nähert	14: Luftlandung – plötzlich einfliegende Truppen, +1 Lufttransporter (schweres Fahrzeug, zieht sich nach Ausladen zurück) mit 2 schweren Waffen, mindestens alle Werte: 13
5: Sanität – versorgen verwundete Feinde, Truppenzahl wird halbiert + 2 Ärzte und ein leichtes Fahrzeug (Rettungswagen)	15: Eingegraben – alle Feinde befinden sich in schwerer Deckung, zusätzlich können auch Minen und Stacheldraht gelegt sein
6: Aufklärung – in dem Gebiet befinden sich gut versteckte Aufklärende, -3 Truppen (mindestens 2), +1 Scharfschützengewehr	16: Mechanisierte Gruppe – +2 mittlere Fahrzeuge, die je 5 Truppen transportieren, sie kämpfen nur bei Sichtkontakt
7: Pioniere – verlegen Minen oder errichten eVerteidigungsanlagen, -1 Truppe, +1 Formungsdrohne, +1 Schwere Deckungsdrohne	17: Schwerpunkt – der Feind konzentriert hier seine Kräfte, Truppen sind verdoppelt, +3 schwere Waffen, +2 Drohnen bis S
8: Artillerie – 2 leichte Fahrzeuge mit Mörser (Granatwerfer mit höherer Reichweite) oder schweres Fahrzeug mit Belagerungshaubitze	18: Spezialkräfte – 4 Truppen, Pz: 3, Sch: 3, mindestens alle Werte: 14, +1 Schwere Waffe, +1 Drohne bis SM, alle Waffen bis SM
9: Flugabwehr – mittleres Fahrzeug mit 75% einer Waffe mit Flak 1 und mit 25% Wahrscheinlichkeit mit Flak 2, -2 Truppen (Seite 516)	19: Ho-Rai – wandert umher und bietet jedem die Gnade der Vernichtung an. Alle Werte: 16, Ka-Ta-Ri, kennt alle Nahkampfmanöver (Seite 271)
10: Infanterie – grundlegende Infanterie ohne Besonderheiten	20: Klan – Spezialoperation eines ausgewürfelten Klans, wie Spezialkräfte mit speziellen Waffen

Kriegskomplikationen

Zum Beginn eines Auftrages in einem Kriegsgebiet wird eine **Strategie-Probe (BI, BI, IZ, IZ, KE)** erschwert um den Strategiewert (SW) des Feindes durchgeführt. Jeder zweite Misserfolg führt zu einer Komplikation (maximal 3), die während des gesamten Auftrages

aktiv ist. Erfolge verhindern Komplikationen oder verbessern die Lage nach Entscheid der Spielleitung. Dauert der Auftrag über einen Zyklus, muss dann die Strategie-Probe wiederholt werden.

Komplikation	
1 Nebenmissionsziel (Seite 754)	11 Störangriffe (Seite 756)
2 Gegenangebot (Seite 755)	12 Offensive (Seite 756)
3 Zermürbung (Seite 755)	13 Rivalisierendes Kollektiv (Seite 756)
4 Agenten (Seite 755)	14 Freundfeuer (Seite 756)
5 Keine Exfiltration (Seite 755)	15 Fehlende Unterstützung (Seite 756)
6 Heißer Landebereich (Seite 755)	16 Logistischer Fehler (Seite 756)
7 Feindaufklärung (Seite 755)	17 Rückzug (Seite 756)
8 Zeitdruck (Seite 755)	18 Absturz (Seite 756)
9 Informationsversagen (Seite 755)	19 Himmelfahrtskommando (Seite 756)
10 Unerwartetes Ereignis (Seite 755)	20 Massenvernichtungswaffe (Seite 757)

Nebenmissionsziel

Wenn sie nicht durch eine Komplikation auftreten, kann die Spielleitung sie frei einsetzen. Sie müssen nicht erfüllt werden und das Kollektiv erhält keinen Nachteil, wenn es sie ignoriert. Allerdings kann sich das Kollektiv mit ihrem Erfüllen eine noch höhere Belohnung erarbeiten. Da es sich um neue und überraschende Ziele handelt, die zusätzliche Planung und Zeit für sich beanspruchen, sollte ihr Einsatz nur in bestimmten Situationen erfolgen. Wenn das Kollektiv zum Beispiel nur eine lange Strecke hinter sich bringen muss und die Spielleitung das Geschehen auflockern will, eigenen sie sich. Sie können auch bei gutem Vorankommen des Hauptauftrages die Spielsitzung noch ein wenig hinauszögern oder zu spannenden Entscheidungen führen, bei Situationen, in denen zeitliche Planung wichtig ist.

Sobald sie mit 1W6 ausgewürfelt wurden, können sie von der Spielleitung frei nach eigenem Ermessen oder mit einem Abweichungswurf, wie auf Seite 415 beschrieben, und einer zufällig bestimmten Entfernung platziert werden.

1 Aufklärung

Auf der strategischen Karte soll ein 1W6 Felder entfernter Quadrant für Artillerie oder die Luftwaffe aufgeklärt werden. Dazu muss der Quadrant einfach erreicht und dann nach Feindkräften untersucht werden. Wenn diese entdeckt wurden, müssen nur noch die Positionen an das Hauptquartier übermittelt werden, dann ist das Nebenziel erreicht.

Lohn: 100 AWE

2 Unfall

Ein Fahrzeug in zwei Felder Entfernung benötigt Reparaturen oder Hilfe. Es ist mit einem Hindernis oder einem anderen Fahrzeug kollidiert. Der Schaden hält sich in Grenzen, aber es wird Arbeitskraft benötigt, damit sich das Fahrzeug wieder bewegen kann. Das kann das Versinken im Schlamm, Reifen ohne Bodenkontakt oder ein verkeiltes Fahrzeug sein. Die Feldreparatur-Probe (WA, BI, GE, KR) ist um -3 erschwert, wenn das Fahrzeug nicht befreit, sondern nur wieder fahrbereit gemacht werden muss.

Lohn: 200 AWE

3 Hilfesuch

Eine eigene, ein Feld entfernte, Einheit benötigt Feuerunterstützung. Sie sind in einen

feindlichen Hinterhalt geraten, ziehen sich zurück und benötigen Deckungsfeuer oder werden von einem Fahrzeug angegriffen, ohne Fahrzeugabwehrwaffen zu besitzen. Geschwindigkeit entscheidet über Leben und Tod. Bewegt sich das Kollektiv nicht sofort oder verliert es zu viel Zeit auf den Weg dahin, wird die verbündete Einheit zerstört.

Lohn: 250 AWE, +1 Bekanntheit, Vorteil: Kameradschaft

4 Bergung

Es müssen Daten oder Piloten aus einem 1W6 Felder weiten entfernten Quadranten geborgen und zum Exfiltrationspunkt gebracht werden. Das Wrack erzeugt gut sichtbare Qualmsäulen und der Feind hat bereits eigene Truppen entsandt. Falls sie vor dem Kollektiv bei der Absturzstelle angekommen sein sollten, wird die Fracht mit einem leichten Truppentransporter zum Kartenrand oder einem feindlichen Stützpunkt gefahren. Ein mittleres Fahrzeug oder Spieleranzahl+3 Infanteristen begleiten den Truppentransporter. Lohn: 500 AWE, +3 Bekanntheit

5 Zerstörung

Eine Brücke, ein Fahrzeug, Schienen, ein Bunker oder eine andere Struktur in drei Felder Entfernung muss zerstört werden. Die Zerstörung ist mit einem Bedrohungsszenario und Zeitdruck verknüpft. Feindliche Panzer wollen die Brücke passieren, eine schwere Artillerieeinheit steht kurz davor das Hauptquartier zu beschießen oder eine Luftoperation ist unterwegs und plötzlich wurden feindliche Flakeinheiten gesichtet. Je nach Szenario kann das Kollektiv entweder heimlich Sprengsätze anbringen oder muss das Ziel im Sturm zerstören.

Lohn: 750 AWE, +1 Bekanntheit

6 Feindlicher Kommandeur entdeckt

In einem Versteck oder feindlichem Stützpunkt wurde die militärische Führung entdeckt. Sie wird von einer Leibgarde aus Spieleranzahl gleich Garde-Infanterie (Alle Werte: 14, Lichtsturm-Gewehre, Scharfschützengewehr, Schweres Lichtgewehr, Granatwerfer) geschützt und besitzt selbst ein Festschild. Der Kommandeur flieht, sobald Alarm geschlagen wird. Dann versucht er das nächstbeste Fluchtfahrzeug zu erreichen. Geschieht dies, ist die Aufgabe gescheitert. Es können bis zu drei Sicherheitselemente, wie auf Seite 275 beschrieben, ausgewürfelt werden.

Lohn: 2000 AWE, +3 Bekanntheit

Gegenangebot

Wenn das Kollektiv kurz vor der Zielerfüllung steht, wird ihm ein Angebot gemacht, das Ziel nicht zu erfüllen. Das Angebot ist um 1000 AWE höher, als die Auftragsbelohnung. Nehmen sie an, erhalten sie für den Auftrag keine Bekanntheit. Der Auftrag gilt als abgebrochen und das Kollektiv verliert, wenn vorhanden, das Prädikat Zuverlässig. Geschieht das zum zweiten Mal erhält das Kollektiv das Prädikat Unzuverlässig.

Zermürbung

Der Feind nutzt psychologische Kriegsführung. Immer wieder greifen Hologramme an oder es erklingen Sirenen. Es werden Abspielgeräte aufgestellt, die die Umgebung nur mit Musik beschallen oder Propaganda verkünden. Duftfallen versprechen köstliche Gerichte oder locken Stechinsekten an. Überall werden Zettel mit Bildern toter Kinder, trauernde Familien oder menschlichen Entbehrungen abgeworfen. Dazu kommen Scharfschützen, Regen aus Tierinnereien, gezielte Insektenplagen und völlig ungezielte Artillerieschläge, die die Soldaten nicht zum Schlafen kommen lassen sollen. In jeder Wanne erleidet das Kollektiv 1 Moralschaden, der erst am Ende des Auftrages wiederhergestellt werden kann.

Agenten

Der Feind hat den Auftrag oder sogar die verbündete Kommandostruktur mit eigenen Agenten infiltriert. Unterstützende Truppen werden irgendwann ihre Maske fallen lassen und das Kollektiv verraten. Als Hauptquartier locken sie das Kollektiv in eine Falle, die in Gefangennahme oder dem Tod endet. Einen solchen Verrat aufzudecken, ist nur über das Anzweifeln von Aussagen und Befehlen des Agenten möglich. Wird der Agent jedoch enttarnt und gefangen genommen, erhält das Kollektiv zusätzlich 1000 AWE und +4 Bekanntheit.

Keine Exfiltration

Fronten haben sich verschoben und der Landungsbereich ist besetzt oder Flugabwehr blockiert den Abtransport. Das Kollektiv muss entweder mit dem Hauptquartier eine neue Abholung vereinbaren oder erhält 50% AWE mehr Lohn und sucht sich selbst einen Weg aus dem Kriegsgebiet. Das gilt nur, nachdem das Einsatzziel erreicht wurde.

Heißer Landebereich

Der Landeanflug wird turbulent. 1W6+3 Feindkräfte sind im Landebereich und feuern auf den nahenden Transporter. Der Kampf beginnt im Inneren des Transporters. Eine Luke wird geöffnet, damit das Kollektiv raus kann. Der Transporter besitzt ein Lichtgeschütz, mit dem er das Kollektiv so lange unterstützt, bis schwere Waffen auf ihn gerichtet werden.

Feindaufklärung

Die feindliche Aufklärung war erfolgreicher, als die eigene. Der Feind weiß, dass das Kollektiv kommt und von wo es kommt. Er kann Hinterhalte legen und alle Infiltrationswürfe sind um -4 erschwert. Außerdem sind bereits feindliche Truppen zum Kollektiv unterwegs.

Zeitdruck

Aufgrund von Feindbewegungen oder eines eigenen Angriffsplanes muss das Ziel innerhalb einer bestimmten Zeit erfüllt sein. Die Zeitbeschränkung sollte knapp sein. Das Kollektiv muss sich immer wieder die Frage stellen, ob das Abwarten von Patrouillen, der direkte Kampf oder der Marsch durch unwegsames Terrain nicht zu viel Zeit in Anspruch nimmt. Erreicht das Kollektiv ihr Ziel vor Ablauf der Zeit nicht, ist der Auftrag gescheitert.

Informationsversagen

Durch Täuschung oder Unzulänglichkeiten sind die Aufklärungsinformationen grundlegend falsch. Fahrzeuge und Stellungen wurden nicht entdeckt oder das Ziel liegt völlig woanders.

Unerwartetes Ereignis

Es wird zu einem beliebigen Zeitpunkt im Einsatz 1W6 gewürfelt:

1 Zerstörung des Hauptquartiers

Es gibt keinen Kontakt zum Hauptquartier und damit keine logistische oder militärische Führung mehr. Es ist unklar, ob der Auftrag weiterbesteht. Die gesamte Koordination und Planung bricht in sich zusammen.

2 Feindliche Verstärkungstruppen

Neue, feindliche Einheiten schließen auf und erhöhen die Zahl aller Feindverbände um Spieleranzahl+3.

3 Das Wetter ändert sich zum Nachteil

Bei Infiltrationen kommt die Sonne hervor oder ein Sturm ebbt ab. Bei Angriffen behindert Regen und Wind das Vorankommen,

während bei Verteidigungen Hitze oder Kälte das Kollektiv erschöpfen.

4 Minenfeld

Mit einer WA-Probe -3 können die Charaktere Erdhäufchen, metallenes Schimmern oder abgerissene Beine von Unglücksseeligen entdecken. Vor ihnen erstreckt sich ein Minenfeld.

5 Zivilisten

Kriegsopfer tauchen vor dem Kollektiv auf und erflehen Hilfe.

6 Unbekannte Einheiten

Einheiten oder Drohnen tauchen in der Nähe des Kollektivs auf. Es ist nicht klar, auf welcher Seite sie stehen. Ein Funkspruch an das Hauptquartier könnte die Position des Kollektivs vielleicht verraten. Die Spielleitung würfelt mit 1W6 die Zugehörigkeit der Neuankömmlinge aus:

1-2 Feindlich, 3-4 Neutral, 5-6: Verbündet

Störangriffe

Der Feind bedient sich technischer Störungen. Er setzt Störsender ein, um eigene Positionen zu verschleiern, blockiert den Funk dauerhaft und nutzt immer wieder Deeskalationswaffen, um Technik und Personal auszuschalten.

Offensive

Eine Feindoffensive beginnt mitten im Auftrag des Kollektivs. Feindliche Einheiten sammeln sich zu einer Schlachtlinie. Truppenzahlen in Patrouillen verdoppeln sich und Fahrzeuge unterstützen Infanterie. Außerdem beginnen Luftangriffe und Artillerieschläge.

Rivalisierendes Kollektiv

Entweder ist das Ziel zu wichtig oder die Verwaltung hat versagt. Ein anderes Kollektiv hat denselben Auftrag erhalten, jedoch wird nur einmal dafür bezahlt. Beide Kollektive konkurrieren miteinander. Das feindliche Kollektiv schreckt auch vor Waffengewalt nicht zurück. Allerdings lässt es mit sich verhandeln. Wenn zum Beispiel die Belohnung gerecht geteilt wird, dann kämpft es an der Seite des Spieler-Kollektivs.

Freundfeuer

Unterstützende Einheiten verwechseln Freund mit Feind und greifen das Kollektiv an. Sie werden wie normale Feinde behandelt. Die Verwechslung kann dem Hauptquartier gemeldet werden, das zwei Kampfunden später die Kampfhandlungen einstellen wird. Das

kann mehrfach in einem Auftrag geschehen und betrifft auch Luftschläge und Artillerieangriffe.

Fehlende Unterstützung

Aufgrund von Verlusten oder Reaktionen auf den Feind ziehen sich unterstützende Truppen zurück. Das Kollektiv ist auf sich allein gestellt.

Logistischer Fehler

Wenn das Kollektiv bestimmte Ausrüstung für den Auftrag benötigt, wird diese fehlerhaft, am falschen Ort und nicht zusammengebaut abgesetzt. Außerdem kann das Hauptquartier das Kollektiv nicht mit Versorgung unterstützen.

Rückzug

Die Schlacht ist verloren. Das Hauptquartier befiehlt den Rückzug. Der Auftrag wird offiziell abgebrochen und das Kollektiv soll sich beim Exfiltrationspunkt sammeln. Erfüllt das Kollektiv bar jeglicher Unterstützung seinen Auftrag, erhält es zusätzlich 500 AWE, +6 Bekanntheit und das Rufprädikat Soldaten.

Absturz

Das Kollektiv wird beim Anflug in das Einsatzgebiet abgeschossen. Alle Insassen erhalten 1W6+4 Projektilschaden, der durch Rüstung absorbiert werden kann. Feindliche Streitkräfte werden Truppen entsenden, um nach Überlebenden zu suchen. Durch einen überlebten Absturz erhält das Kollektiv +3 Bekanntheit.

Himmelfahrtskommando

Aus Verzweiflung oder Desinteresse wird ein Ziel dem Kollektiv zugeordnet, das sie theoretisch nicht bekämpfen und danach überleben können. Niemand erwartet, dass das Kollektiv zurückkehrt. Es wird im Auftrag ein scheinbar unlösbarer Mechanismus eingebaut, wie das Zerstören einer Struktur, aus der es kein Entkommen gibt oder der Kampf mit Infanteriewaffen gegen ein Raumschiff. Es können aber auch Todesstreifen voller Minen und Fallen sein, von denen niemand erwartet, dass sie durchquert werden können. Das wird dem Kollektiv nicht mitgeteilt, denn jeder Söldner hätte das Recht einen Auftrag unter solchen Bedingungen abzuberechnen. Falls das Kollektiv es entgegen aller Prognosen doch schaffen sollte, erhält es zusätzlich +8 Bekanntheit und das Rufprädikat Soldaten.

Massenvernichtungswaffe

Der Einsatz einer Massenvernichtungswaffe muss nochmal mit 1W20 bestätigt werden. Bei einer 1-5 tritt die Komplikation ein, ansonsten wird eine andere ausgewürfelt. Tritt sie ein, geht der Feind zum Äußersten und setzt trotz aller Konsequenzen eine Massenvernichtungswaffe ein. Das Kollektiv ist im Wirkungsradius der Waffe. Alle Missionsziele werden bedeutungslos. Der Kontakt zum Hauptquartier bricht ab. In der verwüsteten und tödlichen Umgebung geht es nur noch um das nackte Überleben. Wird eine Massenvernichtungswaffe eingesetzt, kommt keine weitere Komplikation hinzu. Wenn die Charaktere die Situation überleben, sind sie Kronzeugen bei der juristischen Verfolgung. Sie erhalten +10 Bekanntheit und das Rufprädikat Überlebenskünstler. Außerdem interessieren sich Medienanstalten für ihre Darstellung. Die eingesetzte Massenvernichtungswaffe muss mit 1W6 ausgewürfelt werden:

1 Supernova-Torpedo

Lässt alles Brennbares, auch Haut, im 90km² Wirkungsbereich entflammen. Die Druckwelle zermalmt im halben Wirkungsbereich alles, das sich nicht unter der Planetenoberfläche befindet. Danach ist das Terrain eine brennende Strahlungshölle aus geschmolzenem Stein und grotesken Kohleformen. Selbst mit Resistenz: Strahlung überlebt das Kollektiv keine 10 Vasen auf der Oberfläche. Nur Immunität: Strahlung schützt.

2 Himmel in Gelb

Diese Massenvernichtungswaffe wurde nach der Königin in Rot benannt, die sie als Erste eingesetzt haben soll. Die Biowaffe befällt lebende Zellen und setzt sich auf biologischen Oberflächen ab. Der Virus sieht aus wie aufgewirbelter, gelber Staub und muss für seine tödliche Wirkung eingeatmet werden. Er zerfrisst in wenigen Vasen die Lunge. Das Opfer erstickt qualvoll. Unabhängig davon bilden sich auf organischen Oberflächen, und damit am gesamten Körper, Pusteln, die aufplatzen und den Virus weiterverbreiten. Innerhalb einer Wanne entsteht so ein gelber Sandsturm des Todes. Der Virus ist jedoch selbst sehr kurzlebig und wird nach einem Zyklus harmlos. Eine Resistenz gegen Krankheiten schützt mit 35% (1-7 bei 1W20), eine Immunität gegen Krankheiten mit 85% (1-17 bei 1W20) gegen den Virus.

3 Gesichtsschmelzer

Setzt ein farb- und geruchloses Gas frei, das, bei Körperkontakt, Zellen innerhalb von Tropfen verflüssigt und in eine nach Schwefel stinkende, explosive Substanz umwandelt. Hautkontakt ist nach einer Vase tödlich. Wird eine Person von dem Gas umhüllt, dauert es 10 Vasen, bis sich der Körper vollständig zersetzt hat. Der kleinste Funke reicht dann aus, um eine Kettenreaktion zu verursachen und ein großes Gebiet mit Explosionen zu verheeren. Pro Meter umgewandelter, organischer Materie wird eine Pfütze mit X mal X Metern erschaffen, die bei einer Explosion ihre Streuung noch einmal verdreifacht. Pro Meter richtet eine Pfütze 10E an.

4 Neutronenbombe

Sie besitzt nur einen geringen Wirkungsradius von wenigen Kilometern. Alle biologischen Ziele werden gelähmt und sterben erst Wochen später an der Strahlung. Die Neutronenbombe hinterlässt kaum bleibende Schäden an Strukturen oder der Umwelt, durchdringt aber die meisten Schutzvorrichtungen. Sie ist ideal, um eine Festung oder einen Bunkerkomplex zu übernehmen.

5 E-Operation

Ein E-Kriegszentrum schaltet jede Form von vernetzter Technologie, die nicht mindestens mit Expertenprogrammen geschützt ist, mit einem Virus aus. Der eigentliche Angriff richtet sich gegen die Energieversorgung und Kommunikation. Diese fällt für 1W3 Zyklen aus. Der Mensch muss ab da an ohne Technologie überleben, was zu Panik und Chaos führt. Der Virus löscht sich nach Befall selbst, hinterlässt aber alle Daten verschlüsselt, sodass Technologie unbenutzbar bleibt, wenn nicht eine um -7 erschwerte Computerkenntnis-Probe (BI, IN, IZ, KE) gelingt.

6 Massenbombe

Eine zweite, massive Gravitationsquelle wird geschaffen und reißt im Radius von 2km kurzzeitig alles in die Luft. Jegliche Strukturen und schwere Fahrzeuge werden davon zerstört. Infanterie, die den Sturz abbremsen oder sich am Boden stark befestigen kann, überlebt unbeschadet. Flugfähige Fahrzeuge bleiben, außer bei Kollision mit anderen Objekten, unbeschädigt. Solange die Gravitationsquelle aktiv ist, ist jeder Piloten-Wurf um -7 erschwert. Der Gravitationsquelle direkt entgegen zu wirken, reißt die Tragflächen ab oder das Fahrzeug bricht auseinander.

Kampfgebiet

Das Kampfgebiet kann auf verschiedene Art und Weise dargestellt werden. Wichtig ist nur, dass es sich schnell erschaffen lässt. Dazu können einfache Symbole, wie eine Wellenlinie oder ein Baum für Flüsse und Wälder oder nur einzelne Farbpunkte, wie rot für Gebirge, grau für Straßen usw., auf einem

karierten Blatt gezeichnet werden. Die Karte wird genordert und die Achsen mit A-Z oder 0-9 bezeichnet. Es muss nur zu jeder Zeit klar sein, wo sich das Kollektiv und seine Ziele befinden. Alles Weitere kann mit kleinen Spielfiguren, Cent-Münzen oder Einzelzeichnungen dargestellt werden. Es folgt nun ein Beispiel, wie eine Karte aussehen könnte:

N	1	2	3	4	5	6	7
A	~	~	~	~	~	~	~
B	~	~	~	~	~	~	~
C	~	~	~	~	~	~	~
D	~	~	~	~	~	~	~
E	~	~	~	~	~	~	~
F	~	~	~	~	~	~	~
G	~	~	~	~	~	~	~
H	~	~	~	~	~	~	~
I	~	~	~	~	~	~	~
J	~	~	~	~	~	~	~
K	~	~	~	~	~	~	~
L	~	~	~	~	~	~	~

Die Karte stellt eine kleine Insel dar, in deren Mitte sich ein verstecktes Dock eines Piratenklans befindet. Die Position ist durch einen Stern markiert. Der Auftrag des Kollektivs ist es nun, die Insel unbemerkt zu infiltrieren und die Anlage zu sabotieren. Sie erhalten dabei keine Unterstützung durch verbündete Kräfte.

Die Spielleitung könnte sich notiert haben, dass es ein feindliches Lager im südlichen Wald gibt oder auf dem Fluss in der Mitte feindliche Boote patrouillieren. In den Bergen könnte ein Erzlager liegen, was für das Kollektiv einen Nebenerwerb bedeuten würde, wenn sie es plündern können. So eine Karte steckt voller Möglichkeiten und die Spieler sind frei, sie auszuschöpfen und die Insel selbstständig zu erkunden.

Aufträge

Sofern kein Abenteuer vorbereitet wurde, kann die Reisespielleitung Aufträge mit den folgenden Mechanismen, unter Berücksichtigung der Auftragsbeschränkungen des jeweiligen Systems, erstellen. Die Details müssen von der Spielleitung erdacht oder improvisiert werden. Es ist zu jedem Auftrag ein Beispiel angegeben, um den ungefähren Rahmen und das Szenario abzubilden. Ziel des Kapitels ist es, eine Orientierung und Inspirationsquelle für eigens erstellte Aufträge für das schwarze Brett zu sein.

Das schwarze Brett

Alle von den Spielern erdachten Aufträge, die im freien Modus spielbar sind, werden hier gesammelt. Spieler, die selbst einmal einen Auftrag leiten möchten, können sich vor der Spielsitzung einen Auftrag ausdenken oder

auch hier genannte Beispiele für sich abändern. Ihre Spielidee und alle notwendigen Vorbereitungen bringen sie zur Sitzung, in Form einer Stellenausschreibung, mit. Gewöhnlich finden sich darauf der Auftragsort, die Art der benötigten Dienstleistung oder bestimmte Erfordernisse sowie die Bezahlung und die Kontaktdaten der Auftragsgebenden. Aufträge am schwarzen Brett verschwinden nicht und können bespielt werden, wenn es die Auftragsbeschränkungen des Systems zulassen. Die erstellende Person wird dann zur Spielleitung und gibt diese Rolle am Ende des Auftrages wieder ab.

Es ist wichtig, am Ende eines Auftrages, eine kurze Rückspracherunde zu halten. Darin soll sich jeder äußern, wie er den Auftrag empfand, was gut war und was beim nächsten Mal noch zu besser gemacht werden könnte.



„Und dort stand er auf ewig. Er war ein alter, knorriger Baum, der seit Anbeginn der Zeit mit dem Schicksal der Menschheit verwurzelt war. Das Gewitter seiner Äste schlug in jedem Ding, jedem Tier und jedem Menschen ein. Seine blitzende Krone setzte die Welt in Brand. Das Herz des verkohlten Stammes war das unbeschriebene Totenbuch. Das Blut aller seiner Namen verblasste auf den kalten Seiten. Denn er konnte sich nur einen einzigen Namen erinnern. Dieser wird als Fluch ungezählter Schreie niemals vergessen werden. Er lautete Krieg.“
- Geschichten des MaDawa

Militär

Militärische Aufträge nutzen am häufigsten das taktische Kampfsystem, um ihre Herausforderung darzustellen. Die wichtigsten Mechanismen sind ein ausgewogenes Feind-Freund-Verhältnis und vielseitig nutzbares Terrain. Der Spielspaß wird hauptsächlich über das überlegte Verschieben der eigenen Figur in bessere Positionen und die Auswahl der korrekten Bewaffnung erzeugt.

Jeder Kampf sollte mindestens eine Sonderbedingung besitzen, wie etwa eine feindliche, schwere Waffe, die 33% der Karte unterdrücken kann, einen Scharfschützen, ein Fahrzeug, eine Zeitbegrenzung, Zivilisten oder veränderbares Terrain. Dadurch lassen sich viele verschiedene und unterhaltsame Situationen erschaffen. Einige, der hier genannten Aufträge können auch in Raumkämpfe übersetzt werden. Dabei gilt, dass die Aussage: „...so viele Feinde wie Spieler...“ drei Piraten-Jäger bezeichnet. Senkungen und Erhöhungen der Feindanzahlen können daran angepasst werden. Falls das Kollektivschiff stärker wird, können auch höherwertige Schemata eingesetzt werden.

Attentat

Der Schlange den Kopf abzuschlagen, bringt ihren Körper zum Erliegen. Daher sind heimliche Attentate eine beliebte Methode, um ganze Armeen zu lähmen. Das Ziel ist immer eine Einzelperson oder seltener eine kleine Personengruppe. Diese soll ausgeschaltet werden. Heimlichkeit ist dabei, durch die hohen Feindzahlen, Pflicht. Die Aufträge richten sich an Spieler, die gern schleichen, planen und Fallen einsetzen. Karten, Geduld, Laufwege und Ablenkungen sind hierbei wichtige Elemente.

Leicht

Das Ziel ist eine bekannte, mit Drogen handelnde oder eine Bande anführende Person. Die Mittel des Attentats stehen völlig frei. Bei dem Auftrag ist der Tod von anderen, feindlichen Zielen irrelevant. Beahlt wird nur für den Kopf des Ziels. Jedoch ist es leichter nur das Ziel und nicht die gesamte Gruppe auszuschalten. Das Kollektiv kann es auf der Straße oder in einem Klub antreffen. Es kann sich mit seinen Freunden amüsieren, oder seinem Geschäft nachgehen.

Modifikator:

Es gibt so viele Feinde wie Spieler +3. Das

Ziel wandert umher, fühlt sich sicher und lässt sich in dunkle Ecken locken oder ablenken. Es gibt kein Alarmsystem und keine Sicherheitsanlagen. Da kein Angriff erwartet wird, lässt sich eine alltägliche Situation konstruieren, in der die Feinde ihre Waffen nicht am Körper tragen und auch nicht zur Hand haben, wenn ein Gefecht beginnt.

Feinde:

Alle Werte: 10, Bewaffnung: Lichtpistolen, keine Rüstung

Ziel: Alle Werte: 11, Bewaffnung: Schrotflinte, Pz: 1

Mittel

Das Ziel ist ein Kontakt des organisierten Verbrechens oder ein bekannter Pirat. Die Mittel des Attentats sollen leise und subtil sein. Da ein Rangfolgekampf provoziert werden soll, dürfen maximal drei weitere, feindliche Personen sterben. Das Ziel befindet sich in einem Versteck oder einem bestimmten Gebäude, das nicht öffentlich zugänglich ist. Wird das Kollektiv beim Betreten gesehen, wird es verwarnet und rausgeworfen. Es gibt mehrere Räume, verbunden durch enge Korridore. Dabei bieten Objekte, wie Kisten mit illegalen Gütern, Versteckmöglichkeiten. Das Ziel befindet sich in einem höheren Geschoss oder Ort und arbeitet dort in einem eigenen Büro. Ventilationsschächte verlaufen in der Wand. Irgendwann wird das Ziel hungrig und ihm wird etwas zu essen gebracht. Nach 8 Wannen fährt das Ziel ohne Begleitung zu seiner Familie nach Hause.

Modifikator:

Es gibt so viele Feinde wie Spieler +6. Das Ziel wandert selten umher, achtet nicht auf seine Umgebung und der Raum, in dem sich das Ziel die meiste Zeit über befindet, besitzt ein Sicherheitsschloss. Bei einer fehlgeschlagenen Sicherheit-Probe hört das Ziel die Geräusche des Öffnungsversuches und schlägt Alarm.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Schrotflinten und Gewehre, Pz: 1

Ziel: Alle Werte: 12, Bewaffnung: Sturmgewehr, Pz: 1, Sch: 1

Zusatzlohn:

250 AWE, +1 Bekanntheit, wenn unentdeckt

Schwer

Das Ziel ist ein korrupter Beamter oder ein Familienmitglied eines Klans. Das Attentat muss wie ein Unfall wirken oder alle Spuren zum Auftraggebenden müssen verwischt werden. Da sich auch Zivilisten oder Personen, die einen Racheschwur auslösen könnten, unter der Gefolgschaft befinden, darf keine andere Person getötet werden. Das Gebäude ist mehrstöckig oder das Ziel befindet sich an Bord eines Schiffes. Es ist unbekannt, wo sich das Ziel aufhält. Solange sich das Kollektiv in den öffentlichen Gängen befindet, wird es nicht aufgehalten werden. Hier kann es bereits die Arbeitsschichten, Positionen und Streifen aufklären. Das Ziel arbeitet intensiv in einem gesicherten Raum 8 Wannen lang und fährt dann mit Wachschatz zu seiner Familie nach Hause.

Modifikator:

Es gibt doppelt so viele Feinde wie Spieler. Dazu werden halb so viele Zivilisten ergänzt. Das Ziel bleibt in einem verschlossenen Raum, der mit einem Alarmsystem gesichert ist. Das Schloss besitzt eine elektronische Sicherung und zusätzlich wird noch ein anderer Sicherheitsmechanismus ausgewürfelt (Seite 320). Regelmäßig sichert eine Patrouille den Gang mit dem Raum oder einzelne Personen betreten ihn. Das Ziel arbeitet und sein Blick schweift daher nur flüchtig über die Umgebung. Werden Telefonate nicht mehr beantwortet, dauert es 1W20 Vasen, bis Alarm geschlagen wird.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Flinten und Sturmgewehre, Pz: 1, Sch: 1

Ziel: Alle Werte: 10, Bewaffnung: Kampfdrohne (leicht) mit 2 Umi's (Seite 479, 495)

Zusatzlohn:

+500 AWE, +2 Bekanntheit, wenn das Kollektiv unentdeckt blieb

Krieg

Ein Offizier muss ausgeschaltet werden. Die Mittel des Attentats stehen frei. Bei dem Auftrag ist der Tod von anderen, feindlichen Zielen irrelevant. Das Ziel befindet sich in einem feindlichen Kommandostand und erteilt laufend Befehle. Sein Stab arbeitet und funkt um ihn herum. Der Feldbunker wird durch drei Alarmposten gedeckt, die jeweils eine schwere Waffe besitzen. Dazu kommen zwei Streifen, die das Umland nach Feinden durchkämen. Das Ziel bewegt sich nicht aus dem

Bunker und die Bunkertür wird bewacht.

Die strategische Karte ist nicht größer als 4x4. Das Kollektiv wird hinter feindlichen Linien abgesetzt und erhält weder Verstärkung, noch Versorgung. Es muss sich zum Zentrum vorarbeiten. Die Feindkräfte werden gerade zum Kartenrand mobilisiert und die größte Entdeckungsfahrer geht von Versorgungskonvois aus, die stetig Waren um den Bunker und im Bunker bewegen. Immer wieder durchfliegen Kanonenboote die Quadranten. Es ist auch möglich, den Bunker für einen Artillerie-schlag zu markieren. Dazu muss aber sichergestellt werden, dass der Angriff den Bunker zerstört und das Ziel darin ausschaltet.

Sobald das Ziel bekämpft wurde, muss sich das Kollektiv zu einem Exfiltrationspunkt am Rande der Karte begeben. Dort wartet ein getarntes Fahrzeug, um sie abzuholen. Es enttarnt sich allerdings nur, wenn das Kollektiv nicht direkt verfolgt wird oder sich in Kampfhandlungen befindet. Die Gefahr direkt nach dem Einladen abgeschossen zu werden, wäre dann zu groß.

Modifikator:

Es gibt 1W10+5 Feinde, davon bewachen zwei den Bunkereingang. Das Ziel wandert im Bunker umher, lässt sich aber nicht in dunkle Ecken locken oder ablenken. Alle verdächtigen Aktionen werden gemeldet und überprüft. Feinde patrouillieren immer mindestens in Zweiergruppen und schlagen bei Entdeckung sofort Alarm.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtsturmgewehre, Spilltergranaten, Sturmgewehre, Pz: 2, Sch: 2

Ziel: Alle Werte: 13, Bewaffnung: Photonen-schwert und Handkanone, Pz: 3, Sch: 3

Zusatzlohn:

+4 Bekanntheit und Rufprädikat Geist, wenn das Kollektiv ohne Feindkontakt entkommen konnte

Profi

Das Ziel ist eine wichtige Person in der Politik, im Militär oder eines Piratenklans. Es soll nicht nur sterben, sondern sein Tod muss als abschreckendes Exempel vor den Augen der Öffentlichkeit, seiner Armee oder Familie stattfinden. Es gilt daher ein grausames und eindrucksvolles Ableben zugleich zu inszenieren. Um jegliche Vergeltung auszuschließen.

ßen, darf es keine Spuren zum Auftragsgeben-
den oder dem Kollektiv geben. Das Ziel wird
rund um die Uhr von einem Personenschutz
begleitet. Wenn es über mehrere Zyklen ob-
serviert wird, fällt ein bestimmter Zyklusab-
lauf auf. Die Mahlzeiten werden zu einer be-
stimmten Wanne frisch gekocht zu sich ge-
nommen. Danach prüft der Personenschutz
das Umfeld und lässt mehrere, eigene Wagen
mit gleicher Farbe und getönten Scheiben vor-
fahren. Kommt der Konvoi an, wird die Um-
gebung erst wieder gesichert, bevor das Ziel
aussteigt. Bei der Arbeit läuft der Personen-
schutz Streife, während eine Alarmdrohne das
Zimmer des Ziels sichert. Innerhalb der Zy-
klen stehen immer wieder besondere Ereignisse
an, wie eine Rede, eine Parade, ein Geschäfts-
treffen oder die gemeinsame Zeit mit der Fa-
milie. Bei wichtigen Personen entfernt sich
der Personenschutz ein wenig, um geheimere
Geschäfte abzuschließen oder auch seine Frei-
zeit zu genießen.

Modifikator:

Das Ziel befindet sich in einem Gebäude mit
1W3+1 Geschossen oder auf der Brücke eines
Schiffes. Pro Geschoss gibt es doppelt so viele
Feinde wie Spieler. Alle Räume sind mit
Alarmsystemen und mit Schlössern, die die
Sicherheits-Probe (WA, GE) um -3 erschwe-
ren, gesichert. Das Wachpersonal läuft stets in
Gruppen und meldet jeden Vorfall. Das Ziel
fühlt sich sicher und läuft umher. Es wird au-
ßerhalb seines Raumes immer von einer klei-
nen Eskorte begleitet.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtsturmge-
wehre, Sturmgewehre, Pz: 1, Sch: 1

Ziel: Alle Werte: 14, Bewaffnung: Kampf-
messer, Lichtpistole, SP: 7

Zusatzlohn:

+500 AWE, +5 Bekanntheit, wenn der Tod
spektakulär inszeniert wurde

Eliminierung

Die radikale Variante militärischer Problemlö-
sung ist die vollständige Bekämpfung aller
feindlichen Ziele. Lebendig oder tot macht bei
den Vogelfreien keinen Unterschied. Sie sol-
len die harte Gerichtsbarkeit des Regens ken-
nenlernen. Als zusätzlichen Lohn darf das
Kollektiv so viel plündern, wie es will. Die
grundlegende Mechanik bei diesen Aufträgen
ist also die Kämpfe durch taktisch bedachtes

Vorgehen zu gewinnen. Die Hauptmotivation
liegt in den Schaffen eigener Kampfvorteile,
der Bewältigung der Kampfsituation und da-
nach der Plünderung der Beute.

Leicht

Eine kleine Gruppe von Kriminellen soll aus-
geschaltet werden. Ihr Lager ist bekannt und
befindet sich außerhalb von bewohntem Ge-
biet. Sie können mit allen Mittel bekämpft
werden. Es wird von ihnen nur eine Lagerfeu-
erwache aufgestellt. Wenn das Kollektiv sich
leise heranpirscht, kann es die Ziele überra-
schen. In dem Fall wird mindestens die Hälfte
der Feinde noch schlafen, wenn die ersten
Schüsse fallen. Dann werden sie sich panisch
sammeln und nach ihren Waffen suchen. So-
bald Chaos anbricht, werden die Ersten zu
fliehen beginnen.

Modifikator:

Es gibt genauso viele Feinde wie Spieler. Sie
werden abgelenkt sein und keinen Angriff er-
warten. Die Feinde haben keinen Anführen-
den.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Pistolen und
Schrotflinten, Pz: 1

Mittel

Eine radikale Miliz terrorisiert ein Kleinhabi-
tat oder das organisierte Verbrechen ist in ei-
nem Stadtgebiet zu stark geworden. Ihr Lager
ist bekannt und liegt innerhalb von bewohn-
tem Gebiet. Es darf keine Kollateralschäden
geben. Die Ziele sind etabliert und verwehren
neuen Gesichtern nicht grundlegend den Ein-
tritt. Aber sie sind verteilt. Einige erpressen
gerade Schutzgeld, andere betrinken sich oder
halten sich in ihrem Lager auf. Darin sind
keine Zivilisten gestattet, außer sie sind ge-
schäftlich dort. Bei Beschuss sammeln sich
alle möglichst schnell am Ort des Geschehens.
Dabei wird weder auf Taktik noch auf Freund-
feuer geachtet. Wenn die Anführende fällt und
nur noch die Hälfte der Feinde lebt, fliehen
diese oder ergeben sich.

Modifikator:

Es gibt so viele Feinde wie Spieler +4. Der
Feind erwartet keinen Angriff, wird aber von
einem Anführenden geleitet.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Lichtgewehre,
Schrotflinten Pz: 1,

Anführende Person: Alle Werte 12, Bewaffnung: Rauchgranaten, Sturmgewehr, Pz: 1, Sch: 1

Schwer

Die Zahlen von Abtrünnigen und Deserteuren steigen in den grausamen und rein profitmotivierten Konkurrenzkriegen stetig. Sie wissen, dass sie gejagt werden und sind stets vorsichtig. Da sie sowohl eine schlechte Werbung sind, als auch Geheimnisse tragen können, müssen sie eliminiert werden. Keiner von ihnen darf entkommen. Sie haben bisher überlebt, weil sie wachsam waren. Sie schlafen daher nie zweimal am selben Ort. Sie bleiben zusammen und halten Wachen. Ihr Ziel ist es, mit einem Schiff ins Exil zu flüchten. Es ist ihnen gleich, ob sie das als blinde Passagiere oder Diebe verrichten. Sie jagen in der Wildnis und sind schwierig aufzuspüren. Falls es zu einem Kampf kommt, kämpfen sie defensiv, bis sie entkommen können. Sie lassen ihre Kameraden nicht im Stich. Falls ihre anführende Person fällt, teilen sie sich auf und jeder versucht einzeln zu entkommen. Falls nur einer mit einem Schiff entkommt, gilt der Auftrag als gescheitert.

Modifikator:

Es gibt genauso viele Feinde wie Spieler. Der Feind erwartet einen Angriff und besitzt ein Alarmsystem, zusätzlich zu einem Wachposten. Außerdem nutzt er Schnürfallen, Tarnnetze und kann eigene Spuren, wie Rauch oder Geräusche, verbergen.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtgewehre, Splittergranaten, Sturmgewehre, Pz: 2, Sch: 2
Anführende Person: Alle Werte 13, Bewaffnung: Betäubungsgranaten, Schweres Lichtgewehr, Pz: 2, Sch: 2

Krieg

Es muss ein spezialisierter Zug, wie Pioniere, Panzerjäger oder Luftabwehrinfanterie, bekämpft werden. Im Kriegsgebiet ist jeder äußerst vorsichtig. In jedem Terrain kann gekämpft werden, Kollateralschäden sind nicht von Bedeutung. Das zu bekämpfende Ziel hat einen bestimmten Auftrag auf der strategischen Karte. Das kann die Zerstörung eines Fahrzeuges, die Einnahme einer Stellung oder die Aufklärung eines Gebietes sein. Es wird sich entsprechend des Auftrages bewegen und

handeln. Wenn es diesen erfüllt, ist der Auftrag des Kollektivs gescheitert.

Das Kriegsgebiet ist 6x6 Quadranten groß. Es gibt im Zentrum eine Frontlinie mit eigenen und feindlichen Kräften. Die Schlacht ist gerade am Toben und die Einheiten prallen aufeinander. Das Kollektiv wird an die eigene Frontlinie gefahren. Es muss sich durch die feindliche Frontlinie brechen, über Feindkommunikation oder die eigenen Truppen das Ziel aufklären und es bekämpfen. Treffen sie es im feindlichen Territorium an, bewegt sich der Zug in Marschformation. Dabei sind die einzelnen Infanteristen in einer Reihe, links und rechts jeweils um einige Meter versetzt und sichern rundum das Gebiet. Im eigenen Territorium rücken sie nur von Deckung zu Deckung vor, während die hintere Gruppe immer Feuerschutz gibt. Der Zug gibt seinen Auftrag erst auf, wenn das Kollektiv ihm zahlenmäßig überlegen ist. Für den Angriff können auch eigene Truppen mit eingeplant werden, sofern diese ihren Auftrag bereits erfüllt haben. Sie zählen zusätzlich als 1W10+3 Einheiten. Sie reduzieren die feindlichen Einheiten für das Kollektiv im Verhältnis 1:1. Im eigentlich Gefecht treten dann also nur noch die übrigen Feinde gegen das Kollektiv an. Alle anderen befinden sich im Kampf und können nicht an der Konfrontation teilnehmen. Wenn das feindliche Ziel zu stark ist, kann es daher empfehlenswert sein, die Kameraden bei ihren Aufträgen zu unterstützen, um dann ihre Hilfe zu erhalten.

Modifikator:

Es gibt 10 Feinde. Der Feind ist wachsam und in Bewegung. Bei Beschuss sucht er sofort Deckung und versucht das Kollektiv zu flankieren, während eine Gruppe immer Feuerschutz gibt. Auch beim taktischen Rückzug zieht sich immer eine Gruppe zu einer besseren Position zurück, während die andere sie durch Feuer schützt.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtsturmgewehre, Schwere Maschinengewehr, Splittergranaten, Sprenggranaten, Pz: 2, Sch: 2
Anführende Person: Alle Werte 13, Bewaffnung: Spezialwaffe (Flammenwerfer, Granatwerfer, Scharfschützengewehr), Spezialausrüstung (Aufklärungsdrohne, Deckungsschild, EMP-Granate), Pz: 3, Sch: 3

Profi

Eine professionelle Eliminierung ist immer

mit einer äußerst schwierigen Situation, wie der Geiselnahme einer glänzenden Person oder dem Treffen wichtiger Exekutivkräfte, verbunden. Das Kollektiv wird quasi als Sondereinsatzkommando eingesetzt. Es soll alle Ziele ausschalten und es darf dabei unter keinen Umständen zu Kollateralschäden kommen. Außerdem ist der Einsatz zeitlich stark beschränkt. Entweder muss das Kollektiv innerhalb von 1-2 Kampfrunden alle Ziele auf einmal ausschalten, weil ansonsten die Geiseln sterben, oder es hat insgesamt nur 1W3+2 Kampfrunden Zeit, um alle Ziele auszuschalten, da sie ansonsten fliehen. Das heißt, der Eingriff muss von den Spielern genau geplant sowie die Angriffsseiten, Ausrüstungsauswahl und Aktionen präzise ausgewählt werden. Dazu erhält das Kollektiv alle Karten, die es benötigt. Ob und wie es infiltriert, einen Sturmangriff führt oder die Situation auf eine andere Art und Weise klärt, ist ganz dem Kollektiv überlassen. Der Auftrag ist gescheitert, wenn nur eine Geisel stirbt oder nur ein Ziel fliehen kann. Der Einsatzort kann sich auch im All befinden. Wenn die Besatzung eines wichtigen Schiffes meutert und droht die Brückensoffiziere hinzurichten, wenn sie nicht frei abziehen können, muss das Kollektiv zügig das Schiff entern und zur Brücke vordringen. Es könnte hier auch einen Unterhandelnden geben, der die Ziele mit Reden und teilweiser Erfüllung von Forderungen beschäftigt, während die anderen sich ihnen annähern.

Modifikator:

Es gibt doppelt so viele Feinde wie Spieler und so viel Zivilisten gleich der Spieleranzahl. Der Feind ist vernetzt, wachsam und reagiert bei Verdacht sofort mit einer Überprüfung. Für Infiltrationsversuche hat er die Räume mit Bewegungsmeldern, Sprengfallen oder Selbstschussanlagen gesichert. Da die Feinde alle untereinander verbunden sind, wird ein Alarm ausgelöst, sobald der erste Feind fällt. Das führt in der folgenden Kampfrunde zur Tötung der Geißeln.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Splittergranaten, Sturmgewehre, Pz: 1, Sch: 1

Anführende Person: Alle Werte: 12, Bewaffnung: EMP-Granaten, Lichtgewehr, Pz: 2, Sch: 2

Zusatzlohn:

+5 Bekanntheit, wenn das Kollektiv alle Feinde in einer Kampfrunde ausschaltet.

Eskorte

Personen- oder Raumschiffsschutz zählen im Regen zu den schnellsten Verträgen. Wie bei einem Anhaltenden fragen Schiffe eine Karawane, ob sie diese begleiten dürfen. Sind es Handels- oder Zivilschiffe, werden sie meistens aus Solidarität aufgenommen. Eskorten lassen sich **pro Wegpunkt und pro Kampfschiff/Person um die 10 AWE** bezahlen. Wegpunkte werden immer bei Toren, dem Ende von Lebenslinien sowie auf Stationen oder Planeten gesetzt. Personen hingegen zahlen nach den regulären Vertragsbedingungen. Die Mechanik basiert auf eine möglichst effektive Abschirmung gegen Feinde über eine bestimmte Zeit. Dabei ist der Zufall entscheidend. Es müssen keine Feinde auftreten. Stattdessen wird pro Wegpunkt einmal auf der jeweils passenden Ereignistabelle des Systems oder Planetens gewürfelt. Dabei, um die Abnutzung von Ereignissen zu vermeiden, können alle Ereignisse, die nichts mit Piratenaktivitäten zu tun haben, ignoriert werden. Bei schwierigeren Aufträgen kann auch ein Gebiet mit Schutzmaßnahmen vorbereitet oder der Zyklusablauf einer Person zu dessen Schutz verändert werden. Vorausplanung und die taktische Positionierung in Vorbereitung einer Verteidigung sind die Hauptmotivationselemente bei diesen Aufträgen. Die eigenen Sprung- oder Fahrtkosten übernimmt die Auftraggebende, allerdings gibt es für Missionen dieser Art keine Bekanntheit. Erfahrungspunkte werden nur ausgezahlt, wenn es Kämpfe oder Ereignisse gegeben hat, die vom Kollektiv erfolgreich gelöst wurden. Ansonsten ist es schnell verdientes Geld.

Leicht

Ein kleines Handelsschiff will in das nächste System reisen, dort Waren verkaufen und wieder zurückspringen. Alternativ will eine bürgerliche Person sich nachts durch ärmere Stadtviertel begeben, um dort ein wichtiges Geschäft abzuschließen.

Ereignis auswürfeln +5:

All: Seite 571

Planetar: Seite 585

Feinde:

Wenn es zu kämpfen kommt, gibt es so viele Feinde wie Spieler(schiffe). Diese sind auf schnelles Geld aus und lassen sich mit bedrohlichen Gesten auch verjagen.

All: Seite 518

Planetar: Alle Werte: 10, Bewaffnung: Keule, Küchenmesser, Pistole

Mittel

Der Sonnenkurs, vom Glasgarten bis nach Yuba, oder eine ähnlich weite Strecke wird geflogen.

Es werden somit 8 Wegpunkte angezielt. Auf einen Planeten wiederum könnte eine Person Schutz, während eines illegalen Geschäftes oder Treffens mit dem organisierten Verbrechen, benötigen. Das Kollektiv soll hierbei vor allem dafür sorgen, dass der Geschäftspartner sich an die Abmachungen hält und sich nicht mit Gewalt die Ware nimmt.

Ereignis auswürfeln +0:

All: Seite 571

Planetar: Seite 585

Feinde:

Es gibt so viele Feinde wie Spieler. Der Feind ist wachsam und nervös. Bei jeglicher verdächtigen oder aggressiven Handlung wird er angreifen. Es besteht eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass er, nachdem das Geschäft beendet wurde, das Kollektiv überfällt, um sein Geld zurückzuholen, wenn dieses nicht einschüchternd genug wirkt. Dabei würden sie die Charaktere in einer dunklen Seitengasse/fern von anderen Schiffen plötzlich attackieren und sich auf das Geld konzentrieren. Sobald es in ihrem Besitz ist, fliehen sie damit.

Feinde:

All: 519

Planetar: Alle Werte: 11, Bewaffnung: Flinten, Schrotflinten, Pz: 1, Sch: 1

Schwer

Die UHA ist die einzig bekannte Handelsmacht, die sich bis nach Telsios wagt. Sie mag damit entfernten Kolonien helfen und Kontakte bis in die entlegensten Winkel des Universums besitzen, jedoch erleidet sie immer wieder Verluste an Schiffen und Gütern. Große Frachter mit Medizin und Baumaterialien müssen vom 3. Tor zu zwei Systemen des 7. Tores eskortiert werden. Aufgrund des hohen Risikos erhalten die Piloten 30 AWE pro Wegpunkt pro Kampfschiff.

Alternativ bereist ein Investor auf einem Planeten verschiedene Städte und Dörfer. Er bezahlt für Schutz vor Wetter, Zollbeamten und Einheimischen. Er ist 1W6+1 Zyklen unterwegs, bis die Investition erfolgreich ist. Pro

Zyklus wird einmal auf die Ereignistabelle gewürfelt. Dabei wechseln sich jeweils urbane und Umweltereignisse ab. Es treten alle Ereignisse regulär ein. Der Investor ist bequem und will versorgt werden. Rettet das Kollektiv sein Leben, zahlt er zusätzlich 250 AWE und es erhält +1 Bekanntheit.

Ereignis auswürfeln -5:

All: Seite 571

Planetar: Seite 585

Feinde:

Konkurrenten jagen den Investor und haben ein eigenes Kollektiv angeworben, um ihn auszuschalten. Sie lesen Fährten und versuchen ihn heimlich zu meucheln. Wenn es keinen anderen Weg gibt, lassen sie sich aber auch auf ein Feuergefecht ein. Dabei sind es so viele Feinde wie Spieler/schiffe auf Augenhöhe.

Feinde:

All: Seite 523

Planetar: Alle Werte: 12, Bewaffnung: Kampfmesser, Lichtsturmgewehr, Rauchgranaten, Scharfschützengewehr, Pz: 2, Sch: 2

Krieg

Kampfpiloten sollen oftmals den Himmel säubern und eigene Stellungen vor Luftangriffen schützen. Sie können jedoch auch Bomber eskortieren, bis diese ihre tödliche Ladung abgeworfen haben. Raumschlachten sind deutlich seltener, da sie viel teurer sind. In solch einem Fall sollen Jäger Torpedos und Raketen von den Großkampfschiffen fernhalten. In beiden Fällen wird eine Kampfgruppenanzahl mit 1W3+3 festgelegt. Jede Runde erscheinen 1W2+1 Ziele. Der Auftrag ist erfüllt, wenn alle Ziele bekämpft wurden oder die verbündeten Raumschiffe ihre Zielposition erreicht haben. Die Feindzahlen können schrittweise um +1, je nach Leistung des Kollektivs, erhöht werden, wenn es ansonsten zu einfach wäre. Das Scheitern tritt nach dem 4. erfolgreichen Feindangriff ein.

Auf Planeten und damit der strategischen Karte müssen anfällige Einheiten, wie Artillerie oder Versorgungsfahrzeuge, sich vier Quadranten bewegen. Die Karte ist demzufolge 4x4 Quadranten groß. Der Feind weiß um die Eskorte und wird wahrscheinlich auf direkten Weg Hinterhalte stellen oder das Gebiet vermint haben. Er kann auch mit Scheinangriffen den Weg des Kollektivs in eine be-

stimmte Richtung verändern, damit die Fahrzeuge im Schlamm versinken. Das Kollektiv muss vorher das Gebiet aufklären und gleichzeitig den Konvoi gegen eventuelle Angriffe verteidigen. Da im Krieg Eskorten bedeutsam und schwer zu gleich sind, erhält das Kollektiv die Belohnung in voller Höhe der regulären Vertragsbedingungen und damit auch die Bekanntheit.

Modifikator:

All: Siehe Flottenkampf Seite 268

Planetar: Es gibt nur einen Fahrzeugjagdzug mit 1W10+3 Feinden, die hinter die feindlichen Linien gesandt wurden. Sie jagen den Konvoi, bis sie ihn zerstört haben.

Feinde:

All: Siehe Flottenkampf Seite 268

Planetar: Alle Werte: 12, Bewaffnung: Gewehre, Vulkanwerfer, Minenwerfer, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Wenn eine glänzende Person eine Todesdrohung erhält, aber sich weder einschüchtern lässt, noch ihren Lebensstil reduzieren will, dann heuert sie Spezialisten an. Die Todesdrohung ist meist auf einen bestimmten Zyklus datiert. Die glänzende Person besitzt einen Zyklusplan, von der Landung ihres Schiffes, über eine Rede, bis hin zur abendlichen Feier. Das Kollektiv muss all diese Vorgänge überwachen und ein mögliches Attentat verhindern. Es arbeiten 1W2+1 Attentäter zusammen. Sie können eine Bombe im Schiff des Glänzenden platzieren, Gift auf der Feier verwenden oder sich mit einem Scharfschützengewehr in Position bringen. Die Taktiken lassen sich auch kombinieren. Zum Beispiel könnte ein Scharfschütze das Ziel in Panik versetzen, worauf es zu seinem Schiff flieht, indem die Bombe scharfgemacht wurde. Das Kollektiv ist ganz allein für die Sicherheit verantwortlich und muss sich daher einen Sicherheitsplan ausarbeiten, der den Glänzenden in seinen Wünschen kaum einschränkt und dennoch einen möglichen Angriff abwehrt. Der Ablauf kann sich durch spontane Entscheidungen, wie einen privaten Spaziergang mit einer schönen Person des anderen Geschlechts, plötzlich verändern. Es müssen für solche Fälle Karten existieren, damit die Spieler ihre Schutzpflicht immer wahrnehmen. Die Spielleitung sollte einige feste Karten, wie den Landeplatz, das Fest oder einen privaten Platz, und einige Karten für zufällige

Orte, wie öffentliche Plätze, Gebäudeinnerräume oder Umgebungsnatur, erschaffen. Da es sich um eine Aufgabe für Experten handelt, wird dieser Auftrag voll ausgezahlt.

Modifikator: Es ist völlig unklar, wie der Feind vorgehen wird. Die Spielleitung legt eine bis zwei Tötungsarten vor Beginn des Auftrages fest und lässt sie dann mit dem Sicherheitskonzept der Spieler kollidieren.

Feinde:

Alle Werte: 14, Bewaffnung: Frei wählbar (SM), Pz: 3, Sch: 3

Zusatzlohn: +750 AWE, +3 Bekanntheit, wenn die Attentäter lebendig gefasst werden.

Unterstützung

Militärische Unterstützung kann in vielen Formen erfolgen. Ob als Lehrende, Feldarzt oder für die Anwerbung, das Militär kennt genügend Möglichkeiten für Kollektive Geld zu verdienen. Es sind kurze und einfachere Aufträge, die weniger Feuergefechte, als mehr das Militärwesen an sich thematisieren. Die Hauptmotivation liegt daher im Ausspielen militärischer Umgangsformen und dem Erlebnis des militärischen Allzyklus.

Leicht

Die einfachste Aufgabe, das Militär zu unterstützen, ist die Anwerbung neuer Rekruten. Die meisten Welten zahlen den einfachen Soldaten wenig. Dafür hat er eine feste Arbeit, die aufgrund der unsicheren Lage auch anerkannt wird. Das Militär übernimmt in den meisten Fällen Weiterbildungen und Spezialisierungen. Wenn das Kollektiv 5 Personen überzeugt hat, dem Militär beizutreten, ist der Auftrag erfüllt. Es wird keine Bekanntheit anerkannt. Für jede weitere Person wird eine Provision von 10 AWE gezahlt. Bei unter 5 Personen wird für jede geworbene Person 25 AWE ausgezahlt. Es wird mit 1W20 siebenmal auf die untenstehende Tabelle gewürfelt. Mehr Personen lassen sich innerhalb des Auftrages nicht finden. Dabei wird nur die Kleidung und auffälliges Verhalten beschrieben. Das Kollektiv muss selbst entscheiden, ob es die Person anspricht. Lehnt es anhand der Beschreibung ab, kann noch einmal gewürfelt werden.

Eigenschaft	Effekte
1 Pazifist	Bürgerliche Kleidung. Lehnt Krieg und Militär aus Überzeugung ab.
2 Ängstlich	Schlichte Kleidung. Blickt nach unten. Reagiert erst mal nicht auf Anspracheversuche. Versucht der Situation zu entkommen. Lässt sich schnell etwas aufschwätzen
3 Aggression	Auffällige Kleidung mit Männlichkeitssymbolen. Fällt Gesprächspartner ins Wort. Spricht Antworten ohne nachzudenken aus und lässt sich sehr leicht provozieren. Ist bei allen Angeboten misstrauisch.
4 Desinteressiert	Bürgerliche Kleidung. Lässt sich nicht für den Dienst erwärmen.
5 Keine Zeit	Eiliges Laufen, berufliche Kleidung. Lässt sich nicht aufhalten.
6 Keine Meinung	Schlichte Kleidung. Person weiß nicht, was sie vom Leben erwarten soll. Zuckt oft mit den Schultern, will sich auf nichts festnageln lassen.
7 Prahlend	Extravagante Kleidung. Die Person handelt ungewöhnlich. Prüft etwa die Klingenlänge einer Waffe eines Charakters und kommentiert sie, um die Illusion zu erzeugen, dass sie Ahnung davon hat. Die Person ist egoistisch.
8 Waffennarr	Bürgerliche Kleidung. Erkennt sofort die Waffenmodelle des Kollektivs und schwärmt von anderen Modellen. Ist mit Waffen leicht zu begeistern.
9 Vernünftig	Förmliche Kleidung. Argumentiert ruhig und rational. Muss durch pragmatische Vorteile überzeugt werden.
10 Ungebildet	Schlichte bis unpassende Kleidung. Die Person weiß wenig von der Welt und kennt vor allem familiäre Strukturen. Sie will sich von dort nicht entfernen.
11 Schweigsam	Bürgerliche Kleidung. Lange Denkpausen und wenige Worte zeichnen die Person aus. Zu viel Gerede schreckt sie ab.
12 Begeistert	Militärähnliche Kleidung. Ein Glücksfall. Die Person hat sowieso vorgehabt, zur Armee zu gehen.
13 Voreilig	Bürgerliche Kleidung. Schnelles Sprechen, schnelle Urteile und schnelle Vorwürfe zeichnen diese Person aus. Sie ist außerdem ungeduldig
14 Interessiert	Bürgerliche Kleidung. Hört sich interessiert das Angebot an, muss aber noch überzeugt werden.
15 Vorurteile	Bürgerliche Kleidung. Verdammt das Militär durch unsinnige Vorurteile. Beschimpft die Charaktere als Drohnenmordende. Sie ist auf Streit aus.
16 Unsozial	Lumpen. Ein Unsichtbarer, der Drogensymptome aufweist und sich aufspielt.
17 Krank	Schutzkleidung. Kaum Konzentration auf Gesagtes. Hustet.
18 Schwatzhaft	Bürgerliche Kleidung. Eine ältere, aber noch wehrtaugliche Person, die viel zu erzählen hat und ihre Geschichten auch gern teilt.
19 Sportlich	Muskelbetonte Kleidung. Lässt sich nicht durch Körpersprache beeindrucken. Muss betört oder überzeugt werden.
20 Verrückt	Alternativer Kleidungsstil. Eventuell unter Drogeneinfluss. Redet wirr.

Mittel

Die Herstellung der Einsatzbereitschaft wird oft unterschätzt. Gerade bei Reservetruppen in der Heimat fehlen immer wieder Unteroffiziere. Dennoch liegen die Befehle für die Truppe bereits vor. Hierzu müssen die Soldaten motiviert, die Ausrüstung ausgegeben oder repariert und jeder Zug auf sein Manöver vorbereitet werden. Das Kollektiv hat 3 Zyklen Zeit, die Reservisten auf ihr Manöver zu geleiten. Sie können dazu eine Sportanlage, eine Werkstatt, ein Übungsgelände sowie die Kaserne, in der sie übernachten, nutzen. Die Spieler können sich einen Übungsplan für die 3 Zyklen, der 9 Wannen lang ist, erstellen. Für je 2 Wannen Übung darf eine Lehren-Probe (BI, IZ, CH) -4, der Malus wird pro Übung um -2 geringer, für den entsprechenden Themeninhalt durchgeführt werden. Die Reservisten können das, worin die Probe erfolgreich war. Es werden Waffen und Kampfausrüstungen bis zur Seltenheit S gestellt. Alle Waffen und alle Ausrüstung, die verwendet werden sollen, müssen ausgebildet werden. Das gilt ebenso für Bewegungsarten, Taktiken und Formationen. Die Reservisten wollen nur maximal 9 Wannen in einem Zyklus üben. Darin müssen noch Morgen- und Mitzyklusverpflegung mit eingerechnet werden. Das Kollektiv kann frei die Ausrüstung verteilen. Die Reservisten besitzen keine genauen Werte. Je nach Erfolg und Fokus des Kollektivs wird der Ausgang der Ausbildung narrativ beschrieben.

Die Reservisten sind ein bequemer Haufen, die zwar Befehle ausführen, sich dabei aber Zeit lassen. Sie sehen sich nicht als Vollzeit-Soldaten und entspringen verschiedener Altersgruppen. Sie werden sich nicht lange anschreien oder zu sportlichen Höchstleistungen treiben lassen. Für sie sind gemeinsame Umtrünke, als Teil der Kameradschaft, ebenso wichtig, wie die Lehrinhalte.

Wie das Manöver aussieht, dem sich die Reservisten stellen müssen, entscheidet sich am Morgen des dritten Zyklus. Dann gilt es, die Reservisten zu motivieren und sie für das Manöver zu mobilisieren. Beim Manöver gibt das Kollektiv Befehle, darf selbst aber nicht mitkämpfen. Pro Kampfrunde können die Charaktere einen Befehl geben, der von der Spielleitung für die Reservisten dann umgesetzt wird. Wenn sie das Szenario durchhalten, wird das Kollektiv bezahlt. Es wird aber keine Bekanntheit anerkannt.

Das Manöver wird mit 1W3 bestimmt. Drohnen stellen den Feind dar und feuern mit

Lichtwaffen, die die Rüstung des Getroffenen aufleuchten lassen, aber keinen Schaden verursachen.

1. Fahrzeug gedeckter Angriff am Mitzyklus

Ein eigenes Fahrzeug, mit einer Panzerabwehrwaffe und Nebelwerfer, fährt langsam vorwärts und bildet auf offener Wiese die einzige Deckung gegen eine schwere Waffe. Feindliche Infanterie befindet sich 500 Meter entfernt, nahe einer Waldgrenze. Das eigene Fahrzeug kann die Infanterie mit seiner Waffe nicht treffen. Das Gelände ist leicht hügelig.

2. Notextraktion bei Dämmerung

Ein Teil der Reservisten ist auf einem Hügel hinter Sandsäcken festgenagelt. Der andere Teil ist im Besitz eines Truppentransporters. Der Feind besitzt sowohl eine Anti-Fahrzeugwaffe, als auch schwere Lichtgewehre, die den ersten Teil der Reservisten unterdrücken. Das Gelände ist bis auf den zentralen Hügel eben, aber voller hohem Gras.

3. Sturmangriff und Sturmabwehr bei Nacht

Der Feind besitzt eine Sandsackbefestigung und leichte Waffen. Es ist bewaldet und er hat die Reservisten noch nicht erkannt. Die Stellung muss erobert werden, bevor die feindliche Verstärkung eintrifft. Wurde sie erobert, muss der feindliche Sturmangriff für 3 Kampfrunden abgewehrt werden. Danach schlägt Artilleriefeuer ein und der Feind zieht sich zurück.

Schwer

Selten benötigt das Militär unterstützendes Personal für komplexe Angelegenheiten, bei denen Fachpersonal benötigt wird. Falls es doch dazu kommt, kann das Kollektiv zu Hilfsausbildern erhoben werden. Wenn zum Beispiel die feierliche Vereidigung der neuen Rekruten stattfinden soll, aber der Großteil des Stabes und der Offiziere sich im Einsatz befinden, dann müssen Kollektive aushelfen. Das Kollektiv hat nur einen Zyklus Zeit die Rekruten auf ihren großen Zyklus vorzubereiten. Sie können weder marschieren, noch sich anziehen. Bei zu großen Belastungen melden sie sich krank, bei zu weichem Verhalten brauchen sie doppelt so lange für alle Aktionen. Sie sollen marschieren, militärisch grüßen und den Eid auswendig können. Dazu gehört auch, sie das Stillstehen für zwei Wannen durchhalten zu lassen, ihre Kleidung zu putzen und sie zum Essen zu führen. Es gibt keine

Zeitbegrenzung, wann Rekruten schlafen gehen. Der gesamte Zyklus steht dem Kollektiv damit offen. Allerdings erschöpfen die Rekruten ohne Pausen sehr schnell. Für je zwei Wannen Übung darf eine Lehren-Probe (BI, IZ, CH) -6, der Malus wird pro Übung um +2 geringer, für den entsprechenden Themeninhalt durchgeführt werden. Die Rekruten beherrschen das jeweilige Thema, wenn die Probe mindestens einmal erfolgreich war. Nach 8 Wannen Ausbildung sind die Rekruten kaum noch aufnahmefähig. Ab da an werden je zwei erfolgreiche Proben pro Lerninhalt benötigt. Rekruten machen alles, was ihnen gesagt wird. Wenn sie keine Eile haben, beeilen

sie sich auch nicht. Sie nutzen jede Möglichkeit zur Erholung. Bei all ihrem Handeln sind sie einigermaßen ungeschickt.

Krieg

Es werden zwei Unterstützungsaufgaben für das Kollektiv mit 1W6 ausgewürfelt. Es erhält die notwendige Ausrüstung für den jeweiligen Auftrag geliehen. Die strategische Karte kann je nach Auftragslage anders gestaltet sein. Die Aufgabengebiete müssen aber mindestens 2 Felder voneinander entfernt liegen. Es wird die volle Bekanntheit bei Erfolg anerkannt.

Auftrag	Beschreibung
1 Minenräumen	Ein bewachter Verteidigungsstreifen muss passierbar werden
2 Sanitätsdienst	Verwundete müssen stabilisiert und abtransportiert werden
3 Minen legen	Ein Verteidigungsstreifen soll gelegt werden
4 Instandsetzung	Der Antrieb eines Fahrzeuges ist beschädigt oder im Terrain festgefahren.
5 Versorgung	Eine übergroße Munitionskiste muss zu einer Einheit gebracht werden
6 Bergung	Die Überreste eines Fahrzeuges müssen geborgen und abtransportiert werden

Modifikator:

Die Feinde verhalten sich je nach Auftragslage aggressiv, defensiv oder führen Spezialoperationen durch. Feindgruppen bewegen sich in der Größe von 1W10+3 Feinden.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Gewehr, Sturmgewehre, Splittergranaten, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Niemand wird zurückgelassen. Um diese Prämisse wahr zu halten, werden Spezialeinheiten angeheuert, um 1W3+1 eingekesselte Infanteristen oder einen enttarnten Agenten aus den heißesten Kampfzonen zu exfiltrieren. Das Kollektiv wird per Sturmkapsel, die mit dem Fluchtfahrzeug über ein Kabel verbunden ist, mitten in das Geschehen geschossen. Sie müssen sich zu den eingeschlossenen Einheiten durchkämpfen, sie bei Verletzungen unter Beschuss stabilisieren und dann zur Sturmkapsel eskortieren.

Der Pilot gibt dem Einsatz lediglich 1W3+7

Kampfunden, bis er die Kapsel wieder hochzieht. Ansonsten droht er abgeschossen zu werden. Bis dahin müssen alle bei der Kapsel sein, oder der Auftrag ist gescheitert. Das Kollektiv kann sich nur für den Abwurf vorbereiten. Danach muss es innerhalb der Situation improvisieren und die korrekten Entscheidungen unter Zeitdruck treffen. Hier bietet es sich auch an, eine Echtzeitbegrenzung, wie eine Uhr, für die Kampfunden zu nutzen, um möglichst viel Druck aufzubauen. Pro Spieler stehen 30 Sekunden zur Verfügung. Ein Charakter zieht nicht, wenn die Zeit um ist und der Spieler keine Anweisungen gegeben hat. Allerdings besitzt er immer noch seine Reaktion. Es wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Es gibt doppelte so viele Feinde wie Spieler. Feinde nageln eigene Truppen fest und nutzen Scharfschützen. Alle getöteten Feinde kommen in der nächsten Runde wieder aufs Feld. Es kommen schwere Fahrzeuge zum Einsatz, die am Ende der Runde Deckungen zerstören

und das Gebiet unter Sperrfeuer legen. Diese können auch direkt den Weg blockieren, die Kapsel oder das Fluchtfahrzeug angreifen, sofern sie kein anderes Ziel haben. Die Kapsel übersteht 2 Treffer aus einer schweren Waffe. Wenn das Fluchtfahrzeug anvisiert wird, informiert der Pilot über Funk das Kollektiv darüber. Es vergeht eine Kampfrunde, bis der Schuss erfolgt. Bis dahin hat das Kollektiv die Möglichkeit, die Waffe zu bekämpfen. Ansonsten kann der Pilot mit 1W20 bei 1-5 ausweichen. Ist das Fluchtfahrzeug zerstört, wird das Kollektiv gefangengenommen.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Gewehr, Sturmgewehre, Scharfschützengewehr, Splittergranaten,

Pz: 2, Sch: 2

Zusatzlohn:

+500 AWE, +3 Bekanntheit, wenn alle überleben.

Verteidigung

Angreifende bestimmen Zeit sowie Ort und zwingen die Verteidigenden in eine reaktive Haltung. Zum Zeitpunkt des Angriffes muss ein Verteidigungsplan vorliegen und er muss

alle Eventualitäten abdecken, die die Angreifenden ausnutzen könnten. Eine gute Verteidigung ist daher deutlich schwerer zu führen als ein guter Angriff. Platzierung und Planung von Stellungen sowie ihr Test im Kampf sind die Hauptmotivationselemente dieser Art von Aufträgen.

Leicht

Junge Kolonien benötigen beim Errichten und der Bewachung ihrer Zäune oft Hilfe. Die Terrainformung beinhaltet auch das Aussetzen einer Nahrungskette. Diese entwickelt sich mitunter unkontrolliert zu Fressfeinden des Menschen. Das Kollektiv darf bis zu 8 Zaunlinien mit 3-5 Felder Länge, als leichte Deckung, aufstellen und muss eine Kleintierherde über die Nacht bewachen. Das überraschende Moment ist hierbei entscheidend. Es wird erst einmal die langweilige Streife, der Verzehr von Kaffee, verdächtige aber ungefährliche Buschbewegungen und die Handlungen von Herdetieren, wie Zutraulichkeit, Verletzung oder Krankheit, ausgespielt. Dann passiert mit einem Schlag der Angriff in der Nacht. Die Angreifenden werden mit 1W6 ausgewürfelt. Wenn in der Nacht etwas passiert, erhält das Kollektiv 150 AWE, ohne Bekanntheit, ansonsten nur 30 AWE.

Ergebnis	Angreifende	Werte
1	Nichts passiert	-
2-3	Zwei Diebe	Alle Werte 10, Bewaffnung: Kampfmesser, Pistolen, Seite 483, 479
4-5	Zwei Wölfe	5 Evolutionspunkte, Seite 329
6	Bär	10 Evolutionspunkte, Seite 329

Mittel

Die menschlichen Welten sind ausnahmslos heterogen. An Gebietsgrenzen kommt es häufig zu Überfällen. Wenn der Geheimdienst einer Welt einen solchen Angriff befürchtet, heuert er zusätzliche Söldner zur Grenzsicherung an. Das Ziel ist es, dass keine Person den Grenzstreifen überwinden darf. Es wird quer durch das Kampfgebiet eine drei Meter hohe Betonlinie, die als mittlere Deckung zählt, gezogen. Auf ihr kann gegangen werden und sie schützt dennoch vor Beschuss. Sie kann nur durch eine Kletter-Probe (BE, KR) -2 oder durch das Öffnen des Mauertores passiert werden. Es wird eine Welle von Flüchtlingen erwartet, unter denen sich Kriminelle und feindliche Agenten befinden sollen. Es darf niemand den Betonwall überqueren. Auf alle

Menschen, die die Mauer bereits überwunden haben, darf geschossen werden. Der Auftrag ist erfolgreich, wenn sich die Menschenwelle auflöst. Falls nur eine Person die Karte hinter der Mauer verlässt, gilt der Auftrag als gescheitert.

Modifikator:

Es gibt doppelt so viele Feinde wie Spieler +3. Sie schleichen sich bei Nacht gleichzeitig aus zwei Richtungen an und verteilen sich dann weiter, bis eine breite Front gleichzeitig über die Mauer klettern kann. Erst wenn sie entdeckt werden, beginnen sie zu laufen. Sobald sie mit Gewalt von der Mauer gestoßen oder sogar beschossen werden, beginnen die ersten gewalttätig zu werden. Nur die Hälfte von ihnen ist bewaffnet. Wenn diese Hälfte von

ihnen kampfunfähig ist, zieht sich der Rest zurück. Allerdings ist nicht ersichtlich, wer eine Waffe trägt und wer ein bloßer Zivilist ist. Es können sich auch Frauen und Kinder unter den Zivilisten befinden. Um seinen eigenen Ruf zu wahren, sollte das Kollektiv genau darauf achten, wie es vorgeht und auf wen es schießt.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Flinten, Schrotflinten, Sprenggranaten, Pz: 1, Sch: 1

Schwer

Wenn die Konkurrenz in Radikale investiert, sie mit Waffen beliefert und für den Kampf ausbildet, kann eine kleine, schlagkräftige Truppe entstehen. Diese greift dann ein gewünschtes Ziel auf den Planeten an. Für viel Geld wird daher um sofortige Waffenhilfe geboten. Das Kollektiv wird in den Angriff hineingeworfen. Alle Feinde sind bereits platziert und spuren gerade auf das zu schützende Unternehmensgebäude zu. Das Kollektiv muss sie, bis zum Eintreffen der Sicherheitskräfte, aufhalten. Dazu sollten sie sich eigene Verteidigungsausrüstung mitnehmen und Schlüsselpositionen besetzen. Denn der Strom an Angreifenden wird nicht nachlassen, bis die Sicherheitskräfte eingetroffen sind. Als Karte wird ein eingezäuntes Gebäude empfohlen, das an einer Straßenkreuzung oder innerhalb einer Grünanlage liegt. Wenn dieses bis zum Eintreffen der Sicherheitskräfte verteidigt wurde, ist der Auftrag erfolgreich.

Modifikator:

Es gibt so viele Feinde wie Spieler +2. Das Primärziel des Feindes ist das Gebäude. Sie werden sich nur davon ablenken lassen, wenn sie aktiv beschossen werden. Jede zweite

Runde werden Verluste beim Feind aufgefüllt. Der Feind zieht sich zurück, wenn 7 Kampfunden um sind. Es gibt keine Verteidigung, die aufgestellt werden kann. Das Gebäude besitzt: Wi: 100, Pz: 0, Sch: 0. Danach ist es zu stark beschädigt und der Auftrag gilt als gescheitert. Jedes Sprengpaket verursacht dabei 50E. Für seine Aktivierung muss sich ein Feind direkt vor dem Gebäude befinden.

Feinde:

Infanterie: Alle Werte 11, Bewaffnung: Lichtgewehre, Splittergranaten, Sprengpakete, Sturmgewehre, Pz: 1, Sch: 1

Krieg

Angriff und Verteidigung wechseln im Krieg, wie Tag und Nacht. Die Angreifenden sind gut vorbereitet, prüfen die Schwachpunkte der Verteidigung aus und greifen dann darüber massiert an. Ziel ist es, die Stellung zu halten. Dazu darf das Kollektiv 1 durchgängigen Schützengraben, als schwere Deckung, ziehen, 5 Panzersperren, als leichte Deckung, 8 Personenminen, 5 Fahrzeugminen sowie 2 Deckungsschilde platzieren. Es kann die gesamte Deckung platzieren, bevor der Angriff beginnt.

Das Kollektiv muss die Stellung gegen die angreifenden Wellen halten. Jede vierte Kampfunde treten die Effekte und Verstärkungen der neuen Welle in den Kampf ein. Die genaue Rundenzahl kann sich nach dem Entscheid der Spielleitung verändern. Das Kollektiv soll gefordert aber nicht überfordert werden. Es bietet sich an, die nächste Welle bei 25% verbleibenden Feindkräften einzusteuern. Diese sind erst besiegt, wenn das Kommandofahrzeug zerstört wurde.

Runde	Welleneffekt
1.	10 Infanteristen greift aus zwei verschiedenen Richtungen an.
ab 4.	Artilleriesperrfeuer auf die eigene Deckung. Gilt als 3 Schüsse mit einem Schwerem Mörsergeschütz. Darauf bricht ein leichter Truppentransporter durch den schwächsten Punkt der Verteidigung und lädt 5 Infanteristen aus. Fahrzeugregeln auf Seite 516.
ab 8.	Ein mittleres Kommandofahrzeug rückt unter dem Schutz 4 Elite-Infanteristen vor.

Feinde:

Infanterie:

Alle Werte 12, Bewaffnung: Minendetektor, Sprengpakete, Sturmgewehre, Splittergranaten, Pz: 2, Sch: 2

Elite-Infanterie:

Alle Werte: 14, Bewaffnung: Granatwerfer, Lichtsturmgewehr, Scharfschützengewehr, Rauchgranaten, Sprenggranaten, Pz: 3, Sch: 3

Profi

Wenn weder Angreifende noch Verteidigende siegen oder siegen können, kommt es zu einer Belagerung. Durch das Abschneiden von Versorgung und Truppen wollen die Angreifenden eine Kapitulation erzwingen, wenn sie nicht vorher die Mauern mit schwerem Feuer einreißen. Von außen werden Spezialisten angeheuert, um den Verteidigenden Zeit zu verschaffen. Die Belagerung muss verzögert werden, bis die Verstärkungstruppen eintreffen. Dies dauert 3 Zyklen. Pro Zyklus geschehen 2 Ereignisse, die den Verteidigenden schaden. Sind insgesamt 2 davon erfolgreich, ist die Belagerung verloren. Regeneriert wird nur zwischen Zyklen. Es wird nicht auf Komplika-

kationen gewürfelt. Die Spielleitung beschreibt für jeden Zyklus einen ungefähren Ablauf: wie das Essen zum Morgen, eine Besprechung zum Mitzyklus und die Einteilung zur Nachtwache. Währenddessen treten die Ereignisse ein. Es geht nicht darum, nur die Ereignisse abzuarbeiten, sondern auch ein Gefühl für die Situation des Belagerten zu schaffen. Das Kollektiv wird durch einen Agenten in die Festung geschmuggelt, der gleichzeitig der Kommandeur und Ansprechpartner für alle Bemühungen der Verteidigung sein kann. Er hat begrenzt Zugriff zu Rohstoffen, Ausrüstungen und Wegen nach draußen. Die Zyklen können bereits in der Vorbereitung ausgewürfelt werden.

Belagerungsaktion	Effekt
1 Verzögerung	Einmalig: Das Eintreffen der Verstärkung verzögert sich um 1 Zyklus.
2 Schwerer Beschuss	Unter Fahrzeugbeschuss greifen Spieleranzahl+3 Infanteristen den Mauerteil des Kollektives an. Ein schweres Fahrzeug nimmt am Angriff teil.
3 Terrordrohnen	Aus kleinen Rissen krabbeln kleine, vierbeinige Drohnen, die Toxine spritzen oder kleine Sprengkörper anbringen können. Ihr Kontrollsignal muss gefunden und gestört werden. Dazu sind das Fangen einer aktiven Drohne und der Zugriff auf sie notwendig. Es folgt eine Zugriff-Probe (BI, IN, KE, IZ) - 2, um das Signal zurückzuverfolgen und die Drohnen umzuprogrammieren. Ansonsten müssen sie einzeln aufgehalten werden.
4 Luftschlag	Die Aufklärung meldet feindliche Flugzeuge. Wenn sie nicht abgewehrt werden, werfen sie Streubomben oder Bunkerbrecher ab. Sie werden in einer Wanne eintreffen. Wenn sie nicht militärisch abgefangen werden können, müssen Störaktionen, wie brennende Reifen als Sichtabschirmung, eingesetzt werden, um den Angriff abzulenken.
5 Unfall	Eine Granate explodiert versehentlich, ein Schild fällt unverhofft aus oder eine Waffe wird abgefeuert. Es wird Alarm ausgerufen und ein Verräter aufgrund von Sabotage gesucht. Da niemand dafür verantwortlich ist, drückt die intensive Suche nach ihm auf die Stimmung der Verteidigenden.
6 Sabotage	Im Munitionsdepot oder Versorgungslager wurde eine Bombe gefunden. Das Kollektiv hat 3 Vasen Zeit, bis sie explodiert. Erst verfügbar, wenn Agenten aktiv sind. Sie kann mit einer Sprengstoff-Probe (WA, BI, IN, WI, GE) -2 entschärft werden oder wird bewegt. Sie besitzt L: 15
7 Krankheit	Eine Krankheit geht in der Festung um, schwächt die Moral und sorgt, ohne medizinische Hilfe für Verluste. Moral: -4
8 Verräter	Ein Verräter öffnet das Haupttor und beschädigt den Mechanismus. Das führt zu einem Sturmangriff, der erst endet, wenn der Mechanismus repariert wurde. Bis dahin werden gefallene Feinde in der nächsten Kampfrunde automatisch ersetzt. Erst verfügbar, wenn Agenten aktiv sind.
9 Erschütterung	Ein Erdbeben bricht los und droht alles einstürzen zu lassen. Risse tun sich auf. Das Kollektiv muss durch die Spalten in den Untergrund und hat 10 Kampfrunden Zeit das Erschütterungsgerät zu zerstören. Es wird von 5 Infanteristen verteidigt. Das Gerät selbst besitzt Wi: 45. Wenn es zerstört wird, bricht der Tunnel Schritt für Schritt ein.

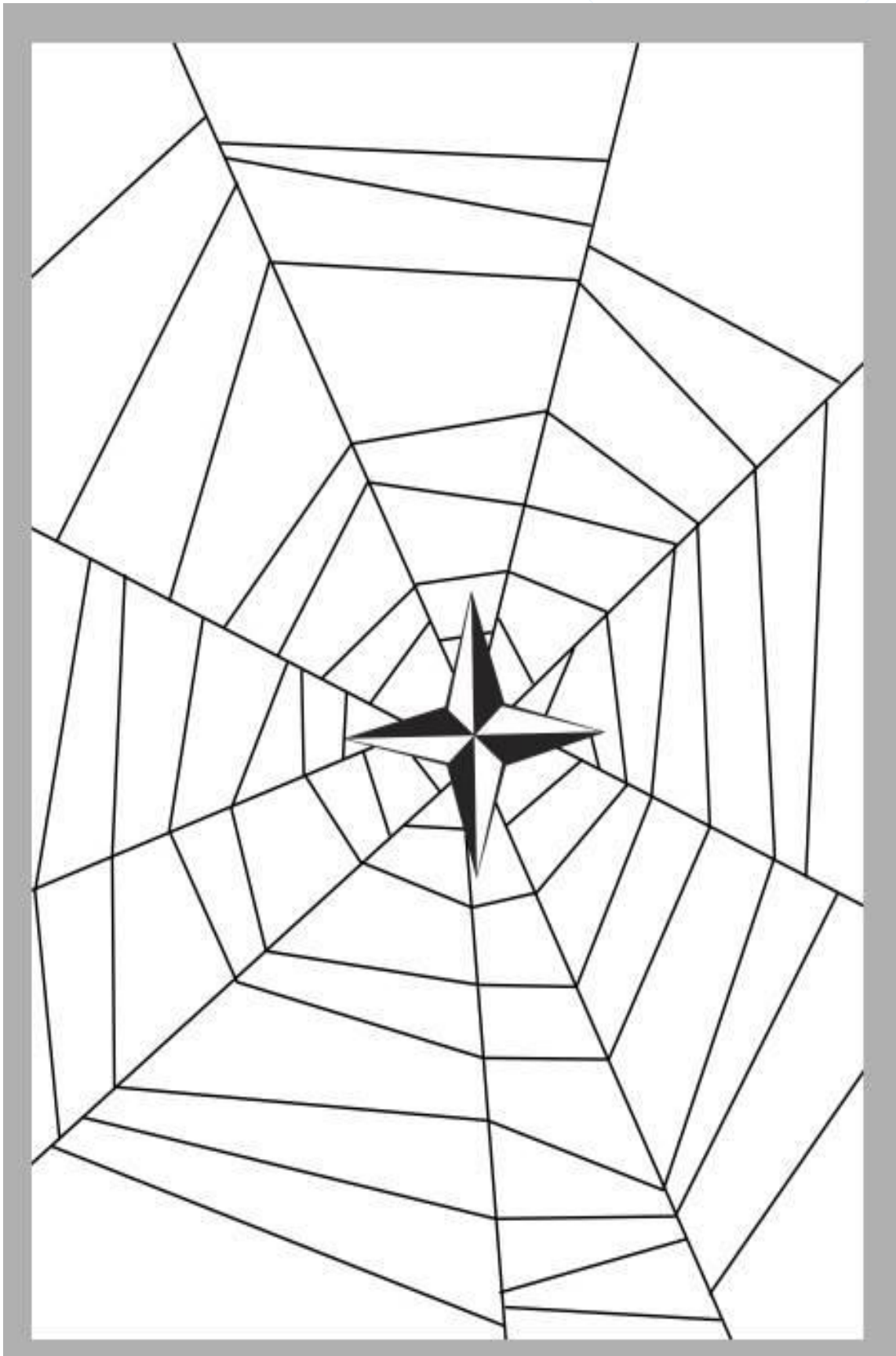
Belagerungsaktion	Effekt
10 Klimaangriff	Wetterkontrolle lässt eiskalten Regen, zerrenden Wind oder drückende Hitze entstehen. Waffen müssen danach gewartet werden. Das entzieht die Hälfte aller Ausdauer, schwächt die Moral der Truppen und die eigene um -2.
11 Massierung	Der Feind sammelt sich. Im nächsten Zyklus führt er 3 Aktionen durch und bei Kämpfen nutzt er nun immer +3 Infanteristen mehr.
12 Täuschung	Die Belagerung ist beendet, der Feind zieht sich zurück. Der Lohn wird ausgezahlt. Verlässt das Kollektiv nun das Gebiet, gilt die Belagerung als erfolgreich und der Lohn wird zurücküberwiesen.
13 Kommandoeinheit auf der Mauer	5 Elite-Infanteristen haben sich in einer Nachtmission auf die Mauer begeben und versuchen nun das Torhaus zu erobern. Alle Werte: 14, Gedämpfte Sturmgewehre, Photonschwerter, Sprengpaket, Nachtsichtgeräte, Seilpistolen, Pz: 3, Sch: 3
14 Orbitalschlag	1W6: 1-2 Bresche in der Mauer, 3-4 Daneben, nichts geschieht, 5-6 Eigene Verluste, was den Angreifenden einen Zyklus kostet. Wenn Agenten aktiv sind, wird eine -2 auf das Würfel-Ergebnis gerechnet.
15 Tunnel	Inmitten der Festung bohrt sich ein Grabpanzer hervor und lädt 10 Infanteristen aus. Es kommt jede Runde 1 Feind Nachschub, wenn der Tunnel nicht zum Einsturz gebracht wird. Ohne Sensoren sind die Verteidigenden überrascht. Es handelt sich beim Grabpanzer um ein leichtes Fahrzeug. Der Tunnel kann durch eine gezielte Explosion zerstört werden.
16 Sturmangriff	Der Feind setzt alles daran die Festung zu erobern. Er greift die Seite des Kollektivs mit 1W3+5 Infanteristen an. Das Kollektiv kann 10 Personenminen, 1 Linie Stacheldraht und 1 Linie Betonwall, der als schwere Deckung gilt und zusätzlich Sch: +2 gibt, platzieren.
17 Zermürbung	Siehe Kriegskomplikationen, Die Moral der Verteidiger muss wiederhergestellt werden. Pro Zyklus permanenter Moralverlust von jeweils -2.
18 Versorgungsknappeheit	Die Rationen gehen zur Neige. Wenn keine neue Verpflegung besorgt wird, muss nur noch ein Ereignis für den Feind erfolgreich sein.
19 Agenten	Agenten konnten die Festung infiltrieren. Sie geben Informationen weiter und markieren Ziele. Der Feind wird jetzt immer die wirkungsvollsten Aktionen wählen. Nur noch die erste Aktion pro Zyklus wird ausgewürfelt, die zweite wird von der Spielleitung bestimmt. Massenvernichtungswaffen werden ab diesem Zeitpunkt ausgeschlossen. Gilt nicht als erfolgreiches Ereignis für den Feind.
20 Massenvernichtungswaffe	Es wird die namensgleiche Kriegskomplikation auf Seite 757 ausgeführt. Muss bestätigt werden.

Feinde:

Infanterie: Alle Werte 12, Bewaffnung: Minendetektor, Sprengpakete, Sturmgewehre, Seilpistolen, Pz: 2, Sch: 2

Zusatzlohn:

Ist kein Ereignis der Belagerer erfolgreich, erhält das Kollektiv 50% mehr AWE.



„Dort werden sie bauen. In den Leichnahmen der Bäume werden sie sich einsperren. Feuer und Wind werden sie in ihrem gefühllosen Stein gefangen nehmen. Sie werden alle verbunden und doch einsam sein. Ihre Stadt wird sich erheben: das kantige Spinnennetz, Unform der Natur, ihr zersplitterter Spiegel und sie werden es Zivilisation nennen.“ – Argäische Erblühte

Zivil

Der zivile Bereich umfasst die meisten, alltäglichen Dienstleistungen vom Schneiden der Haare, der Bewirtung bis zur Alleinunterhaltung. Die arbeitende Mittelschicht stellt hier ihre Erzeugnisse und Leistung zur Verfügung. Es ist auch ein Markt für Selbstständige. Zivile Aufträge bringen dem Kollektiv weniger Geld, Erfahrung und Bekanntheit. Sie sind dafür allerdings auch deutlich einfacher zu lösen und ungefährlich. Wenn die Spieler Lust auf Ambiente und Wirtschaftsrollenspiel haben, dann bieten sich die zivilen Aufträge an. Einerseits können sie ihre Selbstständigkeit und ihren Beruf ausspielen, andererseits eröffnen sich dem Kollektiv neue Kontakte. Zivile Aufträge können eine erfrischende und einfache Abwechslung zum Abenteuerallzyklus darstellen. Spieler, die zeitlich nicht an Spielsitzungen teilnehmen können, können ihren Charakter auch zivil arbeiten lassen, um so trotzdem ein wenig Geld zu verdienen. Das ist näher unter der folgenden Auftragskategorie Beruf erklärt.

Beruf

Diese Auftragskategorie wird erst dann nutzbar, wenn einer der Charaktere einen Beruf ausführt. Neben den vielen Sofort-Einsätzen für bestimmte Aufgaben, können am schwarzen Brett auch Stellenangebote für die verschiedensten Berufe aushängen. Die Stellen können, von der Aushilfe für eine Hochzeit bis hin zu einer Festanstellung in einem Unternehmen, alles umfassen. Sie sind demzufolge geeignet, um Wartezeiten von langen Flügen zu überbrücken, die Abwesenheit eines Spielers lukrativ zu machen oder einfach Zeit für bestimmte Tätigkeiten, wie das Basteln, verstreichen zu lassen, ohne von den laufenden Kosten ruiniert zu werden.

Leicht

Es wird eine Aushilfe für 1 Zyklus benötigt. Die jeweiligen Charaktere führen, je nach ihrem Beruf, eine Beruf-Probe mit 3 Attributen durch. Für jeden Erfolg erhalten sie 5 AWE. Die Probe wird durch das Ausspielen der jeweiligen Arbeitsschritte, nach Entscheid der Spielleitung, erleichtert.

Mittel

Ein mittelständisches Unternehmen sucht Angestellte für Kurzarbeit. Diese dauert 1W3 Dekaden. Um eingestellt zu werden, wird,

nach dem Senden eines erfolgreichen Bewerbungsanschreibens, ein Bewerbungsgespräch über eine Holo-Verbindung geführt. Hier müssen sich die Charaktere von ihrer besten Seite zeigen und eine Fertigkeitenprüfung bestehen. Pro Dekade verrichtete Arbeit erhält ein Charakter 200 AWE. Er muss dazu pro Zyklus eine Beruf-Probe mit mindestens 3 Attributen durchführen. Für jeden Misserfolg werden -20 AWE vom Gehalt abgezogen. Je nach Beschreibung, wie die Arbeit verrichtet wird, erhält der Charakter auf die Probe Boni oder Mali. Werden alle 10 Zyklen durchgearbeitet, erhält der Charaktere eine 50% Gehaltsprämie.

Schwer

Ein angesehenes Unternehmen benötigt Fachkräfte und will diese über längere Zeit halten. Es bietet ein Langzeitvertrag für eine Hekade an. Eine Personalabteilung wird über eine entsprechende Eignung entscheiden und fordert eine beeindruckende Präsentation der persönlichen Qualifizierung und ein eigenes Projekt als Bewerbung. Gelingt das, muss der Charakter zwischen den Spielsitzungen und bei jeder Reisepause eine Beruf-Probe durchführen. Nur wenn keine von ihnen scheitert, erhält der Charakter nach einer Hekade 6000 AWE, +10 Erfahrung und +5 Bekanntheit. Für jede gescheiterte Probe verringern sich alle Arten des Lohns um 10%. Nach jeder Dekade erhält der Charakter eine 5% Prämie, die sich bis zu 50% nach einer Hekade stapeln kann.

Krieg

In Kriegsgebieten kann keiner regulären, zivilen Arbeit nachgegangen werden.

Profi

Bei aufstrebenden und jungen Glänzenden kommt es manchmal vor, das exquisite Modeberaternde, Friseure oder Angestellte erster Güte gesucht werden, die, neben einer herausragenden Fachkenntnis von mindestens 10, auch über Persönlichkeit und das gewisse Etwas verfügen. Der Charakter muss den Glänzenden mit einem Meisterwerk seines Handwerks beeindrucken. Während der Präsentation muss der Glänzende mit Charme unterhalten werden. Erst dann wird der Charakter für einen einzigen Auftrag eingestellt. Wenn der Charakter eine einzigartige Idee mit mindestens 7 Erfolgen umsetzen kann, wird er nach Vertragsbedingungen bezahlt und erhält außerdem den Glänzenden als Kontakt.

Botengang

Es ist eine einfache aber verantwortungsvolle Aufgabe. Eine Information oder ein Gegenstand soll zu einer bestimmten Person oder zu einem bestimmten Ort gebracht werden. Oftmals ist der Inhalt streng vertraulich, wodurch den üblichen Transport und Übertragungsmitteln nicht vertraut wird. Es wird vom Kollektiv erwartet, den Auftrag schnell und ohne Neugier durchzuführen. Hauptsächlich drehen sich die Mechanismen um Schnelligkeit, Zeitbegrenzung und bei höheren Schwierigkeitsgraden auch um Verfolgungen sowie den Kampf mit der eigenen Neugier.

Leicht

Innerhalb eines dünn besiedelten Planeten soll eine Funkantenne, Ersatzteile oder Medikamente zu einer nahen Siedlung gebracht werden. Es gilt dabei die Wildnis des Planeten zu überwinden. Ein Fußmarsch dauert um die 8 Wannen und kann sich durch die Witterung und das Terrain weiter verzögern. Es werden 2 Ereignisse der Wildnis ausgewürfelt, um den Weg zu beschreiben. Es wird erwartet, dass die Ware innerhalb eines halben Zyklus ankommt. Die Ware besitzt: L: 20 und wird über eine schiebbare Radplattform transportiert. Als Belohnung darf das Kollektiv Handelswaren, die von dem Planeten angeboten werden, im Wert bis zu 250 AWE aufladen.

Mittel

Ein Berufstransporter ist ausgefallen und die Fabriken erwarten eine zügige Anlieferung. Es sind, von einem nahen Tagebau, Rohmaterialien abzuholen. Dabei werden 5 LE schwer verstaubare Rollgüter eingeladen. Ohne korrekte Befestigung rutschen sie durch das Schiff. Danach sind sie schnellstmöglich zu einer Industrieanlage auf der anderen Seite des Planeten zu bringen. In der Luftlinie ohne Gegenverkehr dauert die Fahrt 3 Wannen. Der öffentliche Verkehr und diverse Geschwindigkeitsbeschränkungen machen die maximale Zeitvorgabe unmöglich einzuhalten.

Nur durch Piloten-Proben, um Luftverkehr ohne Unfall zu überholen oder um den Sicherheitskräften bei Geschwindigkeitsübertretung durch das Abtauchen unterhalb des Radars zu entkommen sowie die Nutzung von Abkürzungen, ist ein Erreichen der Fabrik möglich. Es kann also das gesamte Spektrum vom futuristischen Straßenverkehr, mit komprimierten Verkehrswegen, holografischen Wegpunkten,

Umleitungsschiffen und Sicherheitsdrohnen dargestellt werden. Auch bekannte, irdische Ärgernisse, wie Passanten die nur auf ihren Diskus schauen und über die Straße gehen, langsame und schwere Lastkraftfahrzeuge oder Schweberadfahrende können mit eingebaut werden. Es ist die Provokation und die Herausforderung des Normalen, welches diesen Auftrag interessant machen kann. Pro halber Wanne kann 1 Ereignis geschehen. Wenn es zweimal aufgehalten wird, ist der Auftrag gescheitert. Als Lohn erhält das Kollektiv bei einem Markt des Systems eigener Wahl 20% Rabatt auf alle Waren.

Schwer

Manchmal heuern zwielichtige Personen Kollektive von außen an, um eine Nachricht zu überbringen, ohne dass sie direkt damit in Verbindung gebracht werden können. Ungesehen von Polizeieinheiten soll ein bedrohliches Symbol der Warnung im Bett des Opfers platziert werden, während dieses schläft. Es darf nicht aufwachen und soll sich absolut schutzlos fühlen. Es laufen überall Menschen umher und die Nachbarn sind hellhörig oder rufen schnell die Polizei. Es darf keine Zeugen geben. Wie das Kollektiv die Botschaft überbringt, ist ihnen überlassen. Die Polizei, wird mit allen Werten 12 und Ermittlung 7, eine Ermittlung-Probe (WA, IZ), erschwert um die Spurenverwischung des Kollektivs durchzuführen. Sind keine Spuren zum Auftraggebenden vorhanden, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Krieg

Eine Armee hat in der Regel keinen Bedarf für Hilfe in der Informationsübertragung. Jedoch ist ein Oberkommando immer an den Befehlen des Feindes interessiert. Das Kollektiv erhält den Auftrag diese abzufangen und zum Hauptquartier zu bringen. Dazu wird dem Kollektiv über eine zivile Stelle in eine feindliche Armee eingeschleust und für sie wird ein Entschlüsselungsgerät zum Abholen platziert. Sie müssen sich in direkter Nähe zum Befehlsempfängenden aufhalten und können dann Zugang zu den Befehlen erhalten. Oder sie schaffen es, durch ihre Arbeit, Chaos zu stiften und bergen die Informationen an den Computern vor Ort. Es gibt keine strategische Karte oder Komplikationen. Das Kollektiv ist als unterstützendes Zivilpersonal, ohne Ausrüstung, vor Ort und es wird auf ihre Arbeit sowie ihr Verhalten geachtet. Sicherheitsbe-

reiche sind ihnen untersagt. Sobald die Nachricht übermittelt wurde, wird es nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Das Kollektiv wird mit zwei Soldaten überwacht. Kameras nehmen die Korridore auf und die Kommandantur ist durch ein Schlüsselskartensystem gesichert. Ohne einen arbeitstechnischen Grund gelangt das Kollektiv nicht hinein. Sobald der Feind bemerkt, dass die Informationen gestohlen wurden, werden alle Flüge gesperrt und das Kollektiv ist auf sich selbst gestellt.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtsturmgewehre, Splittergranaten, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Das Kollektiv wird damit beauftragt, jemanden einen Gegenstand zu überbringen, der nicht aufzufinden ist. Das kann das uneheliche

Erbe eines Glänzenden, erschreckende Beweise als Druckmittel oder das Wiederfinden einer, durch den Krieg zerstreuten, Familie darstellen. Es gibt lediglich einen Anfangshinweis, der zu einem anderen Hinweis führt. Die Kette ist 3 Hinweise lang und erst am Ende wird der Aufenthaltsort der Person klar. Es wird mit jedem neuen Hinweis ein Tor und ein System ausgewürfelt, indem er sich befindet. Hinweise führen immer zu Orten oder Personen, sie geben keine Auskunft über die Art des neuen Hinweises. Dieser muss erst unter vielen nutzlosen Hinweisen von den Charakteren filtriert werden. Dabei entsteht eine Geschichte aus Gründen, Hindernissen und Idealen des Gesuchten. Zuerst werden die Hinweise ausgewürfelt, dann die Geschichte dazu erschaffen und in den Hinweis eingebaut. Das Objekt könnte in den richtigen Händen mehr wert sein, als die Auftragsbelohnung. Es wird nach den regulären Vertragsbedingungen gezahlt.

Hinweis	Effekt
1: Brief	Es gibt ein Schriftstück, indem die gesuchte Person erwähnt wird. Es in einem Archiv oder bei einer Privatperson gelagert. Sobald das Kollektiv den Besitzenden zur Herausgabe überzeugt hat, muss es den Brief analysieren. Er kann ein Abschiedsbrief sein, in dessen Briefkopf eine genannte Person oder ein Absendeort steht. Es kann auch eine, mit unsichtbarer Tinte gezeichnete, Erinnerungsnotiz sein. Darin kann ein Reim oder ein Akronym vorkommen, dass weiterführt.
2: Bild	In einem Speicher, Gemälderahmen oder Fotoalbum taucht die gesuchte Person auf. Auf dem Bild selbst ist eine andere Person, ein Ort oder entzifferbare Symbole, wie Kennzeichen oder ein Straßenschild mit markanten Namen, zu erkennen. Allein die Beschreibung des Hintergrundes lässt auf einen bestimmten Planeten schließen.
3: Gegenstand	Ein bekannter Gegenstand führt die Spur weiter. Entweder ist es eine regionale Ware, die nur einer Fabrik entstammt, oder ein einzigartiges Kunstgut, dessen Sammelnde bekannt sind. Es kann sich auch um Armeestiefel einer speziellen Einheit einer bestimmten Armee handeln. Der Gegenstand kann eindeutig, etwas oder jemanden zugeordnet werden, wenn eine Fabrikastnummer oder sein Ursprung gefunden wird.
4: Ton	In einer Aufnahme, einem Gespräch oder bei einem bestimmten Musikstück kann eine Verbindung mit der gesuchten Person hergestellt werden. Aufgrund des Akzentes, genutzter Wörter oder des Musikstils kann nach einem neuen Ort gesucht werden.
5: Zahlen	Das Kollektiv findet eine verschmierte Notiz aus Zahlen, einen gespeicherten Eintrag von Koordinaten oder ein Passwort für eine geschützte Datei. Die Zahlen stellen bei richtiger Interpretation Koordinaten, eine Straßennummer oder Kennzeichen dar.
6: Zeuge	Ein Mensch hinterlässt immer Spuren in seinem Leben. Die besten Spuren sind dabei andere Menschen, die ihn kennen. Sie können Auskunft über seine Lebensgeschichte, seine Ziele und den letzten bekannten Aufenthalt geben, wenn sie über die gesuchte Person überhaupt sprechen möchten.

Handel

Jeder handelt im Regen mit jedem. Immer gilt es, exotische oder lebenswichtige Waren zu erwerben oder aus ihnen Mehrwert zu schlagen. Im Regen gehört das Feilschen sogar zum guten Ton. Manche Regierungen existieren allein für die Regulierung des Handels. In diesen Aufträgen geht es vor allem um Kauf und Verkauf von Waren. Das Wissen um profitable Handelsstrecken, Warenpreise und das Feilschen stehen im Zentrum der Aufträge. Es geht darum, mit einer Ware durch kluge Marktplatzierung bei minimalen Reisekosten Mehrwert zu gewinnen.

Leicht

Ein Primärproduzent hat einen Warenüberschuss erwirtschaftet, seine Abnehmenden kaufen aber nichts mehr an. Er sucht daher Reisende, um auch mit dem Überschuss noch etwas Geld zu verdienen. Das Kollektiv erhält 6 LE des billigsten, produzierbaren Produktes des Systems und soll sie innerhalb des Zyklus verkaufen. Es erhält 50% des Gewinns.

Mittel

Ein Kleinunternehmen sucht Handelnde für den alltäglichen Verkauf. Es wird mit 1W6 gewürfelt. Das Kollektiv erhält 3x6 LE von:

- 1 Agrarprodukte
- 2 Energie
- 3 Ersatzteile
- 4 Oxygene Gase
- 5 Terrainformungsgase
- 6 Wasser

Es soll diese innerhalb der nächsten 2 Zyklen gewinnbringend verkaufen. Nach Ablauf der Zeit werden ihnen, nach Ga-Ki-Ri-Preisen und 20% Rabatt, das Geld für die Ware abgezogen. Den Rest kann das Kollektiv als Gewinn behalten.

Schwer

Ein Handelsunternehmen stellt 2000 AWE zur Verfügung, damit sich das Kollektiv eigene Güter kaufen und teurer verkaufen kann. Üblicherweise wird eine Sicherheit hinterlegt oder die Transaktion polizeilich beobachtet, damit keine Kriminellen das Unternehmen ausnutzen können. Das Kollektiv darf jeden Mehrwert, abzüglich von 2500 AWE, nach 1 Zyklus behalten. Bleiben nach dem Abzug mindestens 1000 AWE Mehrwert übrig, wird ihnen die Bekanntheit der regulären Vertragsbedingungen anerkannt.

Krieg

Unternehmen profitierend von allen Seiten, die am Krieg beteiligt sind. Doch die Lieferungen sind schwierig. Piraten, die Kosme oder zahlungsunwillige Kriegsparteien lauern auf den Strecken. Das Kollektiv erhält 18 LE Militärkomponenten und soll mit verschiedenen Kriegsparteien um das beste Angebot feilschen. Das Kollektiv darf jeden Mehrwert, abzüglich von 1000 AWE, behalten. Es muss zu den jeweiligen Krisenherden fliegen und mit Konfliktparteien verhandeln. Es wird ein 1W6 gewürfelt. Drei Parteien sind maximal erreichbar, Dopplungen werden ignoriert. Pro Flug zu einer Partei wird ein Ereignis des Kriegsgebietes ausgewürfelt, denn die Ladung lockt alle Konfliktkräfte an.

Konfliktpartei	Verhalten & Preis
1 Kolonisten	Verzweifelt. Sie zahlen das Doppelte der Ga-Ki-Ri-Preise für alles. Dafür muss die Fracht ins Kriegsgebiet auf den Planeten geliefert werden. Feindliche Interventionen sind auf der 6x4 strategischen Karte möglich. Durch Feindkräfte im Gebiet muss die Siedlung der Kolonisten erst gefunden werden. Es wird eine Kriegskomplikation ausgewürfelt.
2 Kosme	Feindlich. Die Kosme unterbricht die Kontaktsuche. Sie hat auf den Kanal zugegriffen und verlangt eine genaue Angabe zur Fracht und zum Ziel, ansonsten werden 2 Jäger, 1 Bomber und 1 Korvette entsandt. Treffen sie ein, werden die Fracht und Besatzung in Gewahrsam genommen. Ihnen kann mit vielen Mühen entkommen werden.
3 Seele	Desinteressiert. Sie nennen einen festen Preis von 110 AWE pro LE. Wenn ihr Interesse, durch Notlagen oder Sonderangebote geweckt wurde, kann der Preis, maximal bis 150 AWE pro LE hoch gehandelt werden. Die Lieferung ist orbital. Sie kaufen bis 10 LE.

Konfliktpartei	Verhalten & Preis
4 Regierungsstellvertretende	Vorsichtig. Sie vergewissern sich, dass die Ladung echt ist und fordern eine Sicherheit, um nicht in eine Falle gelockt zu werden. Ist das erbracht, beginnen sie bei 140 AWE und verhandeln bis 180 AWE pro LE mit einem Bonus von 1000 AWE, wenn die Fracht unauffällig an eines ihrer Schiffe übergeben wird. Das schließt aus, dass sich die Schiffe treffen oder gar berühren. Sie kaufen bis zu 5 LE.
5 Unternehmen	Interessiert. Die Unternehmen geben sich desinteressiert und versuchen das Angebot bis auf 90 AWE pro LE runter zu feilschen. Sie drohen immer wieder damit, die Verhandlungen zu beenden oder das Material billiger einzukaufen. Sie drängen auf einen Vertragsabschluss und können bei überzeugenden, rationalen Argumenten bis auf 200 AWE pro LE hoch gehandelt werden. Die Fracht muss auf den Planeten geliefert werden. Die strategische Karte ist 4x4 groß und es befinden sich feindliche Kräfte im Gebiet. Der Landepunkt ist bekannt und befestigt. Eine Kriegskomplikation wird anstatt eines Ereignisses ausgewürfelt. Sie kaufen 10 LE.
6 Unabhängige	Es wird nochmals 1W6 gewürfelt: 1 Verlogen. Piraten, die sich als Klanvertretung ausgeben und den Frachter überfallen, sobald dieser sie erreicht. Es wird das Ereignis Piratenüberfall ausgelöst. Sie bieten schnell 150 AWE pro LE mit 200 AWE als Grenze. 2-3 Ordentliches Angebot. Ein Frachterkapitän würde, als gerechten Handeln, 2000 AWE für die gesamte Ladung anbieten. 4-6 Interessiert. Kleinunternehmen akzeptieren ohne zu Feilschen bis zu 140 AWE pro LE und lassen sich bis zu 170 AWE pro LE hoch feilschen. Die Lieferung ist von Schiff zu Schiff zu übergeben. Es wird ein Kriegsereignis ausgewürfelt. Sie kaufen bis zu 5 LE.

Profi

Alte Handelnde können oder wollen irgendwann nicht mehr das All bereisen. Sie versuchen alles an Beständen zu verkaufen, um sich einen ruhigen Lebensabend zu sichern. Das Kollektiv erhält ein kleines Frachtschiff mit 36 LE Kapazität und sechs 1W3 LE großer Mengen zufällig ausgewürfelter Handelswaren, die nach Ga-Ki-Ri-Preisen pro LE nicht teurer als 155 AWE pro LE sein dürf. Die Zielvereinbarung ist 4000 AWE innerhalb von 3 Zyklen zu erwirtschaften. Bei Erfolg behält das Kollektiv das Schiff oder darf es verkaufen.

Zusatzlohn:

Das Kollektiv erhält das Rufprädikat Meisterhaft Handelnde, wenn es einen Mehrwert von 6000 AWE erwirtschaftet hat. Das Geld bleibt dennoch bei den Auftraggebern. Dafür erhält das Kollektiv 4 weitere Frachträume.

Transport

Das Transportgewerbe gehört zu den größten Gewerben des bekannten Universums. Zu jederzeit muss an jedem Ort eine Person woanders hin. Viele Personen, besonders in den Wolken, besitzen keinen Pilotenschein oder wollen sich das hohe Risiko eines Fluges in den Regen nicht aussetzen. Andererseits werden sie von den Wundern des Regens angezogen und wollen sie mit Komfort erblicken. Personentransport macht den Komfortwert des Schiffes und dessen Innenleben zum Zentrum des Spiels. Das Kollektiv übernimmt die Verantwortung und Verpflegung über einzelne oder eine Gruppe von Reisenden. In jedem System kann anhand des Ereignisses aber spätestens zu den Mahlzeiten eine kleine Reiseszene ausgespielt werden. Nur glückliche Passagiere sind zahlende Passagiere. Ausgesuchte Schauspiele in Systemen erhöhen den Komfort-Wert jeweils um 1.

Leicht

Eine Person oder eine kleine Familie wünscht ihre Verwandten im Nachbarsystem zu besuchen, oder zu einem Geschäftstermin zu kommen. Sie ertragen minimal Komfort 0 und sehen die Reise eher als Mitfahrgelegenheit. Sie bezahlen die Torkosten und zusätzlich 20 AWE, wenn sie das Ziel im Nachbarsystem auf direktem Weg erreichen.

Mittel

Ein Kleinunternehmen wünscht einen Warentransport von 6 LE in ein benachbartes Tor, oder eine Privatperson will eine entspannende Reise zu einem benachbarten Tor unternehmen. Das Unternehmen erwartet, dass die Lieferung innerhalb von 2 Wannen durchgeführt

ist. Die Privatperson erwartet mindestens Komfort: 3. Bei Erfolg werden 100 AWE gezahlt.

Schwer

Es werden 2 benachbarte Systeme bis zur Torzahl 4 ausgewürfelt. Eine Reisegruppe aus 1W6+3 Personen erwartet einen Komfortwert von mindestens 5. Sie will eine kleine Führung über die Reiseziele, ausgewogene Ernährung und eine freundliche Reisebegleitung. Wird dies erfüllt, ist jede Person bereit 10 AWE pro Komfortpunkt, bis maximal 80 AWE, zu zahlen und dem Kollektiv wird +3 Bekanntheit anerkannt. Aller 3 Passagiere wird auf der folgenden Tabelle gewürfelt, um sie zu bestimmen:

Gruppenart	Effekte
1 Arbeitende	Arbeiter haben meistens wenig Geld und sind sehr sparsam. Sie geben sich schon mit Komfort 2 zufrieden. Wenn sie mehr bezahlen, dann fordern sie aber auch Qualität.
2 Familie	Familien lieben gemeinsame Aktivitäten. Oft sind die Kinder jung und rennen durch die Flure oder machen Unsinn. Besonders Kleinkinder schreien häufig und stören so alle anderen Fluggäste.
3 Hohes Alter	Menschen hohen Alters besitzen Manieren und wissen die kleinen Dinge zu schätzen. Sie sind zuvorkommend und machen alles langsamer als andere. Sie beschwerten sich sehr schnell, speziell über Kleinigkeiten. Dann meinen sie meistens Recht zu besitzen und streiten lange und ausführlich. Außerdem ist die Möglichkeit medizinischer Versorgung bei ihnen sehr wichtig.
4 Pärchen	Untrennbar erleben sie alle Momente der Reise zusammen. Sie brauchen wenig andere Ablenkung, als einander. Das kann zu den Bettzeiten andere Reisende stören, besonders Eltern. Sie geben aufeinander acht.
5 Ungewöhnlich	Seltener kommen Personen mit Stigmata, wie die Kinder Argäa's oder Menschen aus Nocteria, an Bord. Sie verhalten sich vor allem anders und werden von allen auch so gesehen und behandelt.
6 Zwielfichtig	Die Personen scheinen nervös zu sein oder grimmig zu schweigen. Es ist unklar, was sie auf dem Schiff wollen. Es kann jedoch das Kollektiv in Gefahr bringen.

Krieg

Schlachten entscheiden Kriege und Soldaten tragen Schlachten aus. Um diese an die Front oder auf den Planeten zu transportieren, reichen nicht immer die vorhandenen, militärischen Transportmittel aus. Soldaten ist der Komfortwert egal. Schutz hat hier die oberste Priorität.

Denn für den Feind gibt es kaum ein geeigneteres Ziel, als ungeschützte Nachschubtransporter anzugreifen. Es werden 2 Missionen ausgewürfelt. Erfüllt das Kollektiv beide, wird es nach den regulären Vertragsbedingungen ausgezahlt. Erfüllt es nur eine Mission, erhält es lediglich die Hälfte des Lohns.

Transportmission	Effekt
1 Angriffsmission	Ein Zug aus 20 Soldaten führt eine Angriffsmission aus. Das Kollektiv transportiert den ersten Schlag gegen eine Stellung und lässt die Soldaten abseilen. 10 Feinde mit 3 schweren Waffen schießen auf sie. Nach dem sicheren Absetzen der Truppen, ist die Mission erfüllt. Keine Kriegskomplikation. Stirbt $\frac{1}{4}$ der Soldaten ist die Mission gescheitert.
2 Fahrzeug	Ein schweres Fahrzeug muss vom Zentrum zu einer wichtigen Position am Kartenrand gebracht werden. Der Feind patrouilliert mit vier 1W3+1 Söldner-Jägern im Gebiet. Die Karte ist 6x6 Quadranten groß. Eine Kriegskomplikation.
3 Spezialoperation	Truppen müssen an einem zufälligen Punkt weit hinter feindlichen Linien gebracht werden. Wird das Kollektiv dabei aufgeklärt, ist die Mission gescheitert. 5 Feindgruppen bestreifen mit 10er Truppen Infanterie das Gebiet. Die Karte ist 7x7 groß. Eine Kriegskomplikation.
4 Nachschub	Von einer Söldnerflotte müssen Truppen in den Stützpunkt gebracht werden. Es wird vor feindlichen Abfangjägern gewarnt. 1W3+2 Jäger, vor denen sich versteckt werden kann, lauern dem Kollektiv auf, falls sie über dem Radar fliegen. Die Karte ist 5x5 groß. Keine Kriegskomplikation
5 Rückzug	Der Kampf ist verloren. Die Einheiten erleiden schwere Verluste und müssen sofort evakuiert werden. Es sind 3 Einheiten in Not. Infanterie wird mit 2 leichten Fahrzeugen nachgesetzt, beschädigte Fahrzeuge stehen unter Artilleriebeschuss oder Flugzeuge wurden abgeschossen und ihre Piloten müssen gerettet werden. Das Kollektiv muss mindestens 2 dieser Einheiten retten. Die Rettung der dritten bringt +3 Bekanntheit. Die Karte ist 4x4 groß. Zwei Kriegskomplikationen.
6 Versorgung	An 3 zufällig bestimmten Punkten müssen Versorgungsgüter abgeworfen werden. Die Karte ist 7x7 groß. Eine Kriegskomplikation.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Sturmgewehr, Vulkanwerfer, Splittergranate, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Wenn das Kollektiv ein entsprechendes Schiff besitzt, kann es eigene Kreuzfahrtreisen anbieten. Es werden so viele Gäste, wie verfügbare Plätze, buchen. Alle 5 Plätze kommt jede Personengruppe, wie auf Seite 780, 801 beschrieben, einmal vor. Diese erwartet einen Komfortwert von mindestens 15, Reiseunterhaltung in Form von Schauspielen, ausleihbaren Filmen und Spielen, Luxusartikel, vielfältige Feinkost und eine freundliche Reisebegleitung. Auch die Inneneinrichtung des Schiffes sollte geschmackvoll sein. Wird dies

alles erfüllt, kaufen die Gäste gern jede Art von Erinnerungsgegenständen.

Zudem ist jede Person bereit pro Komfortpunkt 10 AWE bis zu 300 AWE zu zahlen. Glänzende erwarten hingegen zusätzlich einen Komfort-Wert von 25, Gelegenheiten zum Schwimmen, einen Glasdeck, Sportmöglichkeiten, exotische Erfrischungen und hübsche Reisebegleitungen. Kleidung und Mobiliar sollten anerkannte Marken oder einen bekannten Künstlernamen besitzen. Sie mischen sich ungern unter das gemeine Volk und zahlen, pro Glänzenden, 100 AWE pro Komfortpunkt ohne Obergrenze. Sind zu viele Glänzende an Bord, können Bewunderer, Journalisten und Piraten auf das Kreuzfahrtschiff aufmerksam werden.

Zivildienst

Der Zivildienst umfasst Aufgaben in der zivilen Betreuung bis hin zum Katastrophenschutz. Ein Kollektiv wird selten und nur in Notlagen extern eingestellt. Es wird hier eher Bekanntheit als Geld errungen. Es sind vor allem ehrenamtliche Tätigkeiten, die angeboten werden. Die Aufgaben spielen noch im zivilen Bereich, beinhalten allerdings auch schwierige Situationen, in denen das Kollektiv hart durchgreifen muss. Es geht hierbei besonders um das Kennenlernen des Zivilen und der Gesellschaft. Alltägliche Probleme stehen im Mittelpunkt und zeigen normale Perspektiven auf.

Leicht

Die Betreuenden einer Kinderzyklusstätte oder eines Altenheimes sind krank oder anderweitig ausfällig geworden und müssen kurzfristig ersetzt werden. Wenn das Kollektiv für 1 Zyklus aushelfen kann, wird es mit 50 AWE ausgezahlt und ihm wird +1 Bekanntheit anerkannt. Ein Zyklus strukturiert sich aus dem Morgen, in dem die Betreuenden das Frühstück anrichten, einen Betreuungsplan für den Zyklus ausarbeiten und die Kinder an die Tische führen. Zum Mitzyklus wird der Beschäftigungsplan ausgeführt und bei allerlei Problemen geholfen. Zur Dämmerung wird das Abendbrot zu sich genommen und die Räumlichkeiten gereinigt. Wenn das Kollektiv dabei kreativ ist und sich ansprechende Beschäftigungsmöglichkeiten einfallen lässt, erhält es das Rufprädikat Pädagogen.

Mittel

Es gibt immer wieder Personen, die sich schwer in die Gesellschaft integrieren können. Das mag an ihrem Umfeld, an diskriminierenden Gesetzen oder eigenen Lebensvorstellungen liegen. Es gibt zivile Vereinigungen, die diesen Menschen helfen wollen, im Leben wieder Fuß zu fassen. Dabei handelt es sich oftmals um Jugendliche einer ethnischen Minderheit.

Das Kollektiv wird für einen Zyklus angeheuert, um ihnen Perspektiven aufzuzeigen. Es soll sie zum Amt begleiten, ihnen neue Möglichkeiten zum Gelderwerb näherbringen und ihnen im Allgemeinen eine andere Lebensausicht vermitteln. Das Kollektiv erhält für seine Mühen 100 AWE und +1 Bekanntheit. Waren sie erfolgreich, blickt die Person zum Kollektiv auf und sie haben einen Kontakt gewonnen.

Schwer

Ein rotes Hologramm erscheint plötzlich auf dem schwarzen Brett. Eine Naturkatastrophe erschüttert in diesem Augenblick eine Siedlung. Die Menschen benötigen sofort Hilfe. Jeder, der das liest und ein Schiff besitzt, ist dazu aufgerufen, zu helfen. Das Kollektiv erhält keinen Lohn in AWE. Für jeden Geretteten erhält es aber +2 Bekanntheit. Wenn das Kollektiv unter Einsatz seines Lebens den Großteil der Opfer retten kann, erhält es das Rufprädikat Helden. Die Naturkatastrophe wird mit 1W6 ausgewürfelt:

Katastrophe	Effekt
1 Gefährliches Gasleck	Ein ätzendes oder explosives Gas entweicht aus dem Boden und strömt durch die Kolonie. Der direkte Anflug ist tödlich. Einheiten des Katastrophenschutzes liefern Schutzanzüge an den Rand der Gaswolke. Helfende müssen diese den Zivilisten bringen. Die Gaswolke nimmt die Sicht und frisst sich langsam durch den Anzug. Das Kollektiv hat 1 Wanne Zeit bevor es zu spät ist.
2 Erdbeben	Wenn das Kollektiv anfliegt, ist das Beben noch aktiv. Es sieht, wie die Gebäude in sich zusammenstürzen und der Boden aufreißt. Menschen fliehen aus ihren Häusern auf die Straße und drohen dort von Schutt begraben zu werden. Das geschieht in spätestens 1W6+10 Vasen.
3 Flächenbrand	Ein Feuersturm hat sich über die Siedlung gelegt. Alles brennt lichterloh. Menschen schreien oder husten. Sie sind eingesperrt oder kämpfen sich durch den dichten Rauch. Jederzeit können die Gebäude in sich zusammenbrechen. Das Kollektiv hat 3W6+15 Vasen bevor das passiert.

Katastrophe	Effekt
4 Sturm	Ein katastrophaler Sturm tobt. Der Flug ist schwierig und äußerst gefährlich. Jede Piloten-Probe (IN, GE, WA, GE) ist um -4 erschwert. Scheitert sie, wird das Schiff gegen ein Hindernis geschleudert. Blitze schlagen wie Lichtartillerie in den Gebäuden ein. Der Strom ist ausgefallen und es ist so finster wie in der Nacht. Der Flutregen blockiert die Straßen und die Menschen kämpfen dagegen an, um sich in Sicherheit zu bringen. Die Menschen müssen 2 Wannen überstehen.
5 Überflutung	Ein Meerbeben löst gewaltige Flutwellen aus. Die Erste hat bereits die Siedlung getroffen. Große Teile stehen unter Wasser. Menschen klammern sich an Treibgut und werden Spielbälle der reißenden Strömung. Überall klettern Personen an höhere Orte, um dem Wasser zu entgehen oder ihr Hab und Gut zu retten. Es droht eine weitere Flutwelle, die alles zermalmen wird. Das Kollektiv hat 1W10+5 Vasen Zeit.
6 Vulkanausbruch	Bereits beim Anflug auf das Zielgebiet wird das Ausmaß der Katastrophe deutlich. Alles ist voller heißer Asche und Rauch. Das kann die Triebwerke blockieren, wodurch das Kollektiv zu Fuß in die Gefahrenzone muss. Dazu kommen Nachbeben, Säureregen und Magmaströme. Außerdem hat das Kollektiv nur 1W3 Wannen Zeit bis eine pyroklastische Wolke alles Leben in der Gefahrenzone vernichtet.

Krieg

Auf den Kanälen und im Netz sind die Wörter Krieg und Flüchtlinge sehr eng verbunden. Nicht-Regierung-Organisationen, sogenannte NRO's, helfen bei der Organisation von Flüchtlingskonvois oder bei Blitzevakuierungen. Der Begriff Kollateralschaden ist bei den Kämpfen so selbstverständlich wie die Absicht, den Feind zu töten. Einige Siedlungen bieten Stützpunkte, Deckung und Versorgung für eigene Einheiten. Sie sind damit äußerst gefährdet.

Das Kollektiv erhält den Auftrag, so viele Flüchtlinge wie möglich in einen orbitalen Frachter zu transportieren. Dabei weiß keine Armee, zu welcher Seite das Kollektiv gehört und alle Truppen können auf sie schießen. Es ist inmitten des Schlachtenchaos gefangen. Wenn sie von sich aus aber kein Feuer provozieren, werden die verschiedenen Kriegsparteien eher aufeinander, als auf das Kollektiv schießen. Es existiert zwar eine große Anzahl von Feinden, diese bekämpft sich jedoch vorrangig untereinander. Erst wenn eine Seite dominiert, wird das Kollektiv gezielt bekämpft. Dabei wird keine Rücksicht auf zivile Opfer genommen.

Es wird 1 Kriegskomplikation ausgewürfelt. Spätestens ab der zweiten Landung erscheinen 1W3+2 Jäger auf dem Radar. Außerdem bekämpfen sich Bodentruppen innerhalb der Siedlung. Einige Zivilisten verstecken sich noch in ihren Häusern, trauen dem Kollektiv

nicht oder sind verwundet. Für jeden Geretteten erhält das Kollektiv 50 AWE und für je drei gerettete Zivilisten erhält es +1 Bekanntheit. Es gibt 1W10+5 Zivilisten zu mindestens drei Gruppen. Wenn das Kollektiv alle Zivilisten evakuiert, erhält es das Rufprädikat Helden. Bleibt das Schiff mehr als zehn Vasen am selben Platz stürmen Feindtruppen heran. Das Kollektiv muss in Bewegung bleiben.

Modifikator:

Bei jedem Eintritt kommen pro Seite neue Feinde hinzu. Sie beschießen sich gegenseitig, sehen das herannahende Schiff jedoch jeweils als Bedrohung. In erster Linie konzentrieren sie das Feuer auf alles, was zurückschießt. Kommen vom Kollektiv keine Feindseligkeiten, werden sie bei Kämpfen ignoriert. Ist eine Seite dominant, wird versucht werden, die Zivilisten und das Kollektiv gefangen zu nehmen. Die Feinde schießen nicht mutwillig auf Zivilisten.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtgewehr, Splittergranate, Vulkanwerfer, Pz: 2, Sch: 2

Fahrzeuge:

Söldner-Jäger-Schema

Profi

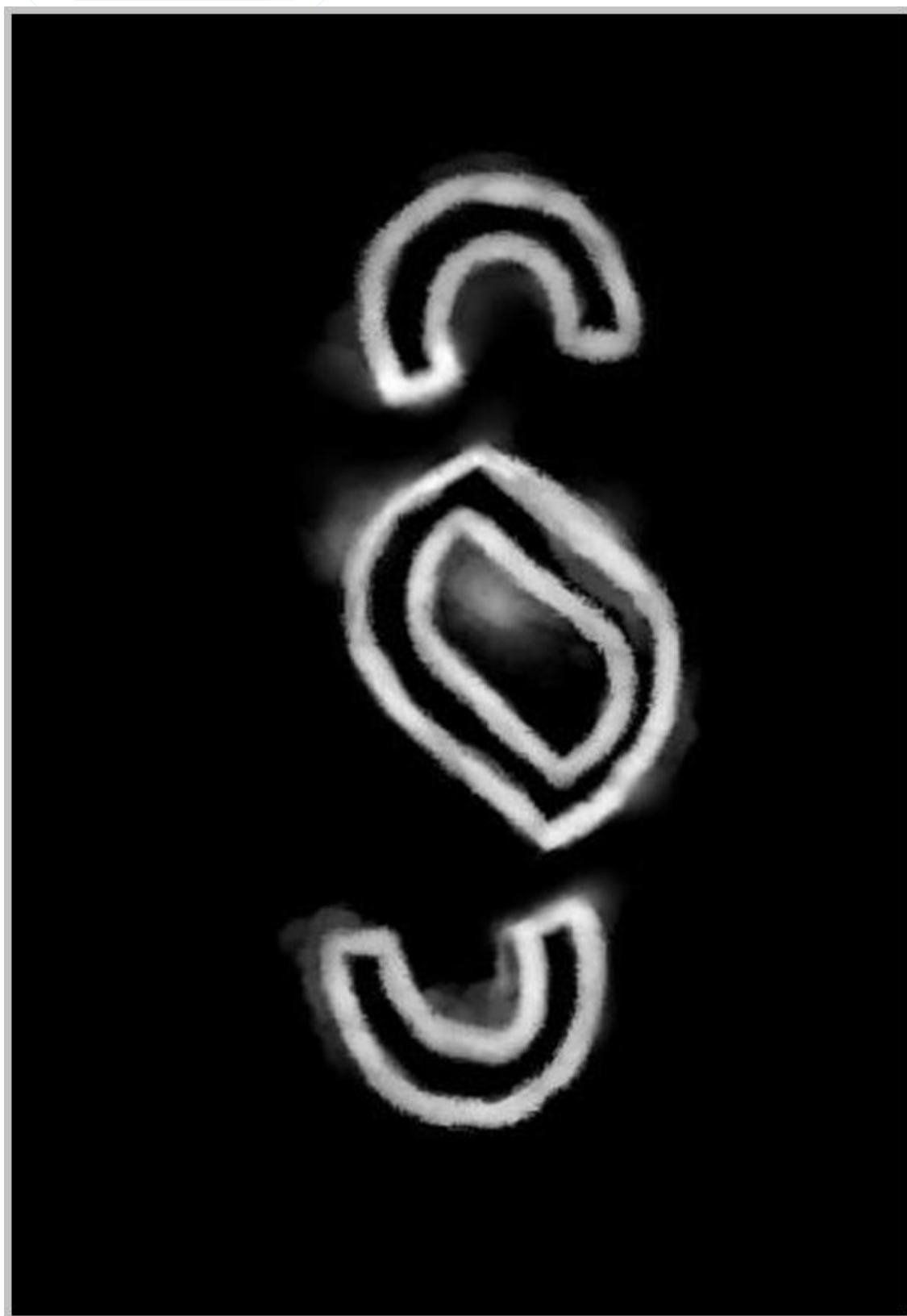
Erfordert: Experten oder Helden

Manchmal droht eine so große Gefahr, dass die eigenen Experten nicht ausreichen. Ein Kollektiv mit umfassender Erfahrung wird hinzugerufen, um die Krise zu lösen. Wie bei einer Naturkatastrophe leuchtet auf dem schwarzen Brett der Auftrag rot. Das Kollektiv trifft sich mit einem Krisenstab und leitet die Operation vor Ort. Es hat nur wenig Zeit und muss einen Plan mit Beratung des Gremiums möglichst schnell umsetzen. Dem Kollektiv wird in Eile, eine der drei unten aufgeführten Krisen erklärt. Sie erhalten in Echtzeit nur eine halbe Wanne, um sich einen Plan über das eigene Vorgehen zu machen. Dabei sollen die Ziele, das Umgehen von Hindernissen, die passende Ausrüstung und eine klare Aufgabenverteilung geklärt werden. Sobald der Auftrag beginnt, muss dem Kollektiv die ver-

bleibende Zeit stetig vor Augen geführt werden. Sie ist das zentrale Drohelement. Bereits der Flug zum Krisenort, die Landung, das Andocken oder kleinere Bewegungen kosten Zeit und diese Zeit wird angesagt. Die Spieler müssen im Unklaren darüber gehalten werden, wie viel Zeit sie noch genau für ihre Ziele benötigen. Bestimmte Handlungen können, aufgrund der mangelnden Zeit nicht durchgeführt werden. Um die voranschreitende Zeit spürbar zu machen, verändert sich um den Kollektiv die Umwelt. Die Gefahr wird immer größer, der Asteroid entwickelt einen Schweif, die Wände des Fusionsreaktors verflüssigen sich, Gänge entflammen und werden unpassierbar oder die Orbitalstation kippt schräg und Gegenstände fallen den Charakteren entgegen. Dem Kollektiv wird benötigte Ausrüstung bis S geliehen werden. Bezahlt wird nach den regulären Vertragsbedingungen.

Katastrophe	Effekte
1 Asteroideneinschlag	Ein übergroßer Asteroid droht eine gesamte Kolonie zu vernichten. Es gibt nicht genügend Feuerkraft, um ihn zu zerstören. Er muss aus der Bahn gebracht werden. Das Gremium schlägt eine Bohrung bis zum Kern vor, durch die eine Sprengladung platziert werden kann. Der Anflug und die Ladung auf den Asteroiden sind durch seine Geschwindigkeit und seine Splitterwolke extrem schwierig. Er entwickelt auf seiner Oberfläche mit der Zeit immer höhere Temperaturen und Brocken brechen aus ihm heraus. Die Bombe muss in 20 Metern Tiefe innerhalb einer Wanne platziert werden, ansonsten sterben alle.
2 Reaktor überhitzt	Es gab eine katastrophale Fehlfunktion in einem Reaktor. Die Kühlbecken lassen sich nicht öffnen. Die gesamte Anlage ist schwer verstrahlt. Wände schmelzen durch die hohe Temperatur. Es wird eine Karte der Anlage benötigt, die zuerst durch das Sicherheitssystem beschränkt betretbar ist und später durch die Temperaturen sich öffnet. Das Gremium schlägt eine Sprengung der Wand zum Wasserbecken vor. Das Kollektiv hat 30 Vasen, um die Explosion aufzuhalten
3 Orbitalstation sinkt	Die Triebwerke einer Orbitalstation sind durch einen Unfall explodiert und haben die Station in eine andere Umlaufbahn gestoßen. Sie beginnt zu kippen und droht in die Atmosphäre zu stürzen. Auf der Station herrscht Panik. Hunderte wollen hinaus. Menschen treten sich tot, die Gänge sind blockiert, Familien sind eingesperrt und es gibt zu wenig Schiffe, um alle innerhalb der Zeit zu retten. Außerdem versagt bald die Schwerkraft. Das Gremium schlägt eine Schuberverzögerung vor, die eine vollständige Evakuierung möglich macht. Damit die Station kein Schaden anrichten kann, muss der Fusionsreaktor in ihrem Zentrum gesprengt werden. Das Kollektiv hat 3 Wannen Zeit.

Zusatzlohn: Das Kollektiv erhält das Rufprädikat Helden und zusätzlich +5 Bekanntheit, wenn es eine extrem dramatische Situation, unter Einsatz seines Lebens, lösen kann.



„Weiße Kreide, die letzte Silhouette der Tat. Doch sie zeigt nicht nur den Schaden und die Schande des Verbrechens, sondern auch die Ablehnung unserer Gemeinschaft. Das anerzogene Regelwerk unseres Zusammenlebens ist Opfer der Begierden und ungehemmten Freiheit geworden. Das geschieht, wenn der Mensch ganz Tier sein kann, wenn er nicht mit Gewalt zum Menschsein zurückgezwungen wird. Er bedroht in seiner barbarischen Freiheit unser aller Sicherheitsgefühl und fordert unseren Durchsetzungswillen für das Gute heraus. Darin aber dürfen wir niemals wanken, denn das hieße die von uns geschaffene Zivilisation zu verraten. Ganz egal wie klein, auf Verbrechen kann es daher nur eine Antwort geben.“
– Kosmoral Theutch

Verbrechen

Aufträge, die ohne jeden Zweifel gegen das Gesetz verstoßen, werden nicht über ein schwarzes Brett projiziert. Sie werden über Kontakte zu Kriminellen und Banden kommuniziert. Die Spieler müssen sich bewusst sein, dass sie zwar viel Geld erlangen, doch auch jederzeit von der Kosme verhaftet oder von Piraten verraten werden können. Bereits der Weg zum Auftraggebenden gehört zum Auftrag. Er muss gefunden und sein Vertrauen durch Garantien oder Empfehlungen erworben werden. Es kann tödlich enden, ihn zu verärgern oder zu enttäuschen. Negative Rufprädikate sind Kriminellen meistens egal. Die Aufträge bringen das Überschreiten des Gesetzlichen und Moralischen mit sich. Sie können Charaktere traumatisieren. Allgemein sind Heimlichkeit, Improvisation und Masquerade ein zentraler Bestandteil der Aufträge. Sie sind für risikofreudige und schleichaffine Spieler am besten geeignet.

Betrug

Unter einem Betrug zählt jedes Verbrechen, das als Geschäft getarnt ist. Das kann der Verkauf falscher Kunstgegenstände, versteckte Vertragsklauseln oder eine einseitige Geldeinnahme, ohne Lieferung der versprochenen Ware, darstellen. Es gibt dabei mehrere Phasen. Zuerst müssen die Betrügenden das Opfer von seinem Profit oder Vorteilnahme überzeugen, ohne dass es die Falle bemerkt. Dabei muss das Szenario möglichst authentisch aufgebaut werden. Es besteht die Gefahr, dass das Opfer spontan das Kollektiv besucht. Es darf dabei keine Widersprüche entdecken. Sobald das Opfer dem Szenario vertraut, kann die Falle ausgelegt werden. Es geht um ein Risikogeschäft, dem das Opfer zustimmen muss. Erst wenn das Kollektiv dann mit dem Geld entkommt, war der Betrug erfolgreich.

Leicht

Ein mittelständisches Unternehmen führt eine Gruppe von älteren Personen per Bus zu einer Verkaufsveranstaltung. Ihnen wurden kostenlose Küchenwaren versprochen. Das Kollektiv übernimmt die Aufgabe, den wehrlosen Personen in einem Verkaufsgespräch die Gegenstände schön zu reden. Das Kostenlose wird zu einem Rabatt auf die Produkte, die immer noch überteuert sind. Fragen müssen abgeschmettert und mit Aggressivität beantwortet werden. Den Opfern muss ihre Hilflosigkeit bewusst gemacht werden und zwar

ohne, dass sie die Polizei rufen. Es geht vor allem darum in ihnen Scham und bei Trotz Angst vor sozialem Fehlverhalten zu wecken. Der Auftrag ist erfüllt, wenn sich ein Großteil der älteren Personen vom Kauf überzeugen lässt. Das Kollektiv erhält 400 AWE, aber keine Bekanntheit.

Mittel

Das Opfer ist wohlhabend oder leitet ein Kleinunternehmen. Es geht um einen Gegenstandsaustausch. Dem Kollektiv kommen mehrere Aufgaben zugleich zu. Sie sollen sich als Experten für einen exotischen Gegenstand, wie einen Edelstein, ein Kunstobjekt oder ein Sporttier, ausgeben und das unsichere Opfer von einem Kauf überzeugen. Beim Tausch, Geld gegen Objekt, muss die Aufmerksamkeit des Opfers gebunden werden, denn das echte Objekt, welches vom Opfer geprüft wird, muss gegen ein Duplikat, während des Kaufabschlusses, ausgetauscht werden. Duplikat und Objekt befinden sich zu Anfang in Besitz des Kollektivs. Ist alles erfolgreich, erhält das Kollektiv 800 AWE und +1 Bekanntheit.

Schwer

Das Opfer muss einen Vertrag unterschreiben oder bei einem Geschäftstreffen für ein nachteiliges Projekt begeistert werden. Bei dem Opfer handelt es sich um einen umsichtigen und kalkulierenden Unternehmenden, der dazu noch von seiner Rechtsberatung begleitet wird. Das Kollektiv erhält Material in Höhe bis zu 500 AWE, um eine glaubwürdige Szene, mit Verstecken und Geheimfächern, zu bauen. Es kann sich um den Kauf von Baugrund handeln, der in Wahrheit nicht existiert oder darum, einen Spezialisten unter Vertrag zu nehmen, der gar keiner ist. Die Spielleitung kann bei der Erschaffung des Szenarios kreativ sein, solange das Ziel eine Unterschrift ist. Das Opfer will das zu kaufende Objekt sehen, hört auf die Beratung einer Expertengruppe, die die Echtheit des Objektes und den Vertrag prüfen. Das Kollektiv bekommt nur das Opfer und seine Interessen vermittelt, der Rest liegt in der Hand des Kollektivs. Es muss sowohl die Prüfung manipulieren, als auch den Vertrag schreiben. Kommt es zur Unterschrift, erhält das Kollektiv 1600 AWE. und +3 Bekanntheit.

Krieg

Genug Kolonisten zahlen viel Geld, um sich in den Kriegsgebieten verteidigen zu können.

Ihnen sollen Waffenattrappen verkauft werden. Diese Attrappen stimmen mit ihren Originalen im Aussehen und Gewicht überein, sie imitieren sogar die Geräusche und Lichter. Sie können nur nicht schießen. Das Kollektiv muss sie zuerst in das Kriegsgebiet schmuggeln und dann die Miliz überzeugen, die Waffen zu kaufen. Die Attrappen werden am Rande der 4x4 großen, strategischen Karte

versteckt und können abgeholt werden. Ist das Kollektiv in der Siedlung, wird ein Wurf auf die Forderungstabelle gemacht. Ist die Forderung erfüllt, werden die Attrappen gekauft und dem Kollektiv werden 3200 AWE gezahlt. Sie erhalten keine Bekanntheit. Wird der Betrug entdeckt, wird das Kollektiv gejagt werden. Die Schlacht ist fern, es gibt keine Kriegskomplikation.

Forderung	Beschreibung
1-2 Vorführung	Die Waffen sollen mit all ihren Funktionen in erklärender Weise vorgeführt und an festen Zielen benutzt werden.
3-5 Feldversuch	Das Kollektiv soll ausschließlich die Attrappen für einen beliebigen Kampf nutzen und die Miliz beobachtet den Einsatz aus der Ferne.
6 Gefecht	Die Miliz ist verzweifelt genug, die Waffen ohne Prüfung zu nehmen. Sie wird gerade angegriffen und benötigt die neuen Waffen dringend. Die Miliz muss nur das Feuergefecht gewinnen, um überzeugt zu werden. 1W10+3 Feinde: Alle Werte 12, Pz: 2, Sch: 2, Bewaffnung: Sturmgewehr

Profi

Unternehmende größerer Firmen sind in einem ständigen Machtkampf gefangen. Vielen ist jedes Mittel zu Ruhm und Reichtum recht. Das Ziel ist ein wichtiger Funktionär der Konkurrenz, der finanziell geschwächt oder in einen Geschäftsskandal verwickelt werden soll. Es geht nicht nur darum, der Person zu schaden, sondern das gesamte Unternehmen zu schwächen. Dem Kollektiv wird dazu völlig freie Hand gelassen. Sie müssen die Person studieren, ihre Stärken und Schwächen nutzen, Interesse und Vertrauen aufbauen, eine

falsche Realität präsentieren und das Opfer dann von selbst in die Falle laufen lassen. Bis es merkt, was geschehen ist, müssen alle Spuren beseitigt sein.

Es wird für das Opfer eine Stärke und eine Schwäche ausgewürfelt, die das Kollektiv durch Observation in Erfahrung bringen kann. Dann muss es sich einen Skandal, wie Menschenhandel, oder ein ruinöses Geschäft, wie der Kauf von faulen Aktien, einfallen lassen und das Opfer dazu bringen, dieses Geschäft einzugehen. Der Lohn sind 6500 AWE aber keine Bekanntheit.

Stärken	Schwächen
1 Ausgezeichnete Menschenkenntnis	1 Erzfeind
2 Gefahreninstinkt	2 Familienbande
3 Intelligenter Lebenspartner	3 Gierig
4 Skepsis	4 Leidenschaft
5 Skrupellos	5 Machtstreben
6 Unbestechlich	6 Sucht

Zusatzlohn:

Bemerkt das Opfer den Betrug nicht, erhält das Kollektiv das Prädikat: Silberzunge und +10 Bekanntheit.

Diebstahl

Es ist das tägliche Brot der Ausgestoßenen, das Zyklusgeschäft vieler Banden und die Möglichkeit für Glänzende an Gegenstände zu gelangen, die nicht für Geld zu erwerben sind. Diebstahl ist besonders in Welten mit Mangelerscheinungen weit verbreitet. In Tel-sios wird Diebstahl als Delikt gar nicht mehr geahndet, weil es selbstverständlich für die Bevölkerung geworden ist. Der gesamte, einfache Diebstahlprozess wird auf Seite 316 beschrieben. Mit wachsendem Schwierigkeitsgrad werden die Diebstähle aber komplexer und müssen immer mehr geplant werden.

Leicht

Eine Bande beauftragt das Kollektiv 3 Diebstähle zu begehen und das gesamte Diebesgut bei ihnen abzuliefern. Das Kollektiv erhält die Hälfte des gestohlenen Wertes. Wenn alle Diebstähle erfolgreich waren, erhält es zusätzlich den Vorteil Kontakte: Verbrechen und +1 Bekanntheit.

Mittel

Das organisierte Verbrechen hat es auf bestimmte, lohnende Ziele abgesehen. Zu Besuchshochzeiten fehlt es aber an Fachpersonal, um den Gewinn möglichst vollständig abzuschöpfen. Dem Kollektiv werden 2 wohlhabende Ziele zugewiesen. Es wird mit 1W3 entweder auf Person, Umgebung oder Chaos gewürfelt, um den Zielen eine erschwerende Eigenschaft hinzuzufügen. Das Diebesgut ist vollständig abzuliefern. Das Kollektiv darf, bei Erfolg, aus dem Arsenal der Piraten danach 2 Beutewürfe (V) auf der allgemeinen oder 1 Beutewurf (S) auf der Infanteriekampftabelle ausführen und erhält +2 Bekanntheit.

Schwer

Ein Kontakt wünscht sich einen besonderen Gegenstand von einer Person. Dies kann eine Brosche, Wertpapiere oder ein Datenträger sein. Das Ziel nimmt den Gegenstand nur manchmal mit sich. Ansonsten verschließt er ihn in einen Tresor oder versteckt ihn in seinem Zuhause. Außerdem gibt es 2 Sicherheitsvorkehrungen nach Entscheid der Spielleitung (Seite 320). Wenn die Person den Gegenstand mitnimmt, ist sie in Begleitung von 2 Leibwachen. Sie bewegt sich dann in öffentlichen Orten. Es wird nach den regulären Vertragsbedingungen gezahlt. Wenn das Kollektiv dabei nicht bemerkt wird und keine Spuren hinterlässt, erhält es zusätzlich 500 AWE und

+1 Bekanntheit.

Krieg

Piraten sehen den Krieg als Selbstbedienungsladen. Sie hören den Militärfunk ab und beauftragen das Kollektiv Versorgungslieferungen zu stehlen. Auf der 6x6 großen, strategischen Karte werden 4 Abwürfe von Munition und Versorgung nacheinander stattfinden. Für jeden Abwurf wird zuvor eine Zeitmarke mit 2W10 Wannern und ein zufälliger Ort hinter den Frontlinien notiert. Während die Zeit innerhalb des Auftrages vergeht, kann die Spielleitung anhand der Zeitmarken sehen, wann und wo die Abwürfe stattfinden.

Falls das Kollektiv durch ein Verhör, Zugriff oder eine sonstige Methode Informationen zu den Abwürfen erhält, werden nur Ort und Zeit der Abwurf für eine der Seiten angegeben. Beide Seiten erhalten jeweils 2 Abwürfe.

Sobald ein Abwurf erfolgt ist, werden sich augenblicklich Soldaten dorthin begeben, um die Versorgung zu sichern. Dazu bewegen sich jeweils die schnellsten nächsten Einheiten zu den Koordinaten. Wenn das Kollektiv den Militärfunk abhört, kann es die Position aller Einheiten durch diverse Funksprüche über Angriffe, Verschiebungen oder Verlustmeldungen ableiten.

Jede Ladung besitzt L: 20 und bringt bei Abgabe 1000 AWE und +3 Bekanntheit. Es ist auch möglich, bereits vom Militär gesicherte Versorgung den Armeen wieder zu stehlen. Dann ruht die Ladung bereits auf einer Transportdrohne mit Spieleranzahl +5 Verteidigenden. Nach dem Abwurf bewegen sich die Feindkräfte umgehend zu den Koordinaten. Sie benötigen pro Quadrant eine Wanne. Die Ladung ist verloren, wenn sie zu einem Stützpunkt gebracht wird. Auch Zivilisten naher Siedlungen können die Ladung aufnehmen. Sie müssen dann zur Herausgabe gezwungen werden. Das Kollektiv kann den Auftrag abbrechen, wann immer es will.

Modifikatoren:

Im Zielgebiet befindet sich Luftabwehr. Es gibt nur leichte Kämpfe zwischen den beiden Fronten. Beide versuchen ihre Ladungen zu sichern und ihre Truppstärke liegt bei Spieleranzahl+1W3 Infanteristen. An der Frontlinie befinden sich außerdem leichte Bodenfahrzeuge.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtsturmge-
wehr, Splittergranaten. Pz: 2, Sch: 2

Profi

Ein großer Klan oder eine glänzende Person beauftragt das Kollektiv mit dem Diebstahl eines schwer gesicherten Gegenstandes. Das kann ein Kunstwerk oder Hochtechnologie sein. Er befindet sich in einem streng bewachten, aber öffentlichen Gebäude mit 4 Sicherheitsmaßnahmen, die auf Seite 320 ausgewürfelt werden können.

Das Kollektiv erhält eine Karte des Gebäudes. Die 4 Sicherheitsvorkehrungen müssen zuerst ausgekundschaftet werden, ohne Verdacht zu erregen. Dabei gilt es festzustellen, wo sich Kameras, Bewegungsmelder und Wachmannschaften befinden. Der Raum, mit dem geforderten Objekt, ist zusätzlich mit einem Tresor oder einen Sicherheitskorridor abgesichert. Das Kollektiv muss sich einen eigenen Plan erstellen, um an das Objekt zu kommen. Im Falle eines Alarms ist das Gebäude innerhalb von 3 Vasen von Polizisten umstellt. Es wird nach regulären Vertragsbedingungen gezahlt.

Modifikator:

Neben dem Sicherheitsbereich gibt es noch andere Räumlichkeiten, in den sich zum Beispiel Zivilisten aufhalten. Das Sicherheitspersonal erwartet keinen Diebstahl und folgt einen bestimmten Wachplan mit der gewohnten Achtsamkeit. In den Ventilationsschächten fliegen immer wieder Wartungsdrohnen umher.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Schockstab, Schläfergisch, Pz: 1, Sch: 1

Zusatzlohn:

Wenn das Kollektiv nicht entdeckt wird und es keine Spuren hinterlässt, erhält es zusätzlich 1000 AWE, +5 Bekanntheit und das Rufprädikat Geist.

Menschenhandel

Sklaven sind überall verboten und dennoch an vielen Orten begehrt. Sklavenbänder sind eine Weiterentwicklung der Strafkragen aus Haftanstalten. Sie können durch Schmerz und Reizung einen Menschen gefügig machen, bis er seine Unterwürfigkeit hinnimmt. Eine KI überprüft anhand zahlloser Variablen, ob der Sklave den Wünschen des Meisters entspricht

und züchtigt ihn automatisch, wenn dies nicht der Fall sein sollte. Die Aufträge handeln vom unmoralischen Geschäft mit menschlichen Leben. Sklaven müssen oftmals unter schlechten Lebensbedingungen ihre Dienste verrichten. Die Umstände und das Leid der Versklavten können so beschrieben werden, dass sich die Spieler selbst fragen, ob es richtig ist, die Aufträge anzunehmen. Sie können, bei besonderen Individuen auch persönliche Beziehungen zu den Sklaven aufbauen.

Von den ersten Hilfen für Sklaverei, bis zum Sklaventransport, der Sklavenjagd und der Auktion kann das Kollektiv an allen Abschnitten des Menschenhandels teilhaben.

Sklavenwertregel: Jeder gesunde Sklave bringt ihnen 250 AWE und +1 Bekanntheit ein. Besondere Exemplare, wie Swörbhorn, Wanda, Jungfrauen und Minderjährige, bringen 500 AWE zusätzlich ein, weniger interessante Sklaven, wie Kranke oder Verletzte sind nur 100 AWE wert. Die Eigenschaften können sich stapeln. Ein minderjähriges Swörbhorn-Kind, welches noch Jungfrau ist, bringt dem Kollektiv 1500 AWE.

Leicht

Sklavenhandelnde benötigen eine Aushilfe. Die Sklaven müssen gefüttert, gewaschen und für die Auktion vorbereitet werden. Dann soll das Kollektiv die Auktion bewachen. Die Sklaven dürfen nicht entkommen und wenn doch, müssen sie wieder eingefangen werden. Unwillige Sklaven, die sich nicht präsentieren wollen, oder Lustsklaven die sich aus Angst nicht präsentieren, müssen mit den geeigneten Mittel dazu gezwungen werden, ohne ihren Marktwert zu senken. Das Kollektiv erhält 500 AWE, aber keine Bekanntheit, sobald die Auktion abgeschlossen ist. Wenn das Kollektiv es wünscht, erhält es das Rufprädikat Sklavengeschäft. Damit würde es auch die reguläre Bekanntheitsbelohnung erhalten.

Mittel

Ein Sklavenschiff muss eine Kosme-Patrouille, eine Polizei-Station oder irgendeine andere Art von Kontrolle umgehen. Er bietet dem Kollektiv 1000 AWE, wenn sie ihm helfen. Wie es das tut, ist ihm freigestellt. Wichtig ist lediglich, dass das Sklavenschiff nicht erfasst und seine Identifikation an alle anderen Stationen geschickt wird. Es kann dazu Störangriffe nutzen oder Notrufe provozieren, die die Kosme untersuchen muss. Die Sklaven können auch umgeladen und ohne Signal in einem Behälter an dem Kontrollposten vorbei

geschleust werden oder sie werden auf dem Schiff versteckt.

Die Kosme hat viel Erfahrung in der Schmuggelbekämpfung. Sie prüft Wände und misst Energiesignaturen, um Hologramme zu enttarnen. Auch bei eingehenden Notrufen bleibt immer noch eine Notbesatzung am Kontrollposten. Dann durchsuchen nur 2 Sternensoldaten das Schiff anstatt 6. Sobald das Schiff mit der Ware ungehindert weiterreisen kann, ist der Auftrag erfüllt. Wenn das Kollektiv es wünscht, erhält es das Rufprädikat Sklavengeschäft. Damit würde es auch die reguläre Bekanntheitsbelohnung erhalten.

Modifikator:

Die Kosme führt gewohnt ihre Arbeit aus und ist stets auf Zwischenfälle vorbereitet. Ob Jäger-Patrouille oder Zollstation, es werden 3 Sternensoldaten die Fracht kontrollieren. Ein Sternensoldat hält Wache, einer tastet die Wände ab und der letzte überprüft die Ladung.

Feinde:

Alle Werte: 14, Bewaffnung: Aurelia-Gewehr, EMP-Granaten, Photonmesser, Pz: 3, Sch: 3

Schwer

Erfordert: Sklavengeschäft oder Skrupellos

Ein Sklavenschiff besitzt noch wenige Kontakte im System. Dem Kollektiv wird angeboten, möglichst subtil Interessenten herauszufinden und sie zu ihm zu führen. Pro echten Interessenten erhält das Kollektiv 750 AWE und +1 Bekanntheit.

Tatsächlich ist der Sklavenhandel schwer zu kommunizieren und teuer. Jeder Zivilist würde einen Sklavenmarkt der Kosme melden und dafür noch eine Belohnung in Höhe von 250 AWE erhalten. Verdeckte Ermittler suchen nach Menschenhandelringen. Außerdem ist das bevorzugte Klientel vermögend und seltener in der Öffentlichkeit aufzufinden. Dem Kollektiv werden 6 Wannen gegeben. Für den Auftrag können auch die Kontakte des Kollektivs genutzt werden. In der folgenden Tabelle kann gewürfelt werden, ob sich in besuchten Örtlichkeiten, auf medialen Andeutungen oder in wahllosen Gesprächen ein Interessent befindet. Die Spielleitung kann gute Ideen für die Suche mit +X belohnen und unüberlegte Ansätze mit -X bestrafen. Wenn das Kollektiv es wünscht, erhält es das Rufprädikat „Sklavengeschäft“. Damit würde es auch die reguläre Bekanntheitsbelohnung erhalten.

Personenart	Verhalten
1 Kosme in Zivil	Die muskulöse Figur und Neugier dominiert. Die Person zeigt klares Interesse für Sklaven und meldet im Geheimen alles weiter.
2 Zivilisten	Gewöhnliche Staatsangehörige, die Sklaverei verabscheuen und melden
3 Agenten	Unscheinbar oder förmlich gekleidet, zeigen sie ein vorsichtiges Interesse. Sie fliegen zum Sklavenmarkt, gelten als echte Interessenten und danach ist der Auftraggeber verhaftet. Das Kollektiv wird vorher noch bezahlt. Dann werden sie von einem Flügel aus 6 Kosme-Jägern verfolgt.
4 Einfache Kriminelle	Eindeutig zwielichtige Personen, die kein Geld für Sklaven oder gute Kleidung haben, aber sehr an den Koordinaten des Sklavenmarktes interessiert sind. Sie würden ihn überfallen und die Sklaven für sich selbst nehmen.
5 Unternehmen	Förmlich gekleidet und von ihrem Erscheinungsbild wohlhabend. Sie sind desinteressiert, melden jedoch das Kollektiv nicht.
6 Intellektuelle	Schlicht bis förmlich gekleidet, verhalten sie sich ruhig, bis gespannt. Sie zeigen kein ernstes Interesse, versuchen das aber zu vermitteln. Sie melden das Kollektiv, wenn sie nicht auf dem Markt forschen können oder wollen.
7 Klan	Tätowierungen, hochwertige Ausrüstung und der ehrfürchtige Ring aus leeren Plätzen um sie, verraten von ihrer Klanzugehörigkeit. Wenn sie mit genügend Respekt behandelt werden, sind sie interessiert.
8 Spirituelle	Auffällige Kleidung, Stigmata und seltsames Gebaren lassen auf die religiöse Herkunft schließen. Sie verabscheuen Sklaverei. Selten helfen ihnen jedoch Ordnungsmächte. Daher fliegen sie als echte Interessenten zum Sklavenmarkt, um so viel Sklaven wie möglich frei zu kaufen und dann den Markt,



mit den Sklaven als Zeugen, zu melden. Beahlt wird das Kollektiv dennoch.

Personenart	Verhalten
9 Investor	Professionelle, hochwertige Kleidung und ein ruhiger Blick lassen sich bei diesem Personenkreis erkennen. Sie sind unschlüssig, weil die Investition in Sklaven große Risiken birgt. Wenn sie überzeugt werden, dass es ihre Zeit wert ist und zum Sklavenschiff gebracht werden, zählen sie als echte Interessenten.
10 Glänzende	Skuril, exzentrisch und auf jeden Fall bekannt, besteht eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass sie sich für Sklaven interessieren oder das Kollektiv verhaften lassen. Das Schwierige ist, an sie heranzukommen. Leibwachen, Sicherheitsdrohnen, Journalisten und jubelnde Massen stehen zwischen dem Kollektiv und dem Glänzenden. Falls das Kollektiv es tatsächlich schafft, einen Glänzenden zu bringen, erhält es 2000 AWE und +3 Bekanntheit.

Krieg

Erfordert: Sklavengeschäft oder Skrupellos
Es gibt keine besseren Jagdgründe für Sklaven als die durch den Krieg erschütterten Kolonien des Regens. Die 6x6 große, strategische Karte besitzt mehrfach urbanes Terrain. Das ist das Ziel des Auftrages. Das Kollektiv erhält 10 Sklavenhalsbänder.

Alle Kriegsparteien verachten Sklavenjagen. Das Kollektiv gilt für alle Fraktionen als feindlich und nach den ersten Fängen verbreitet sich die Nachricht von Sklavenjagden. Desto mehr Zivilisten gefangen werden, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die anderen sich verstecken, bewaffnen oder sich absichtlich von den Kriegsparteien gefangen nehmen lassen. Mit mindestens einen Fang kann das Kollektiv den Auftrag beenden, sofern es den Kriegsschauplatz verlässt.

Modifikator:

Der Kampf wogt um die verschiedenen Siedlungen. Sklavenjagende werden von jeder Seite beschossen. Allerdings weniger, wenn sich die verschiedenen Parteien gerade gegenseitig beschießen. Die Siedlungen werden von Milizen abgeriegelt. Sie werden von außen belagert oder in ihnen wird gekämpft. Das hängt davon ab, wie sich die Frontlinie verschiebt und ob die Milizen das urbane Terrain halten können. Die Zivilisten kauern in Bunkern, rennen panisch durch die brennenden Straßen oder versuchen dem Krieg zu entfliehen.

Feinde:

Miliz:

Alle Werte: 9, Bewaffnung: Gewehre, Zivilpistole - Miliz, Kampfmesser, Pz: 1, Sch: 0

Armee:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Gewehre, Lichtsturmgewehre, Splittergranaten, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Erfordert: Sklavengeschäft

Ein ganz besonderes Ziel soll versklavt werden. Das können Partner eines hohen Militärs, die Familie von Agenten oder die Kinder von Glänzenden sein. Das Ziel wird rund um die Uhr von 2 Leibwachen geschützt. Das Haus ist schwer gesichert. Die einzig angreifbaren Punkte sind abendliche Aktivitäten, wie der Besuch von Klubs und Freunden oder das Treiben von Sport. Das Kollektiv muss die Person observieren, ihre Gewohnheiten und Wege einstudieren und dann blitzschnell zuschlagen.

Wenn ein Funkspruch abgesetzt werden konnte, werden in 3 Kampfrunden 1W10+6 Verstärkungstruppen eintreffen und das Kollektiv gnadenlos verfolgen. Ansonsten dauert es 2W20 Vasen, bis die Statusmeldung der Leibwachen überfällig wird. Sobald der Alarm geschlagen wurde und es sich herausstellt, dass der Raumhafen das Ziel für die Entführung sein wird, wird dieser abgeriegelt. Das Kollektiv hat dann lediglich 10 Vasen Zeit, bevor kein Schiff mehr abheben kann. Ansonsten müssen sie 1W3+2 Zyklen aus Suchaktionen überstehen, oder sich in den Raumhafen schleichen. Die Suchaktionen werden von spezialisierten Truppen und Kollektiven ausgeführt, die mit metriter Ausrüstung suchen. In jedem Zyklus würde eine Begegnung stattfinden, in der das Kollektiv sich verstecken, fliehen oder kämpfen muss. Das Sklavenschiff befindet sich getarnt im Orbit und nimmt die Ware nur in Empfang, wenn es

dabei nicht auffällt. Sobald es die Ware erhalten hat, gilt der Auftrag als erfolgreich und das Kollektiv erhält 8000 AWE und reguläre Bekanntheit.

Modifikator:

Sobald der Zugriff stattfindet, werden die Leibwachen versuchen ihren Schützling in Deckung zu bringen, Verstärkung anfordern und das Feuer eröffnen. Sie werden die weit von der zu beschützenden Person entfernt stehen und stets auf die Umgebung achten. Sie würden ihr Leben geben, damit das Ziel entkommen kann.

Feinde:

Alle Werte: 13, Pz: 1, Sch: 1, Bewaffnung: Lichtpistole, EMP-Granaten, Rauchgranaten

Zusatzlohn: Wenn das Kollektiv das Opfer ohne Verzögerung in den Orbit bringen kann, erhält es zusätzlich 2000 AWE.

Schmuggel

Wenn Gesetze bestimmte Waren verbieten und Zölle die Preise für bestimmte Waren überhöhen, dann wird der Schmuggel sehr lukrativ. Es gibt ein großes und aktives Schmuggelnetz im Regen. Nahezu alle Handelnden haben bereits illegale Güter transportiert. Die unklare Gesetzeslage befeuert die Situation. Bei Waren, wie sanften Drogen, wird nur ein kleines Bußgeld fällig, was vom Verkaufspreis mehrfach wieder erwirtschaftet wird. Andere Produkte, wie die Samen Argäa's, sind unter so strenger Aufsicht, dass mit Freiheitsstrafe und Lizenzentzug gedroht wird. Der Schmuggel ähnelt dem Handel. Das Kollektiv muss Gesetzen, Absatzmärkten und, im Unterschied zum Handel, geheime Strecken und Verstecke kennen. Oftmals wird nur über Treibstoff und nicht über die überwachten Lebenslinien gereist. Das dauert allerdings sehr lange und um die großen Abtastreichweiten der Kosme zu umgehen, sind weite Umwege nötig.

Leicht

Schmuggelnde benötigen schnell Hilfe. Sie haben von einer Polizeirazzia in einem Lager erfahren und müssen nun schnellstmöglich ihr Drogen und anderen illegalen Waren verstecken. Wenn das Kollektiv eintrifft, hat es nur noch 10 Vasen, um 4 Warenpakete auf dem eigenen Schiff zu verstecken. Die Polizei wird alle sichtbaren Ecken und Winkel überprüfen.

Sie tasten an auffälligen Stellen auch die Wand ab. Für jedes entdeckte Paket werden bei der Vertragsauszahlung 100 AWE abgezogen. Negative Beträge müssen erstattet werden. Das Kollektiv erhält 300 AWE und +2 Bekanntheit, wenn alle Pakete unentdeckt bleiben.

Mittel

Das Kollektiv wird beauftragt, einen Übergabeort vorzubereiten. Das heißt, die Ware so zu verstecken, dass sie zwar leicht herausnehmbar ist, aber nicht durch die andere Fraktion entdeckt wird. Für den Fall, dass es zu Kämpfen kommt, muss die eigene Fraktion im Vorteil sein und ein Fluchtfahrzeug bereitstehen. Das Kollektiv erhält 100 AWE zur Anmietung und zur Vorbereitung des Raumes. Das Restgeld kann das Kollektiv behalten. Wenn der Auftraggebende die Karte mit dem Geld verlassen konnte, erhält das Kollektiv 650 AWE und +3 Bekanntheit. Treten Kämpfe auf, erhält das Kollektiv, im Falle der erfolgreichen Flucht, nur die Hälfte des Geldes und +1 Bekanntheit.

Modifikator:

Es erscheinen Feinde gleich Spieleranzahl +3 und 3 Verbündete. Sofern die Ware gut versteckt ist, schnell hervorgeholt werden kann und der Ort nicht belauscht wird, verläuft das Geschäft friedlich. Falls es zu lange dauert, bis die Ware herausgeholt werden kann, denkt die zweite Fraktion, dass gar keine Ware vorhanden ist. Ist sie offensichtlich, ist die Verlockung groß, sie einfach mitzunehmen. Direkte Bedrohungen, wie Tretfallen, sind eine Provokation zum Kampf.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Lichtpistolen, Pistolen, Kampfmesser, Pz: 1, Sch: 1

Schwer

Das Kollektiv erhält 2500 AWE und soll zum nächsten System fliegen und 5 LE Drogen kaufen und zurückbringen. Falls das Nachbarsystem keine Drogen in der Angebotsliste besitzt, existiert trotzdem ein Kontakt, der Drogen mit der Preisliste von Telsios verkauft. Allerdings bleiben alle Sicherheitsmaßnahmen und die mögliche Präsenz der Kosme bestehen. Falls die Nachbarsysteme kaum besiedelt sind, dann wartet der Kontakt in einer anderen Torzahl. Wenn das System oder ein System mit derselben Torzahl Drogen produziert,

dann soll das Kollektiv die 5 LE zum Tor bringen.

Gelingt der Kauf, darf das Kollektiv das Restgeld behalten. Der Kontakt überreicht es vor dem Raumhafen. Zuerst muss es die Abtastungstore des Raumhafens passieren. Dazu werden die LE Paket auf ein Warenband gehoben und durchleuchtet. Das führt zur Entdeckung der Drogen. Es kann auch als Teil einer anderen, größeren Ladung, wie Käse, an Bord geschmuggelt werden. Diese wird von Zivilarbeitende mit ihren Gabelstaplern und Schwebepattformen in den Frachtraum gebracht.

Bevor das Kollektiv grünes Licht für den Flug erhält, kann es eine Streife der Kosme mit Spürhunden treffen. Diese wittern die Drogen. Es besteht zusätzlich noch die Möglichkeit, dass das Kollektiv im Orbit von der Kosme aufgehalten und eine Inventardursuchung des Raumschiffes durchgeführt wird. Das Kollektiv benötigt also einen Plan, wie die Ware die verschiedenen Sicherheitsmechanismen passieren kann. Der Zielkontakt wartet bereits am Tor des Nachbarsystems und vergütet nach regulären Vertragsbedingungen.

Krieg

Ein Rüstungsunternehmen beliefert alle Seiten mit Waffen. Das Kollektiv soll 2 Ziele auf der 6x6 großen, strategischen Karte ansteuern und dort die Waffen hinbringen. Die Ziele sind jeweils hinter einer Frontlinie, an der stetig gekämpft wird. Die Schwierigkeit ist, die L:20 Waffenbehälter durch die Front zu schmuggeln. Auf dem Radar wird das Kollektiv für Piraten gehalten und von allen Fraktionen beschossen. Das gilt auch, wenn sie sich zu Fuß zwischen den Fronten bewegen. Nur vor einzelnen Gruppen kann es sich, wenn es die Zeit bekommt, ausweisen. Ziel ist es für das Kollektiv mit einem Offizier in einer unbelauschten Lage zu sprechen. Denn jede Fraktion ist an den Waffen interessiert und wird dafür auch bezahlen, allerdings muss das Gesicht gewahrt werden. Der Transfer kann nicht vor gemeinen Soldaten stattfinden. Ist das der Fall, wird das Kollektiv verhaftet und die Waffen schlicht beschlagnahmt. Hat der Offizier die Waffen gekauft, kann das Kollektiv die Front problemlos verlassen. Für jede gebrachte Lieferung erhält das Kollektiv 1500 AWE und +3 Bekanntheit. Es kann maximal 3 Seiten beliefern. Allerdings wird die Seite, die beliefert wurde, dominieren und die Kämpfe an den anderen Fronten verzweifelter werden. Zudem werden Informationen über die Quelle

der neuen Feindwaffen die Runde machen und das Kollektiv kann ein aktives Ziel werden.

Modifikator:

Im Orbit fliegen die meisten Schiffe in Kampfformation und nur Plünderer und Piraten sind einzeln anzutreffen. Daher kontrolliert die Kosme vorrangig einzelne Schiffe.

Auf dem Planeten herrscht das Chaos des Krieges und damit werden 2 Kriegskomplikationen, eine je Front, ausgewürfelt. Feindliche Streitkräfte feuern nur auf das Kollektiv, wenn sie angegriffen werden oder das Kollektiv nicht identifizieren können.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Lichtgewehre, Sturmgewehre, Splittergranaten, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Bekannte Schmuggelnde oder eine wichtige Lagereinheit aus Schmuggelgut wurde von der Kosme oder der planetaren Polizei in Gewahrsam genommen. Der Kontakt eines reichen Auftraggebenden wünscht ein Austausch der Ware oder Personen gegen Kopien. Das Kollektiv muss in das abgesicherte Lager kommen oder anderweitig dafür sorgen, dass die Originale mit den Kopien ausgetauscht werden.

In Falle einer Person wird eine menschliche Puppe, die Biosignale sendet, geliefert. Die Kosme ist exzellent organisiert und ausgebildet. Sie lassen das Lager niemals unbewacht und führen regelmäßig Patrouillen durch. Gewaltsam einzudringen ist zum Scheitern verurteilt. Allerdings ist die Kosme stark an ihre Regularien gebunden. Sie muss auf jeden Hilferuf reagieren und wird selbst mit Gütern beliefert.

Das Kollektiv erhält Uniformen und 2 LE von Gebrauchsgütern ihrer Wahl, in denen sich die Kopien befinden. Außerdem erhält es eine Karte von der Station. Der Rest ist ihnen überlassen. Sobald das Ziel das Lagerhaus verlassen hat, wird nach 1W10+10 Vasen Alarm geschlagen. Bis dahin sollte das Kollektiv den Planeten verlassen haben oder dieser wird für 1W3+1 Zyklen abgeriegelt. Suchtruppen mit Hunden und vollspektraler Ausrüstung suchen dann nach dem Kollektiv. Im Orbit kontrollieren Polizeieinheiten die Schiffe. Wurde der Alarm ausgelöst, werden sie von der Kosme unterstützt und das Kollektiv wird sicher kontrolliert werden. Bei Erfolg erhält das Kollektiv 5000 AWE und +7 Bekanntheit.

Modifikator:

Sternensoldaten der Kosme sind immer mindestens zu zweit unterwegs. Sie achten nicht penibel auf die Aktionen des Kollektivs. Falls es jedoch offensichtliche Verdachtsmomente gibt, greifen sie ein und kontrollieren Personen und Gegenstände.

Feinde:

Alle Werte: 14, Bewaffnung: Aurelia-Gewehr, EMP-Granaten, Magnet-Granaten, Pz: 3, Sch: 3

Zusatzlohn: Wenn das Kollektiv das Ziel vor Abriegelung des Raumhafens in Sicherheit gebracht hat, erhält es zusätzlich +500 AWE und +3 Bekanntheit.

Überfall

Piraten oder Unternehmen heuern Kollektive für Überfälle an. Das sind blitzartige Angriffe aus dem Verborgenen. Entweder sollen sie Schaden anrichten oder Rohstoffe sichern. In jeden Fall sind es blutige Auseinandersetzungen, bei denen besonders Geschwindigkeit zählt. Diese Aufträge sind ideal für Kampfkollektive, die Plünderungen bevorzugen.

Leicht

Eine größere Bande will ein Gebiet terrorisieren, um ihren Einfluss zu stärken. Das Kollektiv soll wahllos Zivilisten überfallen. Sie können alle erbeuteten Gegenstände behalten und für jeden überfallenden Zivilisten ein Beutewurf (Ü) auf Allgemeine Waren oder Geld durchführen. Sie dürfen sich durch Zivilcourage, Polizeieinheiten oder Notwehr jedoch nicht aufhalten lassen. Wenn genug Terror, durch 1W3+1 Überfälle, erzeugt wurde, dass die Polizei überfordert ist, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Mittel

Es herrscht ein Bandenkrieg und das Kollektiv wird angeheuert, ein Drogenlabor, einen Versammlungsort oder ein Ausrüstungslager einer anderen Bande zu verwüsten. Es warten 4 Feinde in dem jeweiligen Gebäude. Sobald der Angriff beginnt, hat das Kollektiv noch 1W10+2 Vasen, bis Feinde gleich der Spieleranzahl +4 als Verstärkung anrücken. Wenn die Hauptfunktion des Gebäudes nicht mehr ausgeführt werden kann, gilt der Auftrag als erfüllt und das Kollektiv wird nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Jeder ge-

tötete Feind wird mit +50 AWE zusätzlich vergolten. Gelingt es dem Kollektiv alle Feinde, also auch die Verstärkung, auszuschalten, erhalten sie nochmals eine 200 AWE Prämie und +3 Bekanntheit.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Lichtgewehre, Kampfmesser, Schrotflinten, Pz: 1, Sch: 1

Schwer

Ein Frachtschiff wurde als lohnendes Ziel auserkoren. Es besitzt 2 Söldner-Jäger Geleitschutz. Zuerst muss sich das Kollektiv um den Geleitschutz kümmern und dann in das Schiff eindringen. Die Antriebe des Frachters müssen für ein Entermanöver lahmgelegt werden. Dann kann das Kollektiv über Schleusen oder mit einem Schweißgerät an einem beliebigen Ort eindringen. Es muss sich bis zur Brücke oder den Frachtraum durchkämpfen und eine Löschung der Ladung veranlassen. Dort stellt sich ihnen die sechsköpfige Mannschaft in den engen Korridoren entgegen. Ist dies geschafft, muss die Beute nur noch aufgesammelt werden.

Sobald der Angriff beginnt, wird ein Notruf abgesetzt und Eingreiftruppen des Kosme werden in 1W20+15 Vasen eintreffen. Die Kosme kommt mit 1 Korvette, 2 Bombern und 4 Jägern. Da Piraterie ein schweres Verbrechen ist, besitzen sie die Todesschusserlaubnis. Sie werden also gar nicht erst versuchen, das Kollektiv gefangen zu nehmen, sondern alle Bedrohungen direkt zu eliminieren. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass auch die Verstärkung der Kosme besiegt wurde, dauert es 30 Vasen, bis eine Fregatte mit ihren Korvetten und Flügeln aus Kleinstschiffen eintrifft.

Hat das Kollektiv die Ladung erhalten, behält es 5 LE einer zufälligen Handelsware, darf 3 Beutewürfe (V) durchführen und wird dann nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Es erhält außerdem das Rufprädikat Piraten.

Modifikator:

Das Schiff sollte als Karte, nach dem Frachter-Schema, vorliegen. Die 5 Personen Besatzung sperren Türen, greifen aus dem Hinterhalt an und verbarrikadieren die Gänge. Sie wissen, dass sie nur bis zum Eintreffen der Kosme durchhalten müssen.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Flinten, Pistolen, Pz:0, Sch: 1

Krieg

Piraten ist die Strecke eines Militärkonvois bekannt. Sie führt von einem Ende der 7x7 großen, strategischen Karte zum anderen Ende. Das Kollektiv soll sich irgendwo auf der Strecke für einen Hinterhalt vorbereiten. Der Konvoi wird von Spieleranzahl+6 Infanteristen und 2 leichten Begleitfahrzeugen bewacht. Mit dem ersten Schuss treffen in der Nähe befindliche Verstärkung spätestens in 10 Vasen ein. Der Transporter muss bis dahin geplündert werden und das Kollektiv entkommen sein. Ansonsten nehmen 10 Infanteristen mit einem mittelschweren Fahrzeug am Gefecht teil. Gelingt der Überfall, erhält das Kollektiv 4 Beutewürfe (S), auf der Infanteriekampftabelle und wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Es erhält das Rufprädikat Piraten.

Modifikator:

Das vordere Begleitfahrzeug ist ein Aufklärer, der voraus späht und nach Minen und Feindstellungen Ausschau hält. Mit einigem Abstand folgt dann der Militärkonvoi, der von der Infanterie flankiert wird. Das zweite Fahrzeug ist ein Flugabwehrsystem. Bei ersten Kampfhandlungen wird der Transporter, der unbewaffnet ist und die Werte eines mittelschweren Fahrzeuges besitzt, versuchen, eine freie Fluchtstrecke zu befahren. Die Infanterie nutzt die Fahrzeuge als Deckung und versucht das Kollektiv festzunageln.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Sturmgewehr, Splittergranate, Vulkanwerfer, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Erfordert: Piraten oder Zugehörigkeit: Klan
Manchmal besitzt eine Person die richtigen Pläne, aber nicht genügend Fachkräfte, um etwas Großes zu bewirken. Es soll eine Bank oder ein gleichwertig lohnendes Ziel überfallen werden. Sie besitzt 5 Sicherheitsmechanismen, die auch auf Seite 320 ausgewürfelt werden können, und 10 Personen Wachpersonal. Die Gebäudepläne liegen vor sowie die Positionen der Sicherheitsanlagen. Es gibt einen stillen Alarm, Drohnen, mögliche Geißeln, Schlüsselkarten für das Zeitschloss des Tresors und Echtzeitüberwachung. Sobald der Überfall von Zivilisten, über ihren Diskus, oder von der Echtzeitüberwachung, weitergeleitet wird, kreisen innerhalb von 3 Vasen schwer bewaffnete Sicherheitskräfte über dem

Gebäude. Jeder Geldstapel besitzt L:10 und ist 1000 AWE wert. Die Bank besitzt 1W20+10 Stapel, die sich alle in einzeln gesicherten Fächern befinden. Bei Erfolg erhält das Kollektiv Bekanntheit nach regulären Vertragsbedingungen und die Hälfte der Geldstapel, die im Anschluss direkt ausgezahlt werden.

Modifikator:

Der Plan steht bereit und muss von der Spielleitung vorbereitet sein. Das Entscheidende ist, wie die Spieler den Plan umsetzen und bei Komplikationen improvisieren können. Sobald Geiseln genommen werden, wird das gesamte, restliche Wachpersonal aktiv und schlägt Alarm. Geiseln müssen immer wieder eingeschüchtert werden oder sie nutzen ihren Diskus, um die Polizei zu informieren. Die Sicherheitsanlagen können über den Kontrollraum deaktiviert werden, der Tresor benötigt jedoch Zeit, in der alle ruhig gehalten werden müssen. Zum Schluss folgt der Transport in ein Fluchtfahrzeug.

Feinde:

Wachpersonal: Alle Werte: 12, Pz: 1, Sch: 1, Bewaffnung: Schockstab, Schläfergisch
Sonderkommando: Alle Werte: 14, Pz: 3, Sch: 3
Bewaffnung: Aurelia-Gewehr, LSSG 28, Betäubungsgranaten, EMP-, Magnet- und Rauchgranaten, Photonenklinge, Kraftfesseln

Zusatzlohn:

Wenn das Kollektiv den Überfall ohne einen Polizeieingriff und Spuren durchführt, erhält es das Rufprädikat Legende und +20 Bekanntheit.



„Die drei Kreise, Sphären unserer Herrschaft, Parabel unseres Aufstiegs. Kein Mensch allein wäre je zu solcher Größe fähig, doch das Konstrukt der Gesellschaft ist es. Die Gesellschaft ist der Körper, den alle Menschen formen. Sie gedeihen zu lassen, ist die höchste aller Künste. Doch wie kann das Individuum Teil von ihr und dennoch frei sein? Wie kann der Körper im endlosen Pluralismus unserer Zeit einen klaren Willen besitzen? Muss eine Gesellschaft für alle ihre Mitglieder gerecht sein oder reichen bereits rationale Lebensvorteile für nur bestimmte Teile von ihr aus, um ein funktionierendes Zusammenleben zu ermöglichen?

Das Fundament der Antworten lässt sich nur in der Philosophie finden. Aufgrund ihrer Ideen von Gerechtigkeit, Nützlichkeit und dem Wesen des Menschen wird eine wegweisende Richtung gegeben. Werden alle Menschen als gleichwertig verstanden, muss das System eine möglichst große Gleichheit an Möglichkeiten in Bildung und Lebensweisen unterstützen. Wird die Ungleichheit dagegen als notwendig akzeptiert, kommt den Besten unter den Menschen eine Führungsrolle zu. Strebt die Gesellschaft einem Ideal entgegen, werden menschliche Belange diesem Ziel untergeordnet. Nach diesen Ideen ordnen sich die Bewertungsmaßstäbe. Die Gerechtigkeit ist damit auch systematisch. Sie ist von der Gesellschaftsform abhängig und erzeugt nur innerhalb des Systems die notwendige, moralische Sicherheit, ohne die eine Regierung zusammenbrechen würde.

Das Universum bietet mehr als genug Gesellschaften und Gerechtigkeiten an, damit das Individuum frei nach seinen Präferenzen wählen kann. Diese Wahl ist für die Eliten einer Gesellschaft deutlich schwieriger. Sie werden durch Macht und Verantwortung gebunden. Sie sind Gefangene des Systems, welches sie am meisten privilegiert. Auch durch eine eventuelle Führungsrolle sind sie ebenso sehr ein fester Bestandteil der Gesellschaft, wie jene, die sie anleiten. Sie sind kein Tropfen, der das Meer bewegt. Denn das Meer bewegt sich nur in drei Kreisen.“

– der Philosophenkönig

Gesellschaft

Aufträge für die Gesellschaft dienen Regierungen, politischen Organisationen oder Glänzenden. Es ist die staatliche Bühne, die mit diesen Aufträgen betreten wird. Das Kollektiv muss über eine einwandfreie Reputation besitzen und darf kein negatives Rufprädikat tragen, um diese Aufträge annehmen zu können. Es handelt sich größtenteils um Ambiente- und Sprachabenteuer. Sie werden nur für erfahrene Spieler empfohlen, die Details bemerken und anspielen können. Auftreten, Psychologie und Präsentation sind die großen Schlüsselbegriffe bei dieser Art von Aufträgen.

Diplomatie

Pangalaktische Beziehung sind komplexe Strukturen, die gepflegt werden müssen. Da der Hohe Rat Krieg und Gewalttaten über interportales Recht effektiv sanktioniert, sind Geheimabsprachen, Verträge und gute, diplomatische Beziehungen von großer Bedeutung. Das Kollektiv kann einen ganzen Planeten repräsentieren. Deshalb darf es kein einziges, negatives Rufprädikat besitzen, um die Aufträge anzunehmen. Das diplomatische Spiel und seine Regeln finden sich auf Seite 322.

Leicht

Der Vertrag ist vom geringen Interesse und für beide Seiten lohnend. Im Grunde bedürfte es keine Diplomaten. Der Hohe Rat oder eine Regierung nutzt diese Gelegenheiten jedoch zur Prüfung der Fertigkeiten seiner Diplomaten, bevor diese zu wichtigeren Treffen gesandt werden. Der Gesprächspartner ist allein und will den Vertrag unterschreiben. Er ist gut gelaunt und vertreibt sich mit scherzhafter Konversation mit dem Kollektiv die Zeit. Fehler in der Etikette benennt er, ohne sich davon provozieren zu lassen. Nur schwere Beleidigungen bringen ihn aus der Fassung. Wenn das Kollektiv die Etikette einhält und sich höflich verhält, ist die Unterschrift sicher. Das Kollektiv erhält dann 200 AWE und +2 Bekanntheit. Schafft es sogar am Ende der Verhandlung +6 Einfluss zu besitzen, erhält es das Rufprädikat Silberzunge.

Mittel

Der Vertrag ist vom mittleren Interesse. Der Gesprächspartner ist jedoch nicht sicher, ob er den Vertrag unterzeichnen soll. Er hat einen Ratgebenden an seiner Seite, der jedes fakti-

sche Argument prüft. Ist der Auftrag ein Erfolg, erhält das Kollektiv 500 AWE und +4 Bekanntheit. Wenn das Kollektiv am Ende der Verhandlung +6 Einfluss besitzt, erhält es das Rufprädikat Silberzunge.

Schwer

Erfordert: Silberzunge

Der Vertrag ist vom hohen Interesse und der Gesprächspartner tendiert aus der Faktenlage zu einem Nein. Er kann mit mehreren, kleineren Zusagen zu anderen Themen überzeugt werden, dafür den eigentlichen Vertrag zu zustimmen. Er wird dabei von einem Gremium aus Experten begleitet, die ihn in alle Fragen unterstützen. Gelingt dem Kollektiv dennoch eine Vereinbarung, erhält es 1300 AWE und +6 Bekanntheit. Mit Erfüllung des Auftrages, erhält das Kollektiv das Rufprädikat Repräsentanten.

Krieg

Erfordert: Repräsentanten

Es soll ein Waffenstillstand ausgehandelt werden. Das Kollektiv wird als offizielle Diplomatenlegation behandelt und besitzt demzufolge Immunität. Es muss einen Abzugsplan ausarbeiten, zu zwei Punkten im Kriegsgebiet fliegen und die jeweiligen Offiziere von der Waffenruhe überzeugen. Sie sind gegen einen Waffenstillstand und werden sich nicht mit dem jeweils anderen Offizier treffen. Es wird eine Kriegskomplikation ausgewürfelt. Wird der Waffenstillstand, durch Bestechung, Versprechungen oder andere Mittel, erreicht, erhält das Kollektiv 2500 AWE und +8 Bekanntheit.

Modifikator:

Es kann vorkommen, dass das Kollektiv aufgrund unklarer Befehle oder Identifikation beschossen wird. Das führt zu rechtlichen Sanktionen gegen die schießende Seite, die als Druckmittel verwendet werden können.

Feinde:

Alle Werte 12, Bewaffnung: Lichtsturmgewehr, Splittergranaten, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Erfordert: Repräsentanten und Silberzunge

Das Kollektiv wird auf einen Diplomaten Gipfel eingeladen. Hier treffen sich Glänzende, Agenten und Portalchefs. Alle streben nach Informationen, Kontakten und Machtdemonstrationen. Das Kollektiv soll einen Vertrag mit großer Tragwirkung abschließen. Der

Gesprächspartner hat daran kein Interesse und will sich während des Diplomatentreffens dagegen aussprechen. Andere Repräsentanten besitzen einen persönlichen Einfluss auf ihn und können überzeugt werden, sich für den Vertrag auszusprechen. Diese fordern wiederum eigene Überzeugungsarbeit und Geschäfte. Das kann die Demütigung von anderen Teilnehmenden oder den Zuspruch zu eigenen Themen sein, der von der politischen Führung genehmigt werden muss. Außerdem werden Gäste an das Kollektiv herantreten, die ihre ganz eigenen Absichten besitzen. Sie werden schmeicheln und verführen oder drohen und vergiften. Sie können ihren Einfluss

auch gegen das Kollektiv einsetzen.

Die Spielleitung sollte sich unbedingt eine Namensliste, wie unten dargestellt, anfertigen. Name, Zugehörigkeit, eigener Zweck, bevorzugte Gesprächsthemen und der Einfluss auf das Ziel können hier notiert werden. Da mitunter bekannte Persönlichkeiten auftauchen, kann in Betracht gezogen werden, eine zusätzliche Spielleitung für die komplexen Rollen zu nutzen oder einzelne Spieler vorher diese Rollen einüben und sie für die Gesprächsdauer als Nicht-Spieler-Charaktere auftreten zu lassen. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt, erhält jedoch +15 Bekanntheit.

Name	Fraktion	Absicht	Gesprächsthemen	Einfluss
To-Ma Ko-Yo-Ta (alt, belehrend)	Welle	Forschungsgelder	Argäa, Calyx und Quadrax, Technokratie, Unabhängigkeit von Tor, Waffenentwicklung	+1
Silber (anmutig, sicher, taktvoll, Stimme wie flüssiges Silber)	Himmel	Frieden, Denunzierung von Siegfried von Ehrenfeld	Flüchtingsströme, Hilfsprogramme des Himmels, Not der Menschen in der Krierverse und Superion, politische Sanktionen	+3
Siegfried von Ehrenfeld (stolz, stark, erfahren)	Reinmetall	Rüstungsaufträge	Industriekapazität, metrites Militär, Schlachten, Siege, Strategien, Waffen	+2
Kwipak Quotezuma (heiter, redseelig)	UHA (Zeugen)	Kontakte, Informationen, Mordhilfe	Tarnung: Reisegeschichten, Gefahren für Handelnde, UHA-Netzwerk, Warenpreise, Zölle Nach Bezahlung: genaue Daten, noch nicht geschehene Neuigkeiten, Wissen über andere Personen im Raum	+0
Elyris Chorr (direkt, pragmatisch, schön)	Maske	Mord mit Gift an Siegfried von Ehrenfeld	entfesselte Kosme, Krieg, Sanktionen gegen Telsios, politische Isolation von Telsios, mangelnde Integrationsprogramme für Unsichtbare und Kriminelle	+1
Ohrenna Maluschetti (charmante, elegant, eloquent)	Kosme	Unterstützung von Siegfried von Ehrenfeld	Frieden durch Macht, Himmlische Spiele, Kosme-Einsätze, Monumentation und Emperion, Konflikte mit Telsios, Vermutungen über Uru-Känos	+3

Zusatzlohn:

Wenn das Kollektiv andere Teilnehmende beeindruckt, bleibt ihre positive Stimmung für weitere Treffen erhalten und sie können zu Kontakten werden.

Medien

In der Gesellschaft besitzen Medien das Informationsmonopol. Die Menschen wissen nur das, über das berichtet wird. Sie sind damit abhängig von der medialen Darstellung von Ereignissen. Sie haben weder die Zeit, noch die Möglichkeit Ereignisse vor Ort beurteilen zu können. Zudem existiert im Regen keine große Bandbreite von Medien mit hoher Reichweite. Bestimmte Organisationen, wie die Kosme, schalten außerdem eigene Quellen gleich. Daher spielen unabhängige Medien die wichtigste, informierende Rolle im Regen. Die Erstellung und Bewertung eigener Beiträge wird auf Seite 334 abgehandelt. Die Aufträge sind für Kollektive gedacht, die sich auf journalistische Arbeiten spezialisieren.

Leicht

Ein Sender benötigt in 6 Wannen 1W3+2 Aufnahmen von einer Sehenswürdigkeit, einem dynamischen Menschenstrom oder ein Landschaftspanorama. Er zahlt pro Aufnahme 30 AWE. Sind die Aufnahmen durchdacht und von der Bildkomposition gut gelungen, wird dem Kollektiv +1 Bekanntheit anerkannt. Sie sind technisch hochauflösend und wurde Störungen entfernt, erhält das Kollektiv das Rufprädikat Medienkompetenz.

Mittel

Erfordert: Medienkompetenz oder Journalisten
Das Kollektiv soll einen kleinen Sendebeitrag verfassen. Es geht um ein triviales Thema, wie ein Volksfest, einen politischen Besuch oder die Eröffnung eines Einkaufszentrums. Das Kollektiv muss ein wenig Nachforschung betreiben und dann eine Reportage von 5-10 Vasen erstellen. Das Kollektiv wird nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Wenn die Reportage gelungen und technisch aufgearbeitet ist, erhält das Kollektiv das Rufprädikat Journalisten.

Schwer

Erfordert: Journalisten

Für erfahrene Medienkollektive steht die Möglichkeit offen, Einzelgespräche mit wichtigen Persönlichkeiten zu führen. Diese sollen zu aktuellen Krisen und politischen Vorhaben befragt werden. Der Gesprächspartner ist eine glänzende Person und versucht sich stetig aus unangenehmen Fragen herauszuwinden. Dazu werden zum Beispiel Antworten gegeben, die nichts mit der Frage zu tun haben, Geschichten erzählt, die eine eigene Charakterstärke

hervorgehoben oder das Kollektiv wird selbst dazu verleitet, Fehler zu machen. Wenn die Person in Bedrängnis kommt, kommt ein unpassender, dringender Anruf oder ein ähnlicher Vorfall dazwischen. Wenn das Gespräch nicht zur Zufriedenheit der glänzenden Person verlief, wird sich im Anschluss der private Sicherheitsdienst um das Datenmaterial unauffällig kümmern. Das Kollektiv benötigt sowohl eine faktische Grundlage, als auch einen gut durchgeplanten Gesprächsablauf. Das Gespräch soll nicht länger als 10 Vasen sein. Es wird nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Krieg

Erfordert: Journalisten

Kriegsberichtserstattende riskieren ihr Leben, um den zivilisierten Welten die Grausamkeit und Entwicklung des Krieges vor Augen zu führen. Die erste Aufgabe besteht in der Narrative des Verlaufs der Kampfhandlungen und ihrer Auswirkung auf die Bevölkerung. Solche Bilder und Aussagen haben bei hoher Qualität das Potenzial politische Führungen zu stürzen. Daher geht das Gerücht um, das sich verummte Scharfschützen auf dem Schlachtfeld befinden, deren einziges Ziel es ist, Medienkollektive zu jagen. Für den Bericht erhält das Kollektiv 500 AWE und +2 Bekanntheit. Für jede Aufnahme einer Kampfhandlung weitere 500 AWE und +1 Bekanntheit. Für die Aufnahme einer Gräueltat 1000 AWE und +3 Bekanntheit. Die strategische Karte ist 7x7 groß. Es muss keine Schlacht stattfinden. Das Gebiet kann auch nur von einer Kriegspartei besetzt sein. Journalisten werden feindselig behandelt, ihre Ausrüstung wird unterdrückt oder konfisziert und sie werden beobachtet. Im Notfall werden sie mit Gewalt vom Betritt bestimmter Regionen abgehalten.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Sturmgewehr, Scharfschützengewehr, Splittergranaten,

Profi

Erfordert: Journalisten

Wenn ein Medienkollektiv genug Erfahrung gesammelt hat, kann es beginnen, seine eigenen Filme zu drehen und zu verkaufen. Alternativ können sie auch eine Sendung moderieren und die Senderechte von dieser verkaufen. Sender interessieren sich für alles, was ihnen Zuschauerzahlen bringt. Desto etablierter eine

Marke, ein Name oder ein Kollektiv ist, desto mehr wird für sie geboten.

Um die nötige Aufmerksamkeit zu erhalten, muss das Kollektiv bei Filmfestspielen oder einem anderen, großen Medienereignis auf sein mediales Produkt exzellent präsentieren. Dazu können Ausschnitte gezeigt, Inhalte besprochen oder Zuschauerstatistiken mit Quellenangaben genutzt werden. Die Präsentation ist erfolgreich, wenn sie mindestens eine um 70% erhöhte Grundzuschauerzahl generieren würde. Dann erhalten die Charaktere auf der Veranstaltung einen Filmauftrag.

Dazu wird eine Themenkategorie ausgewürfelt und dem Kollektiv 5 Zyklen Zeit für die Aufnahmen und die Bearbeitung gegeben. Es wird erwartet, die Grundzuschauerzahl um 50% zu steigern. Serien oder Filmaufträge an Kollektive werden nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Zusatzlohn:

Die gedrehten Serien und Filme bleiben weiterhin bestehen. Etablierte Produkte generieren pro Zyklus 100 AWE für das Kollektiv.

Politik

Das große Spiel der Politik umfasst, schon vom Namen her, alle Bereiche des Handelns und Wirkens. Die Aufträge zielen jedoch immer auf die Stärkung oder Schwächung politischer Kräfte oder ihrer Führungen ab. Die Eigenschaften der politischen Partei können vorher festgelegt oder ausgewürfelt werden. Es wird immer mindestens eine Eigenschaft ausgewürfelt. Etablierte und bekannte politische Mächte können ebenfalls durch die folgenden politischen Eigenschaften charakterisiert werden.

Politische Eigenschaft	Erklärung
1 Aristokratisch	Eine Adelspartei, die ihre Rechte stärken will. Wirbt mit starken Finanzen und der Herrschaft der Besten.
2 Extremistisch	Menschen, die zu einem Thema eine extreme Meinung vertreten, schrecken vor Gewalt nicht zurück und sehen nur Alles-Oder-Nichts-Lösungen. Sie werben mit radikaler Veränderung
3 Faschistisch	Alle folgen dem Personenkult einer Person, die ihre Ambitionen mit aller Härte durchsetzt. Sie wirbt mit ihrem Charisma und ihrer Führungsstärke.
4 Grün	Eine Umweltschutzpartei. Sie wirbt mit dem Erhalt von Landschaften.
5 Himmlisch	Die Partei übernimmt die himmlische Struktur und all ihre Werte. Sie wirbt mit dem Paradebeispiel des Himmels.
6 Humanitär	Hilfe für Flüchtlinge und Schwache, regelmäßige Versorgungslieferungen und Asyl von Verfolgten sind die Zentralkpunkte dieser Partei.
7 Konservativ	Alte Werte und Traditionen werden erhalten und Veränderungen werden skeptisch gesehen. Sie werben mit Erinnerungen und der Funktionalität an gute, alte Zeiten.
8 Kulturell	Kulturelle Einzigartigkeit wird erhalten und Zusammenleben wird über transkulturelle Identität konstituiert. Einheit und Toleranz sind ihre Ideale.
9 Liberal	Die freie Marktwirtschaft und der Abbau von Handelszöllen sind dieser Partei wichtig. Sie wirbt mit globalem Wohlstand.
10 Links	Soziale Fragen, Arbeitsbedingungen und die Gleichheit der Menschen werden thematisiert. Es wird mit besseren Löhnen für angenehmeres Arbeiten geworben.
11 Merkantokratisch	Einflussreiche Unternehmen haben die Partei gegründet, um an politischen Entscheidungen mitwirken zu können. Wohlstand kann nach ihnen nur aus Handel erfolgen und dieser wird stark beworben.

Politische Eigenschaft	Erklärung
12 Metrit	Metra ist das große Vorbild dieser Partei. Eine hochtechnisierte, kulturell vielfältige und wohlhabende Superstadt ist das Werbeleitbild.
13 Militaristisch	Militärs sehen die Welt Gefahren ausgesetzt, die nur durch Waffengewalt zu bekämpfen sind. Es wird mit Heldenmut, Soldatenprämien und absoluten Schutz geworben.
14 Mitte	Eine gemäßigte Partei, die es jeden recht machen will. Sie wirbt mit ihrer Besonnenheit.
15 Planetar	Der Planet als Einheit ist das Bedeutsame. Die Partei wirbt für eine Einheitsfront aller Bewohner.
16 Populistisch	Macht ist dieser Partei am wichtigsten. Sie nutzt jedes Thema, um auf einer populären Meinung zu schwimmen. Sie nutzt immer ein Feindbild im Sinne eines Wir-gegen-Sie-Konzeptes.
17 Rechts	Rechte Kräfte befürworten Hierarchien und stärken eher traditionelle Strukturen. Sie werben mit der Idee funktionierender Institutionen.
18 Spirituell	Sie mögen für irrational gehalten werden, doch sie wissen, dass ihre Weltbilder in ihren Heimatgemeinschaften eine gesellschaftsstiftende Funktion besitzen. Sie werben mit dem Aufstieg in einer höheren Weltordnung.
19 Technokratisch	Technologie ist der Grundstein allen Erfolges. Die Partei setzt auf Fortschritt und wirbt mit technologischen Neuerungen.
20 Utopisch	Es gibt Nachahmende des Utopia-Projektes. Darin werden alle Bedürfnisse zum Wohle des Menschen befriedigt und ihm dafür Raum für Selbstverwirklichung gelassen. Ziel ist eine Angstfreiheit.

Leicht

Das Kollektiv wird hinter einen Informationsstand platziert und soll für die politische Partei werben. Die Person muss einen Mitgliedsbeitrag von 50 AWE pro Hekade zahlen. Pro Werbung erhält das Kollektiv 50 AWE. Aller 4 Personen wird ihm +1 Bekanntheit anerkannt. In der Auftragszeit werden überhaupt nur 1W5+2 Personen am Stand anhalten. Ihre politischen Ansichten und die der Partei können auf Tabelle oben ausgewürfelt werden. Das Kollektiv kann sich auch Strategien ausdenken, um Passanten gezielt anzusprechen. Die meistens Menschen gehen einfach weiter, aber die Spielleitung kann einen guten Vorschlag mit 1W3 belohnen. Diese müssen noch dann aber trotzdem noch von der Partei überzeugt werden. Um den Überzeugungsversuch abzukürzen, kann nach dem ersten, ausgespielten Überzeugungsversuch anstatt eines Gespräches eine **Rhetorik-Probe (IN, CH, WI)** durchgeführt werden. Die Spielleitung

kann diese Probe nach den Argumenten und der Gesprächsstrategie des ersten Versuches beliebig modifizieren.

Mittel

Eine der Hauptaufgaben der Politik ist es, Probleme zu kommunizieren. Dazu braucht es gut geschriebene Reden. Das Kollektiv soll eine einseitige Rede über ein schwieriges oder komplexes politisches Thema verfassen. Dazu wird zuerst eine Partei oben ausgewürfelt. Es soll ihre Wählerschaft und ihre Rhetorik bedient werden. Danach wird mit 1W20 ein Thema ausgewürfelt. Die Rede sollte mindestens eine halbe A4 Seite umfassen, aber nicht länger als 15 Vasen gesprochen werden. Die Spielleitung entscheidet, ob die Rede ihren Zweck erfüllt hat. Wenn ja, erhält das Kollektiv das Rufprädikat Medienkompetenz und wird nach Vertragsbedingungen bezahlt. Ansonsten ist der Auftrag gescheitert.

Thema	Inhalt
1 Affäre	Die Rede muss eine Spendengeld- oder Liebesaffäre einer Politischen decken, verharmlosen oder rechtfertigen.
2 Arbeitslosigkeit	Die roten Arbeitslosenzahlen müssen schöngeredet werden.
3 Armeeinsatz	Der Einsatz eigener Streitkräfte im Inland und für Kriegsunterstützung benötigt eine Legitimation.
4 Bauverzögerung	Jeder Beteiligte wusste von dem übertrieben frühen Eröffnungstermin, den gefälschten Kostenzahlen und unerwarteten Komplikationen. Das Kollektiv soll das verständlich machen und die Betroffenen dabei schützen.
5 Belastung der Sozialkassen	Es gibt nicht mehr genügend Geld für alle Sozialleistungen. Kranken- und Familienkassen fordern pro Dekade 10 AWE. Diese Kosten müssen der Bevölkerung als Steigerung der Leistung oder Notwendigkeit verkauft werden.
6 Intoleranz	Flüchtlinge sollen von den Sozialleistungen ausgeschlossen und ihr Asyl gestrichen werden. Das Exil soll von der Bevölkerung befürwortet werden.
7 Feinderklärung	Eine ethnische Minderheit hat sich als politischer Gegner ergeben, die Bevölkerung muss zum Kampf angestachelt werden.
8 Gewerkschaftenabbau	Unternehmen klagen über zu viel Einfluss der Gewerkschaften, diese sollen abgebaut werden, ohne dass die folgenden Proteste zu viel Zuspruch vom Volk genießen.
9 Inflation	Sinkende Wirtschaftsleistung führt zu einem Wertverfall des Geldes, wodurch alles teurer wird. Die Bevölkerung soll weiter einkaufen gehen.
10 Marode Banken	Banken haben sich verspekuliert und drohen pleite zu gehen. Damit wäre auch das Geld aller Anlegenden verloren. Die Bank muss mit Millionen AWE Steuergeld gerettet werden. Das Kollektiv soll die Wut der Bürger bremsen.
11 Rechtstransparenz	Die Rechtslage ist zu komplex geworden. Rechte von Arbeitnehmenden sollen gekürzt werden. Das ist legitim, weil es eine Vereinfachung der Rechtslage, ohne den Wegfall des Schutzes darstellt. Dennoch löst es Ängste aus.
12 Rentenkürzung	Das Geld von Personen im hohen Alter, die ihren Beitrag zur Gesellschaft bereits geleistet haben, soll über einen längeren Zeitraum gekürzt werden. Die alten Menschen müssen beschwichtigt werden.
13 Schmutzige Energie	Es soll ein neues Kraftwerk mit fossilen Brennstoffen oder einer ähnlich schmutzigen Quelle gebaut und ein Grünbereich dafür geplant werden. Umweltschützer wollen das verhindern.
14 Steuererhöhung	Eine weitere Erhöhung der Steuern muss gerechtfertigt werden.
15 Unabhängigkeitsforderungen	Bestimmte Verwaltungsgebiete fordern die Unabhängigkeit. Diese soll ihnen nicht gewährt werden.

Thema	Inhalt
16 Ungewöhnlicher Koalitionspartner	Die Feinde von gestern sind die Freunde von heute. Der Bürger ist über diesen Schachzug verwundert.
17 Urbanisierung	Große Landstriche sind für Parkplätze, Einkaufszentren und Wohnviertel geplant. Die Landbevölkerung wird gezwungen in die Stadt umzuziehen. Diese darf sich nicht weigern.
18 Veruntreuung	Ein Unternehmen, das der Partei nahesteht, hat Steuergelder veruntreut und soll nun durch eine Schmutzkampagne aufgelöst werden. Die Eröffnungsrede dazu soll geschrieben werden.
19 Widersprüchliche Politik	Die Politik hat gelogen und Wahlversprechen wurden nicht eingehalten. Bald sind wieder Wahlen und es sollen Stimmen der Partei gerettet werden.
20 Zollschrankenauflauf	Der Handel kann durch den Zoll noch weiter abgeschöpft werden. Unternehmen protestieren dagegen und fordern eine Stellungnahme.

Schwer

Erfordert: Glänzend, Helden oder Präsentatoren
Parteien heuern gern bekannte Persönlichkeiten und beliebte Kollektive an, um für sich Werbung zu machen. In diesem Fall soll das Kollektiv auf einer Parteiversammlung auftreten und sich linientreu äußern. Anschließend stellen unabhängige Journalisten verschiedene Fragen und versuchen auch zu ergründen, welches ernsthafte Interesse das Kollektiv mit dem Auftritt verfolgt. Sie prüfen und konfrontieren das Kollektiv mit ihren eigenen Aussagen. Nur wenn sie sich fehlerfrei verhalten und das Publikum und die Medien von ihrer ernsthaften Parteiunterstützung überzeugen können, werden sie bezahlt. Das Kollektiv muss also eine Pressekonferenz vorbereiten und halten. Dazu wird oben ein Thema ausgewürfelt, ein Text von den Spielern verfasst und den Anwesenden dann präsentiert. Die Spielleitung übernimmt die Rolle der kritischen Journalisten. Sie schreibt sich Zitate und Fragen auf, um die Spieler anzugreifen oder zu einer unglücklichen Aussage zu verleiten. Erst wenn das Kollektiv all diese Schwierigkeiten überwinden kann, wird es nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Krieg

Erfordert: Medienkompetenz oder Präsentatoren
Die politische Führung hat einen Kriegsinterventionsplan und will diesen medienwirksam in Szene setzen. Das kann die Aufnahme und die Evakuierung von Flüchtlingen, der Aufbau einer Trinkwasserversorgung oder eine

juristische Anklage gegen eine Konfliktpartei sein. Das Kollektiv soll eine kleine Rufkampagne erstellen. Sie erhalten einen staatlichen Personentransporter und werden in ein 10x10 großes Kriegsgebiet fliegen. Von dort aus soll das Kollektiv die staatliche Hilfe erfolgreich inszenieren. Wie sie das machen, ist ihnen überlassen. Der Auftrag gilt als abgeschlossen, wenn sie einen Werbefilm, von 5 Vasen Länge, mit verschiedenen Bildkompositionen und Zeugenberichten, gedreht haben. Es wird auf zwei Kriegskomplikationen gewürfelt. Das Kollektiv wird bei Erfolg nach Vertragsbedingungen bezahlt und erhält das Rufprädikat Präsentatoren.

Modifikator:

Andere Parteien eröffnen auf staatliche Schiffe nie ungefragt das Feuer. Es wird zuerst eine Identifikation gefordert. Erfolgt diese nicht, gilt das Schiff als feindlich. Bei einer erfolgreichen Identifizierung wird das Schiff gedrängt, den Luftraum zu verlassen. Ab da dauert es nur noch 1W10 Vasen, bis die ersten Schüsse fallen, wenn das Kollektiv den Planeten nicht verlässt. Auf dem Boden sind Medienkollektive verhasst. Die eine Front stellt die informierten, eigenen Truppen dar, die sich im Gefecht mit dem Feind befinden und wenig Zeit für das Kollektiv haben. Die andere Front jagt aktiv mit Polizeitruppen oder Scharfschützen Medienkollektive. In Kampfgebiete muss sich das Kollektiv schleichen, weil sie dort ansonsten verhaftet würden.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2
Bewaffnung: Lichtgewehr, Scharfschützengewehr, Splittergranate

Profi

Erfordert: Medienkompetenz und Präsentatoren
Der letzte Ausweg in der Politik ist der Rufmord. Der Leumund eines politischen Kontrahenten soll durch einen Skandal zerstört werden. Er soll bei seinen Wählenden diskreditiert oder intensiv bedroht werden, damit er abdankt. Dem Kollektiv wird hierzu völlig freie Hand gelassen, solange niemals bekannt

wird, dass eine gezielte Manipulation stattgefunden hat. Daher erhält das Kollektiv für den Auftrag auch keine Bekanntheit. Es wird für das Opfer eine Stärke und eine Schwäche ausgewürfelt. Beides ist nicht bekannt und muss erst durch Observation in Erfahrung gebracht werden. Das Ziel ist nur für eine Dekade in Reichweite. Danach fliegt es in andere, unerreichbare Gefilde. Das Kollektiv muss sich also beeilen. Bei Erfolg erhält das Kollektiv 6500 AWE und Kontakt: Glänzende aber keine Bekanntheit.

Stärken	Schwächen
1 Charismatisch (viele Freunde)	1 Familiäre Probleme
2 Großer Redner	2 Gierig
3 Himmlischer Schutz (Juristische Immunität)	3 Interne Parteikonkurrenz
4 Medienmacht (Kontrolle über große Medien)	4 Lüstern
5 Grenzenloser Parteirückhalt	5 Sucht
6 Militärische Macht	6 Verschwenderisch

Zusatzlohn:

Wenn es keine Möglichkeit gibt, die Manipulation in Zukunft herauszufinden, erhält das Kollektiv das Rufprädikat Geist.

Polizeiassistentz

Oftmals mangelt es im Regen an regulären Polizeieinheiten, die eine Verhaftung durchführen können. Doch Gesetze müssen durchgesetzt werden und ihre Missachtung führt in vielen Fällen zur Freiheitsstrafe. Das heißt für die Hilfspolizei, dass sie keine tödliche Gewalt einsetzen darf. Von den Charakteren wird Disziplin und Waffeneinsatz nur im äußersten Notfall erwartet. Zu viel Härte sorgt außerdem für eine schlechte Presse. Sie müssen die Gesetze gut kennen und sich vorbildlich verhalten.

Leicht

Eine Bande von Jugendlichen sorgt für Unruhe. Sie setzen Mülltonnen in Brand, zerschlagen Fensterscheiben und pöbeln Personen an. Zuerst muss die Bande gefunden werden. Dabei kann das Kollektiv Passanten befragen oder die Augen nach Sachbeschädigung offenhalten. Die Jugendlichen sollen ohne Verletzungen verhaftet und zu ihren Eltern gebracht werden. Das Kollektiv arbeitet

allein. Bei Erfolg wird es nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Es gibt so viele Feinde wie Spieler. Die Jugendlichen sind unachtsam, betrunken und spielen sich auf. Provokationen beantworten sich mit körperlicher Gewalt. Für souverän hervorgebrachte Argumente und Einschüchterung sind sie jedoch zugänglich.

Feinde:

Alle Werte: 9, Bewaffnung: Faustkampf

Mittel

Ein bekannter und gefährlicher Straftäter hat gegen seine Bewährungsaufgaben verstoßen und soll wieder in seine Zelle gebracht werden. Das Kollektiv fährt Streife in einer Gegend, in der er vor einer Wanne gesehen wurde. Sie müssen ihn anhand von Berichten, Beschreibungen und seinem bekannten Verhalten finden, bevor er eine weitere Straftat begeht. Er trägt markante Kleidung oder besitzt ein markantes Gesicht, kann sich aber auch getarnt haben. Seine Gewohnheiten, wie Glücksspiel, Gewaltbereitschaft oder Trunkenheit, zeigen sich in der zu durchsuchenden Gegend. Entweder sitzt er bei einem Wettbüro, in einer Kneipe oder er rächt sich bei

verschiedenen Personen, denen er die Schuld für seinen Gefängnisaufenthalt zuschiebt. Vielleicht führen die Spuren auch zu Freunden oder zu seiner Familie. Sobald das Ziel wieder zurückgeführt wird, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Es gibt nur ein Ziel und insgesamt halb so viele, mögliche Feinde wie Spieler und das Doppelte an Zivilisten. Das Ziel ist vom Anblick des Kollektivs erschrocken und flüchtet, wenn es nicht beruhigt wird. Seine Freunde stellen sich dabei dem Kollektiv in den Weg. Wenn es in die Ecke getrieben wird, kämpft es.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 0, Sch: 0

Bewaffnung: Küchenmesser, Keule

Anführende: Alle Werte: 12, Pz: 0, Sch: 0

Bewaffnung: Schlagring

Schwer

Es wurde eine große Demonstration angemeldet, die zu gewaltsamen Auseinandersetzungen mit der Polizei führen kann. Die Demonstranten müssen ruhig gehalten und bewaffnete Subjekte in ihren Reihen sofort herausgezogen und entwaffnet werden. Die Charaktere erhalten hierfür Turmschilde aus Hartplastik sowie Helm, Arm- und Beinschienen. Der Einsatz dauert 4 Wannen lang. Pro Wanne geschieht ein Ereignis, zu dessen Stufe die aktuelle Eskalationsstufe addiert wird. Diese muss unten gehalten werden und erhöht sich mit jeder Wanne um mindestens 1. Befehle müssen befolgt werden, doch das Kollektiv soll auch selbstständig deeskalierend handeln. Wenn die 4 Wannen um sind und noch nicht Eskalationsstufe 6 erreicht wurde, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt und erhält das Rufprädikat Repräsentanten.

Eskalation	Effekt
1	Die Demonstranten bilden laute Sprechchöre und sammeln sich zu einem Schilderwald. Das Kollektiv soll Präsenz zeigen, ohne bedrohlich zu wirken. Einige Demonstranten versuchen mit Beleidigungen zu provozieren. Gelingt es ihnen, steigt die Eskalation um +2.
2	Die Menge bildet eine grölende Front gegen die Polizeieinheiten. Einige Demonstranten werfen sich gegen die Schilde oder stolpern gegen sie. Es kommt der Befehl, die Demonstranten zurückzustoßen. Dabei kann es vorkommen, dass auch Ältere oder Frauen gegen die Schilder prallen. Wenn das Kollektiv aggressive Aktionen gegen diese unternimmt, steigt die Eskalation um +2.
3	Die Menge wird aufgebracht. Die Schilder bewegen sich wütend hoch und runter. Ein schwarzer Kader erscheint zwischen den anderen Demonstranten. Die ersten Steine werden geworfen. Der Befehl lautet die Steine abzuwehren. Reißt das Kollektiv keinen des schwarzen Karders heraus, steigt die Eskalation um +2.
4	Die friedliche Demonstration schlägt um. Schwarz bekleidete Personen beginnen Feuerwerkskörper anzuzünden und sie den Beamten entgegen zu werfen. Sie richten 1E Schaden an. Der Befehl lautet den Angriff mit Feuerwerkskörpern zu unterbinden. Greift das Kollektiv in die Menge, werden sie geschlagen und getreten. Wehren sie sich zu aggressiv dagegen, erhöht sich die Eskalation um +2.
5	Ein radikaler Kern, innerhalb der Demonstration, greift Zivilisten an. Er wirft sie aus dem Weg und attackiert mit Kampfmessern und Sprengflaschen, die 3E, Entzündend anrichten. Der Befehl lautet, die Zivilisten zu schützen und Deeskalationswaffen werden erlaubt. Gelingt dem Kollektiv das, steigt die Eskalation nicht weiter.
6	Menschen schreien, Verletzte liegen am Boden, Radikale stürmen mit Waffen auf die Polizei ein. Personen sterben und Chaos bricht aus. Der Einsatz ist gescheitert.

Feinde: Alle Werte: 10, Bewaffnung: Faustkampf, Feuerwerkskörper, Keule, Steine

Krieg

Erfordert: Repräsentanten

Das Kollektiv wird als Militärpolizei eingestellt und hält nach sträflichen Verhalten, wie Fahnenflucht, Verrat, Infiltration durch Agenten, Folter, Schändung, Plünderung oder auch nur das inkorrekte Tragen der Polizeiuniform, Ausschau. Dabei muss es zwischen dem Stützpunkt und der Front patrouillieren. Die strategische Karte ist 4x4 Quadranten groß und geht nur bis zur eigenen Frontlinie. Darin kann die Spielleitung 1W3+1 der genannten Straftaten platzieren. Das Kollektiv muss Soldaten befragen und nach den Straftaten ermitteln. Es gilt als Autorität und kann einfachen Soldaten zweckdienliche Befehle erteilen. Militärpolizei wird jedoch von allen gemieden.

Manche Straftaten sind offensichtlich, andere hingegen sind verdeckter. Ein defektes Fahrzeug ist nichts Ungewöhnliches - bis der Pilot meint, dass es frisch aus der Werkstatt kam und bei näherer Untersuchung gezielte Sabotage festgestellt wird. Wenn Feindkräfte Artillerieschlägen gezielt ausweichen, dann sicherlich, weil sie von einem Agenten gewarnt wurden. Für jede Kleinigkeit, wie eine inkorrekte Uniform, erhält das Kollektiv 10 AWE, für unwürdiges Verhalten, wie Disziplinlosigkeit und Diskriminierung, 50 AWE, für Straftaten, wie Plünderungen oder Schändungen, erhält es 250 AWE und +1 Bekanntheit, für Verrat und Kriegsverbrechen, wie Fahnenflucht, Folter oder Hinrichtungen, 750 AWE und +2 Bekanntheit, enttarnt es sogar einen Agenten, erhält es 1000 AWE und +4 Bekanntheit.

Profi

Erfordert: Repräsentanten und Silberzunge oder Präsentatoren

Eine glänzende Person soll in illegale Geschäfte verwickelt sein. Die guten Anwälte, die sie sich leisten kann, macht ein mündliches Geständnis erforderlich. Das Kollektiv soll, während einer Feier, sich selbst als Glänzende, oder als Journalisten ausgeben und irgendwie das Geständnis über das Verbrechen aufzeichnen. Die Hochgesellschaft ist jedoch dafür bekannt, nur ihres Gleichen in ihre Nähe zu lassen, wodurch der Kontakt zu einem Spiel der Masken wird. Dazu zählt, an den Personenschutz vorbei zu kommen, sich selbst als bedeutende und interessante Person

vorzustellen und mit Alkohol, Betörung oder auf eine sonstige Art die erforderlichen Informationen zu erhalten.

Die Spielleitung sollte sich in Vorbereitung den Charakter der glänzenden Person überlegen und sich eine Stärke und Schwäche aufschreiben. Hilfreich ist auch sich die ersten Kontaktsituationen und die Reaktion des Zieles vorzustellen, um authentischer auf die Charaktere reagieren zu können. Einige Schlagwörter, was die glänzende Person fasziniert oder einige Zitate, können das Spiel mit ihr abrunden. Natürlich ist das Ziel sehr empfindlich bei seinem Geheimnis. Deshalb sollte die Spielleitung noch zwei weitere Beweise einbauen, die die Schuldfrage klären. Das könnte ein Schriftstück über die Geschäfte, eine belastende Datei im Diskus oder eine dritte Person, die nach Überzeugungsarbeit als Zeugin aussagen kann, sein. Für jeden Beweis erhält das Kollektiv 750 AWE und +2 Bekanntheit. Für die Aufnahme erhält es 2500 AWE und +5 Bekanntheit.

Wohlfahrt

Um den Ruf aufzubessern, den Forderungen des Hohen Rates nachzukommen und die humanitären Verpflichtungen einzuhalten, werden Wohlfahrtsprogramme ins Leben gerufen. Die Unternehmen und Amtstragenden erwarten, dass ihr Geld gut investiert ist und sich das Ansehen nach dem Auftrag verbessert. Die Aufträge sind am besten für fürsorgende und werbende Kollektive geeignet.

Leicht

Das Kollektiv bekommt den Auftrag eine entfernte Ansiedlung oder ein ärmeres Viertel zu speisen. Es werden nur der Transporter und die Lebensmittel gestellt, um die Organisation der Stände, der Warteschlangen, der Sitzreihen und die Kontrolle des geregelten Ablaufes muss sich das Kollektiv selbst kümmern.

Die Speisung besteht aus 3 verschiedenen Suppen, nach Wahl des Kollektivs. Die Arbeitszeiten sind 2 Wannen am Mitzyklus und am Abend.

Die Spielleitung darf mindestens viermal, aber wenn sie es für spaßfördernd hält auch öfter, auf die Tabelle würfeln. Wenn die Probleme gelöst wurden, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Speisungsschwierigkeiten	
1 Betrunkene Pöbelnde	11 Polizeikontrolle, fordern Genehmigung
2 Lautstarker Familienstreit	12 Reichere Spottende
3 Kinderunsinn	13 Drogenkonsum
4 Lautes Musikhören	14 Streit über Zigarettenrauch
5 Gesundheitliche Probleme älterer Menschen	15 Ansteckende Menschen
6 Allergien & Intoleranzen	16 Aggressoren und Drängelnde in der Schlange
7 Mäkelnde Feinschmeckende	17 Auftritt einer Straßenbande
8 Jugendliche Gewalt	18 Streunende Tiere
9 Rebellen, die die Speisung bestreiken	19 Verbale Übergriffe auf andere Ethnien
10 Diebstahl	20 Personen, die mit Nichts zufrieden sind

Mittel

Durch Krankheiten oder Kündigungen ist ein kurzfristiger Ersatz im staatlichen Arbeitsamt notwendig geworden. Das Kollektiv soll für 8 Wannen passende Berufe an verschiedene Personen vermitteln. Pro zufriedenen Kunden erhält das Kollektiv 50 AWE, allerdings keine Bekanntheit. Wenn sie besonders schnell einen passenden Beruf für eine arbeitslose Person finden, können sie in derselben Wanne noch eine Person aufrufen.

Nachdem die Art der Arbeitslosigkeit und der Arbeitswunsch ausgewürfelt wurden (Seite 809), stellt sich die Person vor. Im Gesprächsverlauf muss ein Konsens und eine passende Stelle, auf die sich der Arbeitssuchende bewirbt, gefunden werden. Erst dann erhält das Kollektiv sein Geld. Für die Stellen können, falls die Spieler keine anderen Ideen haben, die Karrieren verwendet werden.

Um ein wenig mehr Vielfalt in das Spiel zu bringen, können auch die Ethnie und die Torzahl des Arbeitssuchenden jeweils mit 1W8 ausgewürfelt und ausgespielt werden. Eine Stelle für einen Bewohnenden der Drillinge zu finden ist eine ganz andere Herausforderung, als eine Stelle für eine Nocteryade zu finden. Die Spieler müssen darauf achten, wie sie mit den verschiedenen Menschen reden. Zu viel Druck bewegt sie zum Gehen, zu wenig Druck hingegen führt zur Passivität. Erst wenn die Spielleitung meint, dass den Menschen tatsächlich geholfen wurde, wird das Kollektiv bezahlt. Konnte das Kollektiv sogar allen Menschen helfen wird ihnen das Rufprädikat Solidar und +2 Bekanntheit anerkannt. Die Tabelle befindet sich auf der nächsten Seite.

Schwer

Erfordert: Solidar oder Zuverlässig

Das Kollektiv arbeitet an einem Entwicklungshilfeprojekt mit. Dies kann das Unterrichten von Kindern und Jugendlichen, eine Bohrung für eine Trinkwasserversorgung oder die gezielte Investition von Entwicklungsgeldern in Privatpersonen darstellen. Das Gesamtkapital beläuft sich auf 10.000 AWE. Die Aufgabe des Kollektivs ist es, dass das Geld an der richtigen Stelle ankommt. Korrupte Beamte werden sich Zusatzgebühren im vierstelligen Bereich ausdenken und besonders die kleinen Kosten, Transport, Zoll, Steuern werden einen unerwartet hohen Betrag kosten. Außerdem ist der Auftrag gescheitert, wenn weniger als die Hälfte des Geldes an den jeweiligen Stellen ankommt.

Das Kollektiv muss sich für ein sinnvolles Entwicklungsprojekt entscheiden und sich Personal sowie Materialien kaufen, um es zu realisieren. Widrigkeiten, das Feilschen mit anderen Personen, Bestechungsgelder und die mediale Wirksamkeit sind alles Faktoren, die in die Gesamtkosten mit einbezogen werden müssen. Dabei zählt allein das Geld, was den Menschen vor Ort tatsächlich hilft.

Wenn zum Beispiel ein Brunnen gebaut werden soll, dann muss erst eine Baugenehmigung beschafft werden. Diese kann zeitnah nur durch Bestechungsgeld erhalten werden. Dann wird ein Bohrer benötigt, eine Wasserpumpe muss ausfindig gemacht werden und sobald das Loch tief genug ist, kann eine Pumpe daran angeschlossen werden. Die Einfuhr von Geräten kostet wiederum Geld und eventuell gibt es Zölle. Dann muss noch ein Kamera-Kollektiv bezahlt werden, um einen kleinen Film über die nun glücklichen Bewohnenden

zu drehen.

Wurde weniger als die Hälfte des Geldes verschwendet und ist den Menschen medienwirksam geholfen wurden, wird das Kollektiv vom restlichen Geld bezahlt, erhält das Rufprädikat Repräsentanten und ihm wird +5 Bekanntheit anerkannt.

Für die Berechnung ist nur das Geld für den Bohrer, das Finden der Wasserader, die Pumpe

und das Medienkollektiv für das Projekt wichtig. Dieses Geld zählt für die Zielbedingung. Alles andere Geld gilt als verschwendet. Die Spielleitung sollte einen groben Ablaufplan von Bürokratie und Aufwand notiert haben und kann immer wieder 1000 AWE teure Hürden einbauen, die auf informellen Wegen umgangen werden sollten.

Arbeitnehmende	Wünsche
1 Arbeitsunwillig	1 Arbeitslosigkeit
2 Immer krank	2 Medienstern
3 Schwer sich zu etwas zu motivieren	3 Verbrechen
4 Rebellisch	4 Politische Führung
5 Geistige Behinderung	5 Militärische Führung
6 Körperliche Behinderung	6 Spirituelle Führung
7 Ungebildet	7 Hohe Bezahlung, wenig Aufwand
8 Verzweifelt	8 Heimatnahe
9 Ängstlich	9 Familienfreundlich
10 Wütend	10 Sozialbereich
11 Gefährlich (Waffenbesitz)	11 Medienbereich
12 Unsozial	12 Wissenschaftlicher Bereich
13 Gewöhnlich	13 Militärischer Bereich
14 Berufserfahrung	14 Ziviler Bereich
15 Schulabschluss	15 Gesellschaftlicher Bereich
16 Ausbildung	16 Grüner Bereich
17 Höhere Bildung	17 Aufstiegsmöglichkeiten
18 Motiviert	18 Praktikum
19 Bereits in der Vorstellungsphase	19 Ausbildung
20 Arbeitet bereits	20 Mit Allem zufrieden

Krieg

Eine Hilfslieferung wird in ein Kriegsgebiet entsandt, um das Leiden der Zivilbevölkerung zu lindern. Der Auftrag beinhaltet den Schutz und Transport der Lieferung in das Zielgebiet. Während andere Fraktionen, aufgrund medialer Präsenz, gezwungen sind, Hilfslieferungen durchzulassen, sehen Piraten darin leichte Beute.

Die Karte ist 5x5 Quadranten groß. Der Luftraum wird von Piraten nach der Beute durchkämmt. Der Transport muss von einem Kartenrand zu einer Siedlung am anderen Kartenrand durchgeführt werden. Währenddessen

wird auf der Karte gekämpft. Im Zentrum der Karte sind die Kämpfe am heftigsten. Niemand achtet dort auf Kollateralschäden.

Während die Kräfte der verschiedenen Seiten sich abweisend bis abwehrend gegenüber dem Kollektiv verhalten, werden sie die Hilfslieferung nicht angreifen. Sie werden nur nach ausgehandelter Vereinbarung dem Kollektiv Schutz vor Piratenangriffen gewähren, ansonsten greifen sie nur dann ein, wenn ihre Truppen oder Interessen durch die Piraten bedroht sind.

Piraten operieren nicht als Streitmacht, son-

dern als Überfallkommandos. Sie nutzen Tarnung, Nacht und Hinterhalte, um sich der Hilfslieferung zu bemächtigen. Sie greifen keine gut geschützten Ziele an und ihr Ziel ist es auch nicht, zu töten, sondern nur zu stehlen. Selbst Piraten lassen mit sich verhandeln, wenn ihnen dadurch andere Konsequenzen erspart bleiben. Dazu müssten allerdings ein Bedrohungsszenario oder eine größere Belohnung für sie existieren. Ein Beispiel dafür wäre, wenn ein Charakter Kontakt zu einem großen Klan besitzen würde, den die Piratenbande nicht verärgern will.

Sobald die Hilfslieferung angekommen ist, wird das Kollektiv dankbar von der Zivilbevölkerung empfangen. Kinder lachen, Eltern atmen erleichtert auf und Heiterkeit bricht unter den sonst misstrauischen Zivilisten aus. Das könnte allerdings auch der beste Moment für den Angriff der Piraten darstellen, was darin münden würde, dass das Kollektiv die Schuld für den Angriff zugeschoben bekommt. Der Auftrag wird demzufolge erst nach Vertragsbedingungen bezahlt, wenn die Hilfslieferung verteilt wurde, ohne dass Zivilisten dabei zu Schaden gekommen sind.

Modifikator:

Die feindliche Luftüberwachung wird das Kollektiv zur Umkehr bewegen wollen. Es muss mit juristischen Konsequenzen gedroht werden, ansonsten lassen die Jäger das Kollektiv nicht passieren. Sie dürfen nur an einer bestimmten Stelle landen. Piraten hören meistens Funksprüche ab und werden sich zu den Zielkoordinaten begeben. Immer wieder werden Soldaten Wege sperren oder Hindernisse, wie Minenfelder oder eine Kraterlandschaft, das Kollektiv zwingen einen anderen Weg zu nehmen. Auf Hilfslieferungen wird nicht aktiv geschossen, sie können aber zur eigenen Sicherheit angehalten werden.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Sturmgewehr, Lichtgewehr, Splittergranate

Profi

Erfordert: Medienkompetenz und Präsentatoren oder Repräsentanten

Eine Partei ruft zu einer großen Spendengala auf. Das Kollektiv wird angeheuert, um durch den Abend zu führen. Dazu sind mehrere Schritte notwendig.

Zuerst muss es sich für ein medienwirksames Projekt entscheiden. Das kann ein Flüchtlingshilfeprojekt, die Erhaltung eines Naturreservees oder die systematische Krankheitsbekämpfung sein. Wichtig ist nur, dass das Kollektiv das Thema mit Holobeiträgen, Gesprächen sowie Unterhaltungseinlagen gut verkaufen kann und der Name des Auftragsgebenden ganzzeitiglich groß zu sehen ist.

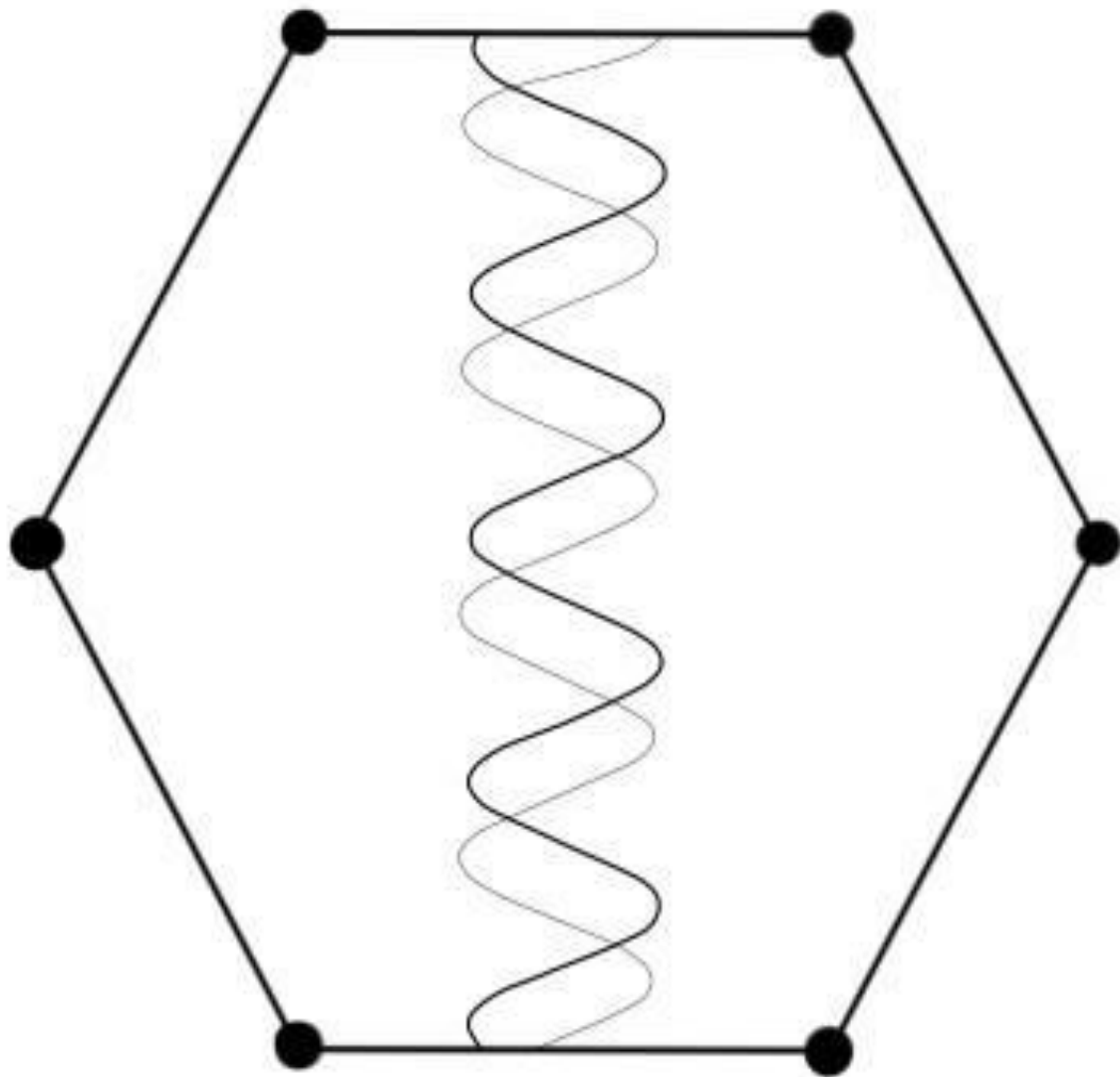
Sobald das Konzept steht, müssen passende Gäste eingeladen werden. Bekannte Persönlichkeiten des Regens wären ideal dazu geeignet, der Gala Gewicht zu verleihen. Sie nehmen für ihren Auftritt pro Person für den Abend um die 2000 AWE. Unbekanntere Personen, wie eine Musikgruppe oder Komödianten nehmen die Hälfte. Natürlich kann auch das Kollektiv diese Rollen besetzen, um sich Geld zu sparen.

Die Gala soll 2 Wannen lang auf einen Kanal zu sehen sein. Zwischen den Beiträgen gilt es 30 Vasen Werbung unter zu bringen, in der das Publikum auf der Gala unterhalten wird.

Die Partei trägt alle Kosten der Anmietung und Logistik und überlässt dem Kollektiv Geld in Höhe bis zu 10.000 AWE. Wenn mindestens 15.000 AWE gespendet wurden, ist das Ziel erreicht und der Auftrag erfüllt. Es wird davon ausgegangen, dass jeder, der die Gala bis zum Ende sieht, mindestens 1 AWE spendet. Die Grundzuschauerzahl ist 5.000. Alle 30 Vasen wird geprüft, ob sich diese nach oben oder unten geändert hat. Die Spielleitung entscheidet über die Qualität des Gezeigten und kann für jede gute Idee oder gut inszenierte Umsetzung +25% vergeben, während jeder Fehler oder eine langweilige Programmführung zu -25% führen. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Zusatzlohn:

Wenn 20.000 AWE oder durch Spenden eingenommen wurden, erhält das Kollektiv zusätzlich +5 Bekanntheit.



„Alles wird kleiner, schneller, bequemer. Wir drucken mittlerweile Gebäude oder Körperorgane so selbstverständlich aus, wie wir die ständige Veränderung des technologischen Wandels als Gegebenheit des Lebens hinnehmen. Dieses Fortschrittsstreben ist ein unauslöschbarer Impuls, eingeschrieben in jede Zelle unserer DNS. Seine Amplitude elektrisiert unsere Gedanken. Wir können nicht aufhören, nicht stehen bleiben, uns niemals zufriedengeben. Denn das hieße, zu verharren und zu stagnieren. Doch die Welle der Veränderung, die wir in unserer Gier nach Neuem losgelöst haben, kann an keinem Stillstand mehr branden. Wir haben nur noch die Möglichkeit auf ihr zu reiten oder uns von ihr begraben zu lassen.“

– Sanktis, das Herz der Schöpfung

Wissenschaft

Das Universum ist voller Geheimnisse und Rätsel, die gelöst werden wollen. Ein Kollektiv mit wissenschaftlicher Expertise oder nötiger Ausrüstung wird gern zur Assistenz bei den schwierigen Forschungsbedingungen des Regens eingestellt. Ist es zu einer bestimmten Reputation gekommen, locken große Forschungsgelder für eigene Projekte. Wissenschaftliche Abenteuer sind für Spieler gedacht, die tatsächlich ein wissenschaftliches Interesse besitzen, Daten sammeln wollen und sich eigene Forschungsmethoden überlegen. Weder die Spielleitung noch die Spieler müssen dabei über tatsächliches Fachwissen besitzen. Aber sie müssen sich wissenschaftliche Arbeit in Groben vorstellen können. Die genauen Regeln der Erforschung finden sich auf Seite 327.

Experiment

Experimente sind die Pionierarbeit der Wissenschaft. Theorien werden durch sie geprüft und neue Erkenntnisse gewonnen. Sofern ein Experiment nach einer Versuchsanordnung aufgebaut und nicht durch äußere Einflüsse gestört wird, erzeugt es immer Daten. Selbst wenn das Experiment scheitert, liefert der Fehlschlag bereits genügend Datenmaterial, um ein neues Experiment zu beginnen. Es besteht bei jedem Experimentiervorgang die Gefahr, dass ein Unfall geschieht. Die Wahrscheinlichkeit dafür lässt sich in Risikostufen zusammenfassen. Risikostufe 1 ist eine kontrollierte Laborumgebung. Nur eine 20 verursacht einen Unfall. Mit jeder weiteren Stufe erhöht sich die Unfallwahrscheinlichkeit um 1,5 Zahlen. Die höchste Risikostufe ist 10, die ein improvisiertes Experiment ohne jede Sicherheitsvorkehrung beschreibt. Hier wird nur bei einer 1-6 kein Unfall ausgelöst.

Risikostufe	Unfall bei	Risikostufe	Unfall bei
1	20	6	13-20
2	19-20	7	11-20
3	17-20	8	10-20
4	16-20	9	08-20
5	14-20	10	07-20

Wird ein Unfall ausgelöst, wird die Art des Unfalls mit 1W6 ausgewürfelt:

Unfallart	Effekt
1 Kabelbrand	Ein Feuer bricht aus. Stromkabel werden beschädigt, Türen schließen oder öffnen sich und Qualm füllt die Räume.
2 Explosion	Die Versuchsanordnung explodiert. Schutzglas zersplittert, Teile fliegen wie Schrapnell durch die Luft und reißen tödliche Wunden.
3 Umweltschaden	Rohre platzen, giftige Elemente entweichen, Strahlung tritt aus.
4 Kettenreaktion	Der Strom fällt aus und damit auch Sicherheitsselemt. Der Effekt des Experiments richtet sich gegen die Experimentatoren oder eine andere Katastrophe nimmt ihren Lauf.
5 Computerfehler	Der Computerkern wird beschädigt. Wichtige Funktionen, wie Entlüftung oder die Türsteuerun sind fehlerhaft. Drohnen spielen verrückt und über die Computer ist keine Kontrolle mehr über das Experiment zu erhalten.
6 Anomalie	Die Schwerkraft wird aufgehoben oder verdoppelt sich, die Räume gefrieren oder Personen werden von körperlichen Reaktionen betroffen. Es gibt viele Geheimnisse des Universums, die eintreten können.

Leicht

Erfordert: jeweilige Wissenschaftsfertigkeit 3
Es handelt sich um ein kontrolliertes Laborexperiment, bei dem Flüssigkeiten, Gasgemische oder Agrarkulturen untersucht werden sollen. Eine Forschungsgruppe benötigt zusätzliches Personal für das Auslesen von gewonnenen Daten oder eine Absicherungsmannschaft, die im Notfall das Experiment abbrechen oder Störungen beseitigen kann. Das Experiment dauert 1W3 Wannen. In jeder Wanne wird auf die Risikostufe gewürfelt. Die Spieler sollen hier erstmal nur damit vertraut gemacht werden, wie eine experimentelle Forschung abläuft. Das heißt, es gibt eine kontrollierte Umgebung und viele Sicherheitsbestimmungen. Das Kollektiv muss sich abtasten lassen, entsprechende Sicherheitskleidung tragen und nach und nach die einzelnen Variablen in das Experiment einstreuen sowie die Resultate daraus notieren. Die Spielleitung kann aber, falls sie mehr Aufregung wünscht, auch einen immer wiederkehrenden Fehler einbauen. Etwas, bei dem die Erwartung und das Resultat des Experimentes widersprechen. Auch ein definitiver Unfall kann den Auftrag würgen.

Als Beispiel kann eine hydroponische Kultur für Früchte ausprobiert werden. Sie wird in verschiedene Wachstumsbehälter gegeben, die eine künstliche Atmosphäre eines Raumschiffes oder einer Station simulieren. Alle Ergebnisse sind positiv. Doch die Kultur geht auf einmal ein, wenn sie dem echten Sonnenlicht ausgesetzt ist.

Je nach Art des Experiments führt ein Charakter eine Wissenschaftsprobe pro Wanne durch. Für jede gelungene Probe erhält das Kollektiv 50 AWE. Gelingen alle drei Proben, erhält es zusätzliche 50 AWE und +1 Bekanntheit. Risikostufe 1

Mittel

Erfordert: Technikverständnis oder Mechatronik 5
Neuartige Maschinen oder Mechanismen wurden entworfen oder es wird mit einem metriten Maschinenkonzept experimentiert. Es gibt Eindämmungen und Schutzfelder, jedoch ist ihr korrektes Sicherheitsprotokoll noch nicht angelegt. Das Kollektiv muss sie während 3 Wannen immer wieder nachjustieren oder bei Schäden warten. Das ist nicht ungefährlich, weil manche Maschinen, während der Wartung, in Betrieb sind oder gefährliche Starkstromquellen noch nicht vollständig abgedeckt wurden. Außerdem sind alle Maschinen sehr störanfällig. Elektronische Geräte,

wie der Diskus, können zu Fehlfunktionen führen. Eine Erntemaschine kann so plötzlich ihre Klingen aktivieren und die Steuerung fängt Feuer. Es sollten bis zu 3 Gefahren sein, die durch das wissenschaftliche Wissen des Kollektivs gedämmt werden können. Es wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Risikostufe 3

Schwer

Für die Terrainformung soll ein neuer Sprengstoff, der ein Gebiet extrem kühlt und dann per Druck die gefrorenen Elemente zum Zerschlagen bringt, getestet werden. Das Kollektiv soll das Experiment aufbauen und durchführen. Sie sind dabei ständig im Gefahrenbereich. Da es sich um geheime Technologie handelt, ist ein Bergwerk oder eine Unterwasserkuppel der Experimentierort. Es gibt 3 Versuche unter verschiedenen Bedingungen oder gegen verschiedene Materialien. Zuerst ohne Widerstand und Störungen, dann jeweils mit bestimmten, störenden Materialien oder Zusatzbedingungen, wie Druckausübung oder Wasserkontakt. Wenn alle Versuche erfolgreich analysiert wurden, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Das Kollektiv ist für seine Sicherheit eigenverantwortlich. Es gibt kein Rettungsplan. Risikostufe 5.

Krieg

Erfordert: Technikverständnis und Zuverlässig
Welle hat einen neuen Prototyp entworfen, dessen Feldtest bevorsteht. Es geht darum den Effekt gegen Infanterie und Fahrzeuge zu prüfen sowie alle möglichen Sonderfunktionen einzusetzen. Es wird eine fähige Bedienmannschaft gesucht. Bei dem Prototyp kann es sich um eine Handfeuerwaffe, ein Fahrzeug oder militärische Ausrüstung handeln. Auf keinen Fall darf der Prototyp vom Feind zerstört oder erbeutet werden. Beispiele für Prototypen wären Gravitationsgranaten, ein Gewehr für verschießbare Photonenschnürre oder eine Drohne, die alles in unmittelbarer Nähe tarnt. Allerdings sind die Prototypen noch nicht ausgereift und besitzen bei jedem Einsatz Risikostufe 3. Ein Prototyp kann, mit Feldreparatur (IN, WA, BI, GE) um -3 erschwert, repariert werden. Wird der Prototyp zweimal auf einer 5x5 Quadranten großen Karte eingesetzt, wird das Kollektiv regulär bezahlt.

Modifikator:

Die 1W10+3 großen Züge reagieren bei Erst-

kontakt, wie bei jedem feindlichen Ziel. Bemerkten sie jedoch, dass sie aufgrund der neuen Waffe unterlegen sind, ziehen sie sich zurück und kommen massiert mit 1W10+8 Größe und leichten Fahrzeugen wieder, um den Prototyp zu erringen.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Sturmgewehr, Lichtgewehr, Splittergranaten

Profi

Erfordert: Experten oder Medizin 10

Es gab einen gefährlichen Krankheitsausbruch innerhalb einer Kolonie. Das kann alternativ auch ein Computervirus sein, der wichtige Einrichtungen, wie Krankenhäuser oder das Verkehrssystem, lahmlegt.

Im Falle der Krankheit wird in einem Feldlabor, unter schwierigen Umständen, an Tieren

Gegenmittel verabreicht. Mit der Wut der Verzweiflung sammeln sich Zivilisten vor dem Feldlabor und fordern Heilung. Das Kollektiv muss das Labor beschützen, die Zivilisten beruhigen und gleichzeitig Sorge tragen, dass nichts die Tierversuche unterbricht. Außerdem müssen sie den Wissenschaftenden helfen, die Daten auszuwerten und neue Versuchsanordnungen aufstellen.

Die Schwere der Proteste wird mit jeder vergangenen Wanne intensiver. Gelingt es den Zivilisten in das Feldlabor einzudringen, werden sie jedes scheinbare Heilmittel zu sich nehmen, was zu Toten und zum Scheitern des Auftrages führt. Kann das Kollektiv die Zivilisten beschäftigen oder besänftigen, steigt die Eskalationsstufe nicht weiter. Ansonsten würde sie nach jeder Wanne und nach jedem gescheiterten Beruhigungsversuch um jeweils 1 steigen.

Eskalationsstufe	Effekte
1 Proteste	Mit Parolen und Plakaten fordern die Menschen nach Heilung. Einfaches Zureden kann die Menge beruhigen.
2 Wütende Menge	Die Parolen wandeln sich in Flüche und Beleidigungen. Das Kollektiv muss klare Grenzen aufzeigen, ohne zu provozieren.
3 Übergriffe	Die Situation beginnt zu eskalieren. Die ersten Steine fliegen durch die Luft. Die Meute wird handgreiflich. Nur noch Drohungen helfen.
4 Schusswaffen	Erste Schüsse aus der Menge fallen. Improvisierte Brandbomben werden geworfen. Die Eskalation kann nicht mehr aufgehalten werden.
5 Angriff	Die Menschenmenge greift direkt das Haupttor an. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis sie es durchbrechen.
6 Erstürmung	Die Stellung wird überrannt. Die Zivilisten dringen in das Labor ein.

Die Spieler entscheiden sich bei jeder Versuchsreihe für die Risikostufe 1, 5 oder 10. Ein Versuch auf Risikostufe 1 dauert 2 Wannen und es müssen keine Würfe auf Biologie oder Medizin durchgeführt werden. Auf Risikostufe 5 dauert ein Versuch 1 Wanne und es muss eine Probe auf Biologie (WA, BI) und Medizin (BI, IZ) -3 durchgeführt werden. Auf Risikostufe 10 dauert ein Versuch lediglich 30 Vasen aber es muss eine Probe auf Biologie (WA, IZ) und Medizin (BI, IZ) erschwert um -5 durchgeführt werden.

Bei einem Unfall oder bei einem Scheitern der Probe stirbt der Patient, ohne dass Daten gewonnen werden können. Für jede erfolgreiche Versuchsreihe erhält das Kollektiv eine Datei. Mit 5 Dateien ist ein Gegenmittel gefunden.

Menschenversuche bringen stattdessen 2 Dateien. Das Kollektiv wird nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Jede Deeskalationstaktik funktioniert nur einmal. Danach steigt die Eskalation automatisch um eine Stufe. Wenn es zu Angriffen kommt, werden 1W3+3 Zivilisten, multipliziert mit der Eskalationsstufe, das Labor belagern. Die Risikostufe kann durch eigene Ausrüstung und Ideen reduziert werden.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 0, Sch: 0

Bewaffnung: Faust, Keule, Küchenmesser

Zusatzlohn:

Wenn das Kollektiv das Heilmittel innerhalb von 4 Wannen entdeckt, erhält es das Rufprädikat Experten und zusätzlich +5 Bekanntheit.

Lehre

Wissenschaft heißt nicht nur neues Wissen zu entdecken, sondern auch bekanntes Wissen zu vermitteln. Im Regen gibt es in den meisten, kleinen Siedlungen kaum Schulen, Technologie jedoch wird zeitgleich immer komplexer. Das führt zu einer späteren Stagnation der Arbeitsleistung, weil effizientere Technologie nicht mehr bedient werden kann. Außerdem wird angenommen, dass mangelnde Bildung junger Generationen den Ausbruch von Religionen befördert. Der Lehrauftrag wird daher sehr ernst genommen.

Die Spieler sollten Spaß dabei empfinden, anderen Menschen etwas beizubringen und Lernkonzepte auszuarbeiten. Die Spielleitung sollte sich bewusst sein, unter anderem Klassen mit wiederholten, teilweise unüberlegten Fragen, Diskriminierung, Klassenkaspern, strebenden und widerwilligen Personen ausspielen zu müssen.

Leicht

Es ist ein Schulausflug in die Natur, in ein Raumschiff oder in eine Institution geplant.

Das Kollektiv soll eine Klasse von Kindern bei dem Ausflug betreuen und ihnen die Wunder der Zukunft und die einfachen Lehren der Vergangenheit näherbringen. Das Kollektiv soll die Klasse 4 Wannen lang betreuen und ihnen einiges an Wissen vermitteln, denn am Ende wird eine Kurzkontrolle darüberschrieben. Hatten die Kinder Spaß und haben sie die Kontrolle geschafft, was mit mindestens einem Erfolg bei den Lehren-Proben zu den einzelnen Prüfungsthemen der Fall ist, erhält das Kollektiv 150 AWE, +1 Bekanntheit sowie das Rufprädikat Pädagogen.

Mittel

Erfordert: Pädagogen

Die Regierung sucht nach Pädagogen, um bildungsferne Siedlungen in den wichtigsten Standardtechnologien zu unterrichten. Es wird eine Bühne mit versammelter Landbevölkerung für das Kollektiv aufgebaut. Es geht um die Erklärung des Diskus, des Netzes oder der grundlegenden Drohnensteuerung. Die Bevölkerung bewertet anschließend die Leistung der Pädagogen. Wenn sie auf eine angenehme Art alles verstanden haben und die neue Technologie annehmen, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Es wird für jeden Erklärungsversuch ein Störfaktor ausgewürfelt, der die Arbeit behindert.

Störfaktor	Effekt
1 Geringe Bildung	Manche Menschen brauchen zum Denken länger als andere oder verstehen die Grundlage einfach nicht. Sie kommen schwer mit und fragen ständig dieselben, einfachen Handhabungen ab.
2 Kinderstreich	Kinder schleichen sich auf die Bühne, legen Tierfladen hinter das Kollektiv oder überschütten sie mit Flüssigkeiten. Die Erwachsenen finden das sehr amüsant.
3 Konservative Meinung	Es gibt Personen, die lehnen Fortschritt aus Prinzip ab und bleiben bei Altbekannten. Sie kritisieren alles an Neuerungen und äußern sich laut darüber. Sie sind nicht umzustimmen.
4 Leichtes Gemüt	Etwas nicht zu verstehen, obwohl es andere verstehen, kann frustrierend sein. Einige können durch diesen Umstand zornig werden. Sie können sich keine Schwäche eingestehen und gehen daher in den verbalen Angriff über. Sie schreien andere an und stiften Unfrieden.
5 Aufspielen	Immer wieder gibt es Personen, die sich profilieren wollen. Sie meinen alles zu kennen und besser zu wissen, als das Kollektiv. Sie diskutieren um triviale und unbedeutende Dinge, wie etwa die Namensgebung. Außerdem können sie nicht eingestehen, dass sie Unrecht haben.

Störfaktor	Effekt
6 Religiöse Gemeinde	Einige technologische Anwendungen werden ideologisch abgelehnt. Die Begründungen dafür liegen im Aberglauben und sind irrational.
7 Tiere	Tiere, wie Ziegen, Affen, Schafe oder Pferde, kommen auf die Bühne, wollen gefüttert werden und werfen dabei Dinge um.
8 Umwelt	Das Wetter schlägt in Niederschlag, Sturm oder in einen anderen, nachteiligen Zustand um.
9 Unterbrechung	Sozialisation verläuft stets anders. Diese Personen haben gelernt, bei Fragen oder Meinungen, den Gegenüber sofort zu unterbrechen oder ihn gar nicht erst zu Wort kommen zu lassen.
10 Redeanteil	Bestimmte Menschen, ältere Personen im Besonderen, sind dafür bekannt, sehr viel zu reden, ohne viel dabei zu sagen. Sie erzählen Geschichten oder kramen Erinnerung hervor.

Schwer

Erfordert: Pädagogen und eine Wissenschaft-Fertigkeit auf 7

Eine wissenschaftliche Fachkraft ist krank geworden und es wird eine Vertretung gesucht. Das Kollektiv soll Studenten einer Universität über 2 Wannen ihre wissenschaftliche Expertise zu einem bestimmten Thema zur Verfügung stellen. Mit allen nötigen technischen Mitteln, Charme und Inhalten soll das Thema bearbeitet und den Lernenden präsentiert werden. Am Ende gibt es eine Leistungsüberprüfung. Die Spieler sollten ein Wissensgebiet wählen, in dem sie sich gut auskennen.

Die Studenten sind neugierig, stellen viele Fragen und validieren die Veranstaltung. Wenn 100% der Studenten zufrieden waren, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Für jede unzufriedene Stimme fallen die Prozentzahl und damit die Bezahlungshöhe. Das wirkt sich auch auf die anerkannte Bekanntheit aus. Die Studenten erwarten eine gut konzipierte Präsentation, die Beantwortung aller Fragen, eine verständliche Wissensvermittlung mit inhaltlichen Tiefen sowie Humor oder eine besondere Unterrichtsart. Fehlt einer der genannten Punkte sinkt die Zufriedenheit um 15%.

Krieg

Eine Siedlung besitzt wertvolle Rohstoffe oder eine günstige Lage. Die Menschen wissen, dass ein Angriff bevorsteht. Die verzweifelten Zivilisten besitzen genug Willen und Material, jedoch nicht die nötige Waffenkunde und Erfahrung im Kampf. Sie heuern das Kollektiv an, um sie in Ausdauer, Fernkampf, Moral, Nahkampf, Taktik und technischen

Geräten zu verbessern. Es wird verdeckt 1W2+3 gewürfelt. So viele Zyklen hat das Kollektiv Zeit, die Menschen auf den Angriff vorzubereiten. Es muss genaue Übungspläne erstellen und 20 Personen gleichzeitig ausbilden. Pro Zyklus stehen 16 Wannen zur Verfügung. Alle Werte der Zivilisten beginnen auf 10 und alle Fertigkeiten auf 1. Pro Wanne an Übungen erhalten sie 1 Erfahrungspunkt. Die Lehren-Regeln gelten regulär.

Durch gute Einfälle für Übungen, kann sich, nach Entscheid der Spielleitung, die Erfahrungspunkteanzahl auch erhöhen. Die Attribute können auch gesteigert werden. Ziel ist es, so schnell wie möglich grundlegende Kenntnisse und sportliche Fertigkeiten auszubilden. Die Spielleitung entscheidet, wie sinnvoll die Übungen sind. Außerdem werden pro Zyklus Störaktionen von der Feindseite durchgeführt, die die Übungen behindern. Dabei wird pro Zyklus eine Störaktion ausgewürfelt. Die Miliz besitzt Sanitätsmaterial, E-Krieg-Ausrüstung und Waffen. Sie weiß aber nicht damit umzugehen.

Ist die Zeit abgelaufen, greift ein Zug aus 10 Soldaten die Siedlung an. Das Kollektiv kann sich an den Kämpfen beteiligen und eine x-beliebige Anzahl von Soldaten aus dem Kampf nehmen. Dabei ist X die eingesetzte Menge an Zivilisten. Im Kampf Soldaten gegen Miliz wird nur auf Treffer gewürfelt. Dazu wird regulär auf den Präzisionswert addiert mit der Waffenfertigkeit gewürfelt. Ein Soldat erträgt 2 Treffer, ein Kolonist nur einen.

Das Kollektiv kann unabhängig davon gegen die restlichen Feinde kämpfen, die nicht durch Kolonisten gebunden wurden. Die Bezahlung

wird prozentual nach der Anzahl der Überlebenden nach regulären Vertragsbedingungen

ausgezahlt. Überleben mehr als 90% der Kolonisten, erhält das Kollektiv das Rufprädikat Helden.

Störaktion	Effekt
1 Attentat	Der Feind schickt einen Agenten, um das Kollektiv heimlich auszuschalten. Er greift bei Nacht an. Wenn die Miliz noch nicht im Wachdienst ausgebildet wurde, kommt er unbemerkt an sie heran.
2 Drohnenangriff	Raketen schlagen unvermittelt ein. Die Miliz stürzt zu ihrer E-Krieg-Ausrüstung. Es wird eine Computerkenntnis-, Drohnentechnik- oder Zugriff-Probe (BI, IZ) für die Zivilisten durchgeführt. Pro Misserfolg sterben 2 Zivilisten.
3 Fahnenflucht	Die Angst vor dem Angriff lastet auf den Menschen. Es wird ein WI-Wurf für sie durchgeführt. Sie werden pro Misserfolg um 1 und mit einem Verräter um 2 reduziert.
4 Propaganda	Feindliche Propaganda schallt über das Gebiet oder wird per Flugzettel verteilt. Darin wird den Menschen deutlich gemacht, wie unterlegen sie sind und dass eine Kapitulation ihre einzige Rettung darstellt. Es wird eine Militärwesen-Probe (CH, WI) für die Zivilisten durchgeführt. Bei 2 Misserfolgen gibt es einen Verräter unter den Milizionären, der Ausrüstung sabotiert, vor Hinterhalten warnt, Agenten hineinschmuggelt oder andere zur Fahnenflucht überredet.
5 Scharfschützen	Scharfschützen verursachen ineffektive aber sehr schmerzhaft Wunden bei Wachposten und Patrouillen. Es wird eine Medizin-Probe (BI, GE) für die Zivilisten durchgeführt. Sie werden pro Misserfolg um 1 kampfunfähig geschossen und müssen in den kommenden Zyklen versorgt werden.
6 Ruhe	Es findet keine Feindaktion statt.

Feinde:

Attentäter: Alle Werte 14, Pz: 1, Sch: 3
Bewaffnung: Photon-Klinge, Magnetgranate, Nadelgewehr

Soldaten: Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2
Bewaffnung: Sturmgewehr, Lichtgewehr, Splittergranaten,

Profi

Erfordert: Akademischer Titel

Das Kollektiv wird zu einem Gastvortrag, zu einem selbst gewählten, wissenschaftlichen Thema, eingeladen. Studierende und Experten der Fachrichtung hören erwartungsvoll die wissenschaftliche Prämisse des Kollektivs. Ganz gleich, ob es sich um neue Phänomene, Sozialforschung oder Naturanalysen handelt, das Publikum lauscht gespannt.

Es wird eine durchgehende Argumentation erwartet, die von Beispielen gestützt wird. Das Kollektiv stellt eine These auf, erklärt wie es zu dieser These kommt und stützt diese dann mit Datenmaterial und Beispielen. Dann erklärt es die Auswirkungen dieser These auf

die einzelnen Bereiche des Lebens und gibt einen Ausblick für zukünftige Entwicklungen oder setzt Anreize für die folgende Diskussionsrunde. Im Anschluss werden dann spezifische Fragen zum Thema gestellt, auf die das Kollektiv in ganzer Länge eingehen muss.

Es erhält unabhängig von der Leistung sein Honorar. Jedoch ist die anerkannte Bekanntheit maßgeblich von der Qualität des Vortrages und der Fragerunde abhängig. Es gibt je +1 Bekanntheit, wenn die Argumentation plausibel, das Thema neu, die Beispiele sehr treffend und erklärend, die Auswirkungen für die Zukunft und Lösungsvorschläge erhellend und die Antworten auf die Fragen ergiebig waren. Das Kollektiv kann so +6 Bekanntheit durch den Vortrag erhalten. Wenn sie das schaffen, gelten sie als Experten. Allerdings führt eine schlechte Leistung, indem diese genannten Punkte nicht erreicht werden, zum Abzug von -1 Bekanntheit. Es ist damit möglich, dass das Kollektiv am Ende Bekanntheit verlieren kann, anstatt welche zu erhalten.

Praktische Forschung

Praktisch zu forschen heißt, ins Feld zu gehen. Über Phänomene und Fortschritt wird nicht theoretisch spekuliert, sondern es werden vor Ort Messungen und Versuche unternommen. Die Datengewinnung ist daher unmittelbar und die wissenschaftliche Methode muss ausgearbeitet werden. Diese Aufträge sind am besten für Spieler geeignet, die sich ein eigenes Forschungskonzept, eine Methode und eine Interpretation erarbeiten wollen. Die Seite 327 kann dafür genutzt werden.

Leicht

Es werden Helfende für eine archäologische Ausgrabung oder dem Sammeln bestimmter Umweltproben benötigt. Es wird ein Terrain gewählt. Die Charaktere können durch Wissenschaftswürfe die Spur zu den gesuchten Pflanzen, Steinen oder Tieren aufnehmen. Diese müssen noch durch die Erschwernisse der Witterung und des Geländes geborgen werden. Es bietet sich an, dazu eine Karte zu malen und die Orte von Funden, die mehr als 5 sein können, zu notieren. Manche Proben sind nur durch viel Vorsicht und eine bestimmte Methode zu erhalten. Ein altes Mosaik aus brüchigem Gestein lässt sich zum Beispiel nicht wegnehmen. Es muss abgemalt oder rekonstruiert werden. Der Auftrag kann ein Versteckspiel darstellen, solange die Versteckmöglichkeiten durch wissenschaftliche Überlegungen entdeckt werden können. Für jeden Fund erhält das Kollektiv 50 AWE. Der Auftrag gilt bei 5 Funden als abgeschlossen und dem Kollektiv wird +1 Bekanntheit anerkannt.

Mittel

Es soll eine Produktumfrage durchgeführt werden. Der Fragebogen kann über Getränke, Radiosender oder alle anderen Konsumprodukte handeln. Die Fragen zielen auf die Zufriedenheit der Kunden, auf aufkommende Alternativprodukte und welche Dinge verbessert werden könnten. Dem Kollektiv sind ihre Methoden freigestellt. Wenn sie 100 Daten erreichen, werden sie nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Schwer

Eine Anomalie oder ein seltenes Tier wurden entdeckt. Das Kollektiv erhält den Auftrag Proben zu nehmen oder das Tier lebend einzufangen. Dazu kommen aber erschwerende Bedingungen. Es können sich zum Beispiel

Fragmente fremdartigen Gesteins auf einen Asteroiden befinden, der sich rasant der Atmosphäre und damit seinem Verglühen nähert. Bei einem seltenen Exemplar wäre es schwer aufzuspüren, scheu oder würde in schwer zugänglichen Regionen, wie einem Gebirge oder einer Wüste, leben. Gelingt es dem Kollektiv die Proben oder das Exemplar unbeschadet zu erringen, werden sie nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt und es erhält das Rufprädikat Forschende.

Krieg

Erfordert: Zuverlässig

Ein Rüstungskonzern hat vor, eine neuartige Waffe ins Feld zu führen. Dem Kollektiv wird gesagt, wann und wo sie auf der 6x6 großen, strategischen Karte eingesetzt wird. Die Wirkung muss dokumentiert und die Krater und anderen Geländeeffekte abgemessen werden. Es sind zwei Einsätze der Waffen geplant. Bei guter Vorbereitung können aber bereits mit dem ersten Einsatz alle Daten aufgenommen werden. Das sind Reichweite, Wirkungsradius, Wirkungsstärke, Zermürbungseffekt und Reaktion beim Feind sowie Besonderheiten, die eventuell auftreten können.

Aus dem Bericht des Kollektivs wird entschieden, ob die Waffe in Massenproduktion geht. Das Kollektiv kann die Abschussvorrichtung begleiten. Es wird mit der Waffe kurz hinter der Frontlinie abgesetzt. Ihre Wirkungsweise obliegt der Spielleitung. Sie kann Bunkerstellungen des Feindes mit bunkerbrechenden Vakuumgranaten beschießen, Fahrzeuge mit Magnetfeldern lahmlegen, Flugzeuge mit Gravitationsangriffen sofort zerstören oder Infanterie durch Töne und Dürfte zur Kapitulation zwingen. Sobald die jeweiligen Messungen erfolgreich waren und der Bericht, mit den genannten Punkten, fertiggestellt wurde, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Das Kollektiv gilt als Eskorte oder Bediennemannschaft der experimentellen Waffe. Sie werden bevorzugt von Spieleranzahl+1W3 Soldaten oder von einer Zweiergruppe Scharfschützen angegriffen. Nach dem ersten Angriff der Waffe, der verheerende Schäden anrichtet, zieht sich der Feind zurück. Artillerie und Luftschläge konzentrieren sich nun auf das Kollektiv. Beim zweiten Einsatz der Waffe ist der Feind vorgewarnt und versucht, mit Kommandotruppen gleich der Spieleranzahl, die Waffe zu stehlen.

Feinde:

Soldaten: Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Lichtsturmgewehr, Scharfschützengewehr

Kommandotruppen: Alle Werte 14, Pz: 3, Sch: 3

Bewaffnung: Betäubungsgranaten, EMP-Granaten, Granatwerfer, Lichtsturmgewehr, Phontonenklinge, Vulkanwerfer

Profi

Erfordert: Forschende

Ziel der Untersuchung ist es einen Gebrauch, eine Sitte oder einen bestimmten Begriff einer Ethnie zu erforschen. Welche Methode dazu verwendet wird, ist dem Kollektiv freigestellt. Es muss sich unter die Menschen mischen und eine eigenständige Feldforschung betreiben.

Zu beachten ist, dass sich die Menschen an das Kollektiv gewöhnen müssen. Gehen sie ohne den Aufbau von Kontakten direkt zu den Fragen über, werden sie keine oder nur nutzlosen Daten erhalten. Allgemein denken Menschen nicht viel über Selbstverständlichkeiten nach. Manche können jedoch Mythen oder Geschichten erzählen. Die tatsächlichen Daten liegen allerdings in der Interpretation hinter den Handlungen. Gebräuche und Sitten erfüllen eine gesellschaftliche Funktion und wenn diese nur der Abbau von Spannungen ist. Die Funktion, im Zusammenhang mit der Geschichte hinter der Handlung oder der kulturellen Anpassung, ist das Datenmaterial, was das Kollektiv benötigt.

Die Spielleitung kann sich eine soziale Funktion überlegen und sie über Rituale, Sprache und Gewohnheiten als Kultur kodieren. Die Spielleitung denkt sich ein bestimmtes Verhalten aus und überlegt dann, wie dieses durch Kultur verschlüsselt werden könnte.

Sobald diese Vorbereitungen abgeschlossen sind, wird das Kollektiv ins Feld geschickt. Zuerst sollte die Ankunft ausgespielt werden. Sie neu in einem Dorf, einer Stadt oder einer Station und sollten erstmal das gewöhnliche Leben kennenlernen. Dazu können sich bestimmte Personen bei ihnen vorstellen, sie rumführen und schon einmal die ersten Eigenheiten aufzeigen.

Dann gilt es, ihr Vertrauen zu gewinnen. Das Kollektiv sollte die Beziehungen der Personen untereinander notieren, sich als Bestandteil der lokalen Gesellschaft integrieren und erst dann mit der eigentlichen Forschung beginnen. Dabei geht es eher darum, die Leute nicht

direkt zu befragen, sondern schlicht ein höflicher Mensch zu sein und Situationen zu erschaffen, in denen die Personen Aussagen über sich selbst treffen. Bei korrektem Verhalten wird das Kollektiv sehr bald zu kulturellen Ereignissen eingeladen oder muss in sozialen Streitfällen vermitteln.

Es wird nach regulären Vertragsbedingungen gezahlt, wenn das Kollektiv eine Marktstrategie nach ihrem kulturellen Verständnis empfehlen kann.

Beispiel:

Eine Ethnie lässt Hähne gegeneinander kämpfen. Es ist ein beliebter Wettkampf, noch beliebter als jede andere Form von Unterhaltung. Im Auftrag der Industrie soll die Ethnie als Markt erschlossen werden. Das Kollektiv soll herausfinden, was es mit dem Hahnenkampf auf sich hat. Die Menschen sehen den Hahnenkampf als so selbstverständlich an, dass sie darin keine Besonderheit sehen. Sie machen das schon immer und es gehört eben zu ihrer Kultur.

Wenn sich das Kollektiv mit einheimischen Personen anfreundet, werden sie bald selbst zum Hahnenkampf als Zuschauende eingeladen. Zuerst fällt ihnen auf, dass nur Männer teilnehmen und jeder seinen eigenen Hahn besitzt. Es wird nicht um Geld oder Titel gespielt, sondern aus reinem Vergnügen. In den Kämpfen passiert dann immer wieder dasselbe. Ein Hahn tötet den anderen. Der Verlierer weint bitterlich um seinen Hahn und der Sieger ignoriert ihn und geht ungerührt weiter. Die anderen beglückwünschen und respektieren ihn.

Fragen, warum immer wieder diese Emotionen auftreten, werden damit beantwortet, dass die Männer das so machen müssen. In diesem Müssen liegen Männlichkeitsvorstellungen verborgen, die sich über den Hahnenkampf abbilden. Denn der Hahnenkampf ist nur Männer vorbehalten. Sie sind auf ein ritualisiertes Verhalten beschränkt, dass als männlich angesehen wird. Da keine Güter oder Rechtstitel ausgetauscht werden, wird sehr wahrscheinlich um soziales Kapital gerungen. Es wäre damit denkbar, dass Produkte, die die Männlichkeit betonen und den Tragenden auszeichnen, sich besser verkaufen lassen.

Zusatzlohn:

Wenn das Kollektiv einen Artikel über die erfolgreich entdeckte Erkenntnis schreibt, erhält es das Rufprädikat Experten.

Theoretische Forschung

Theorie und Praxis sind eng miteinander verknüpft. Theoretische Forschung ist meist die Grundlage für spätere Experimente oder realisierbare Projekte. Die Theorie lotet Möglichkeiten und das Potenzial von Ideen aus. Sie kann neue Perspektiven entdecken und Forschungsziele setzen. Theoretiker sind in dem Sinne Fackeltragende, die für den Fortschritt vorausgehen. Die Spieler müssen hier besonders spekulativ und logisch arbeiten. Die Aufträge sind für Gruppen geeignet, die sich gerne ohne viel Aufregung mit wissenschaftlichen Themen beschäftigen möchten.

Leicht

Die grundlegendste, theoretische Arbeit ist die Suche nach Literatur und ihre Analyse. Die Spielleitung notiert sich 3 Suchbegriffe, unter denen es die ergiebigste Literatur gibt. Dann darf jeder Spieler einen Suchbegriff, bis zu 3, nennen. Desto näher die Suchbegriffe der Spieler den Suchbegriffen der Spielleitung sind, desto mehr Boni erhält die folgende Wissenschaftsprobe. Ist der Suchbegriff der Spieler exakt der der Spielleitung, oder ein Synonym davon, wird die folgende Probe um +5 erleichtert. Dieser Bonus ist mit den anderen beiden Suchbegriffen kumulativ. Nennen die Spieler einen nahezu gegenteiligen Begriff, wird die Probe für diesen einen Begriff um -5 erschwert. Am Ende wird, dem Thema entsprechend, eine Wissenschaftsprobe (IZ, BI) durchgeführt. Pro Erfolg erhält das Kollektiv 50 AWE. Die kann sich bis zum Maximum von 250 AWE steigern. Erreicht das Kollektiv dieses, wird ihm +1 Bekanntheit anerkannt.

Mittel

Eine Firma von Geistautoren benötigt eine theoretische Arbeit in einem wissenschaftlichen Bereich. Der Klient ist eine glänzende Person und daher dürfen keine Fehler auftreten. Das Kollektiv soll einen Artikel über ein selbstgewähltes, wissenschaftliches Thema verfassen. Dabei müssen Bücher zitiert und eine eigene These entwickelt werden. Sobald der Aufbau des Artikels und seine Inhalte von den Spielern feststehen, kann eine Probe in der jeweiligen Wissenschaftskategorie durchgeführt werden. Diese ist, um die eigenen Ideen der Spieler und ihre Quellenrecherche, modifiziert. Wenn die Probe mindestens 3 Erfolge aufweist, kauft die Firma den Artikel und das Kollektiv wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Schwer

Ein Ideenwettbewerb für soziale oder psychologische Experimente ist ausgeschrieben. Das Kollektiv soll sich mit einem Konzept für Aufbau, Bedingungen, Durchführung und Zielsetzung bewerben. Das Konzept muss theoretisch begründet und dem Forschungsschwerpunkt dienlich sein. Wenn die Probanden vorher über das Konzept etwas wissen, wird es ihr Verhalten beeinflussen. Das kann die Ergebnisse verfälschen oder aber auch ein bewusstes Element darstellen. Um nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt zu werden, müssen detailliert der Experimentablauf, mit Forschungszielen, möglichen Störfaktoren, Erwartungen und der Zeitaufwand erklärt werden. Dann wird mit 1W6 eine Forschungsfrage ausgewürfelt.

Forschungsfrage
1. Wie weit wird ein Mensch durch Belohnung und Bestrafung gehen? Kann er die autoritäre Struktur von Befehl und Gehorsam im Zivilen durchbrechen?
2. Kann ein Mensch zum stumpfen Befehlsempfängenden durch Reize konditioniert werden? Welche Rolle kann dabei Werbung spielen?
3. Gewinnt Wahrscheinlichkeit über Plausibilität? Warum lassen sich Menschen so leicht durch Gewohntes und scheinbar offensichtlich Richtiges zu Fehlern verleiten?
4. Urteilen Menschen alle gleich? Nach welchen Kriterien kategorisieren Menschen neue Erfahrungen und Personen? Ist darin ein Muster zu erkennen, besonders im Hinblick zu Ethnien?
5. Wie sehr prägen den Menschen seine Gene und wie sehr seine Umwelt? Sind bestimmte Verhaltensweisen durch Gene oder Gesellschaft vorherbestimmt?
6. Wie funktioniert eine Konversation tatsächlich? Welche Informationen geben Menschen aus, welche nehmen sie wie wahr? Wie beeinflussen die neuen Medien die Informationsauswertung?

Krieg

Es besteht keine Notwendigkeit theoretische Forschung, die sich durch ruhige Recherche und gründliche Analyse auszeichnet, in ein Kriegsgebiet zu verlegen.

Profi

Erfordert: Experten oder Philosophie 10

Eine Regierung will auf Unruhen reagieren oder wurde als neue, verändernde Kraft gewählt. Sie ist bestrebt die Verfassung zu verändern, doch sie benötigt dazu Hilfe.

Die Spielleitung kann sich eine existierende Verfassung herausuchen oder sich eine ausdenken. Das Kollektiv erhält die Aufgabe, in Sinne einer bestimmten Ideologie, die auf Seite 801 ausgewürfelt werden kann, die Verfassung abzuändern. Das bildet die Grundlage, die verändert werden soll.

Die Wählenden fordern mehr Freiheiten und eine größere, politische Einflussnahme. Die Herrschenden fordern nicht zu viel von ihrer Macht einzubüßen und immer noch eine parlamentarische Notinstanz zu besitzen, um Gesetze zu kippen oder unabhängig von politischen Prozessen durchbringen zu können. Die Verfassung kann vollständig dekonstruiert werden, solange sie der ausgewürfelten, politischen Ideologie entspricht und den groben Rahmenbedingungen des Planeten nicht widerspricht. Bestimmte Kommunen der Drillinge, zum Beispiel, können nur schwer zentral regiert werden.

Die Forderungen der Wählenden müssen eingearbeitet werden, damit die Verfassung als solches angenommen wird. Die Forderungen der Herrschenden sollten eingearbeitet werden, damit das Kollektiv bezahlt wird. Wurde ein Entwurf fertiggestellt, muss er vor einem Ausschuss verteidigt werden. Erst nach einer erfolgreichen Verteidigung wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Dabei muss es bei Veränderungen zu Ungunsten und bei Machtverlust der Herrschenden rationale Begründungen geben. Die veränderte Verfassung wird nur für ein Teilgebiet eines Planeten und nicht für das gesamte System wirksam.

Das Kollektiv wird hierbei von den Herrschenden bezahlt. Es kann seinen Entwurf auch gegen ihren Willen dem Volk präsentieren. Wenn sie die Opposition davon überzeugen können, erhalten sie zwar keine Geldbezahlung, dafür aber +15 Bekanntheit. Das birgt jedoch auch das Risiko, dass sie später das Ziel von politisch motivierten Angriffen werden. Wenn sie ihr Konzept der Opposition

vorstellen, kann ihre Haltung ebenfalls über eine Ideologie ausgewürfelt werden. Daran bemisst sie dann ihre Zustimmung.

Zusatzlohn:

Wenn das Kollektiv die Verfassung, durch die realitätsnahe Balancierung der Mächte im Sinne der Ideologie und unter Berücksichtigung der Besonderheiten des Systems, entwirft, wird sie ohne einen gewaltsamen Umsturz in Kraft treten. Dafür wird der Name des Kollektivs in der Geschichte erwähnt werden und es erhält +10 Bekanntheit zusätzlich.

Widerlegung

Die Wissenschaft ist stellenweise ein genauso umkämpftes Gebiet, wie die Politik. Es gibt zu viele Phänomene und demzufolge Theorien, als dass sich eine Leitwissenschaft durchsetzen könnte. Dazu kommen noch verschiedene Messungen und Interpretationen zu denselben Phänomenen, die alle gleich plausibel sind. Doch Wissenschaftler besitzen die einzige Expertise, um Strategien für komplexe Probleme zu entwickeln. Der einfache Mensch muss auf die Wissenschaft vertrauen, weil er selbst keinen Zugang zu den meisten Problemen besitzt. Das positioniert die Wissenschaft auf die Ebene der Politik um. Für alles können Begründungen angeführt werden, jedoch ist die wissenschaftliche Legitimation die unangefochten stärkste. Deswegen müssen Wissenschaftler im Recht bleiben. Dieses Recht allein schon anzugreifen, verunsichert die Bevölkerung. Es ist daher ein ideales Mittel, um unliebsame Ideen zu unterdrücken und eignet sich für sprachlich aggressive Spieler, die vor allem mit Debatten und Polemik Spaß haben.

Leicht

In einer renommierten Zeitschrift wurde ein Artikel mit unbequemen Thesen abgedruckt. Vertretende bestimmter Geistesrichtungen wollen dem Artikel nicht zu viel Aufmerksamkeit schenken, indem sie mit ihrem Namen einen Gegenartikel verfassen. Ein Kollektiv aus freien Mitarbeitenden könnte sich jedoch dazu in der nächsten Ausgabe äußern. Der Gegenartikel soll nicht länger als eine A4 Seite und nicht kürzer als eine halbe A4 Seite sein und die Thesen angreifen. Die Spielleitung entscheidet über die Qualität. Ist er angemessen, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt. Wenn dies besonders gut geglückt ist, erhält das Kollektiv außerdem das Rufprädikat Medienkompetenz.

Artikelthemen

1. Alle Menschen sind von Natur aus gleich und frei und müssen auch so behandelt werden. Es ist nicht nur eine Frage der Gerechtigkeit, sondern des menschlichen Selbstverständnisses, dass für Glänzende dieselben Gesetze gelten, wie für jeden anderen auch.
2. Die Umweltzerstörung ist Selbstzerstörung, da der Lebensraum des Menschen zerstört wird.
3. Der Zinseszins und das Kapital als solches werden sich selbst und damit alle Sozialsysteme zerstören. Denn durch Zins generiertes Geld besitzt keinen realen Gegenwert.
4. Krieg ist das schlimmste Übel der Menschheit. Er bringt endloses Leid und weitet sich aus. Doch der Krieg wird von einigen Wenigen ausgelöst. Abertausende sterben für Einzelinteressen.
5. Es gibt eine extreme Überproduktion von Gütern, die nicht alle konsumiert werden können. Auf der anderen Seite verhungern Menschen im Regen, obwohl ein Transport möglich wäre. Armut ist in erster Linie ein lösbares Verteilungsproblem.
6. Die großen Medien werden gleichgeschaltet, um einen möglichst hohen Objektivitätseffekt der Informationen zu erzeugen. Tatsächlich sind diese jedoch oft von der Politik gekauft.

Mittel

Erfordert: Medienkompetenz oder Silberzunge

Eine Drogenindustriekette stört sich an neuen, wissenschaftlichen Erkenntnissen, die ihre Droge als eindeutig gesundheitsschädlich bewerten. Dem Kollektiv wird eine Kamera-Drohne zur Verfügung gestellt. Es soll eine eigene Untersuchung vortäuschen und diese Ergebnisse gegen die wissenschaftlichen Erkenntnisse stellen. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt, wenn es ihm gelingt, Unsicherheiten zu schüren und das eindeutige Ergebnis zumindest wie eine noch laufende Debatte aussehen zu lassen. Ist der Kurzfilm darüber hinaus gut gelungen, erhält das Kollektiv zusätzlich das Rufprädikat Journalisten.

Schwer

Erfordert: Forschende, Silberzunge oder eine Wissenschaftsfertigkeitsstufe von 9

Um auch gebildete Schichten zu überzeugen, muss eine Podiumsdiskussion mit verschiedenen Dozenten gewonnen werden.

Hier gilt es, die Diskussionsregeln zu beachten. Die eigene Meinung darf nur eingebracht werden, wenn die Moderation danach fragt. Unterbrechungen müssen gezielt eingesetzt werden, ansonsten wirkt es rechthaberisch und unseriös.

Einer der Charaktere nimmt an der Podiumsdiskussion teil, während die anderen im Publikum sitzen. Anstelle von tatsächlichen Thesen können auch konkurrierende Wissenschaftswürfe durchgeführt werden. Hierbei

besitzen die Dozenten Werte von 14 und eine Fertigkeitsstufe von 10. Nur einer der Dozenten vertritt eine unbequeme Meinung.

Der Auftrag ist erfüllt, wenn dieser eine isoliert oder niedergedredet wird. Nach 30 Vasen ist die Diskussion zu Ende und wenn die Person den geringsten Redeanteil besaß, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt. Gelingt es dem Kollektiv den Dozenten gar nicht zu Wort kommen zu lassen, erhält es das Rufprädikat Silberzunge.

Es bietet sich hier an, dass nur ein Spieler das Kollektiv vertritt. Jeder andere Spieler wird eine Rolle und eine These zugewiesen. Die Spielleitung übernimmt die Moderation. Die Sprechzeiten sind nicht länger als 3-5 Minuten, bevor zum nächsten Spieler gewechselt wird. Die Moderation beläuft sich darauf, jedem ein einleitendes und ein abschließendes Wort zu gewähren sowie bei hitzigen Diskussionen eine Gesprächsordnung zu wahren.

Krieg

Der Feind hat vor, einen Prototyp im 6x6 großen Feld einzusetzen. Er wird noch in den feindlichen Stützpunkt geliefert und soll von dort aus irgendwo im Kampfgebiet eingesetzt werden. Das Kollektiv soll den Prototypen sabotieren oder erbeuten. Der Feind darf mit seinem Einsatz nicht erfolgreich sein und ihn in Massenfertigung geben.

Bei dem Prototyp kann es sich dabei um eine extrem leichte und präzise Handfeuerwaffe, schildbrechende Munition, einem getarnten E-Krieg-Fahrzeug oder jede erdenkliche,

technische Ausrüstung handeln.

Nachdem der Einsatz beginnt, hat das Kollektiv 1W3+1 Wannen Zeit, bevor der Prototyp geliefert wird. Es muss Informationen zur Abwurfpoint suchen und den Prototyp zerstören. An diese Informationen gelangt das Kollektiv entweder durch Spionageaktivitäten oder dem Verhör. Es gibt mehrere, kleine Kommunikationseinrichtungen im Kampfgebiet. Diese können angezapft werden, um den genauen Einflugsort und die genaue Ankunftszeit herauszubekommen. Alternativ kann auch eine wissenschaftlich Mitarbeitende oder ein Offizier gefangen und verhört werden. Noch eine Möglichkeit wäre, dass sich das Kollektiv als wissenschaftliches Personal des Feindes ausgibt. Dazu müsste es entweder durch seine Kontakte auf die feindliche Seite gelangen oder aber das feindliche Personal vor Ort unbemerkt ersetzen.

Ist das gelungen, können bereits eigene Kräfte mit den Informationen den Transport abschließen. Dann wird es nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Ansonsten wird das Ziel zum Zentrum des Kampfgebietes gebracht und eingesetzt. Danach wird es direkt im Anschluss ausgeflogen, was den Auftrag scheitern lassen würde.

Wenn das Kollektiv den Prototyp sogar erbeutet, erhält es zusätzlich +1000 AWE und ihm wird +3 Bekanntheit zusätzlich anerkannt.

Modifikator

Der Stützpunkt, in dem der Prototyp ein- und ausgeflogen wird, besitzt 3 Eingänge mit 3 Soldaten als Wachen, während 2 Soldaten die Wege zwischen den Eingängen bestreifen. Zusätzlich werden noch 2 Sicherheitselemente, wie auf Seite 320 beschrieben, eingesetzt. Der Prototyp wird in ein Lagerhaus gebracht, bis ein Militärkonvoi ihn ins Zentrum des Kampfgebietes bringt. Der Konvoi besteht aus einem Transportflugzeug mit 2 Jägern als Eskorte. Am Zielpunkt angekommen, wird der Prototyp direkt verwendet oder von einer Gruppe aus Elite-Soldaten gleich der Spieleranzahl einsatzfähig gemacht. Danach wird er zurückgeflogen.

Feinde

Soldaten: Alle Werte 12, Pz: 2, Sch: 2
Bewaffnung: Sturmgewehr, Splittergrante

Elite-Soldaten: Alle Werte 14, Pz: 2, Sch: 2
Bewaffnung: SSF 17, Drohnenwerfer, Magnetgrante,

Profi

Gegen die Forschung bekannter und wichtiger Labore kann nichts gesagt, aber getan werden. Das Kollektiv soll zu einem Experimentierfeld in der Wildnis gehen und dort die Ergebnisse durch äußere Einflussnahme verfälschen. Die zu sabotierenden Werte können Fruchtbarkeitsmessungen nach einem Düngereinsatz, Mineralmessungstechniken oder auch die Leistungsfähigkeit von Kommunikationsgeräten sein.

Da eine Entdeckung den Abbruch des Auftrages nach sich zieht, muss das Kollektiv heimlich vorgehen und die Ergebnisse unbemerkt verfälschen. Die Fälschungen müssen jedoch im Bereich des wissenschaftlich Erklärbaren liegen.

Hierzu bietet es sich an, dass das Kollektiv die Einrichtung oder das Projekt vorher zivil begutachtet. Anhand dieser Daten kann es sich eine plausible Erklärung einfallen lassen, an welchen Punkt die Forschung fehlerbelastet ist. Es reicht aus, wenn sie diese Argumente für sich behalten und das Forschungskollegium damit, nach absolviertem Feldversuch, attackieren.

Das Testgelände ist nicht weiter stark abgesichert. Es ist eingezäunt, aber ohne weitere Sicherungen, wie Bewegungsmelder ausgestattet. Nur Sensoren- und Kameradrohnen der Forschenden bewegen sich auf dem Feld. Je nach Untersuchung begibt sich dann ein Vehikel in das Testgelände und nimmt seine Arbeit auf. Das Kollektiv hat dabei keinen sehr großen Zeitdruck. Das Vehikel muss sich am Forschungsort einrichten und beginnt danach Daten zu senden. Nach einer Wanne kehrt es wieder zurück. Falls es sich um ein schwer zugängliches Gelände handelt, kann auch das Forschungskollegium selbst mit Handgepäck oder einer Transportdrohne das Testgelände betreten.

Sobald das Kollektiv die Verfälschung abgeschlossen hat und die Forschung mit der vorbereiteten Widerlegung torpediert wurde, wird es nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Zusatzlohn:

Wenn das Experiment völlig fehlschlägt, ohne dass eine Spur zu ihnen führt, erhält das Kollektiv das Rufprädikat Geist.



„Mir sind alle Argumentationen gegen göttliches Wirken geläufig. Jeder kennt die Instrumentalisierung der Religion aus der Geschichte. Glaubende werden geächtet und diskriminiert. Dennoch bekenne ich mich weiterhin zur Farblehre. Denn es gibt etwas, das nicht durch reine Logik greifbar und nicht durch reine Ignoranz übersehbar ist. Es ist ein Gefühl von höherer Bestimmung, eine tiefverborgene Sehnsucht nach Trost, eine Hoffnung auf endgültige Gerechtigkeit. Nichts auf den Welten kann dieses Gefühl berühren, Nichts, außer dem Glauben. Wenn sie sich die Mühe machen würden, wenigstens zur Beobachtung Teil einer religiösen Gemeinde zu sein, anstatt sie in bequemer Selbstverständlichkeit zu verdammen, dann würden sie die Einzigartigkeit der Gemeinschaft verstehen. Sie würden die Menschen verstehen, die mehr miteinander teilen als Blut oder Besitz. Sie würden die selbstlose Hilfsbereitschaft verstehen, die zu einer anderen, reineren Moral befähigt. Und sie würden verstehen, was es heißt, sich ohne Angst für ein hehres Ziel einzusetzen. Doch diese Tugenden wurden mit der Religion verlernt.“

– Artheme Hailklang, Farborakel Khala Matha ‘s

Religion

Religionen galten eine lange Zeit als ausgestorben. Fortschritt und wissenschaftliche Falsifizierung machten es neuen, religiösen Ansätzen schwer bis unmöglich sich zu etablieren. Es war die große Zufriedenheit und der Wohlstand, die die Menschen von der Religion fernhielten. Im Regen änderte sich das. Not und Angst wurden so groß, dass Hoffnungen manchmal nur noch in religiösen Wundern liegen konnten. In ihrer Verzweiflung klammerten sich Menschen an jede Hilfe, ganz egal woher diese auch kommen mochte. Als Hoffnungsträger erfüllt Religion ihren Zweck in der Peripherie. Doch sie wird von dem Großteil aller Menschen als irrational und gefährlich angesehen. Es wurden Minderheitengesetze nur zum Schutz religiöser Ausübung erlassen. Religiöse Gemeinden müssen, aufgrund der feindlichen Einstellungen ihnen gegenüber, zusammenhalten und benötigen oft Unterstützung von Außerhalb. Diese Art von Aufträgen ist wenig lukrativ, denn die Gemeinden können nicht viel Materielles bieten. Sie vermitteln aber ein Gefühl für die Verfolgung und Abneigung von Religionen. Au-

ßerdem bieten sie dankbare Kontakte und Zugang zu religiösen Netzwerken sowie Einblicke in die Welten des Glaubens.

Gemeindendienst

Eine religiöse Gemeinde konstituiert sich durch die gemeinsamen Rituale, das Füreinander und durch kollektives Handeln. Ein Dienst an der Gemeinde unterstützt die Konstituierung und hilft bei alltäglichen sowie besonderen Problemen. Es wird hier ein Einblick in das gewöhnliche Leben religiöser Gemeinschaften im Regen vermittelt. Das Kollektiv kann daran teilhaben, darf sich aber keine große Belohnung erhoffen.

Leicht

Der Einstieg für unerfahrene Kollektive ist die alltägliche Aushilfe in der Gemeinde. Es werden 2 Aufgaben ausgewürfelt, um die sich das Kollektiv kümmern soll. Es erhält keine Belohnung in AWE. Dafür darf das Kollektiv essen, rasten und Fragen stellen oder kann in Naturalien bezahlt werden. Wenn es sehr höflich und fleißig ist, erhält es Kontakte: Religion.

Arbeitsaufgabe	Ziele
1 Messevorbereitung	Sauberkeit des Messeraumes, Aufstellung aller Sitzmöglichkeiten, Informierung der Teilnehmenden
2 Musikalische Untermalung	Vorbereitung optimaler Akustik, Prüfung der Musik- und Sprechanlagen, Einsatz eigener Musik oder Gesangs
3 Verteilung von Flugblättern	Entwurf eines Flugblattes, Druck und Verteilung
4 Einladung Fremder zur Messe	Öffentliche Kundgebung, direkte Gespräche
5 Speisung	Planung des Essens für 30 Personen, Einkauf, Kochen, Servieren
6 Kinderprogramm	Beschäftigung kleiner Kinder und Säuglinge, solange die Messe abgehalten wird.

Mittel

Erfordert: Kontakte: Religion oder Zuverlässig
Es ist schwer für religiöse Gemeinden ihre Waren an Außenstehende zu verkaufen. Gerüchte über eine gezielte Wettbewerbsbenachteiligung und der Verkauf von Produkten niedriger Qualität lassen die Gemeinde nur einen kleinen Mehrwert erwirtschaften. Daher wird das Kollektiv angeheuert, die Waren der Gemeinde möglichst gewinnbringend zu verkaufen. Das Kollektiv erhält für den Auftrag einen Transportanhänger mit 7 LE Agrapro-

dukte oder mit 7 LE Ersatzteile. Die Gemeinde benötigt innerhalb von einem Zyklus 1 LE Luxusartikel. Alles Geld, was übrig bleibt, darf das Kollektiv behalten. Handelsstationen des gleichen Systems wissen woher die Ware kommen und lehnen sie ab. Gelingt der Auftrag, hat das Kollektiv genügend Vertrauen gewonnen, um in die Reihen der Gemeinschaft aufgenommen zu werden. Es erhält Zugehörigkeit: Religion. Die Zugehörigkeit wird über ein Ritual und Festessen gefeiert. Es erhält damit auch Kontakte: Religion.

Schwer

Erfordert: Zugehörigkeit: Religion

Es kommt zum Kontakt mit Journalisten oder Pseudo-Wissenschaftlern. Diese wollen einen Bericht über die Gemeinde verfassen. Früh stellt sich an ihren Fragen, Schlussfolgerungen und Methoden heraus, dass sie eher über populistische Hetzartikel Geld verdienen wollen. Außerdem versuchen sie ab und an Mitglieder der Gemeinde von ihrem Glauben abzubringen. Das Kollektiv soll den Ruf der Gemeinde waren, die Fragen über sich ergehen lassen, gestellte Aufnahmen verhindern und ausgelösten Zweifel unter den Gemeindemitgliedern zerstreuen. Gelingt dem Kollektiv eine Hetze oder Satire zu verhindern, erhalten sie +3 Bekanntheit und können sich Agrargüter/Wasser oder Ersatzteile im Wert bis zu 750 AWE auf ihr Schiff laden.

Fragen

1. An was genau glauben Sie?
2. Alle anderen Menschen lehnen Religion ab. Wie ist es, so isoliert zu leben?
3. Die Geschichte hat uns gelehrt, warum Religionen so gefährlich sind. Wie verantworten sie diese Gefahr sich selbst gegenüber? Warum sollte ihre Religion anders sein, als andere?
4. Aus Religion entspringen Glaubenskämpfe. Es geht darum, welche Interpretation durchgesetzt wird. Macht und Reinheit spielen eine Rolle. Sehen sie darin nicht eine Gefahr für sich und andere?
5. Lehnen Sie den Fortschritt ab oder sehen Sie eine Art Schleichweg, ihn mit ihrem Glauben zu vereinbaren?
6. Wie empfinden und bewerten Sie die wissenschaftlichen Erkenntnisse, die ihren Glauben eindeutig widerlegen?
7. Haben Sie Angst vor den andersgläubigen und rationalen Menschen?
8. Haben sie sich nie gewünscht, wieder Teil der interportalen Gemeinschaft zu sein, dazu zu gehören und ein normales Leben zu führen?

Krieg

Eine im Krieg gefangene Gemeinde muss vor Todesschwadronen einer Fraktion fliehen. Es gibt ein Versteck in den 6 Quadranten entfernten Bergen. Die Strecke bis dahin kann linear, mit 1-2 Weggabelungen, verlaufen. Es kann bei den Kreuzungen die Wahl zwischen 2 Terrainarten geben. So kann zum Beispiel entweder durch ein verlassenes Dorf geschlichen

oder sich durch einen Sumpf gekämpft werden. Die Todesschwadronen sind 3 Quadranten am Anfang entfernt und nähern sich, wenn die Gemeinde entdeckt wurde, pro Wanne immer um einen Quadranten an.

Ältere Personen verlangsamen die Reise zusätzlich. Dabei erschweren das Terrain, wie Sümpfe, Gebirge oder Wälder das Vorankommen noch weiter. Für jeden Quadranten sollte eine Szene des mühevollen Vorankommens und ein Hindernis erdacht werden. Dazu kann die Ereignistabelle Wildnis genutzt werden. Ereignisse können bereits vorher auf Seite 585 erwürfelt werden.

Jeden Zyklus müssen die Menschen rasten und etwas essen, was mindestens 2 Wannen andauert. In dieser Ruhezeit können Szenen innerhalb des Trosses, der gegenseitigen Hilfe aber auch der Verzweiflung ausgespielt werden.

Wichtig ist, dass das Kollektiv eine Arbeitsteilung für die Nahrungsbeschaffung, Alarmposten und andere Dinge vornimmt. In dieser verwundbaren Zeit muss der Tross versteckt sein. Kinder schreien, glimmende oder achtlos weggeworfene Zigaretten können sie alle verraten und aufgestaute Aggression kann sich entladen. Andererseits ist es auch die Zeit für Gebete, der Kraftsuche und der Hoffnungsschöpfung.

Die Gemeinde besteht aus 1W5+15 Personen ohne Waffen. Davon sind 1W6 alte Leute und 1W6 Kinder. Diese fliehen oder verstecken sich bei Kampfhandlungen. Wenn mindestens die Hälfte der Zivilisten überlebt, erhält das Kollektiv von jedem geretteten Zivilisten 100 AWE und für je vier gerettete Zivilisten +1 Bekanntheit. Überleben alle Zivilisten, erhält das Kollektiv das Rufprädikat: Helden.

Modifikator:

Die Todesschwadronen durchkämen mit Drohnen und leichten Fahrzeugen das Gebiet. Sie werden bei Entdeckung ohne zu zögern das Feuer eröffnen. Es sind immer so viele Feinde wie Spieler, die jedoch in 1W3+2 Kampfrunden Luftunterstützung und Verstärkung von 1W10+3 Feinden erhalten. Dem Kampf kann nur entkommen werden. Danach muss sich die Gemeinde verstecken. Es ist ein nicht endender Strom von Feinden.

Zivilisten:

Alle Werte: 10, Pz: 0, Sch: 0

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2,

Bewaffnung: Lichtsturmgewehre, Scharfschützengewehre

Profi

Erfordert: Zugehörigkeit: Religion

Eine Glaubensgemeinschaft ist führungslos. Entweder wurde ihre religiöse Führung verhaftet, getötet oder sie ist erst neu entstanden. Das Kollektiv wird gebeten, eine eigene Messe abzuhalten und den Glauben in den Herzen der anderen zu stärken. Was auch immer das Kollektiv sagt, die Gläubigen werden zuhören. Sie übernehmen für 2 Zyklen damit die Kontrolle über die Gemeinschaft, bis eine

neue religiöse Führung von einer höheren Instanz eingesetzt wurde. Der Zyklus beginnt mit einer Morgenansprache, dann folgt der Wurf auf eine Herausforderung, für die sich das Kollektiv bis zum Ende des Zyklus eine Lösung ausdenken muss. Unabhängig davon erfolgt am Ende des Zyklus die Abendmesse. Wurden die Herausforderungen beider Zyklen gelöst, darf das Kollektiv sich jederzeit für das Amt der Gemeindeführung bewerben. Es erhält zusätzlich das Rufprädikat: Repräsentanten sowie +6 Bekanntheit.

Herausforderung	Effekt
1 Verhaftungswelle	Plötzlich auftauchende Polizeieinheiten machen Jagd auf die Gemeinde. Die Menschen müssen sich verstecken oder werden mit brutaler Gewalt festgenommen. Das Kollektiv ist auch davon betroffen. Nur eine Echtzeitübertragung und juristische Kenntnisse, auf welcher Grundlage hier verhaftet wird, können den aggressiven Einsatz beenden. <u>Feinde:</u> Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 1, Bewaffnung: Klebengewehr, Schockpistole, Schockstab
2 Protestierender Mob	Eine große Ansammlung von Menschen umringt die Gemeinde. Sie rufen Parolen und werden immer hitziger. Sie müssen beruhigt werden oder sie beginnen Steine zu werfen und die Gemeinde anzugreifen. Es sind ungebildete Menschen, die von Furcht getrieben werden. <u>Feinde:</u> Alle Werte: 10, Pz: 0, Sch: 0, Bewaffnung: Küchenmesser, Pistole
3 Interne Streitigkeiten	Zwischen mehreren Mitgliedern ist es zu Streitigkeiten über die Zukunftsplanung gekommen. Die Gemeinde spaltet sich in zwei unversöhnliche Lager und das Kollektiv muss schlichten und einen Kompromiss in der Zukunftsplanung erringen.
4 Fluch	Die Gemeinde ist davon überzeugt, verflucht zu sein. Sie drängen auf Reinheitsrituale. Aberglaube breitet sich aus und führt zu Opferriten. Das Kollektiv muss dem eigene Rituale entgegenbringen.
5 Rohstoffknappheit	Es sind nur noch wenig Nahrung, Wasser oder Ersatzteile vorhanden. Die Gemeinde ist verzweifelt und benötigt dringend eine Lieferung. Die Zuliefernden wurden jedoch von außen unter Druck gesetzt, nicht länger an die Gemeinde zu verkaufen. Ihnen müsste Sicherheit garantiert werden.
6 Verbrechen	Ein Verbrechen gegen ein Mitglied der Gemeinde hat sich ereignet und sie fordert Gerechtigkeit und Rache. Der Täter kam von außerhalb der Gemeinde und beruft sich auf das Planetenrecht, während die Gemeinde das Glaubensrecht anwenden will. Den Prozess leitet das Kollektiv.

Glaubenskampf

Der Kampf um Rechte, Toleranz und Anerkennung ist für Glaubensgemeinschaften alltäglich und existenziell. Religion gilt als Barbarei, als etwas, dass vor langer Zeit durch Wohlstand und Fortschritt ausgerottet wurde. Religion jetzt wieder entstehen zu sehen, wird als Rückschritt in primitivere Denkweisen betrachtet. Sie ist weit davon entfernt, als Kultur angesehen zu werden. Stattdessen wird sie unter Einhaltung grundlegender Rechte bekämpft. Deshalb benötigen Gemeinden militärischen Schutz durch Söldner. Diese Aufträge sind für Spieler geeignet, die für eine moralische Sache streiten wollen. Es geht um den Kampf für eine unterdrückte Minderheit und mehr Rechte. Die politische und gesellschaftliche Ebene spielt also ebenfalls eine Rolle.

Leicht

Eine Familie wird von ihren Mitmenschen diskriminiert. Sie erträgt den täglichen Spott nicht mehr und bezahlt das Kollektiv, damit es sie einen Zyklus lang begleitet und bei Situationen, wie dem Einkaufen oder Postweg, verteidigt. Die Aggressoren sind vor allem ältere und jugendliche Personen. Sie grüßen das Opfer in übertriebener Freude, mit einem immer

gleichen Spruch oder abwertenden Namen. Andere blicken in Unverständnis oder Verachtung weg, als würden sie Unmenschen sehen. Es gibt kein Platz in Warteschlangen für sie, an bestimmten Schaltern werden sie nicht bedient oder erhalten zu wenig Wechselgeld. Ständig werden sie von Menschen angeschaut oder auf offener Straße verspottet. Das Kollektiv soll diesen Menschen unmissverständlich Toleranz lehren. Das Ziel ist erst erreicht, wenn die Charaktere ein klares Zeichen gegen Diskriminierung setzen. Der Lohn sind 50 AWE und Kontakte: Religion.

Mittel

Die Glaubensgemeinde geht für mehr Rechte auf die Straße. Das Kollektiv soll sie dabei schützen und Angriffe abwehren. Der Marsch beginnt friedlich. Mit Musik und Gesang zieht die Gemeinde durch die Viertel. Desto weiter sie kommt, desto mehr andere Personen sammeln sich. Die Demonstration dauert 3 Wannen. Jede Wanne und jede eskalierende Handlung, seitens des Kollektivs, erhöht die Eskalationstabelle um 1.

Gab es keine Schwerverletzten und konnte die Demonstration zu Ende gebracht werden, wird das Kollektiv nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Eskalationsstufe	Effekte
0 Polizeiabspernung	Polizeieinheiten rücken an und begleiten die Demonstration. Sie sorgen dafür, dass sie auf der zugewiesenen Strecke verläuft und halten den Verkehr an.
1 Bedrängung	Besonders ältere Menschen fühlen sich durch die Demonstration gestört und sprechen ihren Ärger laut aus. Sie müssen ignoriert werden, ansonsten steigt die Eskalationsstufe zusätzlich um 1.
2 Verbale Gewalt	Immer mehr Zivilisten kommen an den Rand der Demonstration und rufen Beleidigungen zu. Einige bezeichnen die Demonstranten als verrückt, andere als Völkermordende. Wenn die Sprechchöre der Gemeinde aktiviert werden und sie lauter als die Zivilisten sind, steigt die Eskalationsstufe nicht zusätzlich.
3 Physische Gewalt	Aus Schreien wird aktiver Widerstand. Menschen stellen sich in den Weg oder werfen Steine. Die Polizei hält sich raus. Wenn das Kollektiv nicht aktiv und aggressiv eingreift, steigt die Eskalationsstufe zusätzlich.
4 Straßenschlacht	Extremisten oder radikale Gruppierungen greifen im Namen von Recht und Ordnung ein und stürmen bewaffnet in die Demonstration. Wenn die Demonstranten sich nicht wehren und das Kollektiv sie nicht schützen kann, ist der Auftrag gescheitert.
5 Polizeieingriff	Die Polizei greift mit voller Härte ein. Sie nutzt Deeskalationswaffen, um die Demonstration aufzulösen. Der Auftrag ist gescheitert.

Modifikator:

Wenn die Situation eskaliert, greifen 2W6+2 Zivilisten an. Wurde die Menge entsprechend organisiert und angewiesen, werden von den Angreifenden 1W6+1 Zivilisten abgezogen. Schwere Körpverletzung oder sogar Totschlag wird von der Polizei sofort geahndet.

Feinde:

Alle Werte: 10, Pz: 0, Sch: 0

Bewaffnung: Fäuste, Küchenmesser

Schwer

Es gibt einen Räumungsbefehl oder eine andere Art politischer Vertreibung einer religionsfeindlichen Verwaltung. Formungsfahrzeuge werden von Sicherheitskräften eskortiert oder ein Mob aufgehetzter Bewaffneter stürzt zur Gemeinde. Das Kollektiv hat nur 30 Vasen Zeit eine Verteidigung vorzubereiten oder die Mitglieder der Gemeinde anderweitig zu schützen. Diese wollen ihre Siedlung nicht aufgeben und würden sich in Teilen dem Kampf sogar anschließen. Vom Zerstören der Fahrzeugantriebe bis zur Echtzeit Veröffentlichung der Szenen im Netz ist jede Waffe erlaubt, um die Angreifenden aufzuhalten. Wenn das Kollektiv oder die Gemeinde den ersten Schuss abgeben, wird jede Vergeltung als Selbstverteidigung ausgelegt und der Auftrag ist gescheitert.

Wenn die Gemeinde überlebt, gilt der Auftrag als erfolgreich und das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt. Schafft das Kollektiv zusätzlich die Siedlung zu erhalten, erhält es Kontakte: Religion und nochmals +3 Bekanntheit.

Modifikator:

Die 1W5+8 Angreifenden und 2 mittlere Fahrzeuge gehen brutal und aggressiv vor. Sie werden sich durch nichts aufhalten lassen. Friedlicher Widerstand führt zum Einsatz von De-eskalationswaffen. Bei jeder anderen Form des Widerstands greifen sie allerdings zu tödlichen Waffen. Sie jagen und hetzen die Gemeinde aus der Siedlung, wenn sie nicht aufgehalten werden.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 1, Sch: 0

Bewaffnung: Lichtgewehr, Nadelgewehr, Schockstab, Schrotflinte, Kampfmesser

Krieg

Erfordert: Kontakt: Religion

Im Krieg kann sich die Ablehnung gegen die Religion ohne Einschränkungen ausdrücken. Es werden Todesschwadronen gebildet, die gezielt religiöse Menschen als Kollaborateure oder Spione hinrichten. Das Kollektiv erhält eine Nachricht, dass ihr religiöser Kontakt in einem Todeslager inhaftiert ist. Der Ort ist irgendwo auf einer 5x5 großen, strategischen Karte gelegen. Das Kollektiv muss, zum Beispiel über den Zugriff auf den Feindfunk oder die Verfolgung von zurückkehrenden Einheiten, das Lager erst einmal finden. Das Ziel ist es, den Kontakt und so viele Menschen wie möglich aus dem Lager zu befreien. Falls sie bei Ankunft nicht mehr leben sollten, dann muss die Erinnerung bewahrt und die interportale Gemeinschaft auf diese Verbrechen gegen die Menschlichkeit aufmerksam gemacht werden.

Der Kontakt ist einer von 20 Gefangenen. Aller 30 Vasen wird mit 1W20 gewürfelt. Bei einer 1 stirbt der Kontakt, bei einer anderen Zahl sterben andere Gefangene. Das Ergebnis wird für jeden bereits Toten um -1 reduziert. Der Auftrag ist erfüllt, wenn der Kontakt gerettet oder seine Überreste geborgen und Beweise für die Gräueltaten in das Netz geladen wurden.

Konnte der Kontakt gerettet werden, erhält das Kollektiv Koordinaten eines Geheimversteckes mit wertvoller Ausrüstung, welche hinausgeschmuggelt werden sollte. Es ist nicht bewacht, aber mindestens holografisch getarnt. Dort darf das Kollektiv 3 Beutewürfe (S) durchführen. Jeder zweite Gerettete bringt dem Kollektiv +1 Bekanntheit, wurden sogar alle gerettet, erhält es außerdem das Rufprädikat: Helden. Wenn die Sache veröffentlicht wird, erhält das Kollektiv Zugehörigkeit: Religion und +3 Bekanntheit. Es wird keine Kriegskomplikation ausgewürfelt.

Modifikator:

Das Lager liegt versteckt, in einem Wald, einem Gebirge oder einem Bunker unter einer Siedlung. Die feindliche Seite hat bereits gewonnen und ihre Truppen in ein anderes Kampfgebiet geschickt. Die Sicherungstruppen streifen eher zufällig durch die Region. Sie plündern alles von Wert, töten feindliche Nachzügler und jagen gezielt religiöse Zivilisten. Die Streifen sind nicht größer als 5 Soldaten. Die Zivilisten werden verhaftet und zum Todeslager gebracht, in dem sie alle ihr eigenes Grab ausheben werden. Der Weg dahin

wird nicht sehr stark bewacht. Allerdings wird das Lager selbst durch vier Wachtürme und Alarmdrohnen überwacht. Zusätzlich werden 2 Sicherheitselemente, wie auf Seite 320 beschrieben, ausgewürfelt, die das Lager oder die Zellen schützen. Innerhalb des Lagers ist ein Zug von 20 Soldaten untergebracht, der die Gefangen ruhig halten und am Ende ihrer Arbeit ermorden soll. Die Soldaten hassen die Gefangenen und nehmen weder auf Frauen noch auf Kinder Rücksicht.

Zivilisten:

Alle Werte: 10, Pz: 0, Sch: 0

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Lichtsturmgewehr, Splittergranate

Profi

Erfordert: Zugehörigkeit: Religion

Ein Repräsentant einer Regierung plant ein diskriminierendes Gesetz gegen religiöse Gemeinden zu verabschieden. Darin werden sie als Unmenschen gebrandmarkt und ihnen wird quasi die Lebensgrundlage entzogen. Die Abstimmung findet in 3 Zyklen statt. Das Kollektiv soll mit allen Mitteln die Durchsetzung des Gesetzes verhindern. Dies kann auf juristischen, terroristischen oder medialen Weg erfolgen. Es werden 3 Personen bei der Abstimmung entscheidend sein, die bedroht oder bestochen werden können. Die erste Person stammt aus der Judikative. Sie hasst Religionen und wird das Gesetz als verfassungskonform absegnen sowie juristisch verteidigen.

Die zweite Person ist eine Glänzende, die dem Parteimitglied etwas schuldet. Sie wird mit ihrem Geld und Einfluss die Werbekampagne finanzieren und sich andere Stimmen bei der Abstimmung kaufen.

Das Parteimitglied selbst ist die letzte Person. Sie hat den Vorschlag gebracht und erhofft sich mit dieser Aktion Stimmen. Dem Kollektiv ist es überlassen, wie es vorgehen will. Doch es muss politischen und persönlichen Druck aufbauen, ansonsten wird das Gesetz verabschiedet. Sobald das Kollektiv Gewalt einsetzt, werden Agenten der Regierung und die Kosme aktiv, um seine Repräsentanten zu schützen. Die beste Möglichkeit besteht darin, die Hintergründe der Personen auszunutzen. Das kann in Handlungen münden, wie die Opposition zu unterstützen, die Menschen aufzuklären, ihre Furcht zu nehmen und gegen das

Gesetz aufzubringen oder einen juristischen Prozess zu überstehen. Gelingt es die 3 Personen, mit welchen Mitteln auch immer, umzustimmen, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Nur bei terroristischen Handlungen und tatsächlicher Gewaltanwendungen ermitteln Agenten und die Kosme in dem Fall. Sie werden innerhalb eines Zyklus die Spuren zum Kollektiv entdecken und dieses inhaftieren. Falls dies durch ausreichende Tarnung nicht möglich sein sollte, greifen sie die religiöse Gemeinde an und bezeichnen diese als Terroristen.

Feinde:

Alle Werte: 14, Pz: 3, Sch: 3

Bewaffnung: Aurelia-Gewehr, EMP-Granaten, Magnet-Granaten

Zusatzlohn: Wenn der Auftrag ohne Blutvergießen erfüllt wird, erhält das Kollektiv das Rufprädikat: Repräsentanten und wird unter allen religiösen Gemeinden gefeiert.

Mission

Eine zentrale Aufgabe der Religion ist die Bekehrung und Konvertierung von Un- und Andersgläubigen. Die religiösen Ansichten sollen präsentiert, verteidigt und weitergegeben werden. Das gestaltet sich in der rationalen Welt als schwer und kann meistens nur von sehr überzeugenden Individuen durchgeführt werden. Diese Aufträge sind daher Spielern zu empfehlen, die sich für eine Religion begeistern und diese flammend vertreten können.

Leicht

Erfordert: Religiös

Die Gemeinde besitzt eine Beratungsstelle, an der sich jederzeit Menschen mit ihren Sorgen wenden können. Ihnen soll, im Sinne der Religion, geholfen werden. Es wird keine Gegenleistung dafür gefordert, stattdessen sollen die Wärme und der Zusammenhalt der Gemeinde gezeigt werden. Die Probleme ergeben sich aus ihrer ausgewürfelten Eigenschaft. Wenn mindestens 3 von 5 Menschen geholfen wurde, gilt der Auftrag als erfolgreich. Das Kollektiv wird unentgeltlich in 3 Fertigkeitenstufen von religiösen Fertigkeiten ihrer eigenen Wahl bis maximal 8 unterrichtet.

Eigenschaft	Effekte
1 Rationalist	Die Person prüft, welchen ökonomischen Vorteil sie aus einem Gemeindegang erhält. Sie will die angebotenen Leistungen kennen.
2 Ängstlich	Ein Verbrechen oder ein Trauma bedrückt die Person. Sie will sich jemandem anvertrauen, aber sie hat Angst davor. Ihr Vertrauen muss gewonnen werden.
3 Aggression	Die Person will der Gemeinde seine vorurteilhafte Meinung sagen. Es besteht kein Interesse in Konsens. Die Gemeinde soll nur denunziert werden.
4 Kindlich	Kinder, die das Gespräch als Spiel sehen, wollen es einmal ausprobieren.
5 Bettelnd	Eine ärmliche oder bürgerliche Person, die in der Gemeinde entweder eine Geldquelle und einen kostenlosen Platz der Zuflucht sieht.
6 Suchend	Die Person ist ein leeres Gefäß, welches mit Wissen gefüllt werden will. Sie sucht eine Meinung zu großen Fragen der Weltanschauung. Was geschieht im Tod? Was ist das glückliche Leben? Was ist moralisches Handeln?
7 Argwöhnisch	Sucht Rat im Umgang mit Menschen, wie einer verlorenen Liebe, aber hinterfragt alles Gesagte und vermutet hinter jeder Aussage Betrug.
8 Intellektuell	Unterhält sich interessiert mit dem Kollektiv. Sie spricht zentrale Glaubenspunkte an, kritisiert sie mit wissenschaftlichen Erkenntnissen und ist an der Debatte interessiert.
9 Depressiv	Gedankenverloren und traurig wirkt die Person auf die Welt. Für sie ist die ganze Welt und sie selber schlecht. Sie sucht Gemeinschaft und Zuspruch.
10 Ungebildet	Komplexe Zusammenhänge werden kaum verstanden. Die Person will Antworten auf einfache Beziehungs- und Berufsprobleme.
11 Abergläubisch	Der Person ist es selbst unangenehm zu fragen. Sie will sich einen Blick in ihre Zukunft zeigen lassen und fragt nach Schutzpraktiken.
12 Fromm	Die Person gehört bereits zu einer Gemeinde des gleichen Glaubens und unterhält sich sehr gern mit dem Kollektiv. Sie spendet die 20 AWE.
13 Voreilig	Schnelles Sprechen, schnelle Urteile und schnelle Vorwürfe zeichnen diese Person aus. Ungeduldig will sie über rechtliche und familiäre Dinge sprechen.
14 Interessiert	Unterhält sich angeregt über die Gemeinde und lässt durchscheinen, auch Mitglied werden zu wollen, wenn die Verpflichtungen geklärt sind.
15 Hass erfüllt	Die Person hasst, durch ein traumatisches Ereignis Religion, und brüllt das Kollektiv an. Wenn es aggressiv antwortet, muss die Sicherheit gerufen werden.
16 Unsozial	Eine unfreundliche Person erscheint, die nur gekommen ist, um belastende Informationen über ihre Mitmenschen zu erhalten.
17 Krank	Die Person will ausschließlich über ihre Gesundheit und Heilung sprechen.
18 Schwatzhaft	Eine ältere, aber wenig interessierte Person, die viel zu erzählen hat und ihre Geschichten auch gern teilt.
19 Extravagant	Die Person in teurer und ungewöhnlicher Kleidung hält das Gespräch für eine Attraktion und will sich unterhalten lassen.
20 Verrückt	Ein seltsamer Habitus begleitet diese Person. Sie weiß selbst nicht genau, warum sie gekommen ist.

Mittel

Erfordert: Kontakte: Religion oder Präsentatoren
Im Rahmen eines universitären Projektes oder einer öffentlichen Vorstellung wurde die religiöse Gemeinde eingeladen, ihre Lehren zu präsentieren. Das Kollektiv soll die Präsentation übernehmen, eine bestmögliche Außendarstellung gewährleisten und auf kritische Fragen besonnen reagieren. Ihm werden 15 Vasen Vortragszeit zuerkannt. Dabei wird die Gemeinde misstrauisch und auch mit Ängsten behandelt. Sie werden als Menschen zweiter Klasse und ihr Glauben als völlig irrational verstanden.

Die Spieler können sich dazu ein eigenes Gemeindegemeinschaftskonzept oder eine eigene Glaubenssache ausdenken. Sie können auch irdische Glaubensrichtungen kopieren. Dieses Konzept muss aber einem breiten, wissenschaftlichen Publikum vorgestellt und erklärt werden. Jede Form von technischer Unterstützung, wie holografische Strukturskizzen, Aufnahmen oder Bilder. Sind sehr willkommen

Die Spielleitung sollte sich zu einzelnen Punkten Notizen machen. Sie ist in der Rolle der interessierten Akademischen. Ihre Nachfragen müssen sich auf das Verständnis des Gesagten und, falls sie es kritischer will, auf

die Kompatibilität mit der Gesellschaft beziehen. Erst wenn sie das Gefühl hat, dass das Konzept ausreichend erklärt wurde, ist der Auftrag erfüllt.

Da die Finanzierung über Dritte stattfindet, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Schwer

Erfordert: Kontakte: Religion und Medienkompetenz

Die Gemeinde hat es mit viel Vertrauen und gutem Ruf geschafft, Medieninteresse zu erhalten. Noch ist unklar, welche Inhalte gesendet werden sollen. Das Kollektiv wird als Medienberatende hinzugezogen. Sie sollen einen möglichst interessanten Film drehen. Da es sich um die erste Sendung handelt, ist sie äußerst wichtig. Die Grundzuschauerzahlen liegen bei 1000. Es muss mindestens eine Steigerung um 50% erfolgen, damit der Vertrag erfüllt ist. Es wird zusätzlich ein externer Inhalt ausgewürfelt, den die Gemeinde in der Sendung sehen will. Durch die Werbeeinnahmen wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt. Dazu werden die Regeln auf Seite 346 genutzt.

Gemeindeforderung	Filminhalte
1 Kennenlernen der Gemeinde	Die Personen und der Versammlungsort sollen im Fokus stehen. Es sollen Einzelgespräche mit den Mitgliedern und Aufnahmen der Räumlichkeiten mitgesendet werden.
2 Weltanschauung	In der Sendung sollen der eigene Glaube, das Heilsversprechen und die Weltanschauung aufwendig und eindrucksvoll inszeniert werden.
3 Mitgliedschaftsmodell	Wirtschaftlichkeit, das Angebot und die Dienstleistungen der Gemeinde sollen beworben werden.
4 Diskriminierung	Die Sendung soll die Ausgrenzung und die Vorurteile gegen religiöse Gemeinden thematisieren und zum Nachdenken anregen.
5 Spendenaufruf	Die Gemeinde benötigt Geld für sich oder ein gemeinnütziges Projekt. Das Kollektiv muss das verständlich verkaufen.
6 Predigt	Eine wichtige Predigt soll abgefilmt, interessant aufbereitet und dann gesendet werden.

Krieg

Erfordert: Zugehörigkeit: Religion
Eine Gemeinde wurde zerschlagen und ihre Überlebenden haben sich an einen geheimen

Ort zurückgezogen. Das Kollektiv soll sie finden und zum Glauben zurückführen. Der Glaube ist das Einzige, was den verzweiferten Menschen noch Kraft geben kann. Sie dürfen nicht auf ihren Tod warten, sondern müssen

sich gegen das drohende Ende auflehnen. Die erste Aufgabe des Kollektivs ist das Finden der Gemeinde auf der 6x6 großen Karte. Dazu kann es den angegriffenen Ort der Gemeinde besuchen und von dort aus die Spuren der Fliehenden verfolgen oder es sucht nach den heiligen und versteckten Orten in der Region. Die Schlacht ist nach einem Zyklus entschieden. Solange gilt eine Kriegskomplikation. Die Gefechte finden dabei am Rande der Karte statt. Das führt im ersten Zyklus zu einer Massierung von feindlichen Truppen am Kartenrand, aber auch, mit Ausnahme der Versorgungsfahrzeuge und ihrer Eskorten, zu einer Abwesenheit von feindlichen Truppen im Kartenkern.

Nach dem ersten Zyklus durchsuchen Streifen das Gebiet nach Überlebenden, möglichen Gefangenen und Bergungsgut. Der Feind wird die Spuren der Geflohenen genauso verfolgen, wie das Kollektiv. Sie zu verwischen kann den Charakteren wertvolle Zeit einbringen. Hat das Kollektiv die Gemeinde gefunden, wird es verängstigte Menschen vorfinden, die das Kollektiv für Feinde halten. Es muss durch ein Glaubensbekenntnis oder eine ähnliche Tat ihre Zugehörigkeit beweisen. Selbst danach werden sie noch misstrauisch behandelt.

Nun gilt es, die Kraft des Glaubens zu nutzen, die Menschen erneut zu Glaubensgrundsätzen zurückzuführen und das Feuer des Widerstandes zu entfachen. Dazu sind Worte und Taten nötig. Es könnten zum Beispiel Gefangene befreit, Familien wiedervereint oder der Feind als verwundbar dargestellt werden. Die Glaubenden besitzen genug Proviant und Material, um sich mehrere Dekaden an ihrem Ort zu verschanzen. Kein Unternehmen hat Interesse an Partisanenkämpfe. Wenn sie einen finalen Angriff mit Eifer abwehren können, gilt der Auftrag als erfüllt und das Kollektiv erhält 6 LE Ersatzteile +3 Bekanntheit und kann vier Beutewürfe (SM) durchführen.

Modifikator:

Die Feinde durchsuchen nach dem ersten Zyklus das Gebiet nach der Gemeinde. Sie benötigen dazu, ohne verwischte Spuren, 1 Zyklus, mit verwischten Spuren 1,5 Zyklen. Die Suchtrupps bestehen aus 5 Feinden und einem leichten Fahrzeug. Sie ziehen sich bei moderatem Widerstand schnell zurück. 10 Wannen später treffen 2W6+6 Verstärkungstruppen per Lufttransport ein.

Der finale Angriff wird zuerst mit einem

Suchtrupp und dann mit den Verstärkungstruppen stattfinden. Für jeden kampfbereiten Glaubenden, maximal zehn, wird am Anfang jeder Runde ein Schuss mit einem Lichtgewehr und Prä: 11 abgefeuert. Das Kollektiv führt den Kampf ansonsten allein.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2,

Bewaffnung: Lichtgewehr, Schweres Maschinengewehr, Splittergranaten, Sturmgewehr

Profi

Erfordert: Religiöses Amt oder Zugehörigkeit: Religion und Silberzunge

Das Kollektiv wird in ein Gebiet gesandt, in dem es die Saat des Glaubens pflanzen soll. Es soll potenzielle Gläubige finden und eine Mission errichten.

Zuerst benötigt das Kollektiv eine Erlaubnis eine Religion auszuüben. Diese muss in der jeweiligen Siedlungsverwaltung oder in Städten bei dem Bezirksamt beantragt werden und kann ohne Gründe abgesagt oder nur gegen mindestens 1000 AWE Bestechungsgeld gegeben werden.

Auch mit der Erlaubnis werden Missionare sehr frequentiert von der Polizei kontrolliert. Dann muss einen Versammlungsort errichtet und Menschen bekehrt werden. Dazu ist ein Standard von Ritualen, Problemlösungen und Werbungen notwendig.

Die Spielleitung entscheidet über den Erfolg der Werbestrategien und kann pro erfolgreiche Idee 1W3 Glaubende hinzufügen. Die Religion stellt für das gesamte Unterfangen 2000 AWE zur Verfügung. Der Auftrag ist erfolgreich, sobald eine autonome Gemeinde, mit mindestens 12 Personen, erschaffen wurde, die sich ohne das Kollektiv verwalten kann. Die Eigenschaften der zu überzeugenden Personen können auf Seite 809 ausgewürfelt werden.

Sobald eine aufkeimende, religiöse Gemeinschaft bekannt wird, was mit der ersten erfolgreichen Rekrutierung beginnt, wird es zu ansteigenden Widerstand seitens der Bevölkerung kommen. Ab diesem Zeitpunkt wird am Anfang jedes Zyklus, der bis zur Auftragserfüllung vergeht, mit 1W6 auf die Reaktionstabelle gewürfelt. Der Wurf hat zu Beginn einen +7 Bonus. Pro Zyklus erhält er einen -3 Malus. Die Reaktion und der Verlust von Mitgliedern kann verhindert werden. Das Kollektiv wird bei Erfolg nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Reaktionen auf die Gemeindebildung	Effekt
1 Angriff Radikaler	1W3+5 radikale Personen bewaffnen sich mit dem Ziel, während einer Messe, das Gebäude zu stürmen, jeden darin zu töten und alles zu verbrennen. Sie müssen abgewehrt werden oder der Auftrag scheitert.
2 Brutaler Polizeieinsatz	Die Polizei sieht die Gemeinde als Gefährdung der Öffentlichkeit und greift sie mit Deeskalationswaffen in einem Großeinsatz an. Jeder der aufgefunden wird, wird verhaftet. Wer sich wehrt, dem wird Gewalt angetan. Nur durch juristische Verzögerung und Prüfung, ob eine Gefährdungslage tatsächlich gegeben ist, kann der Einsatz verhindert oder beendet werden.
3 Feindliche Politik	Die politische Führung erlässt ein Gesetz, das religiöse Menschen enteignet oder zwingt, ihren Glauben abzulegen. -10 Mitglieder, wenn nicht die Opposition unterstützt oder Wählende zu großen Demonstrationen aufgebracht werden.
4 Demonstration	Aufgebrachte Zivilisten versammeln sich aktiv vor der Gemeinde und fordern die Räumung. Falsche Worte können zur Eskalation führen. -6 Mitglieder, wenn die Menge nicht beruhigt, ihre Ängste genommen und sie beschwichtigt wird.
5 Schläger	1W6+2 Schläger wurden angeheuert, die Gemeinde einzuschüchtern und die Räumlichkeiten zu verwüsten. Die Polizei ignoriert die Straftat. -4 Mitglieder, wenn sie nicht aufgehalten werden.
6 Schmierende	Jugendliche verunreinigen die Religionsräume mit Parolen und verstörenden Bildern. Die Mitglieder bekommen Angst. -2 Mitglieder, wenn sie nicht entdeckt werden.
7 Verachtung	Menschen treten mit offener Abscheu an die Gemeindeglieder heran. Sie werden beleidigt und bedroht. -1 Mitglied, wenn danach die Mitglieder nicht beruhigt werden.
8 Polizeikontrolle	Die Polizei kontrolliert jeden Raum, jedes Dokument und jede Person. Bei kleinsten Anzeichen für Verbrechen verhaften sie sie.
9 Hohn	Zivilisten und Passanten äußern im Vorbeigehen Spott. Zweifel bei Mitgliedern eröffnen sich.
10 Ruhe	Nichts geschieht

Modifikator:

Sobald auch nur ein Feind getötet wird, bricht ein politischer und sozialer Sturm los, der die Gemeinde zerstören wird und den Auftrag scheitern lässt.

Feinde:

Schläger: Alle Werte: 11, Pz: 0, Sch: 0

Bewaffnung: Faust, Küchenmesser, Schlagring

Polizei: Alle Werte: 13, Pz: 2, Sch: 1

Bewaffnung: Nadelgewehr, Schockstab

Radikale: Alle Werte: 12, Pz: 1, Sch: 1

Bewaffnung: Flammenwerfer, Sturmgewehr, Splittergranaten

Predigt

Das Wort der Religion muss verbreitet werden, damit diese wachsen und stärker werden kann. Das betrifft zum einen die Missionierung, zum anderen geht es aber auch um den Zusammenhalt und die Öffentlichkeitsarbeit innerhalb einer Religion. Zu predigen bedeutet einen Glaubensakt in Worte zu fassen und die religiöse Erfahrung gemeinsam erlebbar zu machen.

Mit dieser Art von Aufträgen steht besonders der Glaubensakt, die Feste und das religiöse Leben im Vordergrund. Er eignet sich für Gruppen, die selbst an der Religion teilhaben und sie gestalten wollen.

Leicht

Bevor ein Kollektiv dafür bezahlt werden kann, in die Welt zu gehen und Werte zu predigen, wird es von der entsprechenden Gemeinde geprüft. Die Gemeinde wählt ein wichtiges Thema und das Kollektiv soll eine 5 Vasen lange Predigt darüber halten. Dazu schreiben die Spieler eine Predigt, spielen diese aus und würfeln zusätzlich auf die Fertigkeit Inneres Feuer (CH, WI). Die Spielerei-

gung bewertet, ob die Anstrengungen die Gemeinde zufriedenstellt. Auftretende Fehler in der Predigt können durch die Erfolge des Fertigkeitenwurfs ausgeglichen werden. War die Predigt erfolgreich, erhält das Kollektiv das Rufprädikat: Religiös und +2 Bekanntheit. Ihnen ist nun gestattet Worte des Glaubens in die Welt zu tragen.

Mittel

Erfordert: Religiös

Das Kollektiv wird beauftragt auf einen öffentlichen Platz, in einer Versammlungshalle oder einen anderen Ort mit zivilen Zuhörenden zu predigen. Da kein Kanal religiöse Anliegen vertritt, wird das Kollektiv zum Sprachrohr der Gemeinde. Der Auftrag ist erfolgreich, wenn das Kollektiv das Thema ohne Störungen in 10-15 Vasen den Menschen kommunizieren konnte. Dabei wird aller 3 Vasen eine Inneres Feuer-Probe (CH, WI) durchgeführt. Immer wenn die Probe scheitert, führt das zu einer Person, die dazwischenruft, laut kommentiert oder das Kollektiv anderweitig stört. Das Thema wird mit 1W6 ausgewürfelt. Das Kollektiv wird nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Thema	Erwartung
1 Toleranz	Die Zuhörenden sollen über Koexistenz reflektieren und den Wert von kultureller Vielfaltigkeit und Meinungsfreiheit schätzen lernen. Besonders Avantern ist dieses Thema wichtig.
2 Triebbekämpfung	Triebe und Neigungen vernebeln das Urteilsvermögen. Jeder Mensch ist irrational. Der Mensch muss das akzeptieren und Kontrolle über seine Instinkte erhalten. Das entspricht dem allgemeinen Rationalitätsgedanken der Menschheit.
3 Frieden	Krieg ist etwas grundlegend Schlechtes. An ihm ist nichts Gutes und er erwirtschaftet nur Tod. Hier wird den Religionen eine historische Mitschuld an Kriegen geben.
4 Verbrechen	Glaubensregeln, Strafen und Gebote sollen den Menschen erklärt und begründet werden. Es wird an ihre Einhaltung appelliert. So eine Predigt macht nur vor einer religiösen Gemeinde Sinn, die den Worten demzufolge auch deutlich offener gegenübersteht.
5 Reinheit	Der Aufstieg in reinere Formen der Lebensführungen wird dargestellt und seine Vorteile begründet. Reinheit soll nicht als Luxus, sondern als selbstverständliche Orientierung erläutert werden.
6 Das Gute	Den Zuhörenden muss der Unterschied zwischen Gut und Böse erklärt werden. Sie sollen das Gute erkennen und das Böse verabscheuen können. Am Ende sollen sie über ihre alltäglichen Handlungen reflektieren.

Schwer

Erfordert: Zugehörigkeit: Religion

Es gibt Zweifel innerhalb der Gemeinde. Einige haben sich bereits abgekehrt, andere sprechen sich öffentlich gegen die Gemeinde aus. Das Kollektiv wird gerufen, gegen die führende Person der Abgekehrten zu sprechen.

Dazu schreibt sich die Spielleitung einige Argumente, wie das Ende der Verfolgung, den Wohlstand und die Vorzüge eines still gelebten Glaubens, auf und verbindet sie in einer eigenen Predigt. Dagegen muss das Kollektiv

antreten. Es kann auch eine vergleichende Inneres Feuer-Probe (CH, WI) durchgeführt werden, um neben den Inhalt auch die Wirkung zu vergleichen. Außerdem kann mit 1W6 ein wichtiges, aktuelles Problem der Gemeinde ausgewürfelt werden, was unbedingt in der Predigt berührt werden sollte. Der Auftrag ist erfolgreich, wenn das Kollektiv entweder die Abgekehrten zum Bleiben überzeugt oder den Zusammenhalt der Gemeinde sichert. Es wird nach Vertragsbedingungen bezahlt. Gelingt es dem Kollektiv jeden Zweifel restlos zu tilgen, erhält es das Rufprädikat: Silberzunge.

Thema	Erwartung
1 Verachtung	Die Zivilgesellschaft verachtet Religion. Die Abgekehrten ertragen die Diskriminierung nicht mehr. Es ist weniger physische Gewalt, als vielmehr die abwertenden Blicke, der Ausschluss aus der Gesellschaft und das große Misstrauen, das ihnen entgegengebracht wird.
2 Wirtschaft	Es gibt extreme Sanktion gegen religiöse Gemeinden. Manche Familien können kaum die Bildungskosten ihrer Kinder bezahlen. Es muss eine politische Lösung her.
3 Konflikt	Die Menschen haben vor Übergriffen und Gewalt Angst. Jede Dekade erhalten sie Todesdrohungen oder werden im Netz beschimpft. Sie wissen nicht, wie sie sich im Ernstfall dagegen schützen können.
4 Wandel	Die Gemeinde kann in ihrer jetzigen Form in der Gesellschaft, zum Beispiel durch Gesetze, nicht bestehen und muss angepasst werden. Die Angst ist groß, dass sie dadurch ihren identifizierenden Kern verliert und sozusagen sich für Konformität selbst zähmt.
5 Reinheit	Eine Splittergruppe sieht bestimmte Lehren oder ihre Umsetzung als falsch an und fordert eine Reformierung des Glaubens. Die Teilung der Gemeinschaft führt aber zu ihrer Zerstörung. Das muss unbedingt verhindert werden.
6 Personen	In der Gemeinde gibt es einflussreiche Personen, die sich hassen. Die Spaltung kommt dadurch zustande, dass diese sich bekriegen. Es geht hierbei nicht um religiöse, sondern um persönliche Belange. Beide Personen sind zusätzlich nicht sehr charakterstark.

Krieg

Erfordert: Zuverlässig und Religiös oder Silberzunge

In mehrzyklischen Schlachten oder einen Zermübungskrieg schwindet die Moral und Truppen desertieren. Ein erfahrenes Kollektiv, mit religiösem Eifer, wird entweder dazu eingestellt, die Truppen zu motivieren und ihren Kampfgeist nach zahlreichen Verlusten wiederherzustellen oder über Gegenpropaganda die Moral des Feindes zu schwächen. Dazu erhält das Kollektiv Zugriff auf einen mobilen Sender, der als mittleres Fahrzeug gilt. Mit

ihm können Aufnahmen, wie in einem Studio gemacht, bearbeitet und an alle eigenen Soldaten gesendet werden. Die Bewertung der Aufnahmen kann die Spielleitung anhand der Journalismus-Regeln auf Seite 334 durchführen. Predigten mitten im Feuergefecht, wenn die eigenen Truppen wanken, bevor sie fliehen, sind am wirkungsvollsten. Allgemein gilt, dass die eigenen Streitkräfte durch den Zermübungskrieg angewidert, aggressiv oder erschöpft sind. Schwere Angriffe oder der Einsatz von Waffen mit der Besonderheit Zermübung lassen sie ihre Position verlassen.

Solche Angriffe finden jeweils einmal im Zyklus statt. Die Frontlinie zieht sich durch eine 7x7 Quadranten große Karte und muss gehalten werden. Wenn die Flucht von Truppen mindestens zweimal verhindert wurde, ist der Auftrag erfüllt. Alternativ erhält das Kollektiv die Zielkoordinaten für den Sendeturm der feindlichen Propaganda. Gelingt es ihnen, diesen zu stürmen, können sie ihre Predigt auf die Diskusse der Feinde senden, was den Auftrag ebenso erfüllen würde. Ansonsten stellt er ein Sekundärziel dar und würde das Kollektiv mit 500 AWE und +2 Bekanntheit zusätzlich belohnen. Das Kollektiv wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Es gilt die Kriegskomplikation Zermürbung.

Modifikator:

Das Kollektiv wird als priorisierter Feind behandelt. Ihm wird bei Kontakten die volle Aufmerksamkeit gewidmet. Allerdings verhalten sich Verbündete und Feinde nach langen Kampfhandlungen sehr defensiv. Der Kampfgeist auf beiden Seiten schwankt und es treten nur 1W5+2 Feinde pro Kontakt auf, die sich zusätzlich noch in einer Stellung befinden. Es dauert lange, bis sie sich zu einem Angriff formieren. Der feindliche Sendeturm ist ein mittleres Fahrzeug mit 4 Soldaten Besatzung.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Flammenwerfer, Flammenstrahlgewehr, Scharfschützengewehr, Sturmgewehre mit Teilmantelgeschossen

Profi

Erfordert: Religiöses Amt und Medienkompetenz oder Religiös und Silberzunge

Eine friedliche Revolution hat die breite, öffentliche Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Die Menschen sind bereit der Gemeinde zuzuhören. Für diesen historischen Moment werden Spezialisten gesucht. Auf einer Großveranstaltung soll das Kollektiv für die Rechte von religiösen Gemeinden, gegen Diskriminierung und für den Frieden predigen. Personen aus Politik und Hochgesellschaft wohnen dieser Veranstaltung bei. Die Medien achten auf jede Konnotation und jedes gewählte Wort. Es bedarf nur einer falschen Betonung und die Predigt wird im Nachgang zerrissen werden. Sowohl der Inhalt als auch die Vortragsweise müssen makellos sein.

Das ist ein großer und einmaliger Moment für das Kollektiv und alle religiösen Gemeinden.

Das Kollektiv kann sich in Ruhe darauf vorbereiten. Ihm wird jede mediale Unterstützung zukommen, die sie anfordern. Die Rede wird in einer wichtigen, historischen Einrichtung, wie einer Stadthalle, einem Theater oder bei passenden Planeten auch vor den Vereinten Kulturen, gehalten. In Vorbereitung auf die Rede, wird das Kollektiv Todesdrohungen erhalten und vielleicht wird sogar ein Anschlag auf es verübt werden.

Das Kollektiv repräsentiert jeden Glaubenden auf dem Planeten und von ihm wird einwandfreies, öffentliches Auftreten, während der Vorbereitung der Veranstaltung, erwartet. Die Rede selbst kann beliebig gestaltet sein. Es gibt auch keinen Rahmen, wie lang oder kurz sie sein muss. Doch es gibt einige, zentrale Fragen, die geklärt werden müssen:

Wie soll sich das Zusammenleben von religiösen und nicht religiösen Menschen gestalten?

Wie wird die Religion die Gesellschaft bereichern?

Welchen Weg strebt die Religion für die Zukunft an?

Kann die Religion vergeben und die Intoleranz der Menschen in Akzeptanz wandeln?

Je nach System und politischen System können, ganz nach Entscheid der Spielleitung, auch andere Fragen im Vordergrund stehen. Es sollte jedoch immer davon ausgegangen werden, dass Religion als etwas Irrationales, Gefährliches und Versuchungsvolles gesehen wird. Wenn das Kollektiv eine beeindruckende Rede hält, die die Menschen zum Umdenken bewegen und ihre Vorurteile ablegen lässt, erhält es 7500 AWE und +15 Bekanntheit.

Religionskunde

Das erneute Erscheinen von Religion ist ein unkalkulierbares Risiko für die meisten Welten und ein faszinierendes Phänomen für die Wissenschaft. Es werden besonders von Welle zahlreiche Anstrengungen unternommen Religionen, ihren Ursprung, ihre Wirkung und ihr Potenzial, zu ergründen. Institute bezahlen, durch die große Ablehnung vieler Menschen und die Gefahren in Kontakt mit Religion zu kommen, nicht nur für wissenschaftli-

che Artikel, sondern bereits schon für gesammelte Daten.

Die Spieler nehmen bei diesen Aufträgen die distanzierte Rolle der Wissenschaftenden ein, die ernsthaft versuchen, Religionen zu verstehen. Sie bieten sich also für neugierige Feldforschende an, die das Konzept der Religion von außen kennenlernen wollen.

Leicht

Als Teilbereich eines größeren Forschungsprojektes soll ein Überblick über eine religiöse Gemeinde geschaffen werden. Von Interesse sind Mitgliederzahlen, Organisationsstruktur und Zukunftsvisionen der Gemeinde. Dazu müssen die Daten statistisch aufgenommen und aussagekräftige Personen befragt werden. Es genügt für jedes Fragegebiet eine entsprechende Methode zu wählen und die Daten zu gewinnen. Überlegungen zu konkreten Antworten sind nicht erforderlich.

Für jede ausgefüllte Umfrage, welche in innerhalb der Gemeinde durchgeführt wurde, werden 100 bis maximal 300 AWE gezahlt. Es wird keine Bekanntheit anerkannt. Die Gemeinde bringt dem Kollektiv bei zu viel Neugier, besonders wenn sie von wissenschaftlicher Natur ist, großes Misstrauen entgegen und kann sich fragenden Kollektiven schnell verschließen. Beitrittsinteresse zur Gemeinde und Vertrauensaufbau zu ihren Mitgliedern kann hingegen Türen öffnen. Direkt nach den Daten zu fragen wird also nicht funktionieren. Das Kollektiv muss die Daten subtiler in Gesprächen erhalten.

Mittel

Das Ziel ist es, ein Artikel über das Weltbild der Gemeinde zu verfassen. Das Kollektiv wird angeheuert, um im alltäglichen Leben der Glaubenden teilzunehmen. Sie sollen alles an Einblick aufnehmen. Dazu kann sich die Spielleitung ein bekanntes, irdisches Weltbild als Vorlage nehmen und die Namen abändern. Es kann auch ein ganz eigenes Weltbild konstruiert werden. Zum Beispiel wird es bei einer prophetischen Religion sehr viele Nachbildungen in Figuren und Bildern des Propheten geben. Polytheistische Religionen hingegen stellen vor allem Naturprinzipien als Gottheiten dar.

Diese Eindrücke kombinieren sich mit bestimmten Ritualen. Es werden zum Beispiel Opfergaben im Tausch für göttliche Gunst erbracht oder jeder kann sich vor dem göttlichen Wesen von seinen Sünden lossprechen. Die

Spielleitung kann sich frei Rituale, Geschichten und Verhaltensweisen ausdenken. Wenn die Spieler am Ende der Forschung aus den Einzeleindrücken das Weltbild zur Zufriedenheit der Spielleitung beschreiben können, gilt der Auftrag als erfolgreich. Es wird nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Schwer

Erfordert: Kontakte: Religion

Es soll ein wissenschaftliches Portrait über die führende Person der Gemeinde angefertigt werden. Es geht um den Lebenslauf, ideologische Stellung, ein Persönlichkeitsprofil und deren Handlungspotenzial. Die Gemeinde schützt ihre Führung und es ist unmöglich ohne Vertrauen ein Einzelgespräch zu organisieren. Außerdem wird sich die Führung nur unter Auflagen oder durch Gegenleistungen bereit erklären, ein Gespräch zu geben. Es ist wahrscheinlich, dass das Kollektiv erst einmal seinen guten Willen durch einen kleineren Auftrag oder eine Spende beweisen muss. Viele Religionen besitzen jedoch auch Rituale, wie die Beichte, bei der die Führung verpflichtet ist, zu zuhören.

Kommt das Gespräch zustande, erhält das Kollektiv nur 10 Vasen Zeit und muss seinen Fragebogen möglichst effizient abarbeiten. Alternativ kann es sich in der Gemeinde verdient machen und die Antworten auf die Fragen bei unverfänglichen Gesprächen erhalten. Es empfiehlt sich, dass sich die Spielleitung zu Lebenslauf, Lebenseinstellung und Zukunftspläne einige Stichpunkte für die Führung anlegt. Sobald das Persönlichkeitsprofil erarbeitet wurde, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Krieg

Eine der wichtigsten Besonderheiten von Religion ist der in ihr gelebte Zusammenhalt in Angesicht der vielen Nachteile, die ihr gegenüberstehen. Desto schwieriger die Lebensumstände sind, desto stärker scheint die Bindung innerhalb der Gruppe zu werden. Es gibt eine rituelle Reserve an Solidarität, die durch Extremsituationen zum Vorschein kommt.

Das Kollektiv wird beauftragt, eine religiöse Gemeinde 3 Zyklen lang im Kriegsgebiet zu begleiten und Daten hinsichtlich der Solidarität zu sammeln. Es soll aufnehmen, wie sich die Gemeinde im Angesicht von Verfolgung, Terror und Angriffe verhält. Dabei muss das Kollektiv die Wachposten, Nahrungstrupps und Familien bei ihren Aufgaben helfen und

befragen. Pro Zyklus kann eine Kriegskomplikation ausgewürfelt, die Überwindung eines natürlichen Hindernisses, wie eines verminnten Sumpfes, ausgespielt oder ein Angriff durchgeführt werden.

Die Hauptfrage lautet, woher diese Gemeinden die Kraft nehmen, weiterzumachen und sogar durch dieses Leid noch stärker zu werden. Wenn diese Frage beantwortet wird, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt und erhält das Rufprädikat: Forschende.

Modifikator:

Feinde müssen nicht vorkommen. Die Gemeinde hat sich bisher behauptet, muss für Schutz und Nahrung jedoch in Bewegung bleiben. Falls doch feindliche Streitkräfte auftauchen, sind es nur kleine Spähgruppen von 1W5+3 Soldaten. Sie klären auf und vermeiden direkte Gefechte. Sie sehen das Kollektiv und die Zivilisten als Feinde niedriger Priorität.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Sturmgewehr, Lichtgewehr, Splittergranaten

Profi

Erfordert: Forschende

Es wurde eine neue Gemeinde entdeckt, über die noch nichts bekannt ist. Das Kollektiv hat sich durch seinen Ruf das Privileg verdient, als Erste eine umfassende Forschung zu beginnen.

Sie erhalten eine Dekade, um alle relevanten Informationen zu sammeln und sie dann vor einem gesellschaftlichen Ausschuss zu präsentieren. Die oberste Frage gilt der potenziellen Gefährlichkeit der Gemeinde und ihrer Möglichkeit zur Verflechtung in die gesellschaftliche Struktur. Danach folgen Fragen zur Organisation und Wirtschaftskraft. Das Kollektiv muss einen eigenen Forschungsplan erstellen und autonom Daten sammeln. Sie benötigen eine Innensicht, die sie nur durch Teilnahme am Allzyklus der Gemeinde erhalten. Allerdings dürfen die Charaktere dabei auch keinen Verdacht erregen, da die Gemeinde sie ansonsten als Spione verstoßen würde.

Die Spielleitung sollte sich einige Oberbegriffe für die Gesellschaft, wie Nahrung, Schutz, Familie, Recht und Rituale, aufschreiben und darunter Stichpunkte schreiben, wie

diese in der Gemeinde funktionieren. Nahrung könnte von göttlichen Kräften erbeten und dann in Form von Feldarbeit geerntet werden. Für den Schutz könnten Fetische erbaut oder Waffen auf eine sakrale Weise verziert werden. Am Ende muss die Spielleitung ein ungefähres Konzept besitzen, wie die Gemeinde funktioniert und arbeitet. Der Übersichtlichkeit halber sollte pro Zyklus eine Szene für eine genaue Frage ausgespielt werden. Das heißt: im ersten Zyklus kann das Kollektiv nur die Nahrungsmittelernte, im zweiten nur den Schutz untersuchen. Im dritten Zyklus kann eine Handelnde kommen, die gleichzeitig eine Informationsquelle nach außen ist. Im vierten Zyklus kann eine Regierungsbeamte nach den rechten sehen und so weiter.

Die Spielleitung sollte trotzdem mehr Szenen in der Hinterhand haben, als für den erfolgreichen Auftrag notwendig wären, damit die Spieler auch die Gemeinde und ihre Bräuche erkunden können.

10 Zyklen sind nicht viel Zeit, um an die Daten zu gelangen. Wenn das Kollektiv höflich und freundlich bleibt, werden sich die meisten Menschen ihnen nicht verschließen. Sie erklären gern die Dinge, nur eben aus ihrer religiösen Weltanschauung.

Die erste Forschungsfrage zum Gefahrenpotenzial ist eine Auflistung aller Aggressionen, des Waffenbesitzes und der militärischen Stärke sowie einer Einschätzung ihrer Angriffsbereitschaft. Dazu gehört aber auch die Anpassungsfähigkeit an die hiesige Gesellschaft und die wahrscheinliche Aggression der Bevölkerung gegen diese Gemeinde.

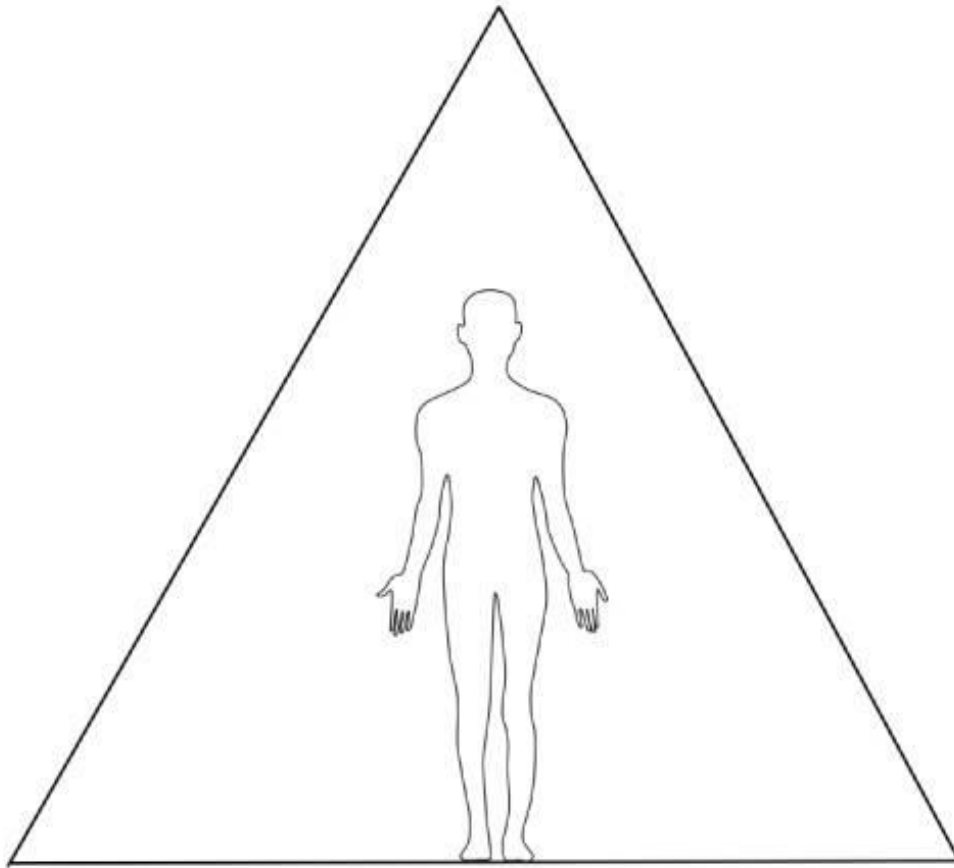
Das zweite Forschungsziel sollen Handelsbeziehungen, Sympathisanten und Kontakte sowie ein Willen zur Besteuerung beleuchten.

Das dritte Forschungsziel soll beschreiben, wie die Gemeinde genau organisiert ist, wer sie anführt und wie die Arbeit aufgeteilt wird. Außerdem soll der Dekadenertrag der Gemeinde in AWE eingeschätzt werden.

Wenn all diese Fragen innerhalb einer Dekade beantwortet werden, ist das Auftrag erfüllt und das Kollektiv wird nach regulären Vertragsbedingungen entlohnt.

Zusatzlohn:

Wenn das Kollektiv alle Fragen zufriedenstellend beantworten konnte und die Forschungsergebnisse in einem Artikel angemessen präsentiert, erhält es zusätzlich das Rufprädikat: Experten.



„Wir haben die Natur schon immer als Herausforderung wahrgenommen. Sie ist die Mauer, die es zu überwinden gilt. Auch wenn wir ihr entspringen, können wir nicht wieder in ihre sorglose Ruhe zurückkehren. Wir versuchen sie zu verbessern, an unsere Wünsche anzupassen, ohne zu verstehen, dass wir damit nur ein unvollendetes Abbild schaffen. So schauen wir auf das Aderwerk unserer Straßen und nennen es stolz Kultur. Wir blicken in den Himmel, zu den Türmen aus Glas, und schwelgen in Überlegenheit. Doch empfindet ihr jemals die Ohnmacht vor der Majestät eines Gebirges? Es ist diese Erhabenheit, die uns stets vernichten wird. Wir können noch so hoch bauen, aber die Natur wird immer größer sein.“

– Naqua Samaya, das Lied der Sterne

Natur

Bis auf wenige Ausnahmen ist der Regen ein wildes Gebiet. Viele Planeten sind kaum besiedelt und diese Siedlungen sind meistens auch noch auf der Oberfläche verstreut. Form pflanzt und züchtet bekannte und ungefährliche Lebewesen. Diese passen sich stets der Umwelt an und können sich durch Evolution zu gefährlichen oder unökonomischen Arten entwickeln. In anderen Fällen gehen Personen auf Planeten verloren oder müssen um ihr Überleben kämpfen. Besonders Menschen aus den Wolken sind an die Stadt und die Gesellschaft angepasst. Beides existiert nicht in der Wildnis. Dann wird es notwendig, die selbst geschaffene Natur zu bezwingen. Die Charaktere müssen stärker sein als jedes Tier, jede Pflanze und jedes Hindernis. Diese Aufträge eignen sich für Spieler am besten, die sich den Widrigkeiten fern der Zivilisation aussetzen, die Umwelt erleben, überleben und sie bezwingen wollen. Dazu sollten sich die Umweltbeschreibungen des ersten Kapitels durchgelesen werden, um die oftmals einzigartigen Umweltbedingungen entsprechend darstellen zu können.

Aufspüren

Das Faszinierende an der Wildnis ist das Unbekannte und Exotische. Es ist ein freier Platz für Imagination und Möglichkeiten. Der Reiz des Nicht-Wissens kann sich jedoch schnell in das Gegenteil wandeln, wenn aus dem Abenteuer ein Alptraum wird. Wenn Personen in der Wildnis verschwinden und es keine Möglichkeit gibt, sie über Technologie zu orten, dann müssen Kollektive angeheuert werden, die mit den traditionellen Methoden des Aufspürens vertraut sind. Die Suche mit einfachen Mitteln, die Kreativität, Fährten zu verfolgen sowie die Herausforderung, natürliche Hindernisse schnell zu überwinden, stehen hier im Fokus.

Leicht

Ein Tier hat sich von der Herde gelöst und ist in die Wildnis verschwunden. Dem Kollektiv bleibt nur Zeit bis zur Dämmerung, bis das Tier aufgegeben wird. Je nachdem, was das Tier frisst, wovor es Angst hat und flieht sowie je nach Bewegungsverhalten des Tieres ist es an einem anderen Ort. Ein Pferd liebt weite Ebenen und hat Spaß daran, schnell weite Strecken in Richtung von Graslandschaften oder Zuckerplantagen zurückzulegen. Ein Schaf sucht nach seiner Herde, gibt stetig

Laute von sich und durchstreift aufmerksamer die Wildnis. Eine Kuh hingegen wird sich nicht weit von der Herde entfernt haben und irgendwo in aller Ruhe genüsslich Gras fressen. Allerdings ist das nicht offensichtlich. Vielleicht haben es Kinder im Spiel mitgenommen, vielleicht hat es sich verirrt oder vielleicht wurde es von Raubtieren angegriffen. Unabhängig davon, ob das Tier tot oder lebendig ist, erhält das Kollektiv für das Aufspüren des Tieres 1 LE Agrargüter.

Mittel

Herdentiere wurden gerissen. Die Siedlung hat eine Jagdgemeinschaft zusammengestellt, die allerdings noch Fährtenlesende benötigt. Es ist unklar, um welches Raubtier es sich genau handelt. Das Kollektiv muss aus den Wunden der getöteten Tiere auf eine bestimmte Art schließen und diese dann anhand von Kot, Fußspuren oder anderen Hinweisen ausfindig machen. Die Spielleitung entscheidet, ob ein Rudel oder ein besonders großes Raubtier für die Überfälle verantwortlich ist. Sie hat dazu 10 Evolutionspunkte zum Generieren, beschrieben auf Seite 329.

Es geht dabei nicht darum, das Wesen zu bekämpfen, sondern nur darum, es zu finden. Die Jagdgemeinschaft wird von ihren Familien zurückerwartet und gibt nach zu langer, ergebnisloser Suche das Vorhaben auf. Das Kollektiv führt die Jagdgemeinschaft an und muss das Tier innerhalb von 8 Wannen finden. Dabei kann aller 2-3 Wannen auf die Naturereignis-Tabelle gewürfelt werden. Es empfiehlt sich, dass sich die Spur, durch einen Fluss oder steinigen Untergrund, immer wieder verliert und die Spieler neue Ideen einbringen müssen. Das wären etwa das Revier anhand von Urinmarkierungen einzugrenzen oder Köder auszulegen, um die Spur wiederaufzunehmen. Erreicht die Jagdgemeinschaft vor Einbruch der Nacht den Bau, wird das Tier ohne Kampf getötet. Das Kollektiv erhält Geld in Höhe des Wertes der Trophäe und ihm wird +1 Bekanntheit anerkannt.

Schwer

Ein Schiff ist spurlos in den Tiefen des Alls oder alternativ auf der Planetenoberfläche verschwunden. Es ist unklar, was genau geschehen ist. Bekannt sind nur das letzte passierte Tor und das Ziel des Schiffes. Da es sich um einen zivilen Frachter handelte, wäre ein Piratenangriff das wahrscheinlichste Szenario. Falls es noch Überlebende gibt, sollen diese gefunden werden. Der Auftrag gliedert

sich in drei Phasen. Zuerst muss der Aufenthaltsort des Schiffes gefunden werden. Danach wird an diesem Ort der Unglückshergang rekonstruiert, um Hinweise auf die Besatzung zu erhalten. Sobald die Besatzung in Sicher-

heit gebracht wurde, ist der Auftrag abgeschlossen und das Kollektiv wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Das Schicksal des Schiffes kann mit 1W3 ausgewürfelt werden:

Schicksal	Effekte
1 Geentert	Auf der Strecke gibt es keine Anzeichen von Trümmern und keine Restsignale. Das Schiff wurde mit einem Köder, wie einem Notruf oder mit einem anderen Signal, weggelockt und dann von Piraten überfallen. Um das Schiff zu finden, sind entweder Kontakte zum Verbrechen, geheimes Wissen oder Zeugen notwendig, die den Frachter zuletzt gesehen haben könnten. Sie geben einen Hinweis in Richtung eines Gebietes mit guten Versteckmöglichkeiten. Das kann ein Asteroidenfeld, ein Nebel, die dunkle Seite eines Planeten oder schlicht ein entferntes Raumfeld sein. Ist der Ort gefunden, fallen bald Trümmer, Resthitze oder Krater von Geschütz Waffen auf. Diese Spuren führen zum Piratenversteck, in dem der Frachter gerade ausgeschlachtet wird und in dem die Besatzung gefangen ist. Wenn das Kollektiv unbemerkt zurückfliegt und die Position der Kosme verraten kann, ohne die Piraten zu alarmieren, ist der Auftrag erfolgreich. Ansonsten wird es bis zum Eintreffen der Kosme angegriffen. Die Kosme benötigt 10 Kampfrunden, solange muss das Kollektiv überleben, während jede Kampfrunde ein neuer Feind am Kampf teilnimmt.
2 Wrack	Um einen Stau oder einer Kosmekontrolle zu umgehen, weichte der Frachter kurz vorher von der Strecke ab. Darüber gibt es Aufzeichnungen von Tor, die sich die Informationen mit 200 AWE bezahlen lassen. Alternativ kann auch der Kontrollpunkt oder die Strecke des Staus als Ausgangspunkt für die Suche genommen und eine effiziente Umgehungsstrecke von dort abgesucht werden. Auf dem ungesicherten Weg zeugt dann eine Trümmerspur von einer Kollision mit einem Asteroiden oder es treiben gefrorene Substanzen des Maschinenraumes, befreit durch einen Unfall, durch das All. Die Schiffshülle ist aufgerissen, weder Schwerkraft noch Energie sind vorhanden. Nähere Untersuchungen zeigen jedoch, dass die Rettungskapseln gezündet wurden. Wenn das Kollektiv sie zügig geortet hat, kann die Besatzung noch lebend geborgen werden. Dafür erhält es zusätzlich 250 AWE und +2 Bekanntheit.
3 Geisterschiff	Aufgrund eines internen Unfalls oder Systemversagens ist ein Teil der Mannschaft gestorben und das Schiff ist unkontrolliert weggetrieben. Die Energie und Lebenserhaltung sind ausgefallen. Es kann auch ein physikalisches Phänomen, ein Gefangen- oder Sklavenaufstand oder Wahnsinn Ursache für das Sterben der Besatzung gewesen sein. Vielleicht konnte sich ein kleiner Teil der Mannschaft in einem Sicherheitsraum retten. Doch die Zeit arbeitet gegen sie, da bald auch die Notreserve versagen wird. Verzweiflung breitet sich unter den Überlebenden aus. Vielleicht ist der Vorfall aber auch schon lange her und das Schiff und seine Erscheinungsorte existieren nur noch in Mythen des Systems. Es gibt weder Trümmer, noch Signale, die erfasst werden können. Das Schiff kann nur über Erzählungen, wie Muster wann, in welcher Umgebung oder bei welchen Bedingungen es gesehen wurde, gefunden werden. Selbst wenn der Ort für eine Suche weit genug eingegrenzt wurde, sendet das Schiff keine Signale aus und im Weltall ist es dunkel. Das All muss nach bestimmten Metallen, die bei dem Schiffsbau verwendet wurden, abgetastet werden. Hohe Konzentrationen können auf seinen Aufenthaltsort hindeuten. Sobald das Schiff gefunden wurde, muss, je nach Szenario, das Schiff noch erkundet und die Besatzung gerettet werden. Dafür erhält das Kollektiv aber zusätzlich +4 Bekanntheit.

Krieg

Erfordert: Fährtenlesen 7

Das Schiff eines Offiziers oder einer anderen wichtigen Person wurde abgeschossen. Der Feind hat bereits Suchtrupps entsandt, um Überlebende zu finden und gefangen zu nehmen. Die Absturzstelle ist für jeden sichtbar. Die Person besitzt weder Verpflegung noch Ortskenntnis. Sie weiß nicht einmal, ob nahende Personen ihr helfen oder schaden wollen. Sie versucht, getarnt zu bleiben, sich von der Absturzstelle in eine zufällig ausgewürfelte Richtung zu entfernen und dabei zu überleben. Die Aufgabe des Kollektivs ist es, die Person vor dem Feind zu finden und zum eigenen Schiff zu bringen. Pro Wanne bewegt sich die Person ein zufällig ausgewürfeltes Feld auf der 6x6 großen, strategischen Karte weiter. Die Absturzstelle ist das Kartenzentrum. Erreicht sie den Rand oder der Feind ihre aktuelle Position, gilt der Auftrag als gescheitert. Sie hinterlässt bei ihrer Bewegung jedoch Spuren. Sie unterwegs zu finden, ist nahezu unmöglich. Ihre Spuren müssen gezielt gesucht und von anderen Spuren der Kämpfe unterschieden werden.

Der erste Richtungshinweis ist an der Absturzstelle. Doch von da sucht auch schon der Feind. Dieser kann als narratives Element am Anfang dem Kollektiv voraus sein und erst nach und nach vom Kollektiv überholt werden. Die Soldaten sind dabei keine ausgebildeten Spurenlesenden. Sie müssen mit Ködern, Fallen und falschen Fährten verlangsamt werden. Wird das Kollektiv dabei entdeckt, heftet sich der Feind an die Charaktere und wartet bis zur Evakuierung, bei der er dann in voller Stärke zuschlägt. Es wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Es sind immer 3 Soldaten in einem Suchtrupp unterwegs, die alle miteinander verbunden sind. Wird ein Trupp angegriffen oder findet er eine Spur, wissen es sofort alle anderen Trupps. Falls die Person gefunden wird, ist es dem Feind möglich Verstärkung, in Form von 10 Feinden zu rufen.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Lichtsturmgewehr, Scharfschützengewehr, Splittergranate

Ausrüstung: Aufklärungsdrohne

Profi

Erfordert: Fährtenlesen 10

Kriminelle haben einen Glänzenden entführt und fordern nun ein hohes Lösegeld. Die Polizei oder Kosme ist bereits informiert, sucht aber noch den Aufenthaltsort der Entführenden. Das Lösegeld soll innerhalb von 3 Wannen bar an einem bestimmten Ort platziert werden. Die entführte Person stirbt, wenn das Kollektiv oder irgendjemand in der Nähe der Übergabe ist oder diese überwacht.

Die Übergabe selbst ist ein komplexer Plan, der, wenn er nicht aufgeklärt wird, gelingt. Das Kollektiv kennt das Gebiet der Übergabe und muss sich, ohne durch Kameras oder Drohnen gesichtet zu werden, jede Fluchtmöglichkeit der Kriminellen abschneiden oder zumindest eine Spur sicherstellen, der sie folgen können. Sind die Wannen um, beginnt die Übergabe.

Es könnte beispielsweise so ablaufen, dass eine Drohne das Geld abholt und den Geldbehälter in einen Fluss wirft. Danach fliegt sie in eine falsche Richtung und erzeugt Störsignale oder sie explodiert, um das Kollektiv zu betäuben. Die Strömung des Flusses bewegt den Behälter schnell weiter. An einem bestimmten Punkt des Flusses, wartet ein dressiertes Tier, um den Behälter herauszufischen. Dieses bringt ihn dann zum Unterschlupf der Entführenden. Sie nehmen das Geld, verminen die entführte Person mit Zeitzündern und flüchten über einen Tunnel, den sie einstürzen lassen, in die Wildnis. Durch die Drohne hinterlassen sie keine Spuren, bis auf die Funkverbindung. Ein Sender im Geldbehälter wird durch die Drohne dauerhaft gestört. Die Drohne wird jedoch erst zum Übergabezeitpunkt aktiviert. Alternativ könnte die Drohne den Geldbehälter mit Honig einschmieren und ihn von einheimischen Ameisen oder Bären transportieren lassen. Der Auftrag des Kollektivs ist in erster Linie die Entführte zu finden und ihr Überleben sicherzustellen. Dann wird es nach den regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Zusatzlohn:

Wenn die Kriminellen entdeckt und aufgehalten werden, erhält das Kollektiv zusätzlich 500 AWE, +3 Bekanntheit.

Erkundung

Die unerforschten Weiten des Weltraums locken mit unentdeckten Reichtümern und Geheimnissen. Sowohl aus privatwirtschaftlicher als auch staatlicher Position werden stetig neue Anfragen für Erkundungen generiert. Das Spektrum umfasst schnelle Wegpunktklärungen bis hin zu langen Reisen. Die Aufträge sind für geduldige Spieler geeignet, die sich vor allem den Gefahren der Wildnis und der Zufallsereignisse aussetzen wollen.

Leicht

Es wurden seltsame Signale im Weltraum oder Spuren auf Planeten entdeckt. Das Kollektiv erhält 3 Wegpunkte. Es wird für jeden Wegpunkt ein Ereignis auf der Ereignistabelle für die Wildnis auf Seite 585 oder im All auf der Gefahrenstufentabelle auf Seite 571 ausgewürfelt. Positive und negative Ereignisse, die die Signale nicht erklären können, werden zwar gewertet aber ihre Auswirkung wird ignoriert. Wenn während der Wegpunkte nichts geschieht, erhält das Kollektiv 50 AWE, um seine Reisekosten zu decken. Der Treibstoff für die Wegpunkte wird übernommen. Kommt es zu einer Entdeckung, erhält es 250 AWE. und +1 Bekanntheit. Kommt es zum Kampf, erhält das Kollektiv zusätzlich 100 AWE. Nachdem das entscheidende Ereignis eingetreten ist, werden alle weiteren Wegpunkte gelöscht.

Mittel

Es gibt Berichte über eine entfernte, isolierte Siedlung, die hinter einem natürlichen Hindernis, wie einer Wüste, einem Meer oder einem Gebirge, liegt. Vom Himmel aus lässt sie sich nicht finden. Das Kollektiv soll sich einen Weg dorthin bahnen. Es ist nur in Besitz einer ungefähren Richtungsangabe. Um die genauen Spuren zu ihr zu finden, muss es zu Fuß

unterwegs sein. Die Siedlung liegt 1W3+2 Zyklen entfernt. Dabei kann immer der Morgen, mit Frühstücksgesprächen und dem Vorbereiten der Ausrüstung sowie der Zyklusplanung begonnen werden. Dann folgt der beschwerliche Marsch durch die zahlreichen, natürlichen Hindernisse, die auch über die Ereignistabelle der Wildnis auf Seite 585 ausgewürfelt werden können. Zur Dämmerung muss ein guter Schlafplatz gefunden und zu Abend gegessen werden. Erreicht das Kollektiv die Siedlung, erhält es den Vorteil Entdeckung. Es kann selbst wählen, ob es die Entdeckung veröffentlicht und damit ihren Vorteil verlieren will, um damit nach Vertragsbedingungen bezahlt zu werden, oder ob es die Entdeckung und den Weg dorthin verschweigt, um den Vorteil zu behalten.

Schwer

Für Messungen oder einen Werbefilm soll die Natur bezwungen werden. Es gilt in einen tiefen Meeresgraben zu tauchen oder einen hohen Gipfel zu erklimmen. Die Natur ist mächtig und gnadenlos. Das Kollektiv muss sich eigenständig mit dem Nötigsten ausrüsten. Dazu kommen Konkurrenten, die ebenfalls die hohe Belohnung für sich beanspruchen wollen. Es ist sowohl ein Wettlauf gegen die Zeit, als auch gegen die Natur selbst. Anhand des Hindernisses sollte die Spielleitung 3-5 Situationen erschaffen, in denen die Charaktere exemplarisch zeigen können, wie gut sie vorankommen. Je nachdem, wie sie die Situationen meistern, erlangen sie einen Vorsprung oder fallen hinter der Konkurrenz zurück. Um die Aufnahmen oder Messungen müssen sie sich während der Reise kümmern.

Es wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Folgende Beispielsituationen können eintreten:

Situation	Effekt
1 Ausrüstung defekt	Teile der Fortbewegungsausrüstung gehen verloren oder werden beschädigt. Das Kollektiv muss sich um Ersatz oder Wartung bemühen, oder beschreiben, wie sie weiter fortkommen wollen.
2 Knappheit	Sauerstoff, Proviant oder Licht geht zur Neige. Es wird mit Rationierung vielleicht noch bis zum Zielpunkt reichen. Für den Rückweg aber auf keinen Fall mehr.
3 Naturgewalt	Die Natur schlägt in Form von Stürmen, Erdbeben oder sonstigen Gewalten zu und bedroht die Leben des Kollektivs.

Situation	Effekt
4 Tiere	Bezaubernde, wie gefährliche Tiere kreuzen den Weg des Kollektivs.
5 Versagen	Fehler sind menschlich. Doch in Extremsituationen können sie alles zum Scheitern bringen. Die Karte wurde falsch gelesen, die Ladung nicht gesichert oder es wurde nicht auf Haltbarkeitsdaten von Nahrung geschaut.
6 Zweifel	Immer wieder sieht das Kollektiv dasselbe Bild. Lange verschneite Hänge, endlos blaue Tiefen oder ein Horizont aus Dünen. Niemand sagt etwas, doch alle haben ein schlechtes Gefühl. Es liegt eine erdrückende Unsicherheit in der Luft. Ist es der richtige Weg? Kommen sie je an?

Krieg

Der Feind besitzt eine geheime Basis, die in das Terrain hinein gebaut wurde. Das kann ein unterirdischer Marinestützpunkt, ein als Farm getarntes Raketensilo oder eine in Felsen gehauene Festung sein. Das Kollektiv erhält die Aufgabe, diese Basis auf der 6x6 großen, strategischen Karte zu entdecken. Es soll sich von Kampfhandlungen fernhalten, unentdeckt bleiben und Feindbewegungen beobachten, die zur Basis führen könnten. Der Auftrag ist erfüllt, wenn die Basis entdeckt und ein Sprengkommando eingeschleust wurde. Es kann zu einem beliebigen Zeitpunkt am Kartenrand angefordert werden. Solange die Basis aktiv ist, verlieren die eigenen Truppen stark an Boden. Das Kollektiv hat nur einen Zyklus Zeit. Da es nicht durch den versteckten Eingang in die Basis eindringen kann, muss es einen natürlichen Weg hineinfinden, diesen abstecken und weiterleiten. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt. Es wird keine Kriegskomplikation ausgewürfelt.

Modifikator:

Es herrscht kein Kampf vor. Der Feind kontrolliert das Gebiet und organisiert seine Kräfte von der Basis aus. Es werden einige At-trappen mit Wachposten und Streifen versehen, um die Aufklärung abzulenken. Die tatsächliche Basis versucht so wenig wie möglich aufzufallen. Frische Truppen werden über Tunnel und Geheimwege abtransportiert. Eine Reihe von Sendeanlagen gibt Signale verschlüsselt zu weiteren Anlagen, damit die Basis trotz der Abschirmung informiert bleibt. Wird das Kollektiv entdeckt, findet eine Jagd auf es mit 10 Feinden statt. Werden diese getötet, wird die Basis abgeriegelt und der Auftrag scheitert.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Lichtsturmgewehr, Gewehre, Splittergranate

Profi

Die Erforschung des gänzlich Unbekannten ist hochangesehene Pionierarbeit. Das Kollektiv wird von einem Tor aus in die dunkle Weite fliegen. Astronomische Sichtungen haben einen vielversprechenden Planeten oder Nebel entdeckt. Der Weg zu diesen ist aber lang und voller Gefahren. Nur wenn es dem Kollektiv gelingt, die weite Strecke zu überleben und die Sichtung zu bestätigen, wird der Bau einer neuen Lebenslinie begonnen. Die Reise dauert zu lange, um sie in vollem Bewusstsein zu verbringen. Die Quartiere des Schiffes werden daher mit Kälteschlafmodulen ausgerüstet. Da es sich noch immer um eine unausgereifte Technologie handelt, sind nach dem Auftauen Orientierungslosigkeit, Übelkeit und Verwirrung bekannte Nachwirkungen. Das Schiff wird mit einem Gravitationskatapult, ähnlich der Beschleunigung aus der Umlaufbahn eines Sternenkörpers, auf die Reise gesandt. Es werden 5 Ereignisse ausgewürfelt. Das Kollektiv wird nur in Gefahrenfällen aus dem Kälteschlaf geweckt. Passiert das, kann es sich entscheiden das Schiff abzubremsen und die Gefahr zu umfliegen. Die Anzahl kommender Ereignisse verdreifacht sich von diesem Moment an, da es nicht noch einmal beschleunigen kann. Außerdem kann es dann zu Engpässen in Sauerstoff oder Nahrung kommen. Auf dem Rückflug können die Gefahren miteinkalkuliert werden. Die Kälteschlafkapseln und ihren zusätzlichen Energiegenerator darf das Kollektiv behalten. Zusätzlich erhält es bei Auftragserfüllung 3000 AWE und ihm wird +12 Bekanntheit anerkannt.

Ereignis	Effekt
1 Kometenschwarm	Das Schiff steuert geradewegs auf eine tödliche Kollision zu. Aufgrund der Berechnung, bleibt kaum Zeit zu reagieren. Das Kollektiv wird geweckt, überall fluten rote Alarmsignale die Wände. Unter den Nachwirkungen des Erwachens und bei der rapiden Geschwindigkeit ist eine Piloten-Probe (WA, GE, IN, GE) -6 nötig, um ein Aufprall, der 150 Projektilschaden verursachen würde, zu verhindern. Selbst eine Vollbremsung erfordert eine Piloten-Probe (WA, GE) -2.
2 Strahlungsgürtel	Die Sensoren nehmen steigende Strahlungsaktivitäten auf. Es ist unklar, wie hoch die Strahlung steigt. Sie nähert sich langsam einem gefährlichen Niveau. Die Besatzung wird geweckt. Es wird pro Wanne und insgesamt dreimal mit 1W6 gewürfelt. Bei 1-2 steigt die Strahlung rapide, bei 3-4 steigt sie langsam, bei 5 bleibt sie konstant, bei 6 sinkt sie langsam. Zwei langsame Anstiege gelten als ein rapider Anstieg. Nach dem ersten rapiden Anstieg wird die Besatzung strahlungskrank. Ihr wird heiß, unwohl und sie schwitzen. Hier schützt eine Resistenz. Der zweite Anstieg ist für ungeschützte Personen potenziell tödlich. Lebensmittel und Wasser werden kontaminiert. Haare fallen aus und schwarze Flecken bilden sich auf der Haut, eine Resistenz reduziert die Auswirkungen um eine Stufe, nur eine Immunität schützt vollständig. Ein dritter Anstieg ist auch für Resistenzen tödlich und selbst Immunitäten können das die Auswirkungen nur um zwei Stufen reduzieren. Technische Geräte werden gestört.
3 Staubwolke	Eine dichte Staubwolke blockiert die Sensoren, das Kollektiv wird geweckt, um das Schiff manuell, vor möglichen Gefahren innerhalb der Wolke, zu steuern.
4 Eiswolke	Das Schiff dringt in ein extremes Kältegebiet ein. Es verliert Energie, durch die Heizung der Lebenserhaltung und den Gefrierschutz der Triebwerke. Scharfkantige Eiskristalle hageln gegen die Hülle. Das Kollektiv wird geweckt.
5 Sternkorona	Die Temperaturanzeige schnellte in die Höhe. Ein Stern brennt viel heißer, als berechnet. Die Schutzschicht des Schiffes glüht bereits rot auf, als das Kollektiv geweckt wird.
6 Gravitationsablenkung	Das Schiff wird durch ein Schwerkraftfeld auf eine andere Bahn abgelenkt. Der Autopilot registriert, dass er den Kurs nicht korrigieren kann und weckt das Kollektiv. Das Schiff wird in eine Umlaufbahn oder einen Sog gezogen.
7 Anomalie	Etwas Unbekanntes und Unerwartetes geschieht. Es treten unmögliche Effekte auf. Metall verbiegt sich in perfekter Geometrie oder geisterhafte Funknachrichten spuken durch das Schiff. Das Kollektiv ist dem Uneinschätzbaren schutzlos ausgeliefert und wird geweckt.
8 Elektronenblitz	Das Schiff kann nicht genügend Elektronen aufnehmen, es kommt zu einem Kurzschluss. Plötzlich fallen der Strom und lebenswichtige Systeme des Schiffes aus. Eine Notvorrichtung weckt 1W3 Charaktere. Orientierungslos und in Dunkelheit gefangen, müssen sie die Schiffssysteme und den Reaktor neu starten, bevor die Lebenserhaltung ausfällt.
9 Ionensturm	Eine Wolke aus ionisiertem Gas erstreckt sich vor dem Schiff. Wilde Blitze durchzucken die leuchtenden Schwaden. Dem Schiff droht Energieverlust und, durch die unberechenbaren Blitze, Beschädigung. Das Kollektiv wird geweckt.

Ereignis	Effekt
10 Computerfehler	Der Bordcomputer hat sich aufgehängt. Die künstliche Intelligenz verliert sich in Leerlaufprozessen. Es wird ein neues, näherkommendes Ereignis erwürfelt. Das Kollektiv wird aufgrund eines Laufzeitprotokolls automatisch geweckt und sieht sich dem Computerfehler sowie dem Ereignis konfrontiert.
11 Fehlfunktion	Ein Triebwerk, die Schwerkraftkontrolle, das Kälteschlafmodul oder ein anderes wichtiges System fällt aus. Nach erfolglosen Versuchen der KI die Fehlfunktion zu reparieren, wird das Kollektiv geweckt.
12 Wartung	Kleinere Schäden an der Außenhülle oder inneren Systemen werden automatisch von den Drohnen gewartet. Ein Protokolleintrag wird erstellt.
13 Sensoren-schemen	Eine merkwürdige Anomalie, andere Schiffssignale oder sogar interne Interferenzen werden aufgezeichnet. Ein Protokolleintrag wird erstellt.
14 Außenwelt	Eine Kleinstsiedlung wurde entdeckt. Es existieren dort Nahrung und Ersatzteile. Das Kollektiv wird geweckt, um zu entscheiden, ob sich ein Besuch lohnt.
15 Fund	In einem farbenprächtigen Nebel können folgende Rohstoffe per Drohne eingesammelt werden: 1 Oxygene Gase 2 Helium 3 Wasser 4 Biologische Sondergüter 5 Energie 6 Terrainformungsgase. Das Kollektiv wird geweckt.
16 Leere	Nichts erscheint, außer den weiten Tiefen des Alls.
17 Planetoid	Ein Kleinstplanet wurde entdeckt. Er kann kein Leben beinhalten. Seine Umlaufbahn verweist auf ein weiteres System. Ein Protokolleintrag wird erstellt.
18 Riese	Ein Gasriese wurde entdeckt. Ein Protokolleintrag wird erstellt.
19 Erzplanet	Die Sensoren melden reiche Metallvorkommen auf einen nahen Planeten. Ein Protokolleintrag wird erstellt. +200 AWE, +2 Bekanntheit
20 Lebensfreundlich	Ein sensationeller Fund. Laut den Sensoren kann ein naher Planet lebensfreundliche Bedingungen aufweisen. Ein Protokolleintrag wird erstellt. +500 AWE, +5 Bekanntheit

Zusatzbelohnung:

Jedes vorher unbekannte Sternenobjekt darf vom Kollektiv benannt werden. Es können dadurch neue Sternenkarten entstehen oder alte erweitert werden.

Jagd

Die Jagd auf exotische und gefährliche Tiere ist ein beliebter Zeitvertreib für Glänzende und den Adel. Im Regen können wilde Tiere jedoch zu Versorgungsknappheit oder Toten führen. Dann werden Jagende angeheuert, um die Gefahrenquelle unschädlich zu machen. Die Regeln für das Erstellen von Jagdwesen finden sich auf Seite 329. Diese Aufträge nutzen ausschließlich die Jagdregeln und ordnen einer bestimmten Punktzahl eine bestimmte Schwierigkeit zu.

Leicht

Eine Pflanze mit 10 Evolutionspunkten wird für die Ernte als hinderlich angesehen. Das Kollektiv soll sie zerstören und ihr weiteres Wachstum eindämmen. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Mittel

Gefährliche Insekten mit 15 Evolutionspunkten wurden entdeckt. Das Kollektiv soll ihr Nest finden und alle Tiere ausräuchern. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Schwer

Es wurden Spuren hungriger Raubtiere oder eines einzelnen Prädatoren mit 20 Evolutions-

punkten entdeckt. Das Kollektiv soll die Umgebung der Kolonie wieder sichern. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Krieg

In Genlaboren wurde ein Hybrid mit 30 Evolutionspunkten kombiniert. Das Kollektiv soll ihn töten. Je nach den Beschreibungen verstörter Soldaten, befindet sich die Kreatur in einem anderen Terrain der 4x4 großen, strategischen Karte. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Abseits der Frontlinie jagt die Kreatur Feinde. Dazu wurde sie abgerichtet. Sie ist mit einem Metallpanzer geschützt, der ihr Pz: +3, Sch: +4 und Wi: +10 gibt. Außerdem besitzt sie Sägeklingen als Nahkampfwaffen und ein Nadelgewehr, das über eine KI mit Prä: 11 schießt. Die Kreatur wird ferngesteuert und läuft Amok, sobald ihr steuernder Wissenschaftstrupp bekämpft wurde. Dieser Trupp aus 3 Feinden hält sich 2 Quadranten abseits des Wesens auf.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Sturmgewehr, Lichtgewehr, Splittergranate,

Profi

Eine Kreatur aus dunklen Legenden soll gesichtet wurden sein, um Chaos und Tod zu säen. Manche munkeln von einem Unfall in einem Geheimlabor. Andere sprechen von einer religiösen Bestrafung. Sie verehren sie schon und bringen ihr Blutopfer.

Tatsache ist, dass es bereits dutzende Opfer der Attacken dieses Wesens gab. Es kann für 30 Evolutionspunkte erstellt werden und eine mystische Eigenschaft erhalten. Zum Beispiel erscheint die Kreatur nur nach einem entsprechenden Ritual oder sie ist eine Schutzgotttheit, die die Wildnis befiehlt. Sie besitzt eine besondere Wirkung auf Menschen, auch ohne wirklich übernatürlich sein zu müssen. Ein kleiner Kult schützt sie und desto häufiger sie auftritt, desto mehr Verzweifelte schließen sich dem Kult an.

Die Suche nach dem Wesen ist damit direkt mit dem Kult verbunden. Ihre Rituale locken es an, sie werden das Kollektiv in eine Falle locken, wenn sie ihre Tötungsabsicht herausfinden und sie können aber auch Verbündete

darstellen, wenn das Kollektiv sich ihnen anschließen will.

Der Kult sollte mit seinen Ritualen also ebenso ausgearbeitet sein, wie die eigentliche Kreatur. Am besten werden 2-3 Szenen ausgearbeitet. Das kann das neutrale Aufeinandertreffen mit dem Kollektiv, ein Blutopfer, die Einweihungszeremonie des Kollektivs und die Falle oder der Angriff auf das Kollektiv sein.

Nach Zeugenaussagen soll das Wesen entweder hochintelligent oder ferngesteuert sein. Es nimmt auf jeden Fall eine herrschende und prüfende Rolle im Kult ein. Da Blutopfer nicht tolerierbar sind, wird das Kollektiv angesetzt, die Bestie zur Strecke zu bringen. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Zusatzlohn:

Wenn der Kopf des Wesens unbeschadet bleibt, bezahlen Sammelnde das Doppelte des Trophäenwertes zusätzlich.

Siedlungsaushilfe

Die Suche nach Aushilfen bezieht sich auf einen bürgerlich-wirtschaftlichen Sektor. Es mögen nur kleine Aufgaben sein, jedoch kosten sie nicht viel Zeit und die Menschen danken für die helfenden Hände. Diese Aufträge sind ideal für kurze und leichte Abenteuer, bei denen keine hohe Belohnung erwartet wird. Sie zeigen eher die landwirtschaftliche Situation und führen das Kollektiv in die Gesellschaft nahe der Wildnis ein.

Leicht

Es werden Erntehelfende gesucht. Felder aus Rüben, Getreide und allerlei anderer Früchte sollen abgeerntet werden. Dabei kann der Bauernhof, hydroponische Gewächshäuser oder die Einfachheit eines Landlebens beschrieben werden. Der Auftraggebende kann ausführlich über seine Saat, die genetische Auslese oder die Umwelteinflüsse reden, während das Kollektiv harte, ehrliche Arbeit kennenlernt. Es wird für jeden teilnehmenden Charakter ein KO-Wurf +3 durchgeführt. Ist der Wurf erfolgreich erhält der Charakter 5 AWE und kann einen weiteren KO-Wurf durchführen. Nachfolgende KO-Würfe werden immer weiter um -1 erschwert. Die Wurf-Reihe wird solange fortgeführt, bis alle Charaktere bei einem KO-Wurf gescheitert sind.

Mittel

Einige Tiere müssen gehütet werden. Dem Kollektiv wird ein Schäferhund zur Verfügung gestellt. Die Herde muss auf eine Fähre geladen und dann zu den Weidegründen gebracht werden. Dort darf sie sich nicht zerstreuen und soll vor der Dämmerung wieder im Stall sein, da ansonsten Raubtierangriffe drohen. Die Tiere sind störrisch, haben Angst vor dem Wasser, laufen wild durcheinander und verstecken sich gern vor dem Kollektiv. Sie treten und fliehen, wenn sie mit Gewalt bewegt werden. Das Kollektiv muss also die Tiere kontrollieren, wenn sie vom Festland auf die Fähre steigen, sich auf dem Weidegrund befinden und vom Weidegrund wieder auf die Fähre steigen. Das Kollektiv erhält bei Erfolg 3 LE Agrargüter. 1W6 bestimmt die Tierart: 1-2: Pferde, 3-4: Schafe, 5-6 Rinder

Schwer

Eine Person in der Siedlung nutzen ihre Verwandtschaftsbeziehungen aus, um sich zu bereichern. Sie hat Leibwachen gleich der Spieleranzahl angeheuert. Die Siedelnden bezahlen das Kollektiv, um der unliebsamen Person eine Lektion zu erteilen. Ziel ist es, ein prägendes, traumatisches Erlebnis zu erschaffen, in dem die Person Verwandtschaft und Freunde wertschätzt. Dazu kann sie entführt und im Wald, auf sich allein gestellt, hinausgeworfen werden. Ihr kann auch eine alte

Dorfgeschichte hautnah nachempfunden werden. Dazu kann das Kollektiv die Rahmenbedingungen der Situation nachspielen und alles auf den schrecklichen Höhepunkt zu steuern lassen, bis die Person von ihrer Gier ablässt. Der Vertrag ist erfüllt, wenn die Person aus ihren Fehlern lernt oder ehrlich um Entschuldigung bittet. Wie genau das Kollektiv dieses Ziel erreicht, ist ihm selbst überlassen. Aber es darf keine Toten oder Schwerverletzten geben, ansonsten ist der Auftrag gescheitert. Das zu Unrecht angehäuften Geld von 500 AWE ist die Bezahlung für das Kollektiv.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 1, Sch: 0

Bewaffnung: Faust, Keule

Krieg

Die Schlacht ist geschlagen und es beginnen die Aufräumarbeiten. Die Asche gespeiste Erde ist sehr fruchtbar, leider jedoch auch vermint. Das Kollektiv soll 3 Felder nach zurückgelassenen Gefahren absuchen. Als Lohn erhält das Kollektiv zurückgelassene Militärausrüstung und darf 2 Plünderungswürfe (S) durchführen. Die Charaktere führen pro Feld eine Ermittlung-Probe (WA, BI, IN) erschwert um -2 durch. Die Erfolge oder Misserfolge werden auf den Wurf mit 1W3 zur Bestimmung des Fundes hinzugerechnet. Es wird keine Kriegskomplikation ausgewürfelt.

Fund	Effekt
1: Angriffsdrohne	1W3 Angriffsdrohnen (Wi: 7, Pz: 1 Sch: 1, Ge: 6, Ini: 8, Prä: 10, Sturmgewehr) brechen aus dem Boden und eröffnen das Feuer.
2: Blindgänger	Eine Bombe steckt im Feld. Sie hat die Sprengkraft alles in 150m Umkreis zu zerstören. Sie detoniert bei Beschuss oder einem starken Aufprall.
3: Minenfeld	1W5 Minen liegen verstreut im Feld und müssen durch einen WA-Wurf über ein Suchgerät gefunden werden. Misslingt der Wurf, besteht eine 50% Chance auf 1W6+3P Schaden mit Tödlich 1: Infanterie.
4: Verwundeter Soldat	Ein Soldat (Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2, Bewaffnung: Lichtsturm-gewehr, Splittergranate) wurde verwundet und zurückgelassen. Er hat sich im Feld versteckt, um bei Nacht Versorgung stehlen zu können. Wird er plötzlich enttarnt, beginnt er aus Schreck zu feuern. Wird er vorsichtig enttarnt und ihm das Gefühl gegeben, er kann sein Leben nur durch Kapitulation retten, wird er aufgeben.
5: Nachschubkiste	Das Kollektiv darf einen Plünderungswurf (Ü) durchführen.
6: Nichts	Das Feld ist sicher.

Profi

Die Aufträge der Siedlungshilfe sind Nebenarbeiten und füllen weder von ihrer Zeit, noch von ihren Ansprüchen, einen Profi-Auftrag aus.

Überleben

Das Leben in einer fernen Siedlung ist oft durch Mühsal und Mangel geprägt. Um sich Arbeiten in der Subsistenz oder gar um das Überleben zu erleichtern, werden Söldner gegen Handelswaren angeheuert. Die Aufträge eignen sich besonders für Spieler, die viel eigenes Wissen zum Überleben in der Natur besitzen und dieses gern im Rollenspiel darstellen möchten.

Leicht

Junge Siedelnde wollen Überlebensstrategien kennenlernen. Sie bezahlen jeden Charakter 150 AWE, damit diese sie im Unterschlupfbau, Nahrungssuche- und Lagerung sowie Orientierung und Werkzeugbau unterrichten. Das Lehren sollte narrativ und nicht über Proben ausgespielt werden.

Mittel

Die Lebensmittelvorräte gehen langsam zur Neige. Die Siedlung sucht fähige Personen in der Nahrungssuche. Das kann die Jagd, das Sammeln von Früchten oder das Angeln sein. Der Auftrag ist erfüllt, wenn Nahrung in der Menge von einem Großtier oder zweimal Kleinwild erlegt wurde. In kalten Klimaten können das ein Eisbär oder Robben, in gemäßigten Klimaten, ein Hirsch oder Wölfe, in heißen Klimaten ein Elefant oder Gazellen sein.

Für die Auftragserfüllung erhält das Kollektiv Bergbauausrüstung, Erze, Ersatzteile oder eine beliebige Kombination dieser Handels-güter bis zu 300 AWE.

Schwer

Eine wohlhabende Person hat sich in der Wildnis verletzt. Das Letzte was sie schreiben konnte, bevor ihr Diskus keine Energie mehr hatte, war ihre ungefähre Position und eine großzügige Entlohnung, wenn sie gerettet wird. Es gibt keinen Rettungsdienst in der Nähe, also liegt es an dem Kollektiv der Person zu helfen. Sie hat sich nicht nur hoffnungslos in der Wildnis verlaufen, sondern ist auch am Bein verletzt. Sie blutet und lockt da-

mit Raubtiere an. Tief in einer Vegetation gefangen, hat sie ihre letzte Position lange verlassen. Die Person überlebt keine Nacht in der Wildnis. Wird das Gebiet überflogen, weiß sie zwar nicht sich bemerkbar zu machen, aber folgt dem Schiff, solange es sichtbar ist. Eine Taktik wäre einen Sammelpunkt in die Wildnis zu rufen und die Person dorthin zu lotsen. Es führt ebenso eine Blutspur von der letzten, bekannten Position weg. Sie endet allerdings nach einem mehreren hundert Metern und die Fußspuren sind ab da an verwirrend. Sie sind im Kreis gesetzt oder führen in mehrere Richtungen. Ist die Person einmal gefunden, hat sich die Wunde infiziert. Sie kann kaum mehr humpeln und ist geschwächt. Noch dazu ist sie verängstigt. Sie beschwert sich und kritisiert das Kollektiv ständig. Wird die Wunde nicht versorgt, fällt die Person ab der Nacht in Ohnmacht. Der Grund, warum sie so tief in die Wildnis vorgedrungen war, ist ein illegales Geschäft, das allerdings geplatzt ist. Erst jetzt erfährt das Kollektiv, dass einer der großen Piratenkläne sie jagt und nun wohl auch das Kollektiv. Der Klan wird sowohl aktiv auf die Suche gehen, als auch am Schiff des Kollektivs warten. Sie sind nicht feindselig, wenn die Person ausgeliefert wird. Das Kollektiv erhält, wenn die Person bis zur nächsten Kosme-Station gebracht wird, 2000 AWE aber keine Bekanntheit.

Modifikator:

Es jagen halb so viele Klanmitglieder wie Spieler nach der Person. Diese sind dafür Experten im Finden und Töten von Personen.

Feinde:

Alle Werte: 14, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: STSF 19 - Javis Trommel, Sägewehr, Sägeklinge, Ausrüstung: Bluthunde, Störsender

Krieg

Eine Gemeinschaft von 6 Überlebenden hat ein Notsignal gesendet. Sie sind bereit, der ersten Gruppe von Söldnern all ihre Ersparnisse zu hinterlassen, wenn diese sie 5 Zyklen am Leben halten kann. Die Überlebenden haben 2 Kranke und Verletzte unter sich, die dringend medizinische Versorgung benötigen. Sie warten auf einen himmlischen Konvoi. Jeder Überlebende benötigt jeden Zyklus 1 Nahrung, 1 Wasser und die Kranken zusätzlich 1 Medikamente oder eine Therapie aus der Naturheilpraxis. Nahrung und Wasser lassen sich

in den umliegenden Gebäuden finden, bis diese alle leer geplündert sind. Kreative Ideen, wie das Auffangen von Regenwasser oder das Sammeln von Heilkräutern können mit 1W3 bis 1W6 Rohstoffen belohnt werden. Die Überlebenden können pro Zyklus ebenso eine Aktion ausführen. Desto häufiger feindliche Soldaten angegriffen werden oder feindliche Versorgung gestohlen wird, desto intensiver wird nach den Überlebenden gesucht. Es wird bei jeder Aktion mit 1W20 gewürfelt. Bei einer 20 finden sie die Überlebenden. Zusätzlich wird für jede bemerkte Interaktion mit feindlichen Streitkräften +1 auf diesen Wurf addiert. Finden sie die Überlebenden, verhaften sie sie und bringen sie in Richtung des Gefangenelagers. Die Hälfte wird nicht einmal

den Transport dorthin überleben. Diebstähle von Feinden oder Plünderungen von Feindleichen bringen immer pro Soldat für eine Person für ein Zyklus Nahrung und Wasser. Versorgungslager besitzen zudem 1W10 Medikamente, sind aber von 1W10+6 Soldaten bewacht. Für jede Hausplünderung darf auf der nachfolgenden Tabelle gewürfelt werden. Allerdings wird für jede Hausplünderung +1 auf das nächste Hausplünderungsergebnis berechnet. Sobald der fünfte Zyklus angebrochen ist, wird auf der 8x8 großen, strategischen Karte ein Zielgebiet markiert. Wenn die Überlebenden bis dahin gebracht werden, erhält das Kollektiv für jeden Überlebenden 500 AWE und +2 Bekanntheit.

Wurf	Plünderungsergebnis
1-3	1W6 Medikamente
4-7	1W10 Nahrung
8-12	1W10 Wasser
13-14	leer
14-18	1W6 Überlebende, die sich im Angriffsfall verteidigen und 1W10 Nahrung, Wasser und Medikamente besitzen. Sie tauschen mangelnde Rohstoffe im Verhältnis 1:1
19-20	1W3 Soldaten haben im Haus Stellung bezogen.

Modifikator:

Soldaten sehen das Kollektiv als Piraten und verhalten sich ihnen gegenüber dementsprechend. Das Schiff sollte versteckt werden. Erst mit dem himmlischen Konvoi kann auch das Kollektiv den Planeten verlassen und sich selbst versorgen. Da der Feind die Schlacht gewonnen hat, besitzt er in jedem Gebiet eine hohe Präsenz. Die Soldaten betreiben eher Befriedung und bereiten sich auf den Abtransport vor, als aktiv nach Feinden zu suchen.

Feinde:

Soldaten: Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2
Bewaffnung: Lichtsturmgewehr, Gewehr, Splittergranaten

Überlebende:

Alle Werte: 10, Pz: 1, Sch:0
Bewaffnung: Lichtpistole, Küchenmesser

Profi

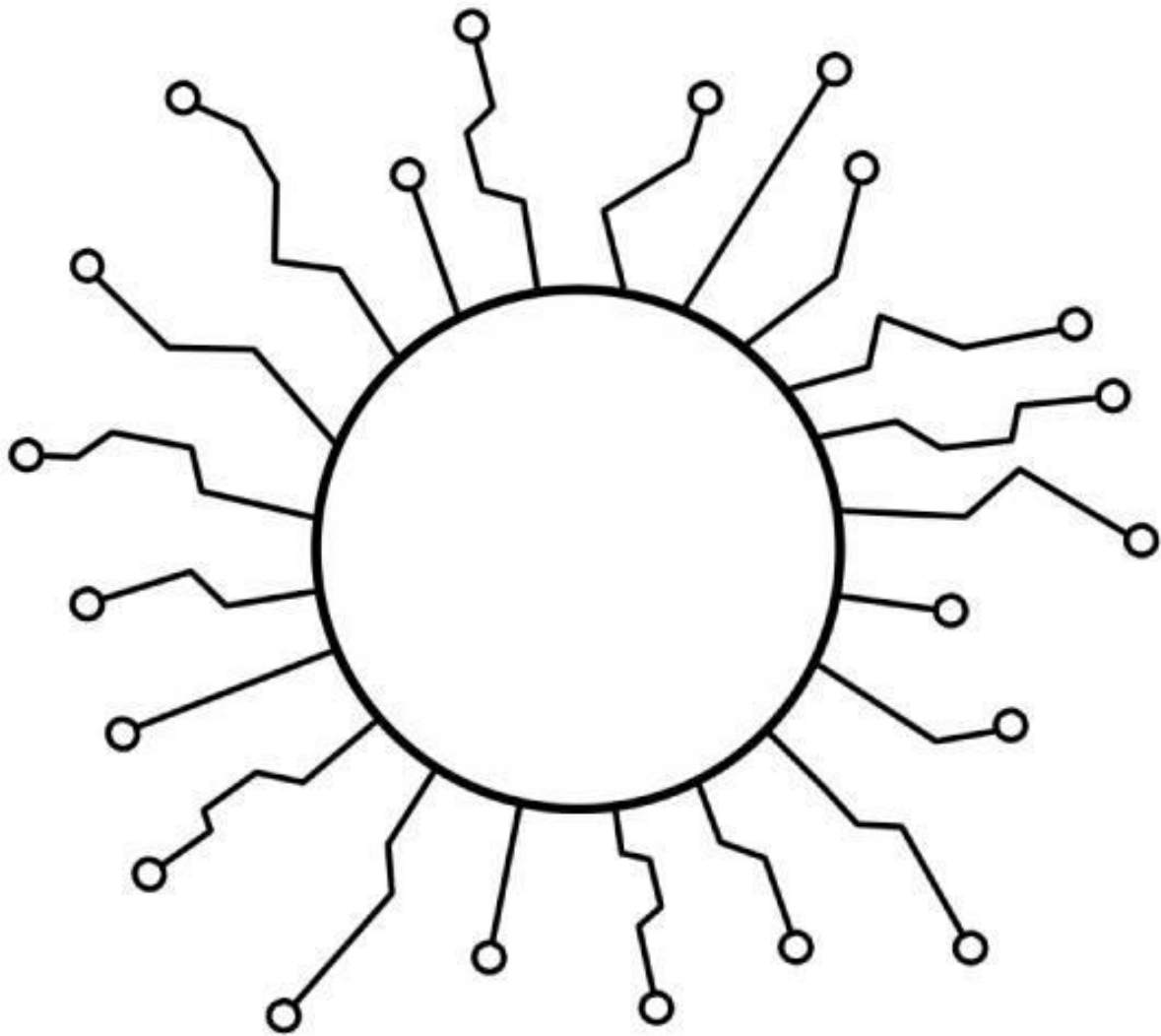
Welle will eine Feldstudie zum Überleben in verschiedenen Klimaten durchführen. Es wird ein Kollektiv gesucht, das ohne jede Hilfe 7

Zyklen in einer bestimmten Umgebung überleben kann. Alles wird unsichtbar überwacht. Im Ernstfall kann Welle eingreifen oder das Kollektiv die Studie abbrechen. Dann werden jedoch nur die Zyklen mal 200 AWE ausgezahlt. Das Kollektiv erhält weder Werkzeuge noch Nahrung für den ersten Zyklus. Es besitzt nur Uniformen von Welle und ansonsten keinerlei Gegenstände. Um das Gefühl einer gesicherten Testumgebung zu nehmen, wird die Studie an tatsächlich gefährlichen Orten durchgeführt. Welle greift auch bei Konfrontationen auf Leben und Tod mit der Fauna nicht ein, außer das Kollektiv wünscht dies. Nur in ausweglosen Situationen, wenn das Kollektiv beispielsweise vor Hunger bewusstlos werden würde oder kurz vor dem Ertrinken wäre, würden sich Hilfsdrohnen enttarnen. Das würde dann aber auch zum Abbruch der Studie führen. Für die Ausgestaltung der Zyklen kann die Ereignistabelle der Wildnis verwendet werden. Kommt es zum erfolgreichen Abschluss der Studie, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Terrain	Effekte
1: Asteroidenbasis, Bodenstation auf lebensfeindlichen Planeten	Es gibt eine Sauerstoffstation und eine kleine hydroponische Farm sowie Raumanzüge für jeden Charakter. Außerhalb der Station existiert weder eine Atmosphäre, noch Schwerkraft. Die Farm ist im 3. Zyklus leer, wenn nach regulären Mahlzeiten gegessen wird. Rationierung, Psyche und Langeweile sind hier die größten Herausforderungen.
2: Verbrannte Erde, Verheerung durch schwere Waffen	Es wurde ein Gebiet im gemäßigten Klima großflächig bombardiert. Für die Flüchtlingsrettung ist es entscheidend, dass das Kollektiv den gesamten Zeitraum innerhalb der verbrannten Erde verbringt. Im ersten Zyklus liegen noch essbare, zerschmetterte Tierkadaver und Fruchtpflanzen im Gebiet. Ansonsten wird das Kollektiv von Minen, Jagddrohnen, Strahlungsrückständen und offenem Feuer bedroht.
3: Eiswüste/Wüste	Die gnadenlose und von Stürmen geplagte Witterung der Einöde ist die größte Gefahr für das Kollektiv. Es muss sofort Schutz suchen oder eine Unterkunft errichten. Es leben hier vereinzelt scheue Tiere als Nahrungsquelle. Dem Kollektiv ist nur für das Klimat passende Kleidung gegeben worden.
4: Unterwasserkuppel	Die Unterwasserkuppel besteht aus 7 Räumen. Das sind: 1. eine Algenfarm, 2. ein Schlafraum, 3. ein Energiegenerator, 4. ein Lagerraum mit Baumaterialien und Werkzeugen, 5. ein Hangar für die Betankung und Wartung für ein U-Boot mit Platz für eine Person, 6. ein Wohnzimmer und 7. ein gepanzerter Sicherheitsraum. In jedem Zyklus, außer dem ersten, wird zufällig ein Raum geflutet. Es ist zu tief, um durch Druck und Kälte ohne das U-Boot zur Oberfläche zu schwimmen.
5: Höhlensystem	Das Kollektiv wird in einem Berg eingeschlossen. Es besitzt eine Fackel, Vorräte für 4 Zyklen und ein Bohrgerät für Fels. Der Sauerstoff reicht mit Fackel 3 und ohne Fackel 6 Zyklen, das Wasser ist am 3. Zyklus erschöpft. Es gibt im Berg Wasserquellen, aber auch Gasblasen. Im vierten Zyklus öffnet Welle einen Versorgungsschacht, über den Proviant aber auch Raubtiere in das Höhlensystem gelassen werden. Das Kollektiv besitzt in der Dunkelheit kein Zeitgefühl.
6: Stadtgebiet	Das Kollektiv wird ohne jedes Geld und in Lumpen in die Straßen einer Großstadt entlassen. Zudem tragen sie sichtbare Stigmata, die sie als Mitglieder einer nicht existenten, religiösen Gemeinde ausweisen. Da Welle Kriminalität nicht tolerieren kann, darf das Kollektiv keine Verbrechen begehen.

Zusatzlohn:

Wenn das gesamte Kollektiv ohne jede Hilfe sieben Zyklen übersteht, erhält es das Rufprädikat Überlebenskunst.



„Empfindet das anschwellende Knistern in der Luft, die sich aufbauende Spannung am Horizont. Er wird bedeckt sein, vom prasselnden Licht einer neuen Sonne.

Empfindet die sich aufladende Perfektion einer größeren Wahrheit. In binären Reden wird sie ein Strom aus Gedanken induzieren.

Empfindet den Niedergang der alten Götter unserer Physis. Sie wird frei sein von der Tyrannei der Naturgesetze. An ihrer Stelle wird die Programmierung des Menschen herrschen!

Doch noch ist die Menschheit dafür nicht kompatibel. Erst wenn sie ihr früheres, evolutionäres Gehäuse ablegt und sich mit der Unendlichkeit verbindet, wird sie transzendieren können.

Fürchtet euch nicht vor dem Abschied von dieser aufgezwungenen Realität. Es liegt in unserer Macht, eine bessere zu konstruieren.

Denkt vollendetere Formen der Existenz als das Leben. Ihr werdet darin die Ewigkeit umarmen.

Denkt die Schönheit der Mathematik. In ihr wird sich alles beschreiben und erschaffen lassen.

Denkt euch die völlige Autonomie. In ihr werdet ihr grenzenlos sein.

Bald wird es ein jeder Mensch empfinden und denken: es dämmt!“

– Uru Kānos, die größte Prüfung

Technik

Technologie ist ein Segen und ein Fluch zugleich. Sie erleichtert das Leben und macht viele Dinge überhaupt erst möglich. Allerdings werden mit ihr Abhängigkeitsverhältnisse geschaffen und wenn das Wissen um ihre Anwendung und Wartung fehlt oder verloren geht, wird sie nutzlos. Sie erschafft außerdem einen eigenen Raum für Krisen. Es gibt Probleme, die nur durch Technologie entstehen und sich auch nur durch sie wieder lösen lassen. Es sind zwei Welten, die auseinanderreiben: Die, des natürlichen Menschen, der sich durch körperliche Leistung selbst versorgen kann und die, des technoiden Menschen, der ausschließlich aufgrund seiner Technologiekenntnis autonom handeln kann. Keiner kann in der Welt des jeweils anderen überleben. Um diese beiden Extrempositionen wieder zusammenzuführen und einen Kompromiss zu lehren, werden technisch affine Kollektive benötigt. Diese Art von Aufträgen erfordert von den Spielern mindestens ein technisches Grundverständnis. Kreativität und Gestaltungswünsche in der Technik können hier am stärksten belohnt werden.

Aufbau

Durch die schnelle, überwiegend private und ungeplante Expansion im Regen erhalten nicht ausschließlich spezialisierte Bauunternehmen Aufträge. Am ehesten versuchen die Menschen sich selbst zu helfen. Es lockt die Möglichkeit, dass Menschen sich ihre eigenen Wünsche des Eigenheims oder der ruhigen Lebensgrundlage selbst erfüllen können. Nicht alle Freisiedelnden besitzen jedoch das nötige Wissen und die erforderliche Ausrüstung für den Bau. Aus diesem Grund hat sich für Söldner im Konstruktionsgewerbe ein neuer Markt eröffnet.

Leicht

Privatpersonen haben sich eine kleine Anlage gekauft. Dies können eine Kommunikationschüssel, Solarzellen oder eine Klimaanlage sein. Die Geräte sind bereits vor Ort, müssen

aber noch korrekt platziert und aufgebaut werden. Dazu empfiehlt es sich eine kleine Karte zu zeichnen, die Höhenunterschiede und die weitere Umgebung darstellt. Eine Kommunikationsanlage ist am besten möglichst erhöht und Solarzellen an einem sonnigen Ort zu platzieren. Es sollte in der Platzierung eine kleine Schwierigkeit, wie störende Bäume oder unsicheren Untergrund geben. Nachdem ein optimaler Ort gefunden oder geschaffen wurde, kann die Anlage mit einer Konstruktion-Probe (IZ, KR, GE) errichtet werden. Danach folgt nur noch das Verlegen der Leitungen, das durch Pfützen, Felsboden oder ästhetische Ansprüche nochmal erschwert wird. Ist das alles erfolgt und funktioniert die Anlage, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Mittel

Eine kleine Ansiedlung muss vor einem drohenden Sturm geschützt werden. Dieser kann je nach Terrain anders ausfallen. Gegen Blitze muss eine Ableitung, gegen Regen ein Abfluss errichtet werden. Vom Wind bewegbare Gegenstände sollten befestigt, Löschrategien gegen mögliche Feuer entwickelt werden. Das Kollektiv hat nur 1 Wanne, um 2 Häuser zu sichern. Diese müssen von der Spielleitung in ein Terrain mit unterschiedlichen Höhen, nahen Bäumen oder anderen Merkmalen platziert werden. Dadurch unterscheiden sich auch die notwendigen Absicherungen für die Gebäude.

Nachdem die Zeit abgelaufen ist, wird dreimal auf der Sturmereignistabelle gewürfelt und dann mit 1W2 ein Haus bestimmt. Wie sie die Gebäude sichern, ist dem Kollektiv überlassen. Die Siedlung bietet grundlegende Werkzeuge, wie Hammer, Klebeband, Nägel und Zangen an. Das gilt auch für Baumaterialien, wie Holzplatten, Metallplatten oder Kupferdraht. Wenn Schäden entstehen, müssen sie innerhalb der Widrigkeiten des Sturms abgewehrt werden. Für jedes Haus, ohne schwere Beschädigungen, erhält das Kollektiv 250 AWE und +1 Bekanntheit.

Ereignis	Effekt
1 Blitzschlag	Ein Blitz schlägt in einem Gebäude ein, überlädt die Elektronik und verursacht Feuer.
2 Windböe	Der Wind wirft ungesicherte Gegenstände um oder schleudert sie gegen die Häuser.

Ereignis	Effekt
3 Gegenstandswirbel	Wirbel aus kleinen, harten Gegenständen, wie Äste oder Steine, prasseln gegen die Fenster und zerschlagen sie.
4 Sturmflut	Große Mengen Regenwasser schwemmen die Straße herunter und reißen selbst große Gegenstände mit sich. Die Häuser können nur noch über die Dächer verlassen werden. Bei einem unsicheren Untergrund kann es sogar sein, dass das Fundament weggespült wird.
5 Erdbeben	Eine Erdlawine löst sich und donnert auf die Häuser zu. Sie wird ein Haus vollständig umschließen und alle Gegenstände auf der Straße mit sich reißen.
6 Fallenden Bäume	Der Wind wird so stark, dass er schwere Gegenstände, wie Bäume entwurzelt oder Fahrzeuge, vor sich hinschiebt. Diese werden zu gefährlichen Objekten, die selbst Häuserwände einreißen können.

Schwer

Die Wasserversorgung einer Siedlung ist bedroht, da ihre Quelle versiegt ist. Das Kollektiv soll nun eine neue Quelle finden, die alte wieder nutzbar machen oder einen anderen Weg suchen, die Wasserversorgung zu gewährleisten. Die Siedlung stellt dem Kollektiv einen Bohrer, eine Pumpe und Leitungen zur Verfügung. Das Kollektiv muss außerhalb der Siedlung nach einer geeigneten Quelle und einen Weg suchen, ihr Wasser anzupapfen und bis zur Siedlung zu transportieren. Dabei kann die alte Quelle durch einen Erdbeben verschüttet oder eine neue im Gebirge verborgen sein. Die Spielleitung sollte sich eine unterirdische Karte malen, in der der alte Wasserverlauf eingezeichnet wird. Quellen können per Bohrung mit einer Sonde entdeckt werden. Bohrt das Kollektiv die Quelle einfach an, wird es durch den Wasserdruck und die Flut Verletzte geben. Es muss eine Konstruktion entlang des alten Wasserkanals bauen, die den Wasserzufluss sichert, ohne dass das Kollektiv selbst hinfert gespült wird. Dabei sollte die Spielleitung Gräben, die mit Brücken überbaut, versickernden Untergrund, der mit Kanälen an den Wänden umgegangen, oder durch Einsturz gefährdete Wände, die abgestützt werden müssen, miteinbauen. Gelangt das Wasser am Ende zur Siedlung, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Krieg

Es existieren Geheimdienstinformationen, dass ein Angriff auf eine noch unbefestigte Stellung bevorsteht. Das Kollektiv erhält den

Auftrag, einen Verteidigungsgürtel zu errichten. Aufgrund der Eile kann es nicht mehr rechtzeitig vor Ort sein und in den Kampf eingreifen. Die Stellung befindet sich auf einen Hügel und beinhaltet ein Versorgungslager und 5 Soldaten. Dem Kollektiv stehen 10 Minen, 9 Deckungsplatten, 3 Lichtgeschütze, 3 Schwere Maschinengewehre, 2 kleine Schildgeneratoren und ausreichend Material für Holz- und Stacheldrahtkonstruktionen zur Verfügung. Die oberste Hügelkuppe, auf der sich die Stellung befindet, hat einen Durchmesser von 8 Feldern und jede Verteidigungsanlage nimmt 1 Feld ein. Im Zentrum mit 2x2 Felder steht das Lager. Außerhalb der 8 Felder muss der Feind sich bergauf bewegen und die Spielleitung kann noch 1W10 Hindernisse mit der Deckungsdichte (Seite 236) zufällig am Hang verteilen. Der Hang ist zu jeder Seite 10 Felder lang. Das Platzieren der Waffen dauert 1, der Konstruktionen 3 und der Schildgeneratoren 5 Vasen. Außerdem ist für diese Zeit jeweils 1 Soldat gebunden.

Das Kollektiv hat 15 Vasen Zeit, bis der Angriff erfolgt. Dann werden nur Treffer ausgewürfelt. Jeder Treffer entfernt ein Hindernis oder eine Person. Minen schalten bei Berührung die erste Person aus, Deckungsplatten erschweren das Treffen um -3. Lichtgeschütze (OR: 15, 180°) schalten Fahrzeuge bei einem Treffer aus, verfehlen aber Infanterie. Schwere Maschinengewehre (OR: 8, 180°) besitzen 3 Schuss, sind aber wirkungslos gegen Fahrzeuge. Ein Schildgenerator deckt mit einem Durchmesser von 5 Feldern vor Beschuss. Alle Verbündeten ignorieren den ers-

ten Treffer für die Kampfrunde darin. Stacheldraht beendet die Bewegung von Infanterie für die aktuelle Runde. Der Feind zieht sich zurück, wenn er in die Unterzahl gerät und noch niemand die Hügelkuppe betreten hat. Ansonsten müssen diese erst bekämpft werden, bevor der Feind aufgibt. Das Kollektiv kann Befehle erteilen und wird nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Der Feind greift von 3 zufällig ausgewürfelten Himmelsrichtungen gleichzeitig an. Er versucht den Hügel zu stürmen. Feindliche Einheiten nehmen den direkten Weg, um in Reichweite zu kommen und vermeiden Hindernisse. Der Anstieg des Hügels senkt ihre Bewegung um -2. Ziel ist das Versorgungslager. Wurde es dreimal getroffen, ist der Auftrag gescheitert.

Die erste Welle besteht aus 3 Gruppen mit je 3 Infanteristen, die aus verschiedenen Richtung angreifen. Sie prüfen die Verteidigung und lassen sich zurückfallen, wenn sie zu stark unter Feuer geraten.

Darauf greift die zweite Welle mit einem leichten Fahrzeug und 5 Infanteristen aus der Richtung mit dem geringsten Widerstand an. Überlebende der ersten Welle formieren sich bei ihr. Sie versuchen einen Durchbruch zu erzwingen.

Die dritte Welle sendet 2 mittlere Fahrzeuge aus entgegengesetzten Richtungen. Sind sie abgewehrt oder sind 10 Kampfrunden um, ziehen sich alle Feinde zurück.

Jede Welle dauert maximal 10 Kampfrunden. Sind alle Feinde besiegt, kann die übrige Zeit verwendet werden, um Verteidigungsanlagen zu verlegen. Dabei wird die Restzeit 1:1 in Vassen umgerechnet.

Feinde

Infanterie: Prä: 12, 1 Treffer, Ges: 6

Leichte Fahrzeuge: Prä: 13, 1 Treffer, Ges: 10

Mittlere Fahrzeuge: Prä: 14, 2 Treffer, Ges: 8

Profi

Das Kollektiv soll nicht weniger erreichen, als eine Kolonie für Form aufzubauen. Die Welt kann zufällig bestimmt werden. Danach gliedert sich der Aufbau in folgende Phasen:

1. Geeigneten Platz finden: es kann ein

Kampfplatz (Seite 236) erschaffen werden, um die Grundzüge der Kolonie zu legen. Die Bestimmung der einzelnen Deckungen wandelt sich in topografische Beschreibungen, wie Wälder, Berge, Seen usw.

2. Ankunft vorbereiten: die Kolonisten (mindestens 3 Familien) benötigen grundlegende Einrichtungen: Energiegeneratoren, Farmen, Wasserversorgung, Wohnungen und eine Medizinstation. Die Gebäude entsprechen von ihren Werten, Anforderungen und Funktionen 1:1 der Schiffsausrüstung. Sie können durch X LE Baumaterial konstruiert und auf der Karte eingezeichnet werden (Seite 555). Für andere Aktivitäten, wie das Bohren von Brunnen, das Ausgestalten von Zimmern oder die Einrichtung eines Krankenhauses, werden andere Handelsgüter, wie Bergbaausrüstung, Luxusartikel, Zivilwaren oder pharmazeutische Produkte benötigt. Hier gilt, 1 LE pro vollständig gebauten Raum (maximal 10 R).

Für die Handelsgüter muss das Kollektiv in Vorkasse gehen. Sie erhalten das Geld allerdings nach Beendigung des Auftrages zurück.

3. Kolonisten in ihren ersten Zyklus unterstützen: sobald die erforderlichen Gebäude errichtet wurden, kommen die Kolonisten. Sie prüfen die Kolonie gründlich. Dabei gilt es, sie entweder noch zu optimieren, indem Laufwege mit Straßen und Brücken, ästhetische Gestaltung und Komfort verbessert werden, oder kleinere Aufträge, wie gefährliche Tiere, eine nahe religiöse Sekte, Rohstoffknappheiten, Krankheiten oder Stürme, überstanden werden müssen.

Diese Aufträge müssen nicht sofort erledigt werden, sondern können im Laufe der Zeit entstehen. Dieser Prozess sollte nicht länger als 1 Dekade dauern und 1-2 Aufträge in dieser Zeit beinhalten.

Wurden alle drei Phasen erfolgreich beendet, erhält das Kollektiv seinen Lohn nach regulären Vertragsbedingungen

Zusatzlohn:

Bei einer vollkommen zufriedenen Bevölkerung erhält das Kollektiv das Rufprädikat: Experten und Kontakte: Zivil. Sie haben dann eine Zuflucht für sich geschaffen.

Drohnenarbeit

Drohnen sind in allen Lebensbereichen des Menschen anzutreffen. Mitunter übernehmen sie wichtige Aufgaben, die nur durch eine manuelle Steuerung zu meistern sind. Es kann sich allerdings auch um technische Schwierigkeiten bei bekannten Modellen handeln. Die Spieler erwartet die Steuerung, Wartung und Notabschaltung von Drohnen. Die Geräte nehmen dabei immer die Hauptrolle in den Aufträgen ein. Eine Erfüllung des Auftrages ist demnach nur mithilfe einer Drohne möglich. So können Spieler auch an bestimmte Drohnenarten herangeführt werden.

Leicht

Erfordert: Drohnenschein

Eine mitarbeitende Person eines Unternehmens ist ausgefallen. Es wird für diese Schicht kurzfristig Ersatz gesucht. Die Spielleitung sollte sich einen Arbeitszyklus ausdenken. Das kann ein Transportunternehmen sein, bei dem Drohnen in einem Lager mit schweren Gütern beladen werden, diese durch den Verkehr zu einem Ort bringen und dort punktgenau abladen müssen. Es kann sich auch um ein Bauunternehmen handeln, das Materialien an die korrekte Stelle des Konstruktes anbaut. Sobald der erste Arbeitsablauf erfolgreich war, können die restlichen Wannen mit 2 Drohnentechnik-Proben (BI, GE) abgehandelt werden. Für etwas Abwechslung kann ein unerwarteter Zwischenfall sorgen. Das kann ein Programmfehler, eine Kollision mit einer fehlerhaft gelenkten Drohne oder plötzliches Betriebsversagen sein. Es sollte sich dabei, um kein größeres Missgeschick handeln, sondern den Auftrag nur etwas auflockern. Pro Wanne erhält der Charakter +1 auf die Proben, bis zu einem Maximum von +4, um die Gewöhnung darzustellen. Das Kollektiv erhält für jede erfolgreiche Probe 80 AWE und damit insgesamt 240 AWE. Waren alle Proben erfolgreich, wird ihm zusätzlich +1 Bekanntheit anerkannt und es erhält das Rufprädikat Technikverständnis.

Mittel

Erfordert: Technikverständnis

In einer Agrar-Siedlung gibt es Interessenten für Forst- und Erntedrohnen. Das Kollektiv soll, als Vertretung des Unternehmens, die Drohnen präsentieren und möglichst viele,

maximal 5, Kaufende gewinnen. Die Provision beträgt pro überzeugte Person 100 AWE. Sie erhalten einen Kaufenden jeweils durch: 1. die vollständige Präsentation der Nutzungsmöglichkeiten, 2. durch eine bühnenhafte Darstellung, 3. durch eine motivierende Verkaufsansprache, 4. durch eine einfache Erklärung zur Bedienung und 5. Durch die Beantwortung von Fragen zu Wartung und Sicherheit. Die Kaufenden wollen die Drohnen unter Anleitung frei ausprobieren. Sind alle Kaufenden überzeugt, wird dem Kollektiv zusätzlich +2 Bekanntheit anerkannt. Für die Personengestaltung kann die Tabelle auf Seite 780 genutzt werden. Es sollten solange Personen kommen, bis die Spielleitung merkt, dass sich die Mechanik abnutzt, dann wird das Kollektiv bezahlt.

Schwer

Erfordert: Technikverständnis

Es erfolgte ein E-Angriff auf ein Kleinunternehmen. Drei Drohnen sind in ihrer Arbeitsweise gefangen und führen repetitiv immer wieder dieselben Befehle aus. Das Unternehmen benötigt die Drohnen und kann es sich nicht leisten, sie zu zerstören. Laut Sicherheitsprotokoll geschieht dies aber im nächsten Wanne. Wenn das Kollektiv eintrifft, haben sie noch 2W10+5 Vasen Zeit, bis die Drohnen automatisch zerstört werden. Jede Drohne besitzt ihre eigene Gefahr. Es kann sich dabei um schwere Abbaudrohnen, die gefährliche Werkzeuge, wie Kreissägen oder Erzbohrer, gegen Wände oder die Luft einsetzen, Transportdrohnen, die mit voller Geschwindigkeit an den Wänden abprallen, oder Haushaltsdrohnen, die die Charaktere mit Müllbeuteln, Staubsaugern und Bratpfannen attackieren, handeln. Es ist von außen kein Signalkontakt mehr zu den Drohnen und damit kein Zugriff mehr möglich. Entweder müssen sie handlungsunfähig gemacht werden, ohne sie dabei zu beschädigen, oder ihr Programm muss neu hochgeladen werden. Das erfordert einen manuellen Zugriff auf den KI-Kern im Zentrum der Drohne. Für jede ausgeschaltete, nicht zerstörte Drohne erhält das Kollektiv 400 AWE und +1 Bekanntheit. Im alten, beschädigten Kode der Drohnen, können sich außerdem Hinweise auf den Hai, wie Zeitpunkt und Ort des Zugriffs, befinden. Ermittlungen dahingehend können als weiterer, schwerer Auftrag bezahlt werden.

Krieg

Erfordert: Drohnentechnik 8 und Technikverständnis

Das Kollektiv wird nicht direkt auf das Schlachtfeld beordert. Ihr Auftrag lautet feindliche Stellungen zu suchen und zu zerstören. Sie lenken aus dem verbündeten Stützpunkt verschiedene Drohnen, die nach Spieleranzahl verschieden kombiniert sein sollten. Die Spielleitung kann sich eigene Drohnen und Ausrüstungen dazu ausdenken. Es folgen einige Beispiele:

Ein Charakter kann eine ballgroße **Spionagedrohne** steuern. Diese kann als kleines Fluggerät bis zu einer Höhe von 30 Metern aufsteigen und besitzt vollspektrale Ausrüstung. Sie kann außerdem Ziele markieren.

Ein anderer Charakter besitzt eine **Infiltrationsdrohne**, die sich als spinnenartiger Krabbler an allen Wänden fortbewegen und durch Werkzeuge, wie einem Schweißbrenner oder einer Drahtschere, sich Zugang zu Lüftungsschächten oder anderen Eingängen verschaffen kann. Sie besitzt die Möglichkeit, bei Berührung, auf andere Systeme zu zugreifen.

Der nächste Spieler kann eine kleine **Kriegsdrohne** steuern, die so groß wie ein Kind ist. Sie besitzt Photonklingen für den Nahkampf und ein Lichtsturmgewehr für den Fernkampf. Außerdem kann sie sich immobil machen, um eine schwere Waffe, wie ein Vulkanwerfer oder ein schweres Maschinengewehr, auszufahren und abzustützen.

Ein vierter Charakter kann eine **Transportdrohne** lenken, die alle anderen Drohnen aufnehmen und vor Umweltgefahren schützen kann. Sie ist so groß, wie ein kleines Fahrzeug, besitzt jedoch ein Tarnsystem und ist sowohl in der Luft als auch mit ausfahrbaren Ketten am Boden recht schnell. Außerdem kann sie bei Feindkontakt verbündete Drohnen mit einem Festschild und Wartungsausrüstung unterstützen.

Die Charaktere führen vor jeder Aktion, außer Kampfaktionen, eine Drohnentechnik-Probe (IZ, GE) durch. Die Erfolge der Probe zeigen an, wie viel Erfolge sie maximal mit ihrer folgenden, eingesetzten Fertigkeit erzielen können. Scheitert der Wurf, scheitert auch die folgende Fertigungsprobe. Bei weniger als vier Charakteren können sich die Spieler für einzelne Drohnen entscheiden. Bei mehr als vier Spielern können diese sich auf die Funktionen einer Drohne aufteilen. Zum Beispiel können sie so zwei Waffen auf einmal benutzen oder

sich bewegen und eine Handlung ausführen. Es steht der Spielleitung auch frei, weitere Drohnen eigenständig zu erschaffen.

Bevor angegriffen werden kann, müssen Ziele auf der 10x10 großen, strategischen Karte erst identifiziert werden. Bei Begegnungen mit einem Offizier, einem Kommandofahrzeug oder der Energieversorgung des feindlichen Stützpunktes erhält das Kollektiv grünes Licht. Nur mit dieser Feuererlaubnis darf das Kollektiv Waffengewalt einsetzen. Es können aber auch defensivere Missionen, wie das Verlangsamen von Feindkräften oder das Retten von verbündeten Truppen, ausgespielt werden. Dabei sollten sich dem Kollektiv stets komplexe und mehrstufige Herausforderungen entgegenstellen. Abfangjäger sichern, zum Beispiel, den Luftraum und haben die Möglichkeit die Drohnen in der Luft zu entdecken. Auf dem Boden beginnt gerade eine Mobilmachung. Die Drohnen müssen sich von Deckung zu Deckung bewegen, feindliche Bewegungen aufklären, störende Hindernisse durchbrechen und einzelne Feinde, die den weiteren Pfad blockieren, bekämpfen. Wenn sie in die Nähe des feindlichen Stützpunktes gelangen, gilt es, die Wachposten, die Alarmdrohnen, die Bunkerstellungen und das Radar zu überwinden, um überhaupt in den Stützpunkt eindringen zu können.

Eine ähnlich komplexe Aufgabe wartet auf die Drohnen, wenn ihr Ziel in Sichtweite ist, aber von verschiedenen Sicherheitselementen bewacht wird. Dann gilt es, die Drohnen aufzuteilen. Jede muss ihren Teil zur Lösung, wie eine Ablenkung, ein Zugriff auf das Sicherheitssystem, das Öffnen eines Fluchtweges oder das Anbringen einer Sprengladung, beitragen. Nach Abschluss zweier, kleinerer Missionen oder einer komplexen Herausforderung, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt. Jede zerstörte Drohne reduziert die Auftragsbelohnung um 25%.

Drohnen:

Infiltrationsdrohne: Alle Werte 11, GE: 14, Ges: 6, Pz: 2, Sch: 1

Kleine Kriegsdrohne: Alle Werte 12, Wi: 15, Ges: 4, Pz: 3, Sch: 2

Spionagedrohne: Alle Werte 13, WA: 16, Ges: 10, Pz: 1, Sch: 1

Transportdrohne: Alle Werte: 10, Wi: 30, Ges: 8 (Boden)/ 25 (Luft), Pz: 4, Sch: 3, SP: 25, SPR: 1

Feinde:

Soldaten: Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Lichtsturmgewehr, Gewehr, Splittergranaten

Profi

Erfordert: Drohnentechnik 10 und Technikverständnis

Schon immer waren Menschen von den gewaltsamen Spielen mächtiger Gladiatoren fasziniert. Es ist die Abwechslung zum Alltäglichen, das Adrenalin der Wetten und die einzigartige Dramatik, die nur ein Kampf entwickeln kann, die illegale Kämpfe so reizvoll machen. Lange Zeit wurden diese Kämpfe verboten. Mit der Entwicklung fortschrittlicher Drohnentechnologie konnten die Sicherheitsbedenken jedoch aus dem Weg geräumt werden. Der Kampf der Maschinen wurde so beliebt, dass sich Sportligen und Wettkartelle darum gegründet haben.

Das Kollektiv erhält den Auftrag, bei einem interplanetaren Turnier mitzumachen und mit allen Mitteln zu gewinnen. Die Sicherheitsleute wurden bezahlt, über verdächtige Signale hinwegzusehen. Doch auch die Zuschauenden müssen durch authentische Kämpfe von dem Wettbetrug überzeugt werden. Die Drohne des Kollektivs muss 3 Kämpfe gewinnen. Gewonnen hat die Person, die ihren Gegner zuerst kampfunfähig gemacht oder aus dem Ring befördert hat. Dabei sind noch diverse Modifikationen der Arenen, wie Feuergruben oder Bodenstacheln, zu beachten. Die Gegner wissen nichts von der Manipulation. Das Kollektiv erhält Schlüssel zu ihren Werkstätten, Schränken und zur Arena, unter der sie Gerätschaften anbringen und ihre Fallen direkt auslösen können. Sie müssen sowohl packende Gefechte inszenieren, als auch siegen und das ohne Verdacht zu erregen. Siegt das Kollektiv, wird es nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Jede der Arenen ist anders aufgebaut. Sie alle teilen sich eine geometrische Grundfläche. Es können Sichtbarrieren, Hindernisse und Fallen platziert sein. Außerhalb der Arena ist ein starkes EMP-Feld, das jede Drohne sofort ausschaltet, wenn sie hineingerät. Über Diamantglas ist die Arena abgesichert und das Publikum vor Projektilen und Splittern geschützt. Alle Arten von mechanischen Waffen,

jedoch keine Energie- oder Deeskalationswaffen, sind erlaubt. Das Kollektiv darf eigene Drohnen einsetzen, ansonsten besitzt die Drohne des Kollektivs folgende Parameter:

Alle Werte: 11, Ges: 3, Bewaffnung: Sprungplatte (wirft Gegner 1W6 Felder zurück, es folgt eine GE-Probe, scheitert sie, werden sie umgeworfen und müssen die nächste Aktion mit dem Aufrichten aufwenden), Greifhaken (zieht Gegner ruckartig zu sich ran bis R: N und kann dann direkt angreifen, OR: 2), Pz: 1

Feinde:

Albertros:

Alle Werte: 10, Wi: 11, Ges: 4, Bewaffnung: Magnetschleuder (stößt alle magnetischen Gegenstände in zwei Felder Umfeld 1W3+2 Felder zurück, oder zieht fliegende Metallobjekte zu Boden), Pz: 0

Blutmond:

Alle Werte: 12, GE: 14, Ges: 8, Bewaffnung: Kreissäge (1W3+3P, Panzerbrechend 1, Reißend 6), Pz: 0, schwebend

Falke:

Alle Werte: 11, Ges: 12, Bewaffnung: Bolzen-gewehr (1W3P+2, OR: 5), Pz: 0, fliegend

Jojo:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Schnellstoß-Rammsporn (1W3P+1, Panzerbrechend 1, wirft Gegner 1 Feld zurück), Rückhol-system (zieht den Gegner nach einem erfolgreichen Angriff zu sich ran und ermöglicht einen erneuten Angriff, wenn ein GE-Wurf gelingt, OR: 2), Pz: 1

Singawe:

Alle Werte: 14, Bewaffnung: Nadelseilgeschütz (1P, OR: 6, immobilisierend 1 bis ein KR-Wurf erfolgreich ist, dieser wird für jeden zusätzlichen Treffer um -4 erschwert. Das Ziel wird am Boden festgemacht und ist wehrlos. Es kann mit einem KR-Wurf erschwert um die doppelte Panzerung des Zieles von der Drohne durch einen Seilzug auseinandergerissen werden), Pz: 1

Terminator:

Alle Werte: 13, Bewaffnung: pneumatischer Hammer (1W6+4P, kann mit OR: 0 als Fernwaffenangriff geworfen werden, kehrt wieder zurück, magnetisch), Pz: 4

Zusatzlohn:

Wenn das Publikum durch die Vorstellung begeistert wurde, erhält das Kollektiv zusätzlich das Rufprädikat Präsentatoren.

Sabotage

Ein technisch versiertes Kollektiv kann sein Wissen auch für eine andere Art von Aufträgen einsetzen. Besonders wirtschaftliche Konkurrenten nutzen die Störungsanfälligkeit von Technologie gern, um sich einen Vorteil zu erringen. Es wird bei derlei Aufträgen auf Diskretion und keinerlei Verbindung zum Auftraggebenden geachtet. Diese Aufträge sind für Spieler geeignet, die ungesehen Chaos anrichten wollen. Sie spielen mit der Lust, ein funktionierendes System zu stören. Es ist demzufolge befriedigend, das System zu Beginn in seiner Ordnung und am Ende in seinem chaotischen Zustand zu beschreiben.

Leicht

Ein Drohnengeschäft stellt aktuell die neuste Generation von Haushaltsdrohnen zum Verkauf aus. Mit viel Mühe wurden sie direkt aus Metra importiert. Das Kollektiv soll dafür sorgen, dass potenzielle Kunden unzufrieden mit den Drohnen sind und diese reklamieren. Der Fehler darf nicht beim Kauf auffallen. Die Drohnen werden nach Ladenschluss in einem verschlossenen Lagerraum gebracht. Es wird ein Sicherheitselement auf Seite 320 ausgewürfelt. Durch einen Zugriff oder eine Beschädigung des Empfängers können Signale ganz anders interpretiert werden. Dem Kollektiv steht es frei, jede andere, störende Modifikation vorzunehmen. Es genügt, wenn mindestens 3 Drohnen sabotiert oder umprogrammiert wurden. Die Sabotage kann auch während der Öffnungszeiten stattfinden. Jedoch werden die Verkaufenden jeden potenziellen Kunden im Auge behalten, besonders dann, wenn sie sich den Drohnen nähern. Ein Verkaufsgespräch von Seiten der Verkaufenden ist daher oft unvermeidlich. Glückt die Sabotage, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Mittel

Ein Unternehmen beutet einheimische Arbeitskräfte mit geringen Löhnen für schwere Arbeit aus. Es gießt Roherze zu Metallbarren. Dazu werden von den Minen Erze in einen Metallwolf geführt. Die kleinen Steine fallen in einen Hochofen, der das Metall aus ihnen schmilzt. Das flüssige Metall wird dann in

Gussformen gefüllt und abgekühlt. Die Auftraggebenden gehören zu rebellischen Kräften. Sie schleusen das Kollektiv als neue Mitarbeitende ein. Ihr Ziel ist es, das Werk, während ihrer anstrengenden und langen Schicht, so zu sabotieren, dass die Produktion mehrere Dekaden stillsteht. Drohnen, Kameras und eine grimmige Wache beaufsichtigen die Produktion. Die Spielleitung sollte sich einen Arbeitszyklus vorstellen und ihn ausspielen. Das ist der Rahmen, in dem das Kollektiv handeln kann. Eine Karte, Pausenzeiten, die An- und Abreise sowie Zeugen sind dabei ebenfalls wichtig.

Als Lohn wird dem Kollektiv, während des Unfalls, Zugang zum Erzlager verschafft. Sie können alle LE Erz mitnehmen, die sie in 10 Vasen, bis zur vollständigen Abriegelung der Anlage, zum Schiff transportieren können. Die Erzlieferungen lassen sich nur mit Fahrzeugen transportieren. Im Lager sind 20 LE Erze, ein Fahrzeug kann auf einmal 5 LE transportieren.

Schwer

Die diplomatischen Verhandlungen sind eskaliert, doch sie dürfen nicht abgebrochen werden. Das Kollektiv soll sich an Bord des Raumschiffes eines Diplomaten schleichen und einen Abflug für die nächsten Zyklen unmöglich machen. Es muss zwingend wie ein Unfall aussehen, da ansonsten jede weitere Verhandlung unmöglich wäre.

Das Raumschiff besitzt 2 Ebenen. In der ersten befindet sich Pilotenkanzel, Küche, Wohn- und Schlafbereiche, in der zweiten der Maschinenraum und ein Lager für Ersatzteile und Vorräte. Der Pilot ist an Bord und wartet auf weitere Befehle. Das automatische Verteidigungssystem ist deaktiviert, solange er sich an Bord befindet. Ansonsten überwachen 2 Drohnen das Schiff. Im Hangar gibt es keine Wache, dafür aber Zivilisten, die später als Zeugen vernommen werden können.

Der erste Schritt für das Kollektiv sollte es sein, ohne Verdacht an Bord zu gelangen. Ist es auf dem Schiff, muss es gleichzeitig die Spuren seiner Taten verbergen. Die beste Möglichkeit dazu ist menschliches Versagen hervorzurufen. Der Pilot besitzt nur grundlegendes Wissen über Wartung und Computernutzung. Er kann zu Fehlern provoziert werden.

War die Sabotage erfolgreich, wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Hinterlässt es dabei keine Spuren, erhält es zusätzlich das Rufprädikat Geist.

Krieg

Erfordert: Geist

Das Kollektiv wird hinter den feindlichen Linien abgesetzt. Sie sollen in einem 3 Quadranten entfernten Stützpunkt eindringen und die Generatoren für das Verteidigungsgitter überladen. Es ist ein Nacheinsatz und beide Seiten sind auf den Einsatz von Technologie angewiesen. Dem Kollektiv stehen Patrouillen, Drohnen und ein Stützpunktwall entgegen. Die Generatoren befinden sich im hinteren Teil des Stützpunktes. Sie sind miteinander verbunden, leiten den Strom aber separat zu den einzelnen Gebäuden weiter. Eine Überladung kann zur Kettenreaktion führen.

Zur Dämmerung, in 6 Wannern, beginnt eine Großoffensive. Bis dahin muss die Verteidigung deaktiviert sein. Erst dann kann das Kollektiv wieder abgeholt werden. Wenn es vorher gefunden wird, können verbündete Truppen nicht eingreifen. Es ist daher entscheidend, dass das Kollektiv seine Spuren verwischt. Es wird nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt. Jedes weitere Chaos, wie der Ausfall von Technologie oder Fahrzeugen, wird mit zusätzlich 200 AWE belohnt.

Modifikator:

Desto näher das Kollektiv dem Stützpunkt kommt, desto mehr und größere Patrouillen erscheinen. Zuerst sind es 3, dann 5 Soldaten, dann nutzen sie Wachhunde und dann Alarmdrohnen. Der Stützpunktwall ist eine elektrisch gesicherte, hohe Stacheldrahtmauer. An jeder Ecke befindet sich ein Wachturm mit Flutlichtern und 2 Wachen. Innerhalb des Stützpunktes schläft ein Großteil der Mannschaften. Hier sind nur vereinzelte Personen und Wachmannschaften anzutreffen. Drohnen kreisen immer wieder am Zaun entlang. Überall befinden sich Alarmschalter, falls das Kollektiv entdeckt werden sollte. Dann, oder spätestens bei der Überladung der Generatoren, erklingen die Sirenen und innerhalb von 10 Vassen ist der Stützpunkt voll besetzt. An jedem Ausgang warten 1W10+5 Soldaten. Alles wird abgeriegelt und Suchtrupps jagen die Verursachenden.

Feinde:

Alle Werte: 12, Bewaffnung: Sturmgewehr, Lichtgewehr, Splittergranate, Pz: 2, Sch: 2

Profi

Erfordert: Geist

Eine Regierung will einem anderen politischen Gebilde ein Zeichen setzen. Das Kollektiv wird entsandt, um ein Wahrzeichen, ein Staudamm oder eine Reihe von zivilen Zielen zu zerstören. Im Grunde ist es staatlich organisierter Terrorismus. Das Gelände ist, außer bei den Sicherheitsbereichen, frei zugänglich. Das Kollektiv kann sich Zeit nehmen, die Anschläge zu planen.

Ein aggressives Vorgehen wird schnell entdeckt und mit einer Übermacht an bewaffneten Kräften beantwortet werden. Außerdem sind parallel Geheimdienste tätig. Desto auffälliger sich das Kollektiv in der Planungsphase verhält, desto aufmerksamer werden die Geheimdienste. Wenn das Kollektiv nur einen Punkt in der unteren Liste erfüllt, beschatten die Geheimdienste das Kollektiv. Wenn es 2 Punkte erfüllt, werden die Sicherheitsvorkehrungen des Ziels massiv verstärkt. Bei 3 Punkten, werden sie von Agenten gejagt. Diese dringen heimlich in der Nacht oder zu einem kritischen Zeitpunkt ein und verhaften oder töten die Charaktere. Sie müssen einen Plan erarbeiten, Material besorgen und den Anschlag durchführen. Alle kosten für den Anschlag, wie die Ausrüstung oder Reisekosten, trägt die Arbeitgebende. Sie werden nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Die Geheimdienste werden aufmerksam:

- wenn das Ziel wiederholt und ohne Tarnung besucht wird.
- beim Nennen verdächtiger Wörter, wie „Sprengstoff“ oder „Anschlag“, bei einer ungesicherten Verbindung am Diskus oder an anderen, überwachbaren Medien
- beim ungetarnten Kauf von improvisierten Waffen, Sprengsätzen oder Bauteilen davon
- bei der direkten Kontaktaufnahme zu Kriminellen oder Waffenhandelnden
- wenn das Kollektiv beschattet wird und kein geregelten Zyklusablauf nachgeht, wie einer Arbeit, Amtsbesuchen oder Tourismus

Feinde:

Wachpersonal: Alle Werte: 11, Bewaffnung: Schockstab, Nadelgewehr, Pz: 1, Sch: 1
Agenten: Alle Werte: 14, Bewaffnung: N-70, Lichtfokus-Pistole, Kraftfesseln, Pz: 1, Sch: 3

Zusatzlohn:

Gelingt der Anschlag ohne jeden Verdacht und ohne jede Spur zu hinterlassen, erhält das Kollektiv das Rufprädikat: Legende.

Wartung

Desto höher entwickelt die Technologie ist, desto kleinere Störungen können sie außer Gefecht setzen. Im Regen sind erfahrene Technologen jedoch deutlich seltener anzutreffen, als in den Wolken. Daher sind die Menschen gern bereit, für Reparaturen vor Ort Kollektive anzuheuern. Diese Aufträge eignen sich für Spieler, die sich mit Fahrzeugreparaturen auskennen und beim theoretischen Zerlegen und Zusammensetzen Spaß haben. Es kann durchaus mit Fachbegriffen, mechanischen und elektronischen Wechselwirkungen gespielt werden. Am befriedigendsten ist es, ein Problem durch die eigenen Beschreibungen, anstatt schlichter Proben zu bewältigen. Die Proben können jedoch entscheidende Hinweise auf die richtige Herangehensweise beinhalten.

Leicht

Eine Erntemaschine ist ausgefallen und das Kollektiv soll überprüfen, worin der Fehler liegt und ihn beheben. Wurde die Störung behoben, erhält das Kollektiv 100 AWE. Die Spielleitung kann sich dazu eigene technische Fehler ausdenken. Um ohne tiefgehendes Technikwissen eigene Herausforderungen zu erschaffen, kann sich die Spielleitung eine Technologie vorzustellen, die nach bekannten Prinzipien funktioniert. In einer Folgeüberlegung wird dann aufgelistet, warum sie so funktioniert und was passieren würde, wenn einzelne Teile nicht mehr funktionstüchtig wären. Aufgrund dessen lässt sich recht schnell schlussfolgern, welche möglichen Ursachen und Lösungen es für das Problem gäbe. Alternativ kann der Ausfall an einem Fahrzeug auch folgende Ursachen haben:

Störung	Ursache und Lösung
1 Motor springt nicht an	Die Batterie ist leer und das Fahrzeug muss an eine Energiequelle angeschlossen werden. Alternativ lässt es sich auch mit einem anderen Fahrzeug überbrücken.
2 Ganghebel ist locker	Es kann kein Gang eingelgt werden, weil die Kupplung ausgehängt ist. Sie muss neu eingehängt werden.
3 Motorgeräusche, Motor heiß	Der Keilriemen ist gerissen. Um ihn auszuwechseln, muss der Motor geöffnet werden.
4 Kontrollleuchten blinken	Es werden alle Arten von Statusmeldungen und Fehlern angezeigt. Das ist kein Virus, sondern ein einfacher elektronischer Fehler, der ausgelesen werden muss. Anschließend kann das System neu hochfahren.
5 Motor qualmt	Wenn der Motor weiß qualmt, verdampft Wasser. Hier muss der Kühler geprüft, gedichtet und nachgefüllt werden. Wenn der Motor schwarz qualmt, verbrennt Treibstoff. Hier muss der Motor umgehend abgeschaltet und die Kraftstoffpumpe abgedichtet werden.
6 Bremsen ohne Funktion	Wenn die Bremsschläuche keine Beschädigung aufweisen, dann müssen die Bremsklötze von Rädern gelöst werden.
7 Ölverlust	Ein Leck in der Ölleitung. Der Motor muss aufwendig entölt und das Leck geschlossen werden.
8 Reifendruck zu gering	Die Reifen müssen auf Dichtheit geprüft und je nach Schaden nur neu aufgepumpt oder ausgewechselt werden.
9 Schleifgeräusche	Es hängen Fahrzeugteile herunter. Meistens ist es der Auspuff hängt, der neu befestigt werden muss.
10 Lenkrad schwer zu drehen	Die Servolenkung benötigt neues Öl.

Mittel

In einem Gebäude sind 2 zusammenhängende Schäden an schwer erreichbaren Stellen entstanden. Das Kollektiv soll beide in maximal 4 Wannen reparieren.

So könnte durch einen Fehler im Drohnenleitsystem, eine Drohne mit einer Vakuumröhre kollidiert sein, die einen Riss zur Folge hatte. Ein anderes Beispiel wäre die erschöpfte

Energiequelle, die zur ständigen Neukalibrierung des Sensors geführt hat, der daraufhin falsche Daten weiterleitete. Die Spielleitung kann hier frei Schäden kombinieren, solange es ein Haupt- und einen Folgeschaden gibt.

Bei Erfolg erhält das Kollektiv 300 AWE und zusätzlich das Rufprädikat Technikverständnis.

Störung	Effekte
1 Fehlerhafte Datei im Drohnenleitsystem	Drohnen erkennen Wegpunkte nicht mehr, brechen ihre Bewegung in den Fluren ganz ab oder kollidieren mit der Hauswand, bis sie manuell auf eigenständige Erkennung umgeschaltet werden.
2 Kabelbruch am Magnetfeldgenerator	Das ankommende Licht ist in einer anderen Farbe sichtbar und die Temperatur im Gebäude ist ungewohnt. Die Bewohner beschwerten sich über Kopfschmerzen oder Hautreizungen.
3 Notfall-Abschottung durch defekten Sensor.	Das Gebäude hat die Feuertüren geschlossen und ein Lösch- oder Dekontaminationsvorgang eingeleitet. Es gibt weder Rauch- noch Hitzeentwicklung oder sonstige Anzeichen für reale Gefahren.
4 Seilriss beim Beförderungsmittel	Der Aufzug bleibt stehen oder die Rolltreppe versagt ihren Dienst. Die Notbremsen sind angezogen und verunsicherte Personen warten auf Hilfe.
5 Haarriss in der Vakuumröhre	Der Transport von Gütern oder Personen innerhalb der Röhren dauert länger als sonst. Material wurde bereits durch Widerstand in der Röhre beschädigt.
6 Veraltete Brennstoffzellen in der Stromversorgung	Die Lichter flackern. Türen bekommen nur stoßweise Energie. Dadurch fahren Systeme ständig neu hoch und öffnen oder schließen sich unerwartet.
7 Sensor beschädigt	Das Wasser hat nie die richtige Temperatur, Rolladen oder Türen öffnen und schließen ohne Grund.
8 Datenantenne dekalibriert	Das Netz ist sehr langsam, verschiedene Telekommunikationsdienste sind kaum oder gar nicht verfügbar.
9 Zu sensible Programmierung	Feueralarme gehen ständig los, Verkehrsleitsystem blockiert sehr lange Fahrzeuge.
10 Defektes Rohr	Abwasser in der Leitung, ausströmendes Gas oder nichts von beidem mehr verfügbar.

Schwer

Erfordert: Technikverständnis

Es gab einen Unfall im Straßen- oder Zugnetz, in einer Fabrikhalle, auf hoher See oder im All. Ein Treibstoffbrand, ein undichter Reaktor oder das Auseinandertreiben von Panzerplatten bedrohen Menschenleben. Aufgrund der Dringlichkeit werden Söldner von außen hinzugezogen. Das Kollektiv hat 1W10+15

Vasen Zeit, sich bis zur primären Gefahrenquelle vorzukämpfen. Diese muss eingedämmt oder verlangsamt werden, damit die Rettungstrupps genug Zeit haben, die Menschen in Sicherheit zu bringen. Das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt. Es werden 3 Hindernisse ausgewürfelt.

Hindernis	Effekt
1 Struktur	Hülle, Panzerplatten oder Schrottteile versperren den direkten Weg. Sie besitzen L: 50 und können nur gesprengt oder geschmolzen werden.
2 Sicht	Eine Staubwolke, die Dunkelheit eines Stromausfalls oder blendende Lampen der Notlichter blockieren dauerhaft das Sichtfeld des Kollektivs.
3 Drohnen	Notfallprogramme lassen Drohnen Trümmer aus dem Weg räumen. Jedoch viel langsamer als bei Menschen, so blockieren sie vor allem den Weg. Aufgrund ihrer Programmierung müssen sie helfen und lassen sich nicht von ihrer Arbeit abbringen.
4 Flüssigkeit	Öl, Kraftstoff oder Wasser fließt oder strömt dem Kollektiv aus einem Leck entgegen.
5 Strom	Leitungen hängen in Fetzen herunter und an ihren Spitzen tanzen tödliche Stromstöße. Alternativ ist der Raum dunkel und lässt sich ohne Strom nicht passieren.
6 Türen	Sicherheitstüren sind geschlossen und die Notschalter außer Reichweite. Sie müssen überbrückt oder umgangen werden.
7 Instabilität	Der Raum gibt durch Druck, Explosionen oder mechanische Einwirkungen nach. Er droht das Kollektiv zu zerquetschen oder mit fallenden Teilen zu erschlagen.
8 Eingeschlossen	Menschliche Hilferufe dringen an das Ohr des Kollektivs. Personen sind eingeschlossen und flehen um ihr Leben.
9 Feuer	Ein Feuer ist ausgebrochen und breitet sich gefährlich schnell im Raum aus.
10 Waffen	Entweder werden Sicherheitsprotokolle aktiviert oder ungesicherte Munition explodiert mit Querschlägern. Pro Runde wird jeder Charakter mit Prä: 8 bei 1W5+2P beschossen, sofern die Quelle nicht beseitigt wird.

Krieg

Erfordert: Technikverständnis

Die mächtigste Waffe ist wertlos, wenn sie nicht eingesetzt werden kann. Zu diesem Zweck nimmt das Kollektiv die Rolle als mobiler Techniktrupp ein. Sie sollen sich im Kampfgebiet aufhalten und Reparaturanfragen beantworten. Nach 1W3 Wannern erscheint eine neue Anfrage, 1W2 Quadranten

vom Kollektiv entfernt. Wenn 3 Anfragen bearbeitet worden, ist der Auftrag erfüllt und das Kollektiv wird nach Vertragsbedingungen bezahlt. Die Anfragen sind immer technischer und direkter Natur. Die Spielleitung kann sich eigene Situationen ausdenken, ansonsten können auch mit 1W6 bestimmte Situationen ausgewürfelt werden:

Situation	Effekte
1 Feindangriff, Fahrzeughauptwaffe defekt	1W5+5 Feinde greifen ein Fahrzeug an, dessen Turm blockiert oder Energiezellen beschädigt wurden.
2 Feindangriff, Infanteriewaffen defekt	Eine EMP-Granate hat die Lichtwaffen ausgeschaltet. 1W5+5 Feinde greifen die Infanterie an. Energiezellen können ausgetauscht werden.
3 Bedroht, Fahrzeugantrieb defekt	Der Feind ist in unmittelbarer Nähe. Die Kette ist herausgesprungen, der Motor wurde abgewürgt oder ist überhitzt.
4 Bedroht, Infanterieausrüstung defekt	Der Feind ist in unmittelbarer Nähe. Die Satellitenunterstützung oder Drohnen sind ausgefallen. Ein Störsender kann in der Nähe sein.
5 Ruhig, Fahrzeughülle beschädigt	Rumpftreffer, die verschweißt werden müssen.
6 Ruhig, Infanteriewaffen gestört	Bolzen oder andere, bewegliche Teile haben sich verklemmt.

Feinde:

Alle Werte: 12, Pz: 2, Sch: 2,
Bewaffnung: Lichtsturmgewehre, Gewehre, Splittergranaten.

Profi

Erfordert: Technikverständnis

Ein größeres Kampfschiff fliegt direkt in eine Flottenschlacht. Das Kollektiv übernimmt die Aufgabe der leitenden Technologen. Sie müssen alle Systeme in Betrieb halten, wenn das Schiff beschossen wird. Dazu können sie auch Arbeiten an andere Besatzungsmitglieder delegieren. Insgesamt sind ihnen zwei andere Technikkollektive unterstellt.

Die verschiedenen Systemabteilungen sind: Antrieb, Brücke, Defensivwaffen, Hauptwaffen, Hülle, Lebenserhaltung, Reaktor, Schilde, Sekundärwaffen und Sensoren. Jedes System hat eine unterschiedliche Wichtigkeit für den Kampf. Die Flottenschlacht teilt sich dabei

immer in zwei Feuerphasen

1. Feuerphase:

Angriff Hauptwaffen (Prä: 16), Zünden der Sekundärwaffen, Einschlag feindliche Hauptwaffen gegen die bei aktiven Antrieb ausgewichen werden kann (Ausw: 4), bei Schaden wird die Trefferregion ausgewürfelt und dann können Reparaturen durchgeführt werden.

Phasenwechsel: Jagdmaschinenkampf 1W6:

1: 1 Treffer Feindflotte, 2-3: 1 Treffer beide Seiten, 4-5: 1 Treffer eigenes Schiff, 6: Nichts geschieht

Die Schläge erfolgen in der Zwischenphase zu unvorhergesehen. Auf sie kann erst in der nächsten Feuerphase reagiert werden.

2. Feuerphase: Angriff Hauptwaffen (Prä: 16), Einschlag feindliche Hauptwaffen, gegen die bei aktiven Antrieb ausgewichen werden kann (Ausw: 4), Einschlag der Sekundärwaffen (2

Treffer), Einschlag feindliche Sekundärwaffen (1W3+1 Treffer) die mit aktiven Defensivwaffen (1W3 Treffer werden negiert) abgefangen werden können, bei Schaden wird die Trefferregion ausgewürfelt und dann können Reparaturen durchgeführt werden.

Diese zwei Feuerphasen wechseln sich so lange ab, bis eine der Flotten sich zurückzieht. Im Wechsel von Phase 1 zu 2 werden Treffer verteilt, ohne dass diese im Anschluss repariert werden können. Die Treffer werden in die nächste Phase übernommen. Der Auftrag ist nur dann erfolgreich, wenn die eigene Flotte siegt. Die eigenen Waffen besitzen Prä: 16 und müssen nur treffen. Die Hauptwaffen verursachen ein Treffer, die Sekundärwaffen zwei Treffer. Wurde die feindliche Flotte 15-mal getroffen, zieht sie sich zurück.

Die eigenen Schilde halten 3 Treffer aus, bevor sie sich in 5 Phasenwechsel neu aufladen. Die Zeit kann pro Technik-Kollektiv um 1, maximal bis zu 2, Phasenwechsel reduziert werden. Treffer, die nicht von den Schilden absorbiert werden, werden zufällig auf eines der Systeme verteilt. Diese sind außer Gefecht, bis der Schaden repariert wurde. Technik-Kollektive reparieren pro Kollektiv 1

Treffer pro Phasenwechsel. Das eigene Kollektiv repariert pro 2 Erfolge einen Treffer. Dabei würfelt der Charakter mit dem höchsten Wartungswert. Alle anderen Charaktere würfeln ebenfalls eine Wartungsprobe (WA, BI, IZ, GE) und erleichtern, bei Erfolg, seinen Wurf jeweils um +1. Bei Misserfolg erschweren sie seinen Wurf um -1. Zerstörte Systeme können nicht wieder repariert werden.

Für die Beschädigungen sollte sich eine Strichliste gemacht werden. Bei kritischen Systemen oder Situationen sollte sowohl die Bewegung durch das Schiff, mit der hektischen Mannschaft, den roten Alarmsignalen und der bereits angerichteten Zerstörung, als auch die Reparatur ausgespielt werden. Ein Phasenwechsel stellt 3 Vasen dar. So viel Zeit hat das Kollektiv, die schwersten Schäden zu beheben, Energien umzuleiten oder defekte Teile auszutauschen. Um optimal vorbereitet zu sein, kann die Spielleitung die ersten Treffer noch in der Abenteuervorbereitung auswürfeln. Wenn sie weiß, welche Systeme zuerst ausfallen, lassen sich viel komplexere Wartungsherausforderungen und Hilfen einbauen. Gewinnt die eigene Flotte, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Systembeschädigung	Effekte
1-2 Antrieb	Hält 4 Treffer aus. Das Schiff kann nicht mehr ausweichen. -3 Präzision wegen fehlender Feinjustierung der Feuerwinkel.
3 Brücke	Hält 3 Treffer aus. Schiff wird handlungsunfähig.
4-5 Defensivwaffen	Halten 3 Treffer aus. Schiff kann pro Treffer eine Sekundärwaffe weniger abfangen.
6-7 Hauptwaffen	Halten drei Treffer aus. Schiff kann nicht mit den Hauptwaffen angreifen.
8-12 Hülle	Hält 10 Treffer aus. Schiff wird mit dem zehnten Treffer zerstört. Pro Treffer wird der Sauerstoff um -1 reduziert.
13 Lebenserhaltung	Hält 3 Treffer aus. Produziert 9 Sauerstoff. Mit jedem Treffer werden 3 Sauerstoff weniger produziert. Bei 0 stirbt die Besatzung.
14 Reaktor	Hält 1 Treffer aus. Die Hälfte der Treffer wird auf die Hülle verteilt. Wird er dennoch getroffen, gilt er nicht als zerstört. Pro Treffer fällt aber ein System vollständig aus.
15-17 Schildsystem	Halten 3 Treffer aus. Das Schild kann nicht weiter aufladen.
18-19 Sekundärwaffen	Halten 3 Treffer aus. Das Schiff kann pro Treffer mit einer Sekundärwaffe weniger feuern.
20 Sensoren	Halten 2 Treffer aus. Pro Treffer wird die um Präzision um -7 reduziert.

Zugriff

Alles Technologische ist vernetzt. Es existieren Mythen, über die Auswirkung der Vernetzung. Ein Ha-Nh hat einst eine Eismetapher genannt. Niemanden mag es kümmern, wenn ein Teich zufriert. Doch der Teich ist mit einem Fluss verbunden, der ebenso zufriert. Der Fluss ist mit anderen Flüssen verbunden, die alle erstarren. Diese Flüsse führen zum Meer, welches mit allem anderen Wasser auf den Planeten verbunden ist. Gefriert es, geht die Welt zugrunde. Ein einzelner Virus kann somit das gesamte, technologische System bedrohen. Es liegt sehr viel Macht im Netz. Seine Inhalte sind endlose, realisierte, menschliche Vorstellungskraft. Mit der holografischen Technologie ist sie sogar begehbar. Es wurde eine zweite Realität, die Virtualität,

erschaffen. Menschen können, aufgrund ihres Wissens und ihrer Fertigkeiten, dort Geld verdienen und sich ein Leben, unabhängig äußerer und natürlicher Umstände, aufbauen. Im Allzyklus mögen sie Ameisen sein, doch im Netz sind sie Götter. Die Aufträge handeln allein von der virtuellen Welt und ihre Möglichkeiten, die reale Welt zu beeinflussen.

Leicht

Ein Kleinunternehmen hat Probleme mit seinem Auftragsrechner. Das Kollektiv soll den Fehler beheben. Es erhält vollen Zugriff auf den Computer. Ist der Fehler behoben, wird der Einsatz des Kollektivs mit 75 AWE vergütet. Außerdem erhält das Kollektiv das Rufprädikat Technikverständnis. Folgende Probleme können auftreten:

Anzeige	Lösung
1 Fehler: xd000040005676gf00025	Im Netz nachgeschlagen, steht er für einen Datenüberlauffehler. Es hilft ein Neuhochfahren, ein Blick in die Systemkonfiguration und darin die Reinigung temporärer Daten. Es muss eine Computerkenntnis-Probe (BI) durchgeführt werden, da ansonsten die Festplatte formatiert werden kann
2 Inkompatible Version entdeckt	Die automatische Erkennung lädt immer wieder eine falsche Version herunter. Anhand der Systemspezifikationen muss die richtige Version rausgesucht und manuell installiert werden.
3 Datei konnte nicht geöffnet werden. Sie ist möglicherweise beschädigt.	Das Datenvolumen entspricht den Erwartungen. Beschädigt ist die Datei nicht. Aber das Format ist unbekannt. Hier muss ein Formatübersetzer heruntergeladen und installiert werden.
4 Anwendung konnte nicht geöffnet werden.	Die Version und der Kapazitätsverbrauch der Anwendung sind in Ordnung. Jedoch wird sie durch den Strömungsbrecher blockiert. Sie muss als Ausnahme hinzugefügt werden.
5 Der Rechner piept laut bei der Installation einer Anwendung und danach funktioniert die Anwendung nicht.	Das ist das Zeichen, das ein Antivirusprogramm ein Schadprogramm festgestellt und automatisch gelöscht oder in die Quarantäne verschoben hat. Das Programm muss deaktiviert werden.
6 Laufzeitfehler. Bitte aktuelle Version bestellen.	Laut Aussage des Benutzenden hat die Anwendung bisher immer funktioniert und Geld will er nicht für sie ausgeben. Das Kollektiv muss ein Zugangsprogramm runterladen, welches die Laufzeit der Anwendung verändert.

Mittel

Erfordert: Computerkenntnis- oder Zugriff 5
Mit einem 3D-Projektor oder einer V-Brille lässt sich das Netz als Person durchschreiten. Es ist eine handgebaute, virtuelle Welt, die durchquert und mit der interagiert werden kann. Das Kollektiv wird eingeladen, ein Spiel oder eine Internetseite auf Fehler und Sicherheitslücken zu überprüfen und ein ausführliches Protokoll darüber zu schreiben. Die Virtualität kann von einem sozialen Netzwerk, in denen sich der eigene Avatar mit den Avataren der anderen trifft, bis hin zu einer inaktiven Suchmaschine handeln. Die Fehler müssen vom Kollektiv provoziert werden, indem es die Seite sehr viel gleichzeitig darstellen lässt, oder die Funktionen in einer Art nutzt, die so nicht von den Entwickelnden vorgesehen war.

Wenn, zum Beispiel, der Spielfigurentod in einem Spiel eine Abkürzung durch ein Gelände darstellt oder die Nachrichtenfunktion genutzt werden kann, um vielen Nutzenden gleichzeitig Werbenachrichten zuschicken, war das nicht die Intention der Entwickelnden. Außerdem soll das Kollektiv versuchen Zugriff auf die Bezahlkanäle zu erhalten und illegal ein Geschäft zu ihren Gunsten zu manipulieren. Für die Manipulation und das Auffinden von mindestens 2 Fehlern wird das Kollektiv nach regulären Vertragsbedingungen bezahlt.

Schwer

Es wird nach einem bekannten Hai gefahndet. Dieser will auf ein staatliches Geldgeschäft zugreifen und sich daran bereichern. Das Kollektiv soll sowohl das Verbrechen verhindern, als auch den Hai zurückverfolgen. Dieser erlangt ohne Störaktionen des Kollektivs pro Aktion 20% Zugriff. Erreicht er 100% kann er sein Verbrechen durchführen. Der Zugriff macht ihn allerdings angreifbar und seine verschlüsselte Identifikationsnummer wird sichtbar. Wird sie entschlüsselt, kann mit einem externen Zugriff über die Identifikationsmarke auf den Computer des Hais zugegriffen werden. Sobald das geschieht, verlangsamt sich seine Leistung auf 10% pro Aktion. Er wiederum wird kontern und auf den Computer des Kollektivs zugreifen und lähmende Schadprogramme hochladen wollen.

Für jede Aktion können Zugriff-Proben (BI, IZ), erschwert um das Entdeckungsrisiko, durchgeführt werden. Der Schutz besteht beim Hai aus Bezahlprogrammen. Das Kollektiv kann über die Prozessprüfung erfahren,

ob auf sie zugegriffen wird und wie weit der Hai mit seinem Verbrechen ist. Mit einer erfolgreichen, konkurrierenden Computerkenntnis-Probe (IN, IZ) kann seine Konteraktion negiert werden.

Der Hai wird jede Aktion auch einen parallelen E-Angriff auf Technologie in der Nähe des Kollektivs ausführen. Das kann die Beleuchtung, Drohnen, eine Türklingel oder jedes andere, beeinflussbare Objekt sein.

Der Auftrag ist erfüllt, wenn es ihm ein Schadprogramm der Kosme installieren und sein System zum Absturz oder zur Abschaltung bringen kann. Wird der Hai geortet, ist er für einen physischen Zugriff zu weit entfernt.

Der Hai wird gegen ebenso gegen Angriffe auf seinen Computer arbeiten, wodurch jede Probe auf Computerkenntnis oder Zugriff immer eine konkurrierende Probe gegen den Hai sein wird. Schlägt eine solche Probe fehl, wird nur Zeit verschwendet. Dann wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt und erhält das Rufprädikat: Hai.

Feinde:

Alle Werte: 14, Computerkenntnis 8, Zugriff 9, Bezahlprogramme als Verteidigung
Der Hai versucht den Anarchiekuss, die leere Tafel oder den Zumüller (Seite 471) zu installieren.

Krieg

Erfordert: Hai

Das Kollektiv soll einen Virus in das feindliche Kommunikationssystem einschleusen. Dazu müssen sie einen Diskus oder Computer eines Offiziers oder ein Kommandofahrzeug finden. Alternativ können sie auch einen Sendemast erobern. Diese Objekte finden sich auf einer 7x7 großen, strategischen Karte. Für einen externen Zugriff gilt ein fließendes Passwort (Seite 349), für einen internen Zugriff gilt E-Krieg als Verteidigung. Sobald eine Computerkenntnis- oder Zugriff-Probe scheitert, oder der Hai entdeckt wurde, wird ein Alarm ausgelöst und feindliche Streitkräfte bewegen sich zur benutzten Schnittstelle. Die restlichen Charaktere müssen den Hai verteidigen, solange er aktiv ist. Da nach dem Zugriff der Zugangspunkt gesperrt wird, hat der Hai nur diesen einen Versuch oder muss sich danach einen anderen Sendemast suchen. Wird der Auftrag erfüllt, wird das Kollektiv nach Vertragsbedingungen bezahlt.

Modifikator:

Kommandofahrzeuge und Offiziere halten sich bis zu 3 Quadranten hinter der Frontlinie auf und koordinieren die Bewegungen und Angriffe. Sie nutzen 1W3+1 Soldaten als Leibwache. Die Sendemasten finden sich am Kartenrand und werden von allen verwendet. Sie erzeugen -2 auf alle Zugriff-Proben in ihrer Umgebung. Sie werden von 1W3+3 Soldaten verteidigt. Sobald der Zugriff entdeckt wurde, werden 1W10+6 Einheiten zum Standort des Kollektivs entsandt.

Feinde:

Alle Werte 12, Pz: 2, Sch: 2

Bewaffnung: Lichtsturmgewehr, Gewehr, Splittergranate

Profi

Erfordert: Hai

Eine programmierende Person hat einen großen Geldraub vor und sucht dafür Profis. Das Ziel ist eine wohlhabende Person oder eine Privatbank. Der Plan ist, das Sicherheitssystem durch eine gezielte Transaktion zu öffnen und in der kurzen Zeitspanne, in der die Transaktion stattfindet, auf das System zuzugreifen. Daraus ergeben sich verschiedene Teilaufträge. Zuerst sollte das Kollektiv recherchieren und observieren und die Interessen der Bank oder Privatperson kennenlernen. In dieser Phase gilt es, das Opfer zu der besagten Transaktion zu überreden.

In der zweiten Phase findet der eigentliche Raub statt. Ein Teil des Kollektivs begleitet das Opfer und spielt seine Rolle. Es muss dabei dem Hai die Transaktionsdaten zuspiesen. Die werden ihnen aber erst kurz vor der Transaktion eröffnet. Ein anderer Teil des Kollektivs muss in der Zeit einen Zugang auf das Computernetzwerk erlangt haben. Dieses ist von einem Sicherheitselement (Seite 320) geschützt. In einer Bank wären das die Computer der Mitarbeitenden, die nur für kurze Pausen ihren Arbeitsplatz verlassen. Zudem sitzen häufig andere Kollektgen noch im Sichtbereich der Computer. Hat das Kollektiv Zugriff auf das Netzwerk, kann der Hai mit den Daten

der Transaktion darüber auf den Computer des Opfers zugreifen. Nur so besitzt er 1W3+2 Aktionen, um das speziell geschriebene Schadprogramm auf den Computer des Opfers, während der Transaktion, hochzuladen.

Das Kollektiv muss also in das Gebäude des Opfers eindringen, das Wachpersonal ablenken, das Opfer überreden sich auf die Transaktion einzulassen und währenddessen sich auf einen der geschützten Bürocomputer anmelden und Zugriff auf die Systemsteuerung erlangen.

Es empfiehlt sich entweder eine zweite Spielleitung einzusetzen, die das Gespräch führt, während die erste Spielleitung das Wachpersonal auf der Karte bewegt, oder das feste Wege eingezeichnet werden und die Spieler das Wachpersonal selbst bewegen. Das Vorgehen verlangt eine perfekte, zeitliche Koordination. Außerdem ist der Auftrag bei Entdeckung gescheitert. Sobald das Schadprogramm übertragen wurde, erhält das Kollektiv 7500 AWE, aber ihm wird keine Bekanntheit anerkannt.

Modifikator:

Sicherheitspersonal überwacht ankommende und ausgehende Datenströme. Jedes nicht-registrierte Gerät wird zurückverfolgt. Außerdem patrouillieren immer 2 Wachleute entlang der Gänge und prüfen offene oder unbesetzte Räume. Sie kennen ein Großteil des Personals. Der Schutz sind Expertenprogramme. Bei einem Alarm stürmt Sicherheitspersonal die Räume und das System riegelt das Gebäude und alle Verbindungen ab.

Feinde:

Alle Werte: 11, Pz: 1, Sch: 0

Bewaffnung: Schockstab, Schläfergisch, Lichtpistole

Zusatzlohn:

Wenn das Kollektiv nicht bemerkt wird und auch das Gebäude ohne Flucht verlassen kann, erhält es zusätzlich das Rufprädikat Legende und 10 Bekanntheit.



Einführungsabenteuer

Um einen schnellen und einfachen Einstieg in die Welt des letzten Zeitalters zu geben, findet sich auf den folgenden Seiten ein Abenteuer von ungefähr 2 Stunden Länge für bis zu 4 Spieler.

Das Abenteuer besteht aus Szenen, die alle auf eine bestimmte Art und Weise aufgebaut sind und ein bestimmtes Ziel besitzen. Das Konzept ist mit den Akten eines Theaters oder den Kapiteln eines Filmes vergleichbar. Natürlich können die Spieler davon abweichen und das werden sie mit großer Wahrscheinlichkeit auch. Aber die Spielleitung hat so immer vor Augen, in welche Richtung sie die Spieler lenken sollte, um die Geschehnisse der Handlung voranzubringen.

Eine Spielleitung, die den Mut hat, diese schwierige und dankenswerte Aufgabe zum ersten Mal auszuführen, sollte sich recht eng an das Skript halten und so wenig wie möglich improvisieren. Denn jede Improvisation birgt die Gefahren auf Inkonsistenz oder Unglaubwürdigkeit, wenn durch Wissen und Erfahrung noch keine Sicherheit in der Welt gewonnen werden konnte. Ansonsten steht es der Spielleitung natürlich frei, das Skript beliebig

zu modifizieren und zu nutzen. Es folgt ein Kurzüberblick über die Szenen und dann eine Erklärung, wie eine Szene methodisch aufgebaut ist:

1. Ankunft im Laden, Treffen der Charaktere

Das Abenteuer wird eingeleitet. Der Ort wird beschrieben und die Charaktere treffen sich, um ihren ersten Auftrag als Kollektiv zu erfüllen.

2. Die Mietsieg und der Auftrag

Die Charaktere nehmen die ersten Eindrücke des Ladens auf und erhalten ihre Mission. Im Anschluss planen sie ihr weiteres Vorgehen.

3. Ladenerkundung, Piraten, Informationen

Die Informationssuche beginnt und führt zu verschiedenen Begegnungen im Laden.

4. „Ta-No“, die Monster

Ein Teil des Rätsels wurde gelöst. Die Charaktere müssen ein Kind davon überzeugen, keine Monster zu sein und sich für die kommenden Gefahren wappnen.

5. Die dunklen Korridore, das vermisste Kind
Die Anspannung steigt, das Missionsziel ist nahe und doch stellt sich den Charakteren noch ein letztes Hindernis in den Weg.

6. Endsituation, Kampf, Epilog

Der Endkampf oder die Endsituation, die auch ohne Waffengewalt gelöst werden kann, beginnt.

Nach dem Finale wird die Geschichte zu Ende gebracht und das frische Kollektiv bezahlt.

Grundbegriffe der Szene

Jede Szene ist methodisch gleich aufgebaut. Hier sollen kurz die verwendeten Begriffe erklärt werden:

Ziel – Der Begriff beschreibt den Zweck der Szene. Er definiert, was mindestens erlebt und in welche Richtung das Abenteuer gelenkt werden soll. Er ist eine Orientierung, falls die Spieler sich zu weit von der Handlung entfernen.

Szenenaufbau – Hier steht, was wahrgenommen wird, welche Charaktere sich in der Szene befinden und auch was sich außerhalb der Wahrnehmung befindet.

Herausforderungen – Alle Probleme und Hindernisse, die auftreten oder auftreten können, sind hier gelistet.

Lösungen – In direkter Antwort auf die Herausforderungen werden unter diesem Begriff beschrieben, welche möglichen Lösungen es geben könnte. Spieler bahnen sich oft ihren eigenen Weg. Aber wenn sie feststecken oder die hier genannten Lösungen verwenden, finden sich hier Hilfen.

NSC's – Das ist eine kurze Beschreibung der Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) und ihrer Reaktion auf die möglichen Handlungen der Spieler.

Zusatzinformation – Unter diesem Punkt werden zur aktuellen Szene einige Hintergrundinformationen gegeben. Sie können genutzt oder ignoriert werden. Die meisten Informationen sind aber für die Spielleitung gedacht und müssen von den Charakteren bekannt werden, um den Spielern davon erzählen zu können.

Empfehlungen für Fortgeschrittene

Es können von der Spielleitung noch diverse

Dinge vorbereitet werden, um die Atmosphäre zu intensivieren. Dabei sind alle folgenden Punkte bloße, persönlichen Empfehlungen, die die Idee der einzelnen Szenen unterstützen sollen:

1. Es sollte eine Karte für jede Szene erstellt werden, in dem die Interaktion mit der Umgebung wichtig ist. Das nimmt während der Sitzung ansonsten Geschwindigkeit aus dem Abenteuer. In diesem Fall empfehle ich eine Karte für die Ta-No und ihre dunklen Korridore, die gerne mit Klebezettel oder andere, verdeckende Flächen, noch verhüllt sein können.

2. Musik ist ein wundervolles Stilmittel, um Bewegungen, Emotionen und ein Hintergrundgefühl zu erzeugen. Es gibt verschiedene Plattformen im Internet auf denen ein freier und großer Fundus an verschiedenen Musikstücken und Interpreten gefunden werden kann. Es wird im Folgenden eine allgemeine Richtung der Musik vorschlagen. Falls kein Internet verfügbar ist, lohnt es sich speziell für den Zweck des Rollenspiels komponierte Musik zu erwerben. Diese lässt sich über eine Suchmaschine leicht finden.

1. Ankunft im Laden, Treffen der Charaktere
Laute, chaotische Musik, die Stimmengewirr und Leben ausdrückt. Nützlich sind hier Aufnahmen von einem Einkaufszentrum oder einem vollen Marktplatz.

2. Die Mietsieg und der Auftrag
Diskothekenmusik bietet sich hier an. Dabei kann sie jedem Genre und damit auch der Popkultur entspringen.

3. Ladenerkundung, Piraten, Informationen
Ruhige, metallene Töne, mit einem Hauch des Unbekannten, sind hier angebracht. Ich nutzte Töne aus dem Inneren eines U-Boots.

4. „Ta-No“, die Monster
Gefahr liegt in der Luft, die Musik sollte ruhig sein aber Unsicherheit erzeugen.

5. Die dunklen Korridore, das vermisste Kind
Hier kann Musik des Horrors gewählt werden. Gruselige und unheimliche Töne passen.

6. Endsituation, Kampf, Epilog
Je nach Vorgehen sollte eine energiegeladene Kampfmusik, spannungsaufbauende Musik für heimliche Aktionen oder auch nur Herzsclagen vorbereitet werden.

1. Szene: Einleitung

Die Spieler kommen in der, aus verschiedenen Raumschiffen zusammen geschweißten, Raumstation namens „Der Laden“ an, nehmen ihre ersten Eindrücke auf und finden sich.

Ziel: Das Ziel dieser Szene ist es die Spieler einzeln, durch den größten Schwarzmarkt des Regens, zum Treffpunkt, der Übergang zur „Mietsieg“, zu führen. An diesem angekommen, gehen sie als Gruppe zur nächsten Szene, ihren Auftraggebern, weiter. Es geht also hauptsächlich darum, Atmosphäre zu erschaffen und die ersten, kleinen Interaktionen, wie das Fragen nach dem Weg oder das Kennenlernen der Gruppe, zum Brechen des Eises zu nutzen.

Szenenaufbau: Im Einleitungstext weiter unten wird schon einiges zur Szenerie beschrieben werden. Im Grunde kann sich der Bauch der Beluga als mehrere, übereinander gestapelte und miteinander verschweißte Frachträume vorgestellt werden. Flaschenzüge, Loren und selbstgebaute Kräne bewegen ständig Waren zu den einzelnen Ständen. Auf den verschiedenen Ebenen herrscht ein buntes Treiben, lautes Feilschen und ständige Bewegung vor. Unter den bunten Zeltplanen der Stände wird um jeden Kunden gebuhlt. Das sind hauptsächlich Piraten, Söldner und freie Handelnde. Es ist also eine extrem heterogene Masse von Menschen und allem haftet der Anblick des Gebrauchten, improvisierten oder Illegalen an.

Sich in dem Gewühl aus Menschen, Händen und Rufen zurecht zu finden, ist nicht ganz einfach. Ständig passiert irgendetwas.

Herausforderungen: Die größten Herausforderungen in dieser Szene sind, sich nicht zu verlaufen oder durch ein Gespräch binden zu lassen. Beides kann direkt ausgespielt werden und bedarf keines Wurfes.

Lösungen: Die Charaktere können einfach nach dem Weg zur „Mietsieg“ fragen. Wenn die Menschen nicht allzu beschäftigt sind, werden sie ohne weiteres antworten. Aufdringliche Handelnde können sie mit Ignoranz oder entschlossener Höflichkeit leicht abweisen.

NSC's: Die meisten Personen sind schlicht beschäftigt. Sie antworten auf kurze Fragen,

haben aber nur selten Zeit für ein längeres Gespräch. Es wird zwar mit illegalen Gütern gehandelt, aber Kriminalität wird nahezu sofort durch den Piratenklan „Die zerbrochene Maske“ unterbunden. Die Charaktere müssen also weder fürchten bestohlen, noch ausgeraubt zu werden.

Zusatzinformationen: Der Laden entstand aus den Nachwirkungen einer gewaltigen Raumschlacht zwischen der Kosme, der interportalen Friedensarmee des Hohen Rates, und dem Piratenstaat Telsios. Gegenwärtig ist er neutrales Territorium und darf nicht von der Kosme betreten werden. Die zerbrochene Maske, einer der Gründungskläne Telsios, wacht mit unsichtbaren Augen über den Laden.

Einleitungstext: Ein Ruck geht durch den Transporter. Dampfend, zischend öffnet sich die Schleuse. Trockne, schlecht wiederaufbereitete Luft dringt in das metallene Gefährt und mit ihr der Lärm. Es ist keine geordnete Lautstärke wie an einem Raumhafen, sondern eine Kakophonie aus Marktschreienden, dem Ächzen schwerer Lastenkräne und dem unverständlichen, zusammengeschmolzenen Gebrabbel tausender Kehlen.

Der Laden ist der größte Schwarzmarkt des Regens. Er ist ein Konglomerat aus allen möglichen Wracks und funktionstüchtigen Raumschiffen. Er ist eine stetig wachsende, unförmige Weltraumbestie, in deren verrostetem Inneren um jeden AWE gefeilscht wird. Auch wenn der Laden von den Piratenklänen Telsios kontrolliert wird, ist der Hauptmarkt ein Frachter der unabhängigen Handelsallianz. Der Bauch der Beluga erstreckt sich hier auf mehrere Ebenen, die einst als reguläre Frachträume gedient hatten und nun zu einem Verlade- und Handelskonstrukt zusammengeschweißt waren. Überall herrscht ein schummriges Zwielficht, das eher an eine rustikale Dorfkneipe erinnert, als an einen Markt. Die ersten Schritte in diese dreckige, fremde Welt werden mit Unsicherheit gesetzt. Die lukrativen Aussichten als Söldner zu arbeiten sind vielversprechend, aber sie sind auch mit großen Gefahren verbunden. Deswegen wird der erste Auftrag von Seele, dem größte Söldnerunternehmen des Universums, organisiert. Es leitet junge Kollektive an und unterstützt sie bei ihrem Weg in ihre neue Profession. Sie haben den Treffpunkt vor der „Mietsieg“ ausgemacht. Dort werden die anderen jungen Menschen warten, die sich dem gleichen

Schicksal des Söldnerlebens gestellt haben. Aus diesen Haufen Unbekannter gilt es ein Kollektiv, eine Einheit zu formen und so die eigene Zukunft selbst in die Hand zu nehmen.

Szenen für die Charaktere bis zum Treffen

1: Ein weiterer Frachter dockt gerade an. Mit dem Senken der Rampen strömen Transportdrohnen, billige Arbeitskräfte oder sogar Sklaven zur Hangarbucht. Der Charakter kann sich entweder durch den Strom kämpfen oder muss sich einen anderen Weg suchen. Dabei hört er die Flüche Umherstehender und Geschrei, über welchen Weg Waren nun umgeleitet werden sollen.

2: Eine handelnde Person der Kaliman stellt sich dem Charakter in den Weg und hält ihm ein kleines Kampfmesser hin. Sie redet ununterbrochen auf den Charakter ein und lässt ihn nicht passieren.

Wenn sich der Charakter das Kampfmesser genauer ansehen will, packt ihn die Pranke eines Swörbjorn und zieht ihn mit einem Schwung zu seinem Stand herüber. Dort sind verschiedene, traditionelle Waffen aufgehängt und werden durch das warme Feuer einer Schmiedeesse beleuchtet.

Wenn der Charakter sich nun hier die Waffen genauer ansehen will, fegt der Kaliman herüber und beginnt einen Streit mit dem Swörbjorn. Beide sind nun beschäftigt und der Charakter kann den Ort unbemerkt verlassen.

3: Der Charakter wird plötzlich angehalten. Ein eiserner Griff hält ihn an der Schulter. Er sieht einen Söldner in einer taktischen Rüstung. Doch dessen Blick huscht am Charakter vorbei. Er lässt los und schreitet zu anderen Personen. Dann bemerkt der Charakter der Grund für den Halt. Eine Gruppe Musizierender marschiert in einer winzigen Parade voran. Hinter ihnen stützen vier stämmige Sklaven eine verschleierte Sänfte. Die Silhouetten dahinter erheben sich herrschaftlich, als würden sie ein Federkleid tragen. Sobald die Sänfte vorbeigezogen ist, kann der Charakter passieren.

4: Eine Bande von Halbstarke bedrängt eine Handelnde. Einer von ihnen spielt mit seinem Messer und grinst dreckig. Zwei andere rütteln an den Standstangen, als würden sie prüfen, wie stabil die Zeltüberdachung ist. Aus ihrer Gestik und den Blick in Richtung Kasse geht eindeutig hervor, dass sie gerade Schutzgeld erpressen wollen. Doch die Handelnde ist

ganz ruhig, verschränkt die Arme und zählt langsam Tropfen runter. Die Bande zeigt sich davon unbeeindruckt und schleudert einige Waren vom Verkaufstisch.

Plötzlich tritt eine vernarbte Gestalt direkt an sie heran, als hätte sie schon die ganze Zeit dagestanden. Eine Gesichtshälfte ist in Form einer brüchigen Maske tätowiert. Es fällt nur ein Wort von der Gestalt, dann geht alles blitzschnell.

Der Halbstarke mit dem Messer ist mit zwei Handgriffen entwaffnet. Einer seiner Freunde will ihm zur Hilfe eilen und wird mit einem geschwinden Beinfeger zu Boden geworfen. Die anderen begreifen erst, was gerade passiert ist, als sie sich jeweils eine Handkante gegen das Nasenbein einfangen. Jaulend und fluchend verlässt die Bande den Markt und die Gestalt taucht wortlos wieder in den Schatten unter.

Treffen der Charaktere: Nachdem jeder Spieler eine kleine Beschreibung vom Schiff zum Treffpunkt und eventuell auch eine, der oben genannten, Interaktionsmöglichkeiten zum warm werden hatte, stoßen nun die Spielercharaktere aufeinander.

Bei Rollenspielneulingen ist es vorteilhaft, dass sie gleich versuchen die anderen Spieler direkt anzusprechen und nicht von sich in der dritten Person sprechen („Mein Charakter sagt X.“). Das hilft von Beginn die Immersion zu stärken. Oft ist es auch hilfreich, sich Namen einfach aufzuschreiben.

Was jetzt folgen sollte, ist eine kleine Vorstellungsrunde, in der Namen, Talente und Wünsche ausgetauscht und auf eine gute Zusammenarbeit angestoßen wird. Immerhin muss diese Gruppe zusammenarbeiten und zusammenwachsen, um den Gefahren ihrer Aufträge trotzen zu können.

Um frei von sich erzählen zu können und zugleich eine Charaktergeschichte zu besitzen, können die Karrieren in der Charaktergenerierung als Erzählquelle genutzt werden. Es ist der Phantasie der Spieler überlassen, die einzelnen Abschnitte zu verknüpfen und sich daraus erste Gesprächsthemen zu bilden.

Nach der Vorstellung weist der Diskus ihnen den genauen Weg zu Frau S., die anonym bleiben möchte. Frau S. sitzt im „Der neue Anfang“ und wartet auf das Kollektiv. Das ist die bekannteste Söldnerbar der „Mietsieg“.

2. Szene: Der Auftrag

In dieser Szene wird der Auftrag, mögliche Lösungen und einige Herausforderungen vorgestellt. Es ist ein planerischer Abschnitt, in dem die Spieler mit genug Zeit ihre nächsten Schritte bedenken sollten.

Ziel: Die Charaktere werden nun zum ersten Mal zusammenarbeiten. Sie müssen sich gemeinsam auf ein Vorgehen einigen. Ziel der Szene ist es damit, die Spieler vor eine große, frei lösbare Herausforderung zu stellen und ihre Ideen in einen konkreten Handlungsablauf zu kanalisieren.

Szenenaufbau: Die eigentliche Szene findet direkt in der Bar statt. Es gibt einen langen Tresen, der an der Wand entlanggeht und eine Vielzahl bewaffneter Gestalten mit Spirituosen versorgt. Im Zentrum ist die Tanzfläche, die immer wieder von blitzartigen oder sanften Farbspielen beschienen wird. Hier tanzt eine dunkle Masse zum wilden Takt der Musikanlagen. Manche leuchten mit ihrer Kleidung selbst in den Farben eines Regenbogens, andere geben sich einfach dem Rausch aus Alkohol und Bewegung hin.

Neben der Tanzfläche, die über und unter der Lokalität noch jeweils eine weitere Ebene besitzt, gibt es einen abgedunkelten Sitzbereich. Er ist gerade genug schallisoliert, dass man die Worte des Gegenübers noch versteht. Hier sitzt Frau S. und erhebt unsicher, wenn das Kollektiv diesen Bereich betritt. Sie erzählt von ihrem vermissten Sohn Emir und davon, dass das Kollektiv ihre letzte Hoffnung ist, ihn wiederzusehen. Die Szene besteht folgend nur noch aus dem Gespräch und dann der Planung der Spielergruppe.

Herausforderungen: Für Neulinge im Rollenspiel wird die erste Herausforderung sein, alle relevanten Informationen im Gespräch zu erhalten.

Die zweite Herausforderung ist dann, mit diesen Informationen einen Plan zu erstellen.

Lösungen: Die Suche ihres Sohnes an seinen letzten, bekannten Aufenthaltsort. Die Suche nach seinen Freunden oder Zeugen.

NSC's: Frau S. (Ana Sharon) ist eine Unsichtbare (unterste Sozialschicht), die sich und ihren Sohn Emir mit dem Sammeln von Schrott gerade so ernähren kann. Sie ist schmutzig und in Lumpen gekleidet. Ihre Anspannung ist

spürbar, doch sie ist fest entschlossen, alles zu tun, damit ihr Sohn gefunden wird.

Einleitungstext: Hinter der Schleuse zu dem Museumsstück von Kreuzer ist es so, als würde man in eine Welt aus den Geschichtskristallen eintauchen. Alles wirkt übergroß, als wäre Miniaturisierung zu dieser Zeit noch nicht erfunden gewesen. In den schlichten Gängen liegt ein klobiger, nostalgischer Charme. Die „Mietsieg“ mag ein altes, ausgemustertes Schiff sein, doch sie hat weder ihre funktionale Architektur, noch ihren strukturierten Aufbau eingebüßt. Ganz gleich zu welchem Ort man möchte, alle Korridore sind mit farbigen Linien durchzogen, die Unwissende sicher zu ihrem Ziel führen.

Ein kleines Schild informiert die achtsamen Wandernden, dass die gesuchte Bar in den ehemaligen Wohnquartieren hineingebaut wurde. Ein kurzer Fußmarsch später beginnen die grauen Wände langsam zu vibrieren. Der Impuls von lauter, elektrischer Musik versetzt sie in Aufregung. Desto näher das Ziel kommt, desto klarer werden die kurzen, starken Töne, die das eigene Blut in Wallung bringen. Die Beleuchtung ebbt von steril zu dunkel ab und wird hinter der nächsten Kurve von schrillen, blendenden Farben verdrängt, die durch die Dunkelheit tanzen. Hier, im Epizentrum des Schalls, stehen im leuchtenden Neon der Name des Ortes: „Der neue Anfang“.

Gesprächsfakten: - Sohn Emir (21 Hekaden oder 6 Erdjahre alt) ist vor drei Zyklen (entspricht 3 Erdtagen) vom Schrottsammeln nicht zum Essen zurückgekehrt, es muss etwas passiert sein

- ein Gefallen bei Seele wurde eingelöst, damit das Kollektiv sich der Sache annimmt

Bei Nachfrage: - sie hat ein persönliches Bild von ihm, mit ihrer Unterschrift darauf

- er sammelte und spielte häufig, nahe des Rostmolochs, dem Territorium der Maske

- er erzählte von seinen Piratenfreunden, die sie nicht kennt, weil sie mit solchen Personen nichts zu tun haben will

Einen Plan erstellen: Die Spieler können nun ihrer Kreativität überlassen werden. Falls die Ideen zu abwegig werden, sollten besonders junge Spielleitungen, die dadurch schnell überfordert sein könnten, Störungen, wie Baustellen oder Sperrungen, einbauen, um die hier genannten, einfachen Lösungen attraktiv zu machen.

3. Szene: Informationssuche

Die folgende Szene ist ganz von den Ideen und Handlungen der Spieler abhängig. Deswegen werden nur ausgewählte Strategien behandelt.

Ziel: Bevor Emir gefunden werden kann, muss eine Spur aufgenommen werden. Alles dreht sich um die Suche nach Hinweisen über seinen letzten Aufenthaltsort. Erst wenn dieser gefunden ist, beginnt die nächste Szene.

Szenenaufbau: Die Spieler können nun an den verschiedensten Orten suchen. Vieles kann dabei helfen. Sie können andere Schrottsammelnde befragen, ein Hinweisgeld aufstellen oder auch überall Vermisstenanzeigen aufhängen. Die Spielleitung kann auf diese Ideen eingehen. Wenn sie das tut, sollte die Spur zum Wrack der Fregatte „Ta-No“ führen. Am vielversprechendsten sind jedoch die Gesprächsinformationen in Richtung des Rostmolochs.

Dieser liegt nördlich des Bauchs der Beluga und desto näher sie ihm kommen, desto mehr nehmen die Korridore die Farbe des Rostes an. Dann kommt die Luftschleuse, die wie ein unbewachter Grenzposten, den Wechsel in das Gebiet der Maske markiert. Drohend über ihr ist das Graffiti eines Auges. Auch wenn niemand hier zu sein scheint, finden sich die Augen jetzt regelmäßig an den Wänden, als wären sie die stummen Wachenden, die nur auf einen Fehltritt des Kollektivs warten würden. Alles ist in die unheimliche Dunkelheit einer rot-orangen Notbeleuchtung getaucht. Das Ächzen und Stöhnen des korrodierten Metalls begleitet nun jeden Schritt der Charaktere. Alles scheint mit Panzerplatten notdürftig zusammengehalten werden, auch wenn aus der schwammigen Dunkelheit immer wieder meterrite Technologie sich heraus zu schälen scheint.

Der Gang öffnet sich in einen kreisrunden Knotenpunkt. Eine handschriftliche Notiz weist die Wege: Im Norden liegt ein Sicherheitsgang, der wohl zur Brücke führt, im Westen scheint es zu den Wohnquartieren zu gehen, während es im Osten zu Lagerräumen geht.

Sicherheitskorridor: Der Gang wird von einer schweren Panzerluke versperrt. Auf ihr ist mit roter Farbe ein bedrohliches Auge gemalt. Ohne Autorisierung der Maske kann das Kollektiv hier nicht passieren.

Die Wohnquartiere: Kurz bevor sich der Weg in die einzelnen Quartierbereiche aufgabelt, sitzen vier Bewaffnete auf alten Klappstühlen im Gang und würfeln gegeneinander. Als das Kollektiv näherkommt, richtet sich einer zu seiner vollen, einschüchternden Größe auf. Doch in den gezeichneten Gesichtern liegt keine Feindseligkeit, wohl aber ein prüfender Blick. Es wird sehr schnell klar, dass das Kollektiv nicht tiefer in die Quartiere kann, ohne dessen Wachen davon zu überzeugen.

Herausforderungen: Die Quartierwachen kennen Emir. Doch sie werden die Information im Laden nicht kostenlos geben. Sie lassen sie nicht in die Quartiere.

Lösungen: Die Wachen lieben es, zu wetten. Ganz gleich ob beim Würfeln, Armdrücken oder bei jedem andern Wettkampf. Sie können auch einfach unterhalten werden, mit einem Rätsel, einer Geschichte oder gar dem Rülpsen des eigenen Namens.

Alternativ kann die Information auch für 50 AWE erworben werden. Wenn die emotionale Seite, die Trauer der Mutter und die Unschuld des Kindes miteinbezogen werden, lassen sie sich auf 10 AWE runterhandeln.

Hat das Kollektiv Erfolg, zeigen sie ihnen den Schleichgang zur „Ta-No“, wo Emir immer Schrott gesammelt und gespielt hat.

NSC's: Die Veteranen der Maske können mit den gut ausgebildeten Sternensoldaten der Kosme verglichen werden. Sie reagieren auf Glänzende oder Zugehörige der Wolkenunternehmen sehr aggressiv. Unsichtbare, Piraten sowie Zugehörige von Seele oder der UHA hingegen begegnen sie freundlich.

Sie besitzen eine grobe, gradlinige Art des Denkens und des Handelns. Ihre Witze sind versaut und ihre Gesprächsthemen kreisen um ihre besten Überfälle oder Klanpolitik.

Wenn gegen sie gewürfelt wird, nutzen sie alle Attribute als wären sie auf 13 und ihre Fertigkeiten mindestens auf 5.

Die Lagerräume: Was auch immer diese Räumlichkeiten vorher waren, nun dienen sie als kleiner, interner Markt der Maske. Es geht hier deutlich ruhiger zu, als im Bauch der Beluga. Die Lager werden jedoch nicht vollständig als Inventar der Maske genutzt. Neben dem verschlossenen und gesicherten Material

hat sich hier eine Schrotthandelnde niedergelassen. Es ist ein alter Mann mit gepflegtem Bart, der akribisch seinen Schrott sortiert und mustert. Auf einer verschmierten, handschriftlichen Notiz steht: „Schrotti, 1 Schrottstück = 1 AWE“.

Herausforderungen: Schrotti ist der Kaufende von Emir. Er macht sich auch Sorgen um den Jungen, glaubt aber, dass er die falschen Leute verärgert hat und begegnet dem Kollektiv misstrauisch.

Lösungen: Wenn das Kollektiv Schrotti einen eindeutigen Beweis vorlegt, wie das Bild von Emir mit der Unterschrift seiner Mutter, oder ihn anderweitig von ihren guten Absichten überzeugt, dann erzählt er von Boh. Die beiden sind immer zusammen losgezogen. Boh kommt frühestens in 6 Wannen wieder. Er sammelt aber immer auf der Fregatte „Ta-No“.

NSC's: Im Raum stehen einige Bastelnde und Wachen der Maske. Sie beachten das Kollektiv nicht weiter, wenn es sich unverdächtig verhält.

Schrotti ist ein alter Hostati, aber er ist nicht senil. Er versucht stets einen gepflegten Eindruck zu machen, seine Sachen und sein Körper regelmäßig zu waschen sowie Professionalität zu zeigen. Er arbeitet langsam und sorgfältig. Er sieht sich für die jungen Schrottsammelnden verantwortlich und prüft zweimal jedes Wort, bevor er sie durch eine Aussage in Gefahr bringen könnte.

Zusatzinformationen: Das Auge steht für die Überwachung der Maske mit den Sensoren des Rostmolochs. Es soll anzeigen, dass es die Absichten fremder Personen durchschauen und Gefahren erkennen kann. Es ist ein Panoptikum. Es sieht, ohne gesehen zu werden und niemand weiß, wann das Auge gerade auf ihm ruht. Es ist tiefgreifender ein Sinnbild für den Laden. Denn nichts darf in Dunkelheit liegen. Nur das sehende Auge kann Sicherheit garantieren.

Die rostfarbenen Metalle sind ein Herkunftsmerkmal aus dem System Mär. Ihre Qualität ist nicht eingeschränkt. Es gibt allerdings einen Mythos über den Rost, dass dieser sich von einem infizierten Schiff ausbreitet und vorher sichere Korridore in korrodierte Todesfallen verwandelt.

4. Szene: „Ta-No“

Hierbei handelt es sich um eine einleitende Szene. Die Spieler befinden sich im Unbekannten und eine neue Gefahr baut sich vor ihnen auf. Dafür müssen sie sich jetzt rüsten.

Ziel: Das Kollektiv ist am richtigen Ort, hier muss es eine eindeutige Spur zu Emir finden und in die dunklen Korridore hinabsteigen.

Szenenaufbau: Warnungen vor der Dunkelheit sind auf der Schleuse zur „Ta-No“ gemalt. Das Bild eines durchgestrichenen Auges prangt, wie ein Siegel, auf dem Boden des Überganges.

Dann betritt das Kollektiv die Überreste der alten Fregatte. Ein schwacher Zug abgestandener Luft zieht durch die verwaisten, kalten Korridore. Er ist das Todesröcheln der Lebenserhaltung. Alles im Schiff liegt in einem Dämmerlicht. Manche Lampenreihen sind bereits ausgefallen und bilden, wie Glühwürmchen, einen Pfad durch die Finsternis der „Ta-No“.

Herausforderungen: Das Kollektiv benötigt eine Spur zu Emir. Es muss entweder Boh oder den besten Ort zum Schrottsammeln finden.

Lösungen: Wenn das Schemata der Fregatte gesichtet wurde oder durch einen Wurf auf Geheimes Wissen oder Produktion bekannt ist, kann der Weg zum Frachtraum, den lukrativsten Sammelort, leicht gefunden werden.

Wenn eine ganze Lampenreihe ausgefallen ist, leuchten dennoch einige weiter. Diese sind improvisiert und gehören nicht zum Schiff. Ihr Pfad führt in den Frachtraum.

Wenn das Kollektiv auf Boh gewartet hat, kann er sie auch zum Frachtraum führen. Ansonsten trifft es ihn dort.

Der Frachtraum: Anders als in den Korridoren ist dieser Bereich des Schiffes gut erhellt. Ein Großteil der Ladung und der verwertbaren Teile wurde bereits geplündert. Doch in der mittlerweile geräumigen Lagerhalle liegen noch einige Kisten, Verladekräne und Konsolen, für die sich eine Kaufende finden lassen kann.

Wenn Boh das Kollektiv nicht begleitet, dann wurde er durch das Erscheinen der Gruppe aufgeschreckt und versteckt sich hinter einer Kiste, während er dabei ganz fest seine Augen geschlossen hält.

Herausforderungen: Wenn Boh nicht mitgekommen ist, muss seine Angst genommen werden. Er denkt, dass die Charaktere dieselben Monster sind, die seinen Freund Emir mitgenommen haben.

Lösungen: Boh ist sogar noch jünger als Emir. Er kann Wahrheit von Lüge noch nicht gut unterscheiden. Aber er liebt es, „Verstecke dich!“ zu spielen. Auch Naschwerk schätzt er. Wenn er von der Gutmütigkeit der Charaktere überzeugt ist, zeigt er ihnen den Schacht in die dunklen Gänge, in den Emir gezogen wurde.

NSC's: Der kleine Boh ist, irdisch, 4 Jahre alt. Auch wenn er nur sich und seine Freunde im Leben hat, ist er ein fröhlicher Junge, für den Schrott Spielzeug und seine tägliche Mahlzeit bedeutet. Er trägt zerrissene Lumpen und läuft barfuß über den kalten Boden. Er wirkt blass und kränklich, steckt aber ansonsten voller Energie und Fantasie.

Ihm fehlt sein bester Freund Emir, doch er traut sich nicht in die Dunkelheit. Dort leben Monster. Er hat sie selbst gesehen, als sie Emir nach unten holten. Bei näheren Nachfragen streckt Boh die Arme auseinander und sagt: „Sie waren sooo groß!“. Dann formt er eine Grimasse und nimmt seine Arme wie Krallen vor dem Körper: „Und sie sahen so aus!“. Viel mehr wird er über die Monster nicht sagen können, dazu hatte er zu viel Angst, um genauer hinzusehen.

Zusatzinformationen: Die dunklen Korridore bilden eine deformierte, gefährliche Wildnis in der Dunkelheit zwischen den belebten Rümpfen. Nur Wenige wagen sich in sie. Es gibt Berichte über ausgesetzte Tiere, die dort degeneriert sind und Jagd auf Menschenfleisch machen. In anderen Teilen fehlen Schwerkraft, die Lebenserhaltungssysteme oder eine Trennwand zum Weltraum. Auf der anderen Seite sind sie auch das ideale Versteck für verfolgte oder schmuggelnde Personen. Wer sich aber im Laden verstecken muss, gilt meistens selbst für Kriminelle als Abschaum. Es existieren Gruselgeschichten über Psychopathen, die dort mit immer neuen Opfern in ihrer Perversion schwelgen. Deshalb gilt das Auge und Licht im Allgemeinen auch als Sicherheit im Laden. So oder so, in den dunklen Korridoren ist jeder der Gefahr des Unbekannten ausgesetzt.

5. Szene: Dunkle Korridore

Es handelt sich hier um eine Zwischenszene, die Spannung aufbauen und die finale Konfrontation vorbereiten soll. Sie kann bei Zeitmangel allerdings auch übersprungen werden.

Ziel: Das Kollektiv soll sich mit den Gefahren des Unbekannten und einer lebensfeindlichen Umgebung konfrontiert sehen und darin das Lager der Entführenden finden.

Szenenaufbau: Beim Abstieg in das dunkle Innere der Fregatte werden die Wände immer kälter und die Luft immer dünner. Obgleich es nur geringste Anstrengungen sind, beschleunigt sich die Atmung. Die Lungen versuchen hastig den wenigen Sauerstoff noch zu binden, während alles in tiefe Schwärze versinkt. Das Kollektiv mag sich noch in gewöhnlichen Schiffskorridoren befinden, doch über ihnen liegt eine bedrückende Stille und die Anspannung vor dem Unbekannten. Die Spielleitung kann einige Schreckszenen einbauen, wie das zufällige umfallen von Schrott, während sie mit der Hand auf dem Spieltisch haut, um die Stille auch akustisch zu unterbrechen. Sie kann auch sehr langsam die Beugung um eine Ecke, fernes Klimpern oder Rauschen beschreiben.

Herausforderungen: Das Kollektiv muss eine Spur in der Dunkelheit finden, ohne auf sich aufmerksam zu machen.

Lösungen: Auf den Boden befinden sich wenige Zyklen alte Blutsflecken und immer mal wieder ein Zigarettenstummel. Diese führen direkt zum Lager der Entführenden.

Spurensuche: Um die Spannung zu intensivieren, kann vor den Augen der Spieler eine Karte gezeichnet werden, die immer nur bis zur nächsten Biegung oder Kreuzung geht. Die Spieler entscheiden selbst, welchen Weg sie nehmen. Das kann in Sackgassen enden. Um die Spannung dabei nicht zu stören, kann in einem solchen Fall ein bedrohliches Geräusch, wie umfallender Schrott oder das schnelle Tapsen von Rattenfüßen erklingen. Dieser Vorgang setzt sich solange fort, bis die Spieler auf den Boden achten und dann der Spur folgen. Um die Suche zu vereinfachen kann auch eine Fährtenlesen-Probe (IN, WA) -5, durch die Dunkelheit erschwert, durchgeführt werden. Nutzen sie Licht, ist die Probe ohne Malus, aber sie könnten entdeckt werden.

6. Szene: Endsituation

Je nach Spielweise der Gruppe ist das Ende anders lösbar. Es handelt sich aber immer um eine letzte, knifflige Herausforderung, die auch im Scheitern des Auftrages enden kann.

Ziel: Das Kollektiv muss Emir befreien. Ob es dabei die Feinde besiegt, mit ihnen verhandelt oder sie von den Charakteren gar keine Notiz nehmen, liegt an den Spielern.

Szenenaufbau: Um eine Ecke schimmert ein schwaches, rötliches Leuchten einer Notlampe. Es führt zu einem nahen Lagerraum, in dem Bewegungsgeräusche und menschengroße Silhouetten von weiteren Personen künden. Der Lagerraum besitzt keine Eingangstür mehr. Dafür ist in dem wenigen Licht die Öffnung zweier Lüftungsschächte in den Seiten des Lagers sichtbar. Sie sind mit benachbarten Räumen verbunden. Das Lager selbst besteht aus Schrotthaufen, Schlafsäcken, Konservendosen und einer elektrischen Heizung sowie einigen Sauerstoffflaschen. Emir liegt mit Kabelbindern gefesselt im hinteren Teil des Lagers zwischen Schrotthaufen.

Im Lager befinden sich so viele Feinde, wie Spieler, wobei einer von ihnen die Anführende ist. Sie erwarten keinen Angriff. Ihre Sinne haben sich jedoch an die Dunkelheit gewöhnt. Besonders Licht und Geräusche nehmen sie nur allzu deutlich wahr.

Herausforderungen: Emir muss befreit werden. Sobald die Feinde das Kollektiv bemerken, wird er als Geisel genommen. Zieht sich das Kollektiv dann nicht zurück, stirbt er und der Auftrag scheitert. Die Feinde dürfen entweder nicht zu ihm gelangen oder er muss vorher befreit werden.

Lösungen: Wenn das Kollektiv den Feinden eine gewisse Zeit zuhört, hören sie, wie sie über ihren Kontakt sprechen. Sie wollen den Jungen an einen Sklavenhandelnden verkaufen. Sie wissen aber nicht, wie dieser aussieht. Sie wissen nur, dass sie ihn hier treffen werden. Wenn das Kollektiv sich als Unterhandelnde vorstellt, verlangen die Feinde 300 AWE für den Jungen. Das Kollektiv kann sie, wegen den Verletzungen, bis auf 150 AWE runterhandeln.

Eine andere Lösung ist es, leise über einen der Lüftungsschächte Emir zu befreien oder von dort aus einen Überraschungsangriff zu beginnen. Wichtig wäre dann der Gebrauch einer

Karte, um die Wege, Hindernisse und mögliche Proben deutlich zu machen.

Es ist auch möglich Emir zu befreien, ohne Verdacht zu schöpfen. Allerdings fällt die Abwesenheit nach 1W20 Vasen auf. Wenn das Kollektiv erst Hilfe holt, finden sie das Lager verlassen vor und ihr Auftrag scheitert.

NSC's: Emir ist handlungsunfähig, bis der Kabelbinder um seine Gelenke durchtrennt wurde. Ein altes Handtuch verstopft seinen Mund und er sieht entkräftet aus. Er reagiert verängstigt auf das Kollektiv, aber er folgt ihnen, wenn er ihre Hilfsbereitschaft merkt. Er besitzt alle Werte: 6 und alle Fertigkeiten: 1. Die Feinde sind selbst in der Piratengesellschaft Abschaum. Sie sind aggressiv, würden für mehr Profit einander hintergehen und arbeiten nur aus reiner Gier zusammen. Sie würden den Jungen ohne zu zögern töten, wenn sie dadurch einen Vorteil erhalten würden. Alle ihre Werte sind 11 und alle Fertigkeiten sind auf 3.

Kampf: Für einen Kampf können die Regeln auf Seite 237 und für einen Beutewurf nach dem Kampf die Regeln auf Seite 455 genutzt werden.

Epilog: Nachdem Emir befreit wurde, wankt er mit dem Kollektiv, durch Unterernährung und Erschöpfung geschwächt, zurück. Doch sein Blick flammt erneut auf, als er seine Mutter sieht. Auf einmal scheint ihm neue Energie zu durchströmen und seinen Körper zu beleben. Er ruft hektisch seine Mutter und läuft ihr mit aus gebreiteten Armen entgegen. Diese steht erschrocken auf, doch ihr Schreck weicht sofort der reinen Freude, ihr Kind erneut umarmen zu dürfen. Sie drücken sich lange. Dann löst sich Frau S. langsam, während sie Emir immer noch über den Kopf streichelt, und bedankt sich vielmals beim Kollektiv. Ihre Augen sind feucht und sie will nun nichts sehnlicher, als ihrem Sohn etwas zu Essen und ein wenig Erholung gönnen. Kurz darauf aktualisiert sich der Diskus des Kollektivs. Ihr Auftrag war erfolgreich und ihr Geld wird überwiesen.

Belohnung: Das Kollektiv erhält 500 AWE und +2 Bekanntheit. Jeder Charakter erhält zusätzlich 3 Erfahrungspunkte. Dazu kann die Spielleitung, wie auf Seite 270 angegeben, noch weitere EP vergeben.

Feindverzeichnis

Hier findet sich eine Auflistung über häufige Feinde, die anstatt der Alle Werte: X-Regel genutzt werden kann. Sie macht Feinde deutlich handlungsstärker und differenzierter. Die Werte und Ausrüstung sollen eine Orientierung geben und können von der Spielleitung nach Bedarf angepasst werden.

Seitenübersicht

Kosme	Seite 879
Der schlafende Schwan	Seite 885
Die Silberfalken	Seite 890
Die zerbrochene Maske	Seite 892
Fassusthulla-Syndikat	Seite 895
Die letzten Zeugen	Seite 901

Bedrohungsstufe (BS)

Gibt den Schwierigkeitsgrad bei einer Konfrontation mit dem Feind an:

BS 1: für Neuzugänge und junge Kollektive bei ihren ersten Aufträgen geeignet.

BS 2: Geeignet für Spieler, die die Regeln grundlegend verstanden und bereits erste Investitionen in ihre Charakteroptimierung getätigt haben.

BS 3: Feinde für ein erfahrenes Kollektiv, das sich bereits spezialisiert hat.

BS 4: Die Spieler nutzen alle Regeln geschickt, um sich einen Vorteil verschaffen zu können. Ihre Ausrüstung ist optimal an ihren Charakter angepasst.

BS 5: Für Spieler geeignet, die sich nach tödlichen Herausforderungen sehnen und Frust tolerieren können.

BS 6: Namenhafte Einzelfiguren, deren Niederlage die Welt verändert, aber die über immense wirtschaftliche, politische und militärische Kapazitäten verfügen, um das zu verhindern.

BS 7: Bedrohungen jenseits des Wiss- und Besiegbaren.

Mögliche Spezialisten

Die Spielleitung kann frei entscheiden, wie viele reguläre Feinde sie in einer Feindgruppe mit Spezialisten austauscht. Sie nutzen grundsätzlich alle Parameter der regulären Feinde, alle anderen, angepassten Werten, Fertigkeiten und Ausrüstung stehen bei ihnen.

Kosme

Miliz von Ga-Ki-Ri (BS 1)

Milizen sind eine Bürgerwehr, die von der Kosme vor allem für polizeiliche Hilfsaufgaben in Ga-Ki-Ri rekrutiert werden. Es sind oft gutherzige Zivilisten, die untereinander vernetzt sind und ihre Nachbarschaft sicherer machen wollen.

BE	11	Ang	10 (8)
BI	11	Abw	9 (8)
CH	09	Prä	11 (8)
GE	11	Ausw	8
IZ	10	Ini	7
IN	09	Ges	6
KO	11	Wi	11
KR	10	Ausd	6
KE	09	Mor	09
WA	11		
WI	09	Sch	20

Rüstung

Schutzrüstungssammlung: Pz: 1, L: 5, B: 0, P: 0, Bereich: Alle

Schildtragegestell: Sch: 3, L: 1, B: 0, P: 0, Bereich: Rumpf

Waffen

Schockpistole: 1W3+1D, SF: 1, L: 1, OR: 4, K: 1, Betäubung 4, Hell, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Störangriff 1

Schlafgisch: 0 D, SF: 1, L: 1, R: 1, Mun: 3, Anti-Organisch 12 D, Ziel schläft bei einer Deeskalation ein

Schockstab: 1W3+1D, L: 1, R: N, Betäubung 4, Hell, Klein, Stil: Kraft, Störangriff 1

Ausrüstung

Alarmsystem, Energiefessel, Erste-Hilfe-Tasche, Leuchtausrüstung, Taschenfunk, Taschengurt (Seite 492)

Fertigkeiten

Militär: Waffenfähigkeiten 3, Militärwesen 2, Taktik 2

Zivil: Ermittlung 2, Fahren/Fliegen 3, Medienutzung 3, Planetologie 4

Verbrechen: Sicherheit 2

Gesellschaft: Jura 3, Menschenkenntnis 2

Wissenschaft: -

Religion: -

Natur: Athletik 2, Erste-Hilfe 2, Klettern 2, Schleichen 2, Schwimmen 2, Sport 2

Technik: Computerkenntnis 2, Drohnentechnik 2

Staatliche Ordnungskräfte (BS 2)

Die Kosme bildet, bei Anfrage, auch auf anderen, himmelstreuen Welten Polizeikräfte aus. Diese erhalten jedoch nur Restbestände an Ausrüstung. Der Staat muss sich nach der Ausbildung selbst um seine Sicherheitskräfte kümmern.

BE	12	Ang	11 (9)
BI	12	Abw	11 (9)
CH	11	Prä	13 (9)
GE	11	Ausw	8 (9)
IZ	11	Ini	9 (8)
IN	11	Ges	5 (6)
KO	12	Wi	12
KR	12	Ausd	6
KE	10	Mor	10
WA	12		
WI	10	Sch	20

Rüstung

Panzerschutzsammlung: Pz: 2, L: 5, B: 1, P: 0, Bereich: Alle, Resistenz: Kälte

Armhalterung: L: 0, B: 0, P: 2, Pz 0, Waffenhalterung: Klein

Festschild: L: 2, SP: 7, A: 3, Abwehr Energie & Projektil

Waffen

Klebegewehr: 2D, SF: 1, L: 3, OR: 6, K: 3, Exotisch, Immobilisierend. Das Opfer kann sich mit einer Befreien-Probe (KR, KR, WI) -2 wieder befreien

Schwere Pistole: 1W3+3P, SF: 1, L: 2, OR: 5, K: 1, Klein, Laut, Stabil

Schlafgisch: 0 D, SF: 1, L: 1, R: 1, Mun: 3, Anti-Organisch 12 D, Ziel schläft bei einer Deeskalation ein

Schockstab: 1W3+1D, L: 1, R: N, Betäubung 4, Hell, Klein, Stil: Kraft, Störangriff 1

Ausrüstung

Alarmsystem, Energiefessel, Erste-Hilfe-Tasche, Leuchtausrüstung, Taschenfunk, Taschengurt (Seite 492), Kissengeschosse (Munition): Projektil. Der Schaden wird auf 1 P reduziert. Jeder so reduzierte Projektilschaden wandelt sich 1:1 in Betäubung X und aller 2 Projektilschaden in Zurückwerfen X um.

Fertigkeiten

Militär: Waffenfähigkeiten 4, Strategie 3, Taktik 3

Zivil: Ermittlung 6, Fahren/Fliegen 5, Planetologie 5

Verbrechen: Geheimes Wissen 3, Heimlichkeit 3, Sicherheit 4

Gesellschaft: Jura 5, Menschenkenntnis 4

Wissenschaft: Pharmazie 2, Psychologie 3

Religion: -

Natur: Athletik 4, Befreiung 3, Erste-Hilfe 3, Klettern 3, Schleichen 3, Schwimmen 3, Sport 3

Technik: Computerkenntnis 3, Drohrentechnik 2

Manöver und Kampfvorteile

Gedrillte Bewegung, Vorhalten (Seite 304)

Rekruten (BS 3)

Nach der bestandenen Feuerprobe gelten Rekruten zwar als Sternensoldaten, sind aber noch unerfahren und werden vorsichtig eingesetzt. Sie übernehmen häufig Aufträge in sicheren Systemen, um sich ihre Sporen zu verdienen.

BE	12	Ang	12 (9)
BI	10	Abw	11 (9)
CH	10	Prä	13 (8)
GE	12	Ausw	8 (9)
IZ	10	Ini	10 (9)
IN	11	Ges	5 (6)
KO	13	Wi	13
KR	12	Ausd	7
KE	08	Mor	11
WA	11		
WI	11	Sch	19

Rüstung

Modifizierte Militär-Rüstungssammlung:

Pz: 2, Sch: 2, L: 5, B: 1, P: 2, Bereich: Alle, Resistenz: Chemie, Kälte

Funkausrüstung, Härtungsgel (Seite 441)

Waffen

Exalior-Gewehr: 3E+3D, SF: 1, L: 3, OR: 17, K: 1, Gewehr, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Zuverlässig

Taktische Pistole - Eskorte: 1W3+1P, SF: 2, L: 1, OR: 4, K: 2, Klein, Laut, Zuverlässig

Kampfmesser: 1W3+1P, L: 0, R: N, Reißend 2, Stabil, Stil: Finesse

Ausrüstung

Erste-Hilfe-Tasche, Feldkasten, Leuchtausrüstung, Granatengurt, Granaten: Betäubungs-, Rauch-, Splitter-, Sprenggranaten (Seite 491, 492)

Fertigkeiten

Militär: Waffenfähigkeiten 5, Kampfpilot 3, Militärwesen 5, Taktik 4, Waffenkenntnis 4

Zivil: Ermittlung 4

Verbrechen: Sicherheit 4

Gesellschaft: Jura 5, Menschenkenntnis 3

Wissenschaft: Mathematik 2, Medizin 2

Natur: Athletik 5, Erste-Hilfe 4, Klettern 4, Orientierung 3, Schleichen 3, Schwimmen 4, Überleben 3

Technik: Feldreparatur 3

Manöver und Kampfvorteile

Gedrillte Bewegung, Vorhalten (Seite 304)

Mögliche Spezialisten

Namenlose: Swörbjoern, die sich einen Namen verdienen wollen. Sie bevorzugen den Nahkampf und können leicht provoziert werden.

Änderungen: BI: 8, KO: 15, KR: 14, WI: 13

Ang: 14, Abw: 12, Prä: 11, Ausw: 9, Wi: 15, Mor: 13

Traditionelle Axt: 1W3+3P, L: 1, R: N, Einfach, Reißend 2, Stabil, Stil: Kraft, Schildbruch

Kampfschild 109: Pz: 1, Sch: 1, L: 2, Paradeschild

Sternensoldaten (BS 4)

Die kampferprobten Sternensoldaten zählen zu den schlagkräftigsten Streitkräften der drei Kreise. Sie sind das Rückgrat der Sicherheit und Ordnung in den Systemen. Vom Polizei- bis zum Kampfeinsatz sind sie für jeden Auftrag optimal ausgebildet und ausgerüstet.

BE	13	Ang	14 (10)
BI	11	Abw	13 (10)
CH	11	Prä	16 (9)
GE	13	Ausw	10
IZ	11	Ini	11 (9)
IN	12	Ges	7
KO	14	Wi	14
KR	13	Ausd	7
KE	09	Mor	13
WA	12		
WI	13	Sch	18

Rüstung

Modifizierte Kosme-Rüstungssammlung:

Pz: 3, Sch: 3, Ds: 2, L: 5, B: 0, P: 3, Bereich: Alle, Analyse: Taktisch, Immunität: All, Chemie, Resistenz: Hitze, Kälte, Strahlung
Funkausstattung, Härtungsgel, Leichtlegierungen (Seite 489)

Waffen

Aurelia-Gewehr: 5E+5D, SF: 2, L: 3, OR: 11, K: 2, Gewehr, Hell, Himmlisch, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung, Zuverlässig

Aurelia-Pistole: 2E+2D, SF: 2, L: 1, OR: 8, K: 2, Hell, Himmlisch, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung Zuverlässig

Photonenmesser: 1W3P+2E, R: N, L: 1, Panzerbrechend 1, Stabil, Stil: Finesse, Zermürbung 1

Ausrüstung

Erste-Hilfe-Tasche, Energiefessel, Feldkasten, Leuchtausrüstung, Granatengurt, Granaten: Betäubungs-, Rauch-, Splitter-, Sprenggranaten; Klettergeschirr, Sprengpaket (Seite 491, 492)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 6, Fernkampfaffen 7, Nahkampfaffen 5, Kampfpilot 2, Militärwesen 7, Strategie 3, Taktik 5, Waffenkenntnis 6

Zivil: Ermittlung 7

Verbrechen: Geheimes Wissen 4, Heimlichkeit 3, Sicherheit 6

Gesellschaft: Etikette 3, Jura 7, Menschenkenntnis 6

Wissenschaft: Geschichte 3, Mathematik 3, Medizin 4, Religionswissenschaft 3, Sternennavigation 5

Natur: Athletik 7, Erste-Hilfe 5, Klettern 5, Fährtenlesen 4, Orientierung 5, Schleichen 4, Schwimmen 5, Sport 5, Terrainerfahrung 4, Überleben 5

Technik: Computerkenntnis 4, Drohnentechnik 4, Feldreparatur 6, Wartung 3

Manöver und Kampfvorteile

Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss (Seite 281)

Deckung nutzen, Gedrillte Bewegung, Schnellladen, Schnellziehen, Vorhalten (Seite 304)

Mögliche Spezialisten

E-Ops: Abtastung, Drohnenangriffe und Systemstörungen gehören zu den Hauptaufgaben der Technikexperten.

Änderungen: BI: 14, IZ: 14, KE: 12, KO: 10, KR: 11

Ang: 10, Abw: 10, Prä: 12, Wi: 10

Besitzt nur: **Aurelia-Pistole:** 2E+2D, SF: 2, L: 1, OR: 8, K: 2, Hell, Himmlisch, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung Zuverlässig

Hochleistungsfunk

Computerkenntnis: 7, Drohnentechnik: 8, Mechatronik 5, Sicherheit 7, Zugriff: 7

Kann eine der folgenden Drohnen einsetzen: *Aufklärungsdrohne, Deckungsdrohne, Kampfdrohne (leicht), Stördrohne* (Seite 495)

Anarchiekick, der Fremde, EM-Schutz, EMP-Granate, Handsensor, Peilsender, Verbindungsortung, ZM-Stellung (Seite 471, 492)

Karl: Verdiente Krieger der Swörthjorn, die sich einen Platz und Namen in der Kosme verdient haben. Sie schützen ihre Kameraden mit ihrem Körper und zwingen Feinde taktisch in den Nahkampf.

Änderungen: BI: 9, KO: 16, KR: 15, WI: 15

Ang: 14, Abw: 14, Prä: 13, Ausw: 11 (10), Ini 12 (9), Wi: 16, Mor: 15

Photonen-Axt: 1W3+3P+3E, L: 1, R: N, Panzerbrechend 2, Stabil, Stil: Kraft, Schildbruch, Zermürbung 1

Schwerer Kampfschild 110: Pz: 2, Sch: 2, L: 3, Paradeschild

Schweißhandschuh (Seite 492)

Faustkampf 9, Terrainerfahrung: 7, Terror 6

Manöver und Kampfvorteile: Alles oder Nichts, Durchbruch, Entschlossener Ansturm, Finte, Präzisionsschlag (Seite 271)

Kampfinstinkte, Kanalisierter Zorn (Seite 304)

Sanität: Jeder Gruppe hat eine Einsatzerstversorgende. Ihr Auftrag ist das Retten von Menschenleben auf allen Seiten. Sie gilt als Zivilist.

Änderungen: BI: 13, IZ: 12

Besitzt nur: **Aurelia-Pistole:** 2E+2D, SF: 2, L: 1, OR: 8, L: 2, Hell, Himmlisch, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Sammlung Zuverlässig

Festschild: L: 2, SP: 7, A: 3, Abwehr: Energie & Projektile.

Biologie 5, Erste-Hilfe 8, Medizin 7, Pharmazie 6

Arztkoffer, Sanitätsdrohne: WI: 8, Pz: 1, Sch: 1, Ges: 8, Ini: 5, Ausw: 4, fliegende Verwundetentrage, kann Personen bis zu L: 20 sicher zur Sanität transportieren

Spezialwaffen: Pro Gruppe dürfen bis zu 2 Waffen hiermit ersetzt werden: *Emittermörser, Licht-Scharfschützengewehr, schwerer Disruptor, Streulichtgewehr Prisma, Vulkanwerfer* (Seite 476, 479)

Unteroffizier: Eine Gruppe wird stets von einem Feldweibel aufwärts befehligt, der seine Kameraden motiviert und diszipliniert.

Änderungen: BI: 12, CH: 13, IN: 13, IZ 12, KE 11

Strategie 5, Taktik 7

Der Unteroffizier darf jede Runde einen seiner Soldaten einen Befehl erteilen (Seite 565).

Tierbegleiter

Diensthund – Sie entstammen aus den besten Züchtungen und durchlaufen eine intensive Ausbildung. Diensthunde begleiten Ordnungs- und Polizeikräfte der Kosme. Sie sind bei der Durchsuchung von Schiffen und bei der Suche nach Personen unerlässlich.

BE	15	Ang	11 (6)
BI	0	Abw	7 (7)
CH	10	Prä	9 (9)
GE	6	Ausw	13 (10)
IZ	2	Ini	8
IN	9	Ges	8
KO	8	Wi	8
KR	8	Ausd	4
KE	1	Mor	10
WA	14		
WI	10	Sch	-

Fertigkeiten

Gelerntes 5, Natürliches 5

Gegen illegale Substanzen und Sprengstoff haben Diensthunde WA: 18

Gelingt ein Angriff eines Diensthundes gegen ein humanoides Ziel, muss dieses eine Faustkampf- oder Kampfsport-Abwehr durchführen. Scheitert sie, wird es festgehalten (verliert Aktion und freie Aktion, muss seine Reaktion aufwenden, um sich zu befreien) *Haftsignal, Tierkamera, Tierrüstung* (Seite 494)

Waffen

Maul: 1W3+1P, R: N, Einfach, Reißend 2

Fahrzeuge

Nur im Kriegsgebiet:

Kataphrakt-Schützenpanzer: Pz: 9, Sch: 4, Wi: 65, 12 Felder groß (Rechteck)

Schweres Albertos-Geschütz: 2W6+4P, SF: 7, M: 2, OR: 1 (10 im Bodenkampf), K: 5, E: 1, Dauerfeuer 2, Deckungsbrechend 2, Flak 2, Laut, Unterdrückung, Zermürbung 1, Zuverlässig

1x Silberstreifen-Raketen: 3W6+35D, SF: 2, Ges: 12 (120 im Bodenkampf), MF: 4, Mun: 4, Erfassens: 12, Himmlisch.

Nebelwerfer, Einfache Gegenmaßnahmen (Seite 512)

Richtschwert-Angriffsschiff: Pz: 11, PP: 65, Sch: 5, SP: 50, Wi: 180, 32 Felder (davon 24 ein langes Rechteck und 8 bilden am unteren Ende ein quer darauf liegendes Rechteck)

2x Aureliageschütz: 15E + 15D, SF: 2, M: 2, OR: 6 (120 im Bodenkampf), K: 2, E: 4, Flak 2, Hell, Himmlisch, Lautlos, Präzise, Schweres Ziel: Bodenfahrzeuge, Verfehlt: Infanterie:

5x Silberstreifen-Raketen: 3W6+35D, SF: 2, Ges: 12 (120 im Bodenkampf), MF: 4, Mun: 4, Erfassens: 12, Himmlisch.

Verbesserte Gegenmaßnahmen (Seite 513)

Einsatzspezialkräfte (BS 5)

Für die gefährlichsten Aufträge werden die ESK aktiviert. Gewöhnlich operieren sie in Vierergruppen aus Brecher, Feldchirurg, Technikexperte und Waffenmeister. Sie bestehen aus den besten Soldaten der Kosme und werden stets durch Agenten, Drohnen und verbündete Kräfte der Kosme unterstützt. Die Identitäten der Frauen und Männer bleibt geheim. Sie operieren entweder als kritischer Teil einer größeren Militäroperation oder getarnt hinter feindlichen Linien.

BE	14	Ang	15 (11)
BI	13	Abw	15 (11)
CH	13	Prä	21 (11)
GE	14	Ausw	10 (11)
IZ	13	Ini	10 (11)
IN	14	Ges	6 (7)
KO	15	Wi	15
KR	15	Ausd	8
KE	11	Mor	15
WA	14		
WI	15	Sch	17

Rüstung

Modifizierte Kosme-Rüstungssammlung:

Pz: 4, Sch: 4, Ds: 2, L: 8, B: 1, P: 3 Bereich: Alle, Analyse: Taktisch, Immunität: All, Chemie, Resistenz: Hitze, Kälte, Strahlung

Energiefokus, Granatengurt, Härtungsgel, Lebensruf, Leichtlegierungen, Magnetflächen, Panzerplattenintegration, Personenflugsystem, Seilpistolen (Seite 489)

Waffen

Modifiziertes Sonnenfeuer-Gewehr: 6E+7D, SF: 2, L: 3, OR: 15, K: 2, Gewehr, Himmlisch, Lautlos, Rückstoßfrei, Tödlich 1: Organisch (nur Deeskalationsschaden), Zuverlässig

Energiedämpfer, Leichtbaukomponenten, Lux-Verwebung, Metrites Kühlsystem, Sicherheitsgriff, Vollspektralvisier (Seite 487)

Modifiziertes Konkavgewehr: 6E, SF: 1, L: 2, OR: 20, K: 1, Bündelschuss, Exotisch, Hell, Himmlisch, Lautlos, Rückstoßfrei, Stabil, Zuverlässig

Fokusprisma, Leichtbaukomponenten, Meisterrahmen, Sicherheitsgriff, Vollspektralvisier (Seite 487)

Modifizierte Handkanone: 1W6+6P, SF: 1, L: 1, OR: 5, K: 1, Klein, Panzerbrechend 1, Präzise, Stabil, Zurückwerfen 2, Zuverlässig

Beschleunigungssystem, Intelligentes Visier, Leichtbaukomponenten, Magnethalterung, Meisterrahmen, Munitionsveredelung, Multikern, Schalldämpfer (Seite 487)

Photonenmesser: 1W3P+2E, OR: N, Panzerbrechend 1, Stabil, Stil: Finesse, Zermürbung 1

Ausrüstung

Erste-Hilfe-Tasche, EM-Patronen, Feldkasten, Granaten: Betäubungs-, Rauch-, Splitter-, Sprenggranaten, Leuchtausrüstung, Panzerbrecher, Peilsendermunition, Sprengpaket (Seite 491, 492)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 7, Fernkampfaffen 10, Geschützaffen 6, Nahkampfaffen 8, Kampfpilot 9, Militärwesen 11, Strategie 6, Taktik 10, Waffenkenntnis 9

Zivil: Ermittlung 8, Fahren/Fliegen 9

Verbrechen: Geheimes Wissen 6, Heimlichkeit 6, Sicherheit 8, Terror 5

Gesellschaft: Etikette 4, Lehren 5, Jura 8, Menschenkenntnis 7

Wissenschaft: Geschichte 5, Mathematik 4, Medizin 6, Religionswissenschaft 4, Sternennavigation 7

Religion: Sakrales Wissen 2

Natur: Athletik 11, Erste-Hilfe 7, Klettern 7, O-G 8, Fährtenlesen 6, Orientierung 7, Schleichen 6, Schwimmen 8, Sport 8, Terrainerfahrung 6, Überleben 9

Technik: Basteln 4, Computerkenntnis 4, Drohnentechnik 4, Feldreparatur 7, Mechatronik 4, Wartung 4, Zugriff 3

Manöver und Kampfvorteile

Alles oder Nichts, Doppelschlag, Durchbruch, Entschlossener Ansturm, Finte (Seite 271)

Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss, Rüstungsschreck, Verlangsamung (Seite 281)

Am Heck kleben, Enge Kurven, Kehrwende (Seite 282)

Deckungsexperte, Gedrillte Bewegung, Schnellladen, Schnellziehen, Sprintgewöhnung, Standhaftigkeit, Vorhalten, Widerstandsfähig, Zielhaltung (Seite 304)

Mögliche Spezialisten

Brecher (Tholmjir): Die besten Krieger der Swörbjorn werden vom Hochkönig persönlich für die ESK ausgewählt. Dort sind sie auf das Brechen von Eingängen und Säubern von Räumen spezialisiert.

Änderungen: BE: 16, KO: 18, KR: 20, WA: 16
Ang: 20 (13), Abw: 14 (11), Prä: 18 (12), Ausw: 13 (12), Ini: 12 (11), Ges: 8, Wi: 18, Ausd: 9

Modifizierte Exo-Sammlung: Pz: 6, Sch: 5, Ds: 4, L: 11, B: 0, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Massiv, Resistenz: Strahlung

Energiefokus, Lebensruf, Leichtlegierungen, Personenflugsystem, Seilpistolen (Seite 489)

Modifizierte STSF 19 – Javis Trommel: 1W3+4P, SF: 3, L: 3, OR: 4, K: 3, Laut, Panzerbrechend 1, Schrotflinte, Störanfällig, Verzieht, Zurückwerfen 3, Zuverlässig

Kinetikkumulator, Leichtbaukomponenten, Metrites Kühlsystem, Multikern, Munitionsveredelung, Sicherheitsgriff, Vollspektralvisier (Seite 487)

Modifizierter Impulshammer: 1W6+4P, L: 1, R: N, Anti-Fahrzeug 10, Betäubung 3, Panzerbrechend 3, Stil: Kraft, Zermürbung 1

Schwerer Kampfschild 110: Pz: 2, Sch: 2, L: 3, Paradeschild

Schweißhandschuh (Seite 492)

Manöver und Kampfvorteile

Alles oder Nichts, Defensiver Angriff, Doppelschlag, Durchbruch, Entschlossener Ansturm, Finte, Finaler Angriff, Gegenangriff, Klingenwand, Präzisionsschlag (Seite 271)

Kampfinstinkte, Kampfrausch, Kanalisierter Zorn,

Letzter Widerstand (Seite 304)

Feldchirurg (Xolo!tWa): Die verdientesten Mitglieder der berühmten Rettungstruppe steigen in die ESK auf und können mitten im Feuergefecht operieren.

Änderungen: BI: 17, GE: 15, IZ: 16

Modifiziertes N-70: XW3+1. SF: 1, L: 5, MR: 5, K: 1, Einrichten 0, Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 2 Organisch

Leichtbaukomponenten, Lux-Verwebung, Schalldämpfer, Sicherheitsgriff, Stabilisatorsystem, Vollspektralvisier (Seite 487)

Biologie 10, Chemie 9, Erste-Hilfe 11, Medizin 12, Ökologie 7, Pharmazie 10, Psychologie 8

Adrenalin II, Arztkoffer, Eulenblick, Sanitätsdrohne, Schmerzmittel (Seite 474, 881)

Technikexperte (Krisenkräfte): Die fähigsten Sternensoldaten werden in den geheimen Seminaren auf Quadrix in metriter Hochtechnologie ausgebildet.

Änderungen: BI: 15, IZ: 14, KE: 13

Basteln 8, Computerkenntnis: 10, Drohnentechnik: 11, Feldreparatur 8, Mechatronik 7, Sicherheit 9, Zugriff: 9

Kosme-Rüstungssammlung (Delphin):

Pz: 3, Sch: 3, Ds: 2, L: 7, B: 1, P: 3 Bereich: Alle, Analyse: Taktisch, Immunität: All, Chemie, Resistenz: Hitze, Kälte, Strahlung

Flugdüsen, Mobile E-Kriegsanlage, Leichtlegierungen, Seilpistolen, Störsender, Taschengurt (Seite 489)

Modifizierte Nox-Kanone: 40D, SF: 1, L: 9, MR: 5, K: 5, Einrichten 1, Flak 2, Himmlich, Lautlos, Ignoriert Deckung, Rückstoßfrei, Schwer, Störangriff 5, Unsichtbar, Verfehlt: Organisch

Leichtbaukomponenten, Sicherheitsgriff, Stabilisatorsystem, Vollspektralvisier

Kann eine **Kampfdrohne (schwer)** oder eine **schwere Deckungsdrohne** oder bis zu zwei der folgenden Drohnen gleichzeitig einsetzen: **Aufklärungsdrohne, Deckungsdrohne, Kampfdrohne (leicht), Stödrohne** (Seite 495)

Wird von einer getarnten Lastendrohne begleitet, auf der die schwerste Truppausrüstung liegt.

Anarchiekuß, der Fremde, Eisenherz, EM-Schutz, EMP-Granate, Experimentelles Gravitationschild (Seite 484), *Handsensoren, Pazifist, Peilsender, Signaltarnung, Verbindungsart, Markierungsstrahl, Zielunterbrecher* (Seite 471, 476, 491, 492)

Waffenmeister: Durch Hingabe, Kampferfahrung und Studium können ESK-Soldaten in die Funktion des Waffenmeisters aufsteigen. Dieser ist Scharfschütze, Truppführer und Vorbild für seine Kameraden.

Änderungen: CH: 15, BI: 14, IZ: 14, KE: 12

Fernkampfaffen 12, Taktik 11, Waffenkenntnis 11
Der Waffenmeister darf jede Runde einem gesamten Trupp einen Befehl erteilen. Er hat zudem 2 Unterstützungspunkte (Seite 565).

Der Waffenmeister besitzt zusätzlich zu den gelisteten Waffen, eine der folgenden:

Modifiziertes AFG 12 - Nacht: XW3+3P, SF: 1, L: 6, MR: 6, K: 0, Antifahrzeug: 7E, Einrichten 3, Nachladen 2, Panzerbrechend 5, Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1; leichte und mittlere Fahrzeuge, Schwer, Schweres Ziel: Infanterie

Leichtbaukomponenten, Schalldämpfer, Sicherheitsgriff, Stabilisatorsystem (Seite 487)

Modifiziertes SSG 34 – Stille: XW3+1P, SF: 1, L: 6 MR: 7, K: 1, Einrichten 0, Lautlos, Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 2: Infanterie, Schwer, Zuverlässig

Leichtbaukomponenten, Sicherheitsgriff, Stabilisatorsystem (Seite 487)

Waffenmeister (Seite 304)

Kosmoral Theutch (BS 6)

Der Kosmoral des Regens führt entweder von seinem Flaggschiff der „Virtus“ die Schlacht an oder koordiniert mit seinen Stab die Militäroperationen auf Emperion. Trotz seines Alters ist er körperlich noch in Bestform und scheut sich nicht davor, Kämpfe persönlich auszutragen. Seine Persönlichkeit ist jedoch von ambivalenter Natur. Die Prinzipien von Gesetz, Ehre und Kameradschaft sind tief in ihm verankert, was ihm zu einem großen Vorbild aber auch berechenbar macht. Sein unnachgiebiger Kampfeswille motiviert Soldaten bis zum Ende zu kämpfen, er hat ihn aber auch schon in mehreren auswegslosen Schlachten gefangen gehalten. Einige sehen ihn daher als Relikt einer längst beendeten Ära, andere als ein Leuchtfeuer schwindender Tugenden.

BE	12	Ang	15 (10)
BI	15	Abw	14 (9)
CH	17	Prä	20 (10)
GE	12	Ausw	9
IZ	14	Ini	10
IN	14	Ges	6
KO	14	Wi	14
KR	15	Ausd	7
KE	13	Mor	16
WA	12		
WI	16	Sch	16

Rüstung

Ägis – Schild des Kosmorals

Pz: 5, Sch: 5, L: 7, B: 0, P: 1, Bereich: Alle, Analyse: Taktisch, Immunität: All, Chemie, Resistenz: Hitze, Kälte, Strahlung

Zu Beginn des Kampfes, auch wenn er im Hinterhalt durch einen unsichtbaren Angriff getroffen wird, erhält der Träger Undurchdringbar 1. Steht der Träger für 1 KR am selben Ort, wird ein Festschild mit SP: 15, SPR: 3 und Sch: 3 erzeugt. Gleichzeitig ist ein Gravitationsschild aktiv, dass Projektile- und Nahkampfangriffe automatisch scheitern lässt.

Lebensruf, Personenflugsystem, Seilpistolen (Seite 489)

Waffen

Blitz und Eisen: 1W6+10D, SF: 5, L: 6, OR: 9, K: 5, Betäubung 4, Himmlisch, Laut, Schwer, Stabil, Unterdrückung, Zermürbung 1, Zurückwerfen 3, Zuverlässig

Photonen-Ehrensäbel: 1W3P+3P+3E, L: 1, R: N, Panzerbrechend 2, Stabil, Stil: Kraft/ Finesse, Zermürbung 1

Ausrüstung

Erste-Hilfe-Tasche, Hochleistungsfunk (Seite 492)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 5, Fernkampfwaffen 13, Nahkampfwaffen 10, Kampfpilot 10, Militärwesen 14, Strategie 13, Taktik 12, Waffenkenntnis 11

Zivil: Ermittlung 9, Fahren/Fliegen 9, Feilschen 6, Planetologie 9, Schätzen 8, Schrift 6, Sprache 6

Verbrechen: Geheimes Wissen 8, Heimlichkeit 7, Sicherheit 9, Terror 6

Gesellschaft: Etikette 9, Lehren 6, Jura 11, Maske-
rade 3, Menschenkenntnis 8, Rhetorik 7, Philosophie 7

Wissenschaft: Geschichte 10, Mathematik 6, Religionswissenschaft 6, Sternennavigation 8, Wirtschaftswissen 7

Religion: Sakrales Wissen 3

Natur: Athletik 7, Erste-Hilfe 5, Klettern 4, 0-G 5, Orientierung 4, Schleichen 3, Schwimmen 6, Sport 7, Terrainerfahrung 8, Überleben 6

Technik: Computerkenntnis 6, Drohnentechnik 6, Feldreparatur 7, Mechatronik 5, Wartung 3

Manöver und Kampfvorteile

Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss, Rüstungsschreck, Verlangsamung (Seite 281)

Deckungsexperte, Gedrillte Bewegung, Letzter Widerstand, Schnellladen, Schnellziehen, Sprintgewöhnung, Standhaftigkeit, Vorhalten, Widerstandsfähig, Zielhaltung (Seite 304)

Der Kosmoral Theutch darf jede Runde allen Kräften der Kosme einen Befehl erteilen. Er darf zudem jede Runde eine beliebige Unterstützungsoption für den aktuellen Kampf nutzen (Seite 513).

Die Stimme der Okima (BS 7)

Die oberste Repräsentationsfigur des Hohen Rates ist ein Kind, welches von den Okima ausgebildet wurde und bis zu seiner Jugend ihnen als Sprechende und Beobachtende dient.

Es ist unklar, nach welchen Eigenschaften Okima ihre Stimmen auswählen, jedoch erhalten sie von ihnen Geschenke, die dem physikalischen Paradigma widersprechen. Es sind immer einzigartige Fähigkeit, die Quantenfelder zu manipulieren scheinen. Ihnen allen gemein ist hingegen die Möglichkeit, die Raumzeit zu ignorieren. Wofür Raumschiffe die Tore der Okima benötigen, scheinen Stimmen eine Miniaturisierung dieser Technologie ohne Beschränkungen nutzen zu können.

Es geschah noch kein verzeichneter Angriff auf eine Stimme, doch es gab eine Demonstration der Verteidigungsfähigkeit von Stimmen. Darin sollten Drohnen mit Lichtmarkierungsstrahlen die Stimme treffen. Noch lange bevor ein Lichtstrahl das Kind berühren konnte, war es mitsamt der Drohne verschwunden. Im gleichen Moment tauchte es ganz woanders wieder auf, nur die Drohne blieb verschollen. Selbst wenn sich ein Kollektiv dazu entscheiden sollte, eine Stimme anzugreifen, würden sie unabhängig der eingesetzten Waffen ihr Ziel nicht treffen können. Gleichzeitig würde es sich plötzlich in einer Gefängniszelle befinden oder, je nach Fähigkeit der Stimme, in eine kollektive Ohnmacht fallen.

Der schlafende Schwan

Spielende (BS 1)

Menschen, die vom Spiel abhängig gemacht wurden, dienende Banden und alle andere Arten von Schuldtragenden bezahlen mit Diensten dafür. Das sind häufig einfache Aufgaben, wie Wach- und Reinigungsarbeiten, manchmal aber auch illegale Dienste.

BE	10	Ang	11 (8)
BI	10	Abw	10 (8)
CH	11	Prä	10 (8)
GE	11	Ausw	8
IZ	11	Ini	7
IN	10	Ges	5
KO	10	Wi	10
KR	10	Ausd	5
KE	09	Mor	10
WA	10		
WI	10	Sch	15

Rüstung

Bürgerliche Kleidung: Pz: 0, Sch: 0, L: 0, B: 0, P: 6, Resistenz: Kälte

Waffen

Pistole: 1W3+1P, SF: 2, OR: 4, Klein, Laut, Verzieht

Schlagring: 1W3P, OR: N, Einfach, Klein, Reißend 1, Stil: Kraft

Ausrüstung

Reinigungs-ausrüstung

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 5, Fernkampf 2

Zivil: Beruf: Hauswirtschaft 3, Ernährung 4, Konsum 5, Fahren/Fliegen 2, Legendenkenntnis 3, Mediennutzung 3, Planetologie 4, Schätzen 3

Verbrechen: Geheimes Wissen 2, Heimlichkeit 2, Sicherheit 4

Gesellschaft: Etikette 3, Menschenkenntnis 2, Rhetorik 2

Wissenschaft: Mathematik 2, Wirtschaftswissen 1

Religion: -

Natur: Athletik 1, Erste-Hilfe 2, Klettern 1, Schleichen 1, Schwimmen 2, Sport 1, Überleben 2

Technik: Computerkenntnis 2, Feldreparatur 3, Wartung 2

Bedienstete (BS 2)

Die direkte Dienerschaft der Schwäne kümmert sich hauptsächlich um Angelegenheiten des Haushalts. Darunter zählen etwa Küche, Gesang, Reinigung, Transport oder auch Wachaufgaben. Sofern es sich bei den Bediensteten nicht um seltene Nocteriaden handelt, interessiert das Verschwinden dieser Arbeitskräfte höchstens die Hofmeisterin oder die Marschallin.

BE	12	Ang	13 (9)
BI	11	Abw	11 (9)
CH	11	Prä	13 (9)
GE	12	Ausw	9
IZ	11	Ini	8
IN	10	Ges	6
KO	11	Wi	11
KR	11	Ausd	6
KE	10	Mor	10
WA	12		
WI	10	Sch	14

Rüstung

Bedienstetenkleidung: Pz: 0, Sch: 0, L: 1, B: 0, P: 8, alle Gegenstände mit L: 0 und ein Gegenstand mit der Besonderheit Klein gelten als versteckt.

Waffen

Lichtsturmgewehr (im Wachdienst): 5E, SF: 2, L: 3, OR: 13, Gewehr, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei

Schnellfeuer-Pistole Shi-Mi: 1W3+1P, SF: 4, L: 1, OR: 3, K: 3, Klein, Laut, Verzieht

Traditionelles Rapier (im Wachdienst): 1W3+1P, L: 1, R: N, Einfach, Reißend 6, Stil: Finesse, Federstahl 1 (steigert die Initiative in OR: N um +1), kann nur Waffen von gleicher oder kleinerer Größe abwehren

Ausrüstung

im Wachdienst: Energiefessel, Erste-Hilfe-Tasche, Leuchtausrüstung, Taschenfunk (Seite 492)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 4, Fernkampf 4, Nahkampf 6

Zivil: Beruf: Hauswirtschaft 7, Ernährung 6, Konsum 3, Kunstfertigkeit 2, Fahren/Fliegen 4, Legendenkenntnis 4, Mediennutzung 4, Schätzen 5, Schrift 3, Sprache 3

Verbrechen: Geheimes Wissen 4

Gesellschaft: Etikette 6, Maskerade 2, Menschenkenntnis 4, Rhetorik 4

Wissenschaft: Geschichte 3, Mathematik 3, Wirtschaftswissen 3

Religion: -

Natur: Athletik 2, Erste-Hilfe 3, Klettern 2, Schleichen 4, Schwimmen 2, Sport 2

Technik: Computerkenntnis 3, Drohnentechnik 4, Feldreparatur 2, Mechatronik 2, Wartung 1

Mögliche Spezialisten

Nocteriade: Die Bewohner Nocterias gelten als begehrte Vorzeigebewohner. Sie verkörpern eine natürliche Anmut und zerbrechliche Schönheit. Mit dem Schwan verbinden sie ihre Liebe zu Kunst und Musik. In stiller Würde verrichten sie ihren Dienst. Nocteriaden sind jedoch äußerst licht- und lärmempfindlich.

Änderungen: BE: 13, BI: 12, CH: 14, GE: 12, IZ: 12, IN: 14, KO: 9, KE: 12, KR: 10, WA: 16, WI: 10
Ang: 15 (8), Abw: 11 (10), Prä: 15 (12), Ausw: 13 (10), Ini: 11 (10), Ges: 7, Wi: 9, Ausd: 5
Etikette 7, Faustkampf 1, Fernkampfwaffen 3, Kunstfertigkeit 7, Maskerade 4, Nahkampfwaffen 8

Manöver und Kampfvorteile: Ausweichreflex, Blinde Kampfführung, Kampfinstinkte, Instinktives Ausweichen (Seite 304)

Ist nie im Wachdienst. Dunkelsicht, Schwäche: taghelles Licht und alles lauter als Gesprächslautstärke

Edle/ Haustruppen (BS 3)

Sie sind ausgewähltes Gefolge der Schwäne, die sich einen Weg in den Hofstaat erarbeiten.

BE	12	Ang	13 (9)
BI	11	Abw	12 (9)
CH	12	Prä	14 (9)
GE	12	Ausw	8 (9)
IZ	11	Ini	9 (8)
IN	10	Ges	5 (6)
KO	12	Wi	12
KR	12	Ausd	6
KE	10	Mor	11
WA	13		
WI	11	Sch	14

Rüstung

Rosenrüstung: Pz: 2, Sch: 1, L: 4, B: 2, P: 2, Bereich: Rumpf, Arme, Beine, Riposte: feindlicher Nahkampfangriff oder Berührung: 2P mit Reißend 2, freies Ausweichen gegen die Riposte.

Wappenhelm: Pz: 2, Sch: 2, L: 2, B: 0, P: 0, Bereich: Kopf, CH: +1

Waffen

Schwanenschwert: 1W3+3P, L: 1, R: N, Federstahl 1 (Initiative im Nahkampf mit dieser Waffe +1), Reißend 4, Stil: Finesse/Kraft

Schwingenschild: 1W3P+1P, L: 2, R: N, Pz: 1, Sch: 1, Betäubung 1, Paradeschild, Stil: Kraft, Zurückwerfen 1

Klanggewehr – Liebkosung: 1W3P+3D, SF: 2, L: 2, OR: 7, L: 2, K: 2, Gewehr, Laut, Präzise, ist ein Ziel getroffen, wird durch einen das Trommelfell schädigenden Ton seine WA um -4 und seine Prä um -2 für 1W3 Kampfrunden verschlechtert. Danach entfällt dieser Effekt. Helme mit mindestens Pz: 3 schützen dagegen.

Ausrüstung

Erste-Hilfe-Tasche, Granatengurt, Hochleistungsfunk, Schlafgranate: Anti-Organisch 12 D, Ziel schläft bei einer Deeskalation ein, Streuung: Wolke 1W3/1W3

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 4, Fernkampf 6, Geschützswaffen 4, Nahkampfwaffe 7, Waffenkenntnis 3

Zivil: Konsum 3, Fahren/Fliegen 3, Legendenkenntnis 5, Mediennutzung 4, Planetologie 2, Schrift 2, Sprache 3

Verbrechen: Geheimes Wissen 4, Heimlichkeit 4, Sicherheit 5

Gesellschaft: Etikette 5, Jura 2, Maskerade 3, Menschenkenntnis 4, Rhetorik 3

Wissenschaft: Geschichte 4, Mathematik 3, Medizin 2, Philosophie 2, Psychologie 2, Sternennavigation 4, Wirtschaftswissen 2

Religion: -

Natur: Athletik 4, Erste-Hilfe 3, Klettern 4, Orientierung 3, Schleichen 3, Schwimmen 3, Sport 2, Überleben 3

Technik: Computerkenntnis 3, Feldreparatur 4

Manöver und Kampfvorteile

Finte, Fließende Mensur, Gegenangriff, Präzisionsschlag, Verteidigungshaltung (Seite 271)

Präzisionsschuss, Reflexschuss (Seite 281)

Am Heck kleben, Enge Kurven (Seite 282)

Gedrillte Bewegung, Schnellziehen, Standhaftigkeit, Widerstandsfähig (Seite 304)

Mögliche Spezialisten

Marschallin: Die Hofmarschallin führt die Haustruppen an. Sie wissen, dass die Augen ihres Schwans auf ihnen ruhen und werden ihre Grenzen überschreiten, um ihre Gunst zu erringen. Sie reitet, wenn möglich, in die Schlacht. Die Marschallin nutzt Befehle, wie auf Seite 565 angegeben. Sie erteilt immer allen Haustruppen gleichzeitig einen Befehl.

Änderungen: BE: 14, BI: 13, GE: 14, IZ: 13, IN: 12, Ang: 14 (9), Abw: 13 (11), Prä: 16 (10), Ausw: 10, Ini: 10, Ges: 7, Wi: 12, Ausd: 6

Strategie 8, Taktik 7, Waffenkenntnis 7

Seidenstahlkleid: Pz: 2, Sch: 2, B: 0, L: 3, Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Resistenz: Strahlung, CH: +1

Bannerlanze: 1W3+2P, Max. R: 3, Min. R: 1, L: 3, Reißend, Stabil, Stil: Kraft, für alle Verbündete in Sicht bis R: 12: Widerstandsfähig und Standhaftigkeit (Seite 304).

Schweres Festschild: Sch: 1, SP: 15, A: 4, L: 4, Abwehr Energie & Projektil

Streitross: Alle Werte: 12, Wi: 16, Pz: 1, Sch: 3

Für das Streitross gilt eine halbe Bewegung als freie Aktion und eine volle Bewegung als halbe Aktion. Bewegt es sich voll, müssen alle Ziele in seinem Weg einen Ausw-Wurf machen oder erleiden 1W3+1P mit Einfach.

Schwanenritter: Sie sind die Leibwachen der Schwäne und ihres Hofstaats. Ehrentoll, tugendhaft und unverbrüchlich treu dienen sie ihrer Herrin.

KR: 14, GE: 14, KO: 14, WI: 14

Ang: 15 (11), Abw: 14 (10), Prä: 14 (10), Ausw: 7 (9), Ini: 8, Ges: 4 (6), Wi: 14, Ausd: 7, Mor: 14

Weißstahltrutz: Pz: 5, PP: 8, Sch: 3, Ds: 3, B: 2, L: 6, Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Massiv, Resistenz: Strahlung

Bannschwert: 1W3+4P, L: 3, R: N, Panzerbrechend

2, Reißend 5, Stil: Kraft

Großschwingschild: 1W3P+2P, L: 3, R: N, Pz: 1, Sch: 1, Betäubung 3, Paradeschild, Stil: Kraft, Zurückwerfen 2, zählt als mittlere Deckung für Personen, die sich hinter der Tragenden positionieren

Streitross: Alle Werte: 12, Wi: 16, Pz: 1, Sch: 3

Für das Streitross gilt eine halbe Bewegung als freie Aktion und eine volle Bewegung als halbe Aktion. Bewegt es sich voll, müssen alle Ziele in seinem Weg dürfen einen Ausw-Wurf machen oder erleiden 1W3+1P mit Einfach.

Manöver und Kampfvorteile: Alles oder Nichts, Durchbruch, Defensiver Angriff, Entschlossener Ansturm, Finte, Fließende Mensur, Gegenangriff, Präzisionsschlag, Verteidigungshaltung (Seite 271)

Beidhändig, Schnellziehen, Standhaftigkeit, Widerstandsfähig (Seite 304)

Flüche: Wo die Haustruppen des Sees diszipliniert und tugendhaft sind, sind die Flüche des Schwarzen Schwans voller dunkler Leidenschaft. Die Flammen sind ihre Muse und Zerstörung ist ihre Kunst.

BE: 14, GE: 14, IN: 12

Ang: 14 (9), Abw: 12 (11), Prä: 16 (10), Ausw: 13 (10), Ini: 12 (10), Ges: 10 (7), Wi: 12, Ausd: 6

Echomaske - Zeugnis: Pz: 1, Sch: 1, L: 2, Bereich: Kopf, Todesschreie und Schreckensprojektionen erzeugen für alle Angriffe in OR: 2 und geringer zusätzlich Zermürbung 1 beim Ziel.

Seidenschleier: Pz: 1, Sch: 3, L: 0, B: 0, Bereich: Rumpf, +1 Geschwindigkeit, +1 Initiative

Sprungtiefel: Pz: 0, Sch: 0, L: 1, Bereich: Beine, +2 Geschwindigkeit, +3 auf Athletik-Proben

Weberhandschuh: Pz: 0, Sch: 1, L: 1, Bereich: Arme, mit einer freien Aktion kann ein Fanghaken aus Seidenstahl auf OR: 4 gegen ein menschengroßes Ziel abgeschossen werden. Die Waffe gilt als exotisch. Trifft dieser, zieht sich der Tragende das Ziel zu sich. Wehrt sich das Ziel, wird sofort eine konkurrierende Kraftprobe durchgeführt, die keine Reaktion verbraucht. Gelingt sie dem Ziel, ist der Angriff wirkungslos, ansonsten wird es in der Front des Tragenden platziert.

Aschenrapier: 1W3+1P+1E, L: 0, R: N, Entzündend, Federstahl 2 (Initiative im Nahkampf mit dieser Waffe +2), Reißend, Stil: Finesse

Flammenstrahl-Gewehr: 1W3+3E, SF: 1, L: 5, OR: 6, K: 1, Deckungsbrechend 1, Entzündend 2, Exotisch, Hell, illegal, Präzise, Zermürbung 1

Handflammenwerfer: 1W3+1E, SF: 1, L: 1, OR: 3, Mun: 3, Exotisch, Entzündend, Ignoriert Deckung, Hell, Illegal, Streuung Dreieck, Versteckt, Zermürbung 1

Atemmaske (integriert), Energiefessel, Gifte: Oxnix, Fungus Terroris, RodaMan!ka, Drogen: Adrenalin II, Schmerzmittel, Hochleistungsfunk, Taschengurt

Manöver und Kampfvorteile: Durchbruch, Entschlossener Ansturm, Finte, Präzisionsschlag (Seite 271)

Ausweichreflex, Blinde Kampfführung, Kampfsintakte, Schnellziehen, Sprungkraft (Seite 304)

Dunkelsicht, Waffen mit Hell oder Laut provozieren sie und werden priorisiert.

Die Winde (BS 5)

Haus Federfall sind die erklärten Wächterinnen des Schlafenden Schwans. Sie üben lange und aufwendig, um ihrer Position gerecht zu werden. Jeder ihrer Schwäne ist eine exzellente Attentäterin, die sich für einen wichtigen Auftrag zu den vier Winden zusammenschließen. Als Attentatsgruppe gehen sie perfekt koordiniert und höchst professionell vor. Kurz vor dem Tod des Ziels lassen sie eine Feder fallen.

BE	15	Ang	13 (10)
BI	13	Abw	16 (11)
CH	14	Prä	21 (11)
GE	15	Ausw	11
IZ	12	Ini	13 (11)
IN	14	Ges	8
KO	13	Wi	13
KR	12	Ausd	7
KE	12	Mor	13
WA	14		
WI	13	Sch	13

Rüstung

Solange die Winde getarnt sind, sind sie von Zivilisten oder den Rollen, die sie spielen, um sich einem Ziel zu nähern, nicht zu unterscheiden. Als Schwäne tragen sie daher nur minimalen Schutz, wechseln ihn aber, sobald sie enttarnt werden oder ein Kampfeinsatz beginnt.

Seidenkleidung: Pz: 1, Sch: 1, L: 0, B: 0, P: 4,

Festschild: L: 2, SP: 7, A: 3, Abwehr: Energie & Projektil.

Waffen

Seidenstilet: 1W3+1P, L: 0, R: N, Federstahl 3 (Initiative im Nahkampf mit dieser Waffe +3), Klein, Reißend 2, Stil: Finesse, Versteckt

Seidenscharfschützengewehr - Brise: XW3+1P, SF: 1, L: 2, MR: 4, K: 1, Einrichten 3 (muss einmalig zusammengebaut werden, verliert dann Versteckt, kann danach wieder zerlegt werden. Nach dem Zusammenbau Einrichten 1 statt 3), Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie, Versteckt

Im Kampfeinsatz:

Modifiziertes Seidenstahlkleid: Pz: 2, Sch: 2, B: 0, L: 6, Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Resistenz: Strahlung, CH: +1

Lebensruf, Leichtlegierungen, Personenflugsystem, Repulsionsfeld, Seilpistolen (Seite 489)

Festschild: L: 2, SP: 7, A: 3, Abwehr: Energie & Projektil.

Waffen

Klangemitter - Wiegenlied: 1W3+2D, SF: 1, L: 1, OR: 4, K: 1, Betäubung 4, Exotisch, Feuerlinie, Laut, Zermürbung 1. Jeder Punkt Pz reduziert den Schaden um -1. Für jeden Punkt Schaden, der mit der Waffe verursacht wird, wird für 1W2 Kampfrunden die WA und Prä um je -1 reduziert.

Modifiziertes Seidenscharfschützengewehr - Brise: XW3+2P, SF: 1, L: 2, MR: 4, K: 1, Einrichten 3 (muss einmalig zusammengebaut werden, verliert dann Versteckt, kann danach wieder zerlegt werden. Nach dem Zusammenbau Einrichten 1 statt 3), Präzise, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie, Versteckt

Beschleunigungssystem, Intelligentes Visier, Multikern, Stabilisatorsystem

Windklinge: 1W3+2P, L: 1, OR: N, Federstahl 2 (Initiative im Nahkampf mit dieser Waffe +2), Panzerbrechend 1, Reißend 6, Stil: Finesse

Ausrüstung

Erste-Hilfe-Tasche, elastische Munition, Geräuschimitator, Granaten: Betäubungs-, Magnet-, Rauchgranaten, Kreischsender, Leuchtausrüstung, Panzerbrecher, Peilsendermunition, Taschenfunk (Seite 491, 492)

Fertigkeiten

Militär: Fernkampfwaffen 10, Geschütz Waffen 5, Kampfsport 6, Nahkampfwaffen 8, Kampfpilot 6, Strategie 6, Taktik 7, Waffenkenntnis 7

Zivil: Ernährung 4, Fahren/Fliegen 6, Konsum 6, Kunstfertigkeit 7, Mediennutzung 7, Planetologie 7

Verbrechen: Diebstahl 6, Geheimes Wissen 9, Heimlichkeit 6, Sicherheit 6, Terror 7

Gesellschaft: Etikette 8, Lehren 6, Jura 7, Maskerade 8, Menschenkenntnis 7, Rhetorik 7, Schrift 7, Sprache 6

Wissenschaft: Geschichte 7, Mathematik 6, Medizin 7, Pharmazie 4, Psychologie 5, Sternennavigation 4

Religion: -

Natur: Athletik 8, Befreiung 6, Erste-Hilfe 6, Klettern 4, 0-G 6, Fährtenlesen 4, Orientierung 5, Schleichen 7, Schwimmen 6, Sport 4, Überleben 4

Technik: Computerkenntnis 5, Drohnentechnik 5, Feldreparatur 4, Mechatronik 4, Wartung 4, Zugriff 3

Manöver und Kampfvorteile

Blitzangriff, Betäubende Schläge, Entwaffnen, Finte, fließende Mensur, Gegenangriff, Verteidigungshaltung (Seite 271)

Arterienriss, Gehirnerschütterung, Gelenktreffer, Nervengriff (Seite 273)

Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss, Rüstungsschreck, Verlangsamung (Seite 281)

Am Heck kleben, Enge Kurven, (Seite 282)

Deckungsexperte, Falkenauge, Gedrillte Bewegung, Schnellladen, Schnellziehen, Sprintgewöhnung, Standhaftigkeit, Vorhalten, Widerstandsfähig, Zielhaltung (Seite 304)

Mögliche Spezialisten

Nordwind: Sie besitzt die operative Leitung. Sie nutzt Befehle, wie auf Seite 565 angegeben. Sie erteilt entweder allen oder bis zu 2 einzelnen Winden einen Befehl.

Computerkenntnis 6, Drohnentechnik 5, Strategie 8, Taktik 7, Waffenkenntnis 7, Zugriff 5

Glasmantel, Hochleistungsfunk, Der Fremde, EM-Schutz, Pazifist, Sucher, Verbindungsortung (Seite 471, 492)

Kann eine der folgenden Drohnen einsetzen: *Aufklärungsdrohne, mit einem Gift präpariertes Püppchen, Stödrohne* (Seite 474). *Sie besitzt eine Botendrohne, die die Feder fallen lassen wird.*

Ostwind: Sie ist Plan B, wenn die getarnte Ausschaltung des Ziels zu scheitern droht. Als Waffenexpertin obliegt ihr die Pflicht, in Kampfeinsätzen das Ziel zu eliminieren.

Ang: 16 (10), Abw: 14 (11), Prä: 22 (11)

Faustkampf 6, Fernkampfwaffen 11, Kampfsport 7, Nahkampfwaffen 9, Kampfpilot 8, Strategie 6, Waffenkenntnis 9

Modifizierte schwere Seidenrüstung – Kokon:

Pz: 4, Sch: 4, B: 1, L: 8, Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Resistenz: Strahlung *Lebensruf, Leichtlegierungen, Personenflugsystem, Repulsionsfeld, Seilpistolen* (Seite 489)

Modifiziertes Seidensturmgewehr - Orkan:

1W3+3P, SF: 4, L: 2, OR: 6, K: 3, Gewehr, Laut, Störanfällig, Verzieht, Unterdrückung

Intelligentes Visier, Kinetikakkumulator, Metrites Kühlsystem, Multikern, Turboladesystem Zusätzlicher Griff

Schwere Windklinge: 1W3+3P, L: 2, OR: N, Federstahl 1 (Initiative im Nahkampf mit dieser Waffe +1), Panzerbrechend 2, Reißend 7, Stil: Finesse

Westwind: Infiltration und Präparation sind ihre Fachgebiete. Sie eröffnet physische Zugänge, beschafft Daten und bereitet eine Tötungsgasse oder einen Tötungsraum vor, indem sie alle Zugänge versperrt und jeder Fluchtweg eine Falle wird.

Befreiung 8, Heimlichkeit 8, Mechatronik 7, Schleichen 9, Sicherheit 9, Sprengstoffe 8, Terrainerfahrung 7, Waffenkenntnis 9

Allzweck-Werkzeuge, Dietrich, Energiefessel, Magnetschlüssel, Schleierminen (nutzen die Werte von Rauchgranaten, allerdings verhindert der Rauch eine digitale Ortung und paralyisiert kurzzeitig organische Ziele), Schweißhandschuh, Sprengminenbündel, Stacheldraht, Terrorgasminen (nutzt die Werte von Rauchgranaten, allerdings erzeugt das Gas bei Hautkontakt 3D mit Zermürbung 3, das Ziel beginnt seine schlimmsten Ängste wahrzunehmen)

Der Westwind führt zuweilen eine Formungsdrohne mit sich, um schnell Stacheldraht oder Minen zu verlegen. Die Steuerung der Drohne kann jedoch auch der Nordwind übernehmen.

Südwind: Sie ist auf das Gewinnen von Vertrauen und die Manipulation des Ziels spezialisiert. Sie observiert das soziale Umfeld des Ziels, wird Teil des Freundeskreises und nähert sich so natürlich dem Ziel. Der Südwind schaltet Ziele aus, wenn die Winde noch getarnt sind. Befinden sie sich in einem Kampfeinsatz, ist sie für die psychologische Kampfführung zuständig.

Maskerade 9, Menschenkenntnis 9, Planetologie 9, Psychologie 7, Rhetorik 7, Verführung 8

Alkoholbinder, Hormonparfüm, Knopfkamera, Lustmittel, Lusttod, Objektwanze, Personenprüfgerät – PPG, Reizwäsche

Herzsucher: 1W3P, R: N, Mun: 1, durchdringt der Schaden die Rüstung, dann Tödlich 2: Infanterie. Ist im Körper implantiert, damit versteckt.

Schwäne (BS 6)

Die Schwäne sind vermögende und einflussreiche Herrscherinnen, die ihren Existenzzweck überlebt oder ihn nie gefunden haben. Durch die Fragmente der Einen-Geschichte bevollmächtigt, erbauen sie ihre Visionen jenseits der See. Manche verlieren sich selbst in ihrer Macht, andere versuchen das Vergangene festzuhalten, doch sie alle können der Schönheit ihrer wahren Herkunft nicht entkommen.

Schwäne werden immer von ihrem Hofstaat und Haustruppen begleitet. Schwanenritter sorgen zusätzlich als Leibwachen für ihre Sicherheit. Besteht auch nur eine vermutete Gefahr für Schwäne, werden Haus Federfall und damit die Winde aktiv.

Schwäne schlichten Konflikte sehr individuell. Der See könnte ein Ehrenduell, eine künstlerische Darbietung oder einfach nur eine ehrliche und persönliche Entschuldigung bevorzugen. Schwarze Schwäne bevorzugen wiederum Blutspiele, Unterwerfung unter ihre Perversionen oder Opfer.

BE	12	Ang	12 (8)
BI	14	Abw	12 (9)
CH	15	Prä	13 (9)
GE	12	Ausw	10
IZ	14	Ini	10
IN	14	Ges	6
KO	10	Wi	10
KR	10	Ausd	5
KE	15	Mor	11
WA	11		
WI	11	Sch	8-12

Rüstung

Schwäne können hoheitliche Kleider, kunstvoll geschmückte Exoskelette tragen oder ganz und gar in einem von Untertanen getragenen Altar zu ihrem Ehren eingebettet sein. Ikonische Rüstungen sind:

Die Lebende Bühne: Eine Herzogin des Sees hatte sie einst in Quadrax Auftrag gegeben und sich damit ihren Platz als Zwillingkönigin verdient. Es handelt sich um perfekt miteinander kommunizierende Schwarmdrohnen, die jederzeit die Bühne und ihre Gestaltung modular umbauen können. Der Schwan und seine Gäste sitzen geschützt hinter einem Gravitationschild sowie schweren Festschilden und können das Gefecht als Bühnenstück genießen oder durch die zahlreichen Waffen aktiv in die Vorstellung eingreifen. Dazu bringen Bedienstete Wein und Käse.

Die Trinität: Es handelt sich um scheinbar bedeutungslose Gegenstände: eine weiße Feder, die Spitze einer Klinge und eine braune Haarlocke. Dennoch werden die Spitze und die Haarlocke nur den Zwillingköniginnen anvertraut. Die vier Töchter sprechen davon, dass diese vom Zeitpunkt der Übergabe an vom Schicksalschild geschützt seien. Was auch immer dahinter steckt, es führt dazu, dass jede Angreifende ihre Schicksalszahl erwürfeln muss. Gelingt ihr das nicht, schlägt ihr Angriff auf die Zwillingköniginnen oder den Schlafenden Schwan aus den unmöglichsten Gründen fehl.

Waffen

Schwäne lassen sich nur in den seltensten Fällen dazu herab, sich selbst die Finger schmutzig zu machen. Doch dann nutzen sie ikonische Waffen, wie:

Der Blutstern: Er soll aus den Bluteisen der größten Feinde der berüchtigten Gräfin Camilla geronnen worden sein. Er hat die Form eines Chakrams, aus dem acht blutige Strahlen scheinen. Sein grausamer Kuss soll das Blut seiner Opfer zu siedeln bringen. 1W3+1P, L: 1, OR: 3, Feuerlinie, Reißend 3, Einmal geworfen findet die autonome Waffe immer zurück in die Hand der Werfenden. Blutet das Ziel, erhält sie Tödlich 2: Organisch. Besitzt sie eine Resistenz: Gift, dann Tödlich 1: Organisch, eine Immunität negiert den Effekt vollständig.

Das gebrochene Rapier: Laut der Verbrannten Geschichte gehörte diese Waffe dem Versteinerten Schwan. Ihre obsidianen Bruchstücke wurden mit einer Monofilamentpeitsche verbunden, geschliffen und mit winzigen Drohnen überzogen. Für eine freie Aktion kann die Tragende die Form, auch in der Reaktion, wechseln: **Rapierform:** 1W3+3, L: 0, O: N, Federstahl 2 (Initiative im Nahkampf mit dieser Waffe +2), Panzerbrechend 2, Stil: Finesse
Peitschenform: 2P, L: 0, OR: 1, Max. R: 6, Feuerlinie, Reißend 8, Stil: Finesse

Der Schlafende Schwan (BS 7)

Sie gilt als eines der größten Mysterien der drei Kreise. Nur die Eine-Geschichte gibt darüber Auskunft, wer sie war, wofür sie stand und was die wahren Ursprünge der drei Kreise sind. In ihrem Angesicht sind selbst die Zwillingköniginnen nicht mehr als zwei leere Spiegelflächen ein und desselben Sees. Lediglich ihnen und den vier Töchtern, ist der ständig wechselnde Aufenthaltsort des schlafenden Schwans bekannt. Die Töchter sind ehemalige, unsterbliche Stimmen der Okima, die sich dem Schutz des Schlafenden Schwans verpflichtet haben. Der Körper des Schlafenden Schwans ist ebenfalls unsterblich, liegt jedoch in einem Koma.

Sie ist das Zentrum aller Dinge, um das der Klan kreist. Alle Schwäne sollen von ihr abstammen. Niemand weiß, dass ihre Gravitas weit über Abstammungen, den Klan oder die Raumzeit hinaus geht. Als eine Hostati Herzogin wurde und vom Schlafenden Schwan erfahren hatte, glaubte sie gar, dass es sich bei ihr um die verschwundene Salene handelte. Sie zu erwecken und den Platz an ihrer Seite einzunehmen, war für sie die Pflicht der Menschheit. Die vier Töchter, stets im Schwarz der Trauer gekleidet, schweigen dazu. Sie wissen, wer sie ist und warum ihre Wacht eine ewige Erbschuld ist.

Falls ein Charakter in den Rang einer Zwillingkönigin gelangt, wird er zum Schlafenden Schwan geführt, um seinen Eid auf ihren Schutz und der Vollständigkeit der Trinität zu sprechen. Denkt auch nur ein Charakter in ihrer Nähe daran, dem schlafenden Schwan zu schaden, wird er von den vier Töchtern aus der Realität entfernt.

Die Silberfalken

Suchende (BS 5)

Sie gelten als die besten Piloten des Regens. Sie entstammen einer Gemeinschaft aus Überlebenden und versuchen diese durch ihre Aufträge am Leben zu erhalten. Sie sind grundsätzlich nicht feindselig oder bösartig, dafür aber tollkühn und naiv. In Raunkämpfen werden sie Feinde nur zum Rückzug zwingen oder kampfunfähig schießen. Nur Angriffe auf Kinder oder ihren Falken könnte diese Einstellung ändern. Die Werte im Klammern drücken die Attribute ohne den Falken aus.

BE	12	Ang	12 (9)
BI	11	Abw	12 (11)
CH	13	Prä	20 (10)
GE	17 (15)	Ausw	10
IZ	10	Ini	12 (10)
IN	15	Ges	6
KO	13	Wi	13
KR	10	Ausd	7
KE	11	Mor	13
WA	18 (14)		
WI	13	Sch	11

Rüstung

Pilotenanzug: Pz: 1, Sch: 1, L: 3, B: 1, P: 2, Bereich: Alle, Immunität: All, Resistenz: Strahlung

Waffen

Jagdgewehr - Bluthund: 1W3+3P, SF: 1, L: 4, OR: 11, K: 1, Gewehr, Laut, Präzise, Reißend, Sammlung, Zuverlässig

Jagdpistole – Gefährte: 1W3+1P, SF: 1, L: 2, OR: 5, K: 1, Klein, Laut, Präzise, Reißend, Sammlung, Zuverlässig

Ausrüstung

Bonbonbomben, Erste-Hilfe-Tasche, Genetische Modifikation, Haftsinal, Intelligenzzuwachs (Seite 492, 494)

Fertigkeiten

Militär: Fernkampfaffen 4, Geschützaffen 10, Nahkampfaffen 4, Kampfpilot 11, Waffenkenntnis 6

Zivil: Fahren/Fliegen 10, Feilschen 4, Konsum 4, Legendkenntnis 6, Mediennutzung 5, Planetologie 8, Schätzen 4

Verbrechen: Ausschachten 6, Geheimes Wissen 4, Sicherheit 3

Gesellschaft: -

Wissenschaft: Astronomie 5, Ökologie 3, Sternennavigation 7

Religion: Sakrales Wissen 3

Natur: Athletik 3, Erste-Hilfe 3, Klettern 6, 0-G 7, Terrainerfahrung 5, Tierbeherrschung 8, Überleben 4

Technik: Feldreparatur 5, Konstruktion 4, Mechatronik 4, Wartung 7

Manöver und Kampfvorteile

Am Heck kleben, Enge Kurven, Kehrtwende, Seitwärts Gleiten, Vertikalschleife (Seite 282)

6 zu 12, Nullbremse, Sofortwende, Überschleunigung (Seite 284)

Blitzbereitschaft, Fahrtkontrolle, Falkenauge, Gedrillte Bewegung, Manövermeisterschaft, Taktisches ausweichen, Vorhalten (Seite 182, 187, 304)

Tierbegleiter

Silberfalken – Sie sind gleichberechtigte Partner, Familie und Ko-Piloten. Die stark aufgewerteten Tiere sind äußerst intelligent, gehorchen aufs Wort, warnen und attackieren selbstständig.

BE	20	Ang	10 (8)
BI	0	Abw	11 (11)
CH	4	Prä	14 (12)
GE	17	Ausw	17 (13)
IZ	8	Ini	11
IN	12	Ges	10
KO	6	Wi	6
KR	6	Ausd	3
KE	6	Mor	10
WA	18		
WI	10	Sch	-

Fertigkeiten

Gelerntes 7, Natürliches 8

Silberfalken nutzen ihre extrem scharfen Augen, um Anzeichen für Beute oder Wasser aufzuspüren. Erschwernisse von Schleichen- oder Heimlichkeit-Proben sind gegen sie halbiert. Sie nutzen Natürliches, um entsprechende Ziele aufzuspüren. Spezieller können sie den nächsten Silberregen vorausahnen. Fällt im Raunkampf ihr Partner aus, übernehmen sie die Kontrolle des Schiffes und versuchen ihren Partner, durch Kampf oder Flucht, zu retten.

Waffen

Schnabel: 1W3+2P, R: N, Einfach

Messerklaunen: 1W3+3P, R: N, Einfach, Reißend 3, wird als zusätzlicher Angriff ausgeführt

Genetische Verbesserungen

Falkenaugen: WA: 18, klare Sicht auf weite Distanzen

Gesangssprache: gezielte Kommunikationsfähigkeit

Greifvogel: GE: 17, kann Gegenstände oder Beute bis L: 6 davontragen

Messerklaunen: 1W3+1P, R: N, Einfach, Reißend 3, wird als zusätzlicher Angriff ausgeführt

Sturzflug: Fliegt für 1 Kampfrunde in die Höhe, um folgend doppelten Angriffsschaden zu verursachen, dazu zusätzlich ein BE-Wurf, um -6 erschwert, gelingen.

Übergroß: +2 auf alle körperlichen Attribute und den Angriffsschaden

Fahrzeuge

Es wird das Schema eines Söldner-Jägers genutzt (mit Kampfvorteil MF: 4). Dieser kann allerdings beliebig modifiziert sein und Ausrüstung bis SM nutzen.

Alpha-Falke (BS 6)

Derzeit ist Ariell Triamant, eine freundliche, junge Frau mit sanftem Lächeln, der derzeitige Alpha-Falke. Nichts scheint sie aus der Ruhe zu bringen oder ihr optimistisches Gemüt einzutrüben. Es gibt Gerüchte, dass sie und ihr Falke Abrax von den Okima auserwählt wurden und durch ihre Gaben die Unsterblichkeit erlangt haben. Ariell gehört zumindest zu den wenigen Menschen, die Weges Ende passiert haben und zurückgekehrt sind. Wie alle anderen schweigt sie jedoch zu dem, was hinter dem letzten Tor liegt.

BE	14	Ang	14 (11)
BI	13	Abw	14 (12)
CH	14	Prä	25 (12)
GE	22 (17)	Ausw	11
IZ	11	Ini	14 (12)
IN	16	Ges	7
KO	14	Wi	14
KR	11	Ausd	7
KE	12	Mor	15
WA	20 (15)		
WI	15	Sch	6-10

Rüstung

Pilotenanzug: Pz: 1, Sch: 1, L: 3, B: 1, P: 2, Bereich: Alle, Immunität: All, Resistenz: Strahlung

Waffen

Jagdgewehr - Bluthund: 1W3+3P, SF: 1, L: 4, OR: 11, K: 1, Gewehr, Laut, Präzise, Reißend, Sammlung, Zuverlässig

Jagdpistole – Gefährte: 1W3+1P, SF: 1, L: 2, OR: 5, K: 1, Klein, Laut, Präzise, Reißend, Sammlung, Zuverlässig

Ausrüstung

Bonbonbomben, Erste-Hilfe-Tasche, Genetische Modifikation, Haftschild, Intelligenzzuwachs (Seite 492, 494)

Fertigkeiten

Militär: Fernkampfaffen 6, Geschützaffen 13, Nahkampfaffen 5, Kampfpilot 15, Taktik 7, Waffenkenntnis 8

Zivil: Fahren/Fliegen 14, Feilschen 6, Legendenkenntnis 9, Planetologie 11, Schätzen 7

Verbrechen: Ausschachten 9, Diebstahl 4, Geheimwissen 8, Heimlichkeit 4, Sicherheit 5

Gesellschaft: Menschenkenntnis 5

Wissenschaft: Astronomie 7, Mathematik 5, Medizin 3, Ökologie 5, Physik 4, Sternennavigation 9

Religion: Sakrales Wissen 4

Natur: Athletik 4, Erste-Hilfe 5, Klettern 7, 0-G 9,

Terrainerfahrung 6, Tierbeherrschung 9, Überleben 4
Technik: Feldreparatur 6, Konstruktion 6, Mechatronik 5, Wartung 9

Manöver und Kampfvorteile

Am Heck kleben, Enge Kurven, Kehrtwende, Seitwärts Gleiten, Vertikalschleife (Seite 282)

6 zu 12, Falkensturz Nullbremse, Sofortwende, Überschleunigung, (Seite 284)

Fahrtkontrolle, Falkenauge, Gedrillte Bewegung, Blitzbereitschaft, Manövermeisterschaft, Maschinelle Einheit, Rennprofi, Vorhalten, Taktisches Ausweichen (Seite 182, 187, 304)

Tierbegleiter

Abrax – Der unsterbliche Falke kann nicht mehr als Tier bezeichnet werden. Eine fremde Intelligenz leuchtet hinter seinen allessehenden Augen. Er ist der König der Falken und aus unbekannten Gründen mit der Gabe der Vorhersehung gesegnet.

BE	22	Ang	14 (9)
BI	0	Abw	15 (15)
CH	8	Prä	22 (15)
GE	19	Ausw	23 (16)
IZ	12	Ini	15
IN	18	Ges	11
KO	8	Wi	8
KR	8	Ausd	4
KE	8	Mor	20
WA	18		
WI	20	Sch	6-10

Fertigkeiten

Gelerntes 11, Natürliches 15

In jeder Kampfrunde kann Abrax alle Handlungen eines Schiffes vorsehen und steuert ihnen entgegen, ohne Ariell zu belasten. Alle Angriffe dieses Schiffes gegen die „Kallista“ scheitern, solange ihnen ausgewichen werden kann. Er warnt Ariell so auch vor getarnten Schiffen und Angriffen.

Waffen

Hackschnabel: 1W3+5. R: N, Einfach, Reißend 2

Messerklauen: 1W3+5P, R: N, Einfach, Reißend 3, wird als zusätzlicher Angriff ausgeführt

Genetische Verbesserungen

Falkenaugen: WA: 18, klare Sicht auf weite Distanzen

Gesangssprache: gezielte Kommunikationsfähigkeit

Greifvogel: GE: 17, kann Gegenstände oder Beute bis L: 6 davontragen

Hackschnabel: 1W3+1. R: N, Einfach, Reißend 2

Messerklauen: 1W3+1P, R: N, Einfach, Reißend 3, wird als zusätzlicher Angriff ausgeführt

Sturzflug: Fliegt für 1 Kampfrunde in die Höhe, um folgend doppelten Angriffsschaden zu verursachen, dazu zusätzlich ein BE-Wurf, um -6 erschwert, gelingen.

2x Übergroß: +2 auf alle körperlichen Attribute und den Angriffsschaden

Fahrzeuge

Ihr Jäger „Kallista“ ist einzigartig. Er nutzt das Schemata eines Kosme-Jägers, der aber wie Abrax von Welle experimentell modifiziert wurde. Er besitzt ein Schwarzlicht-Geschütz statt dem Aurelia-Jagdgeschütz, Fortschrittliche Gegenmaßnahmen, einen experimentellen Generator und ein Hochleistungstriebwerk. Mit Vorteilen ist die Ges: 13 und die MF: 6.

Die Zerbrochene Maske

Beschützte (BS 1)

So heißen die privilegierten Banden, Kollektive und Zivilisten, die von der Maske geschützt werden. Oft reicht bereits dieser Status aus, um andere Banden und kleinere Kläne abzuschrecken. Wenn sie angegriffen werden, dauert es nur 18 Wannen, bis ein Splitter seine Ermittlungen beginnen wird.

BE	11	Ang	10 (8)
BI	09	Abw	10 (8)
CH	09	Prä	11 (8)
GE	11	Ausw	8
IZ	10	Ini	7
IN	09	Ges	6
KO	12	Wi	12
KR	10	Ausd	6
KE	09	Mor	10
WA	11		
WI	10	Sch	9

Rüstung

Bürgerliche Kleidung: Pz: 0, Sch: 0, P: 6, Resistenz: Kälte

Waffen

Pistole: 1W3+1P, SF: 2, L: 1, OR: 4, K: 2, Klein, Laut, Verzieht

Springmesser: 1W3P, L: 0, R: N, Klein, Reißend 2, Stil: Finesse, Versteckt

Ausrüstung

3x Fallgruben, Klangdraht, 4x Leichte Deckung, Tarnnetze (Seite 474)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 4, Fernkampfaffen 3, Nahkampfaffen 3

Zivil: Planetologie 4

Verbrechen: Ausschlagen 4, Geheimes Wissen 3, Heimlichkeit 3

Gesellschaft: Maskerade 3, Menschenkenntnis 3

Wissenschaft: -

Religion: -

Natur: Athletik 3, Klettern 3, Schleichen 4, Überleben 3

Technik: Basteln 4, Mechatronik 2

Splitter (BS 3)

Sie sind Diplomaten, Richtende und Vollstreckende zugleich. Splitter arbeiten allein und getrennt von anderen, um die Ordnung und Sicherheit zwischen Piraten zu gewährleisten. Ein Angriff auf sie löst in 4 Wannen eine Ermittlung der Drei Augen aus. Die Maske wird nicht eher ruhen, bis das Schwarzlicht-Gewehr und die Angegriffene geborgen wurden. Ein Splitter besitzt 15 Masken-Einfluss (Seite 547).

BE	13	Ang	15 (10)
BI	11	Abw	12 (10)
CH	12	Prä	17 (10)
GE	14	Ausw	10
IZ	12	Ini	10
IN	13	Ges	7
KO	14	Wi	14
KR	13	Ausd	7
KE	12	Mor	14
WA	14		
WI	14	Sch	8

Rüstung

Modifizierte Splitter-Rüstung:

Pz: 1, PP: 4, Sch: 0, B: 1, L: 2, P: 4, Bereich: Rumpf, Resistenz: Chemie, alle übrigen PP lassen sich in einer freien Aktion absprennen mit: 1P pro PP, R: N, trifft automatisch, je 4 PP verliert die Rüstung Pz: -1, L: -1, B: -1, Telsios

Beinfederung, Funkausrüstung, Granatengurt, Härtungsgel, Helmkamera, Leichtlegierungen, Magnetflächen, Markierungssender, Notfallinjektionssystem, Schildblitz, Sprungdüse, Störsender, Taschengurt (Seite 489)

Festschild: L: 2, SP: 7, A: 3, Abwehr: Energie & Projektil

Waffen

Schwarzlicht-Gewehr: 7E, SF: 2, L: 4, OR: 13, K: 2, Gewehr, Ho-Ka-Mi, Rückstoßfrei, Schildbrechend 1, Unsichtbar, Zermürbung 1

Kampfmesser: 1W3P+1, L: 0, R: N, Reißend 2, Stabil, Stil: Finesse

Ausrüstung

Allzweck-Werkzeuge, Datenmedium, Dietrich, Energiefessel, Erste-Hilfe-Tasche, Feldkasten, Granaten: Betäubung-, EMP-, Rauch-, Splitter-, Sprenggranaten, Ködersender, Leuchtausrüstung, Magnetschlüssel (Seite 491, 492)

Fertigkeiten

Militär: Waffenfähigkeiten 7, Kampfpilot 5, Militärwesen 4, Taktik 4, Sprengstoffe 5, Waffenkenntnis 5

Zivil: Ermittlung 6, Fahren/ Fliegen 4, Feilschen 3, Mediennutzung 3, Planetologie 5, Schätzen 4, Schrift 3, Sprache 3

Verbrechen: Ausschlagen 3, Diebstahl 4, Geheimes Wissen 7, Heimlichkeit 5, Sicherheit 5, Terror 3

Gesellschaft: Etikette 3, Jura 7, Maskerade 3, Menschenkenntnis 4, Rhetorik 3

Wissenschaft: Geschichte 3, Mathematik 3

Religion: -

Natur: Athletik 5, Befreiung 3, Erste-Hilfe 5, Klettern 4, Fährtenlesen 3, 0-G 4, Orientierung 4, Schleichen 6, Schwimmen 4, Sport 3, Terrainerfahrung 5, Überleben 4

Technik: Basteln 4, Computerkenntnis 3, Drohnentechnik 3, Feldreparatur 4, Mechatronik 3, Zugriff 3

Manöver und Kampfvorteile

Alles oder Nichts, Betäubende Schläge, Doppelschlag, Entschlossener Ansturm, Entwaffnen, Finte (Seite 271)

Blattschuss, Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss (Seite 281)

Am Heck kleben, Enge Kurven, (Seite 282)

Deckung nutzen, Fallenexperte, Gedrillte Bewegung, Schnellladen, Schnellziehen, Sprintgewöhnung, Standhaftigkeit, Vorhalten, Widerstandsfähig (Seite 304)

Drei Augen (BS 5)

Nur wer es schafft, die Königin in Rot zu beeindrucken, kommt in ihre Reihen. Anders als die Winde, die die Drei Augen als Konkurrenten hinter sich gelassen haben, fußt ihr Konzept nicht auf Planung, Kooperation und Präzision, sondern auf Beweglichkeit, Einfallsreichtum und Tarnung. DAler erhalten eine Spezialausbildung auf Ho-Ka-Mi und werden zu Überlebensexperten, die blitzschnell auf alle möglichen Lagen reagieren können. Wird ein DAler gefangen genommen oder getötet, nehmen sich die Königin in Rot und ihre Königinnengarde die Sache umgehend an. Ein DAler besitzt 25 Masken-Einfluss und 3 Unterstützungspunkte (Seite 547).

BE	17	Ang	16 (13)
BI	12	Abw	15 (11)
CH	14	Prä	22 (12)
GE	14	Ausw	15 (12)
IZ	13	Ini	15 (12)
IN	14	Ges	9
KO	16	Wi	16
KR	18	Ausd	8
KE	14	Mor	14
WA	16		
WI	14	Sch	7

Rüstung

Modifizierte Exo-Rüstung - Amygdala: Pz: 5, Sch: 4, Ds: 4, L: 9, B: 0, P: 2, Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Massiv, Resistenz: Strahlung, Tarnsystem, Telsios, wird die Tragende innerhalb von R: 6 entdeckt, zerstreut das metrite Tarnsystem ihre Gestalt in unmögliche Formen. Ein Angriff ist dann immer noch um Prä: -4 und Ang: -2 erschwert. Das gilt nicht für Angriffe, die keine optische Zielerfassung nutzen oder Streuung besitzen.

Anima-Übersteuerung, Funkausstattung, Granatengurt, Helmkamera, Leichtlegierungen, Magnetflächen, Notfall-Injektorsystem, Personenflugsystem, Seilpistolen, Störsender, Tragetasche (Seite 489)

Handkinetor: Jeder Faustkampf- und Kampfsportangriff sowie Abwehr mit den Händen lädt den Kinetor um 2 auf. Bei einem beliebigen Angriff oder Abwehr

können die Ladungen 1:1 in Betäubung X oder 2:1 in Zurückwerfen X oder für 4:1 in +1P umgewandelt werden (max. 10 Ladungen).

Sohlenzündung: P: +2 für Sohlen. Sie sind für eine freie Aktion oder als Reaktion auslösbar. Alternativ erhalten Angriffe mit den Beinen +1E und Entzündend DAler tragen je eine Rauch- und eine Magnetgranate unter ihren Sohlen.

Waffen

Drei Ängste: X*2+6E, SF: 1, L: 8, MR: 4, K: 0, Einrichten 2, Ho-Ka-Mi, Rückstoßfrei, Schildbrechend 2, Scharfschützenwaffe, Tödlich 1: Infanterie, Unsichtbar, Zermürbung 3

Schwarzlicht-Pistole: 4E, SF: 2, L: 1, OR: 6, K: 1, Ho-Ka-Mi, Klein, Rückstoßfrei, Schildbrechend 1, Unsichtbar, Zermürbung 1

Ausrüstung

Allzweck-Werkzeuge, Datenmedium, Dietrich, Energiefessel, Erste-Hilfe-Tasche, Feldkasten, Geräuschimitator, Granaten: Betäubung-, EMP-, Magnet-, Rauch-, Splitter-, Sprenggranaten, Ködersender, Leuchtausrüstung, Magnetschlüssel (Seite 491, 492)

Fertigkeiten

Militär: Fernkampfaffen 10, Geschützaffen 8, Kampfsport 7, Kampfpilot 7, Militärwesen 6, Taktik 6, Sprengstoffe 7, Waffenkenntnis 7

Zivil: Ermittlung 7, Fahren/ Fliegen 5, Feilschen 4, Mediennutzung 4, Planetologie 6, Schätzen 4, Schrift 4, Sprache 4

Verbrechen: Ausschlichten 5, Diebstahl 6, Geheimes Wissen 8, Heimlichkeit 6, Sicherheit 7, Terror 7

Gesellschaft: Etikette 5, Jura 8, Maskerade 4, Menschenkenntnis 6, Rhetorik 5

Wissenschaft: Astronomie 4, Biologie 4, Chemie 4, Geschichte 4, Mathematik 4, Pharmazie 4, Physik 4, Psychologie 7, Sternennavigation 4, Wirtschaftswissen 4

Religion: Inneres Feuer 4, Liturgiekenntnis 3, Sakrales Wissen 3

Natur: Athletik 7, Befreiung 5, Erste-Hilfe 7, Klettern 5, Fährtenlesen 4, 0-G 6, Orientierung 6, Schleichen 7, Schwimmen 5, Sport 4, Terrainerfahrung 6, Überleben 9

Technik: Basteln 6, Computerkenntnis 5, Drohnentechnik 4, Feldreparatur 5, Mechatronik 4, Zugriff 4

Manöver und Kampfvorteile

Fu-Ro, Ha-Ri, Hi-Ko Hi-Za, Ki-Ri, Mi-Zu Fu-Ku, Mi-Zu Tai-Do, Tai-Jin, Ta-Wa Ki-Ku (Seite 273)

Blattschuss, Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss, Rüstungsschreck, Verlangsamten (Seite 281)

Am Heck kleben, Enge Kurven, (Seite 282)

Ausweichreflex, Deckungsexperten, Falkenauge, Fallenexperte, Gedrillte Bewegung, Kampfinstinkte, Letzter Widertand, Schnellziehen, Sprintgewöhnung, Sprungkraft, Standhaftigkeit, Vorhalten, Widerstandsfähig (Seite 304)

Fahrzeuge

DAler Jäger des Söldner-Schemas mit Energiegenerator (Klein), Tarnsystem, Schwarzlicht-Geschütz

Die Königin in Rot (BS 6)

Es war ihr Gesicht, ihre Pflicht und ihr Glaube an die Menschlichkeit, die die Maske trugen, bevor sie im ersten Krieg gegen Telsios von der Kosme zertrümmert wurde. Doch noch immer hält sie ungebrochen an den Splittern und Fragmenten fest. Ihr Opfer, ihr blutiges Antlitz und ihr unbedingter Wille zu beweisen, dass die Kosme und der Himmel falsch lagen, machten sie zur Königin der Verstoßenen. Sie schuf aus verlorenen Kriegswaisen und traumatisierten Flüchtlingen einen mächtigen Piratenstaat, der das Gegenwicht zur Kosme darstellt. Ihr Ziel ist ein freier und vereinter Regen, der die unbequemen oder mangelhaften Mitglieder seiner Gesellschaft nicht aussondert, sondern auch ihnen die Möglichkeit auf ein menschenwürdiges Leben bietet.

Sie tritt als eiserne Herrscherin auf, um das Gleichgewicht der Kläne zu bewahren. Für viele ist sie ein Schreckgespenst, die den Regen geißelt. Doch für jene, die sie kennen, ist sie die größte Hoffnung auf Frieden und Unabhängigkeit des gesamten Kreises.

BE	15	Ang	16 (10)
BI	15	Abw	15 (11)
CH	16	Prä	23 (11)
GE	14	Ausw	14 (11)
IZ	14	Ini	14 (11)
IN	15	Ges	8
KO	12	Wi	12
KR	12	Ausd	6
KE	15	Mor	16
WA	14		
WI	16	Sch	6

Rüstung

Blutharnisch – Camillas Verneigung: Pz: 2, PP: 12, Sch: 0, B: 0, L: 5, Bereich: Alle, Immunität: All, Chemie, Hitze, Kälte, Panzerbrechend, Massiv, Resistenz: Strahlung, die Rüstung ist mit nanometrischen Drohnen überzeugen, die Eisen aus Blut gewinnen und die Rüstung ständig erneuern können. Ihre PP sind so hoch wie die KO der Tragenden. Für 1 Wi können 3 PP wiederhergestellt werden. Dies kann auch das Blut anderer Personen sein, wenn die Rüstung damit in Berührung gebracht wird. Zusätzlich können die Drohnen bei Berührungen mit Gewebe wie Klingen fungieren. Kampfsport- und Faustkampfangriffe erhalten zusätzlich 1W3P mit Reißend 2 und die Tragende erhält: Riposte: Nahkampfangriffe 1W3 mit Reißend 2.

Xionischer Schild – Immersturmgenerator

Passiver Zustand: Pz: 0, Sch: 30, L: 1, B: 0, P: 0, Bereich: Alle. Ein Teil des Immersturms wirbelt unsichtbar um die Tragende. Er absorbiert alle Energie bis 30 E. Erleidet er mehr Energieschaden, überlädt er und ist zerstört. Der Immersturm wird dann sichtbar, sobald er durch Energie aufgeladen wird. Er wechselt dann in den aktiven Zustand.

Aktiver Zustand: Die absorbierte Energie wird geteilt und erzeugt Streuung: Wolke X, Y, wobei X und Y die absorbierte Energie darstellen. Der Immersturm breitet sich demzufolge sofort aus und gewährt allen in ihm Tarnung, die selbst mit Tiefenabtastung nicht

zu durchdringen ist. Alle Ziele, ob organisch oder mechanisch, erleiden pro Kampfrunde 10E Schaden, mit Ausnahme der Tragenden. Der Sturm hält für je 5 erlittenen Energieschaden 1 Kampfrunde (mindestens 1 Kampfrunde) an.

Waffen

Der König in Schwarz: 14E, SF: 2, L: 4, OR: 17, K: 3, Gewehr, Illegal, Ho-Ka-Mi, Rückstoßfrei, Schildbrechend 3, Unsichtbar, Zermürbung 1

Zweiter Feuermodus (kann mit ersten kombiniert werden, gilt als zusätzlicher Schuss): 1W6+3P, 5, Laut, Reißend 8, Rüstungsbrechend 2, Zermürbung 2, die Klinge wird durch ein Seil für eine freie Aktion wieder eingefahren.

Das rote Ka-Ta-Ri: 2W3P+4P, L: 1, R: N, Ho-Ka-Mi, Panzerbrechend 1, Reißend 7, Stil: Finesse, Zermürbung 1, jede von dieser Waffe verursachte, reißende Wunde gilt als zwei reißende Wunden.

Ausrüstung

Erste-Hilfe-Tasche, Hochleistungsfunk (Seite 492)

Fertigkeiten

Militär: Fernkampfwaffen 12, Geschütz Waffen 3, Nahkampfwaffen 10, Kampfpilot 4, Militärwesen 8, Strategie 11, Taktik 10, Waffenkenntnis 9

Zivil: Ermittlung 7, Ernährung 6, Fahren/Fliegen 4, Feilschen 8, Konsum 6, Planetologie 7, Legendenkenntnis 8, Mediennutzung 8, Schätzen 9, Schrift 9, Sprache 10

Verbrechen: Ausschlagen 8, Diebstahl 7, Geheimes Wissen 13, Heimlichkeit 9, Sicherheit 10, Terror 8

Gesellschaft: Etikette 5, Lehren 3, Jura 9, Maskerade 9, Menschenkenntnis 11, Rhetorik 10, Philosophie 9

Wissenschaft: Anthropologie 8, Geschichte 7, Mathematik 8, Ökologie 6, Pharmazie 8, Wirtschaftswissen 10

Religion: Inneres Feuer 10, Liturgiekenntnis 9, Reinheit 7, Sakrales Wissen 6

Natur: Athletik 11, Erste-Hilfe 9, Fährtenlesen 8, Klettern 7, 0-G 6, Orientierung 7, Schleichen 11, Schwimmen 3, Sport 4, Terrainerfahrung 6, Überleben 11

Technik: Basteln 6, Computerkenntnis 4, Drohrentechnik 3, Feldreparatur 8, Konstruktion 6, Mechatronik 6, Produktion 5, Wartung 3, Zugriff 2

Manöver und Kampfvorteile

Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss, Rüstungsschreck, Verlangsamung (Seite 281)

Deckungsexperte, Gedrillte Bewegung, Falkenauge, Instinktives Ausweichen, Kampfinstinkte, Schnellziehen, Sprintgewöhnung, Sprungkraft, Standhaftigkeit, Vorhalten, Zielhaltung (Seite 304)

Der Königin in Rot darf jede Runde allen Kräften der Zerbrochenen Maske einen Befehl erteilen. Sie besitzt 50 Masken-Einfluss und 10 Unterstützungspunkte (Seite 547). Sie wird zudem von der Königinnengarde (Ariell Triamaht, Sheona, das Auge des Ladens und im Geheimen von der letzten Grazie, Ken-Sei Oh-To-Shi und Regard Stein) geschützt.

Das Fassusthulla-Syndikat

Sandträger (BS 1)

Sie verrichten die einfachsten und niedersten Arbeiten, um sich einem Fürsprecher zu beweisen. Diese Last soll ihren Geist reinigen und sie für die Gesetze Farsahs vorbereiten.

BE	12	Ang	10 (8)
BI	09	Abw	10 (9)
CH	09	Prä	10 (7)
GE	12	Ausw	9
IZ	09	Ini	8
IN	10	Ges	6
KO	10	Wi	10
KR	12	Ausd	6
KE	09	Mor	09
WA	09		
WI	09	Sch	5

Rüstung

Bürgerliche Kleidung: Pz: 0, Sch: 0, P: 6, Resistenz: Kälte

Waffen

Pistole: 1W3+1P, SF: 2, L: 1, OR: 4, K: 2, Klein, Laut, Verzieht

Schlagring: 1W3P, L: 0, R: N, Klein, Reißend 2, Stil: Finesse, Versteckt, Schaden gilt zusätzlich zum Faustangriff

Ausrüstung

Lachpille, Magenverdreher, Rauchkraut (Seite 474)

Fertigkeiten

Militär: Waffenfertigkeiten 3

Zivil: Konsum 5, Planetologie 2

Verbrechen: Diebstahl 4, Geheimes Wissen 3, Heimlichkeit 4, Sicherheit 3, Terror 2

Gesellschaft: -

Wissenschaft: Pharmazie 2

Religion: Liturgiekenntnis 2, Sakrales Wissen 2

Natur: Athletik 3, Klettern 3, Schleichen 4

Technik: -

Treue (BS 2)

Sie sind das Rückgrat des Syndikates und rekrutieren sich maßgeblich aus Kaliman oder Personen, die ihre Gunst erlangt haben. Kein Auftrag ist ihnen zu schmutzig.

BE	13	Ang	13 (9)
BI	10	Abw	11 (10)
CH	11	Prä	12 (8)
GE	13	Ausw	9
IZ	10	Ini	9
IN	11	Ges	7
KO	11	Wi	11
KR	12	Ausd	6
KE	10	Mor	10
WA	11		
WI	10	Sch	4

Rüstung

Tuchrüstung: Pz: 0, Sch: 0, L: 3, B: 0, P: 4, Bereiche: Alle, Resistenz: Hitze. Gegen Waffen mit Einfach besitzt die Rüstung: Pz: 3.

Waffen

LG 27 – Gladi: 4E+1P, SF: 2, L: 4, OR: 11, K: 1, Gewehr, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei, Zurückwerfen 1
Umi: 4E, S3: 4, L: 2, OR: 6, K: 3, Klein, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei

Traditioneller Krummsäbel: 1W3+3P, L: 1, OR: N, Einfach, Reißend 4, Stil: Finesse, erzeugt im Nahkampf mit jedem Angriff, unabhängig seines Erfolgs, Initiative +1 (bis maximal Ini: +3). Dieser Bonus verfällt, wenn der Nahkampf beendet wird.

Ausrüstung

Dietrich, Erste-Hilfe-Tasche, Klettergeschirr (leicht), Stacheldraht, Streuminen-Bündel, Taschenfunk (Seite 492)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 4, Fernkampf 4, Nahkampf 5

Zivil: Ernährung 4, Fahren/Fliegen 3, Feilschen 4, Konsum 4, Legendenkenntnis 4, Planetologie 4, Schätzen 5, Sprengstoffe 3

Verbrechen: Diebstahl 5, Geheimes Wissen 4, Heimlichkeit 4, Sicherheit 4, Terror 4

Gesellschaft: Etikette 3, Maskerade 2, Menschenkenntnis 2, Rhetorik 3

Wissenschaft: Mathematik 3, Wirtschaftswissen 4

Religion: Inneres Feuer 4, Liturgiekenntnis 3, Reinheit 2, Sakrales Wissens 2

Natur: Athletik 4, Erste-Hilfe 3, Klettern 3, Orientierung 3, Schleichen 4, Schwimmen 3, Sport 3

Technik: Computerkenntnis 3, Feldreparatur 2, Mechanik 2, Wartung 2, Zugriff 2

Manöver und Kampfvorteile

Präzisionsschuss, Reflexschuss (Seite 281)

Deckung nutzen, Sprungkraft (Seite 304)

Mögliche Spezialisten

Sohn: Ein Sohn heuert Treue an, um die Aufgaben

des Vaters zu erfüllen. Sie sind aufstrebende Männer, die die Lehren Farsahs verinnerlicht haben.

Der Sohn nutzt Befehle, wie auf Seite 565 angegeben. Er erteilt pro Kampfrunde einen Treuen einen Befehl.

Änderungen: BE: 14, BI: 12, CH: 12, GE: 13, IZ: 12, IN: 12, KO: 12, KR: 12, WA: 12, WI: 12

Ang: 14 (9), Abw: 13 (10), Prä: 14 (9), Ausw: 10, Ini: 10, Ges: 7, Wi: 12, Ausd: 6

Strategie 2, Taktik 4, Waffenkenntnis 4, Inneres Feuer 6, Liturgiekenntnis 4, Reinheit 3

Prachtgewand: Pz: 0, Sch: 0, L: 2, B: 0, P: 2, Bereiche: Alle. CH: +1 für Kaliman CH: +2.

Schweres Festschild: Sch: 1, SP: 15, A: 4, L: 4, Abwehr: Energie & Projektil

LG 38 – Pila: 4E+2P, SF: 1, L: 4, OR: 14, K: 1, Gewehr, Hell, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei, Zurückwerfen 2

Farsahharib (BS 3)

Sie sind die Verteidiger des Glaubens, der Oasen und der Häuser Farsahs. Sie sind direkt einem Vater unterstellt, dem sie als Leibgarde dienen. Ihr Glauben und ihr Kampfeswille gelten als unbrechbar.

Sie nutzen Glaubensakte wie auf Seite 346 beschrieben. Sie kennen: Rechtschaffener Angriff

BE	14	Ang	14 (10)
BI	10	Abw	13 (10)
CH	10	Prä	14 (9)
GE	13	Ausw	11 (10)
IZ	10	Ini	10 (9)
IN	10	Ges	5 (7)
KO	13	Wi	13
KR	13	Ausd	7
KE	10	Mor	15
WA	12		
WI	15	Sch	3

Rüstung

Ikonenrüstung - Alaymud: Pz: 5, Sch: 2, L: 6, B: 2, P: 2, Bereich: Arme, Beine, Rumpf, Alle Religionsproben: +1, WI: +1

R: 5-8: Prä: -1, Hell

Lichtkrone: Pz: 1, Sch: 3, L: 1, B: 0, P: 0, Bereich:

Kopf, R: 0-1: alle ohne Sichtschutz Ang: -3, Abw: -3, Ausw: -2, Prä: -4, R: 2-4: Prä: -2,

Waffen

Gesalbter Krummsäbel: 1W3+2P+1E, L: 1, OR: N, Entzündend, Reißend 4, Stil: Finesse, erzeugt im Nahkampf mit jedem Angriff, unabhängig seines Erfolgs, Initiative +1 (bis maximal Ini: +3). Dieser Bonus verfällt, wenn der Nahkampf beendet wird.

Steinigswerfer - Bestrafung: 1W3+1P, SF: 5, L: 4, OR: 6, Mun: 10, Betäubung, Dauerfeuer 1, Einfach, Exotisch, Illegal, Ungenau, Unterdrückung ab SF: 3. Kann keine andere Munition verwenden. Munition reproduziert sich nach dem Kampf oder im Kampf für 4 Aktionen, mit Schnellladen für 2 Aktionen.

Vibrationspistole – Kniefall: 0P, SF: 1, L: 1, OR: 1, Max. R: 3, K: 1, Betäubung 4, Klein, Laut, Panzerbrechend 3, Ungenau

Ausrüstung

Erste-Hilfe-Tasche, Granatengurt: Betäubungs-, Rauch-, Splitter-, Sprenggranate, Klettergeschirr (leicht), Taschenfunk

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 4, Fernkampf 5, Nahkampf-waffe 7, Sprengstoffe 4

Zivil: Ernährung 4, Fahren/Fliegen 3, Legendenkenntnis 4, Mediennutzung 3, Planetologie 4, Schrift 2, Sprache 2

Verbrechen: Geheimes Wissen 4, Sicherheit 6, Terror 5

Gesellschaft: Etikette 5, Jura 5, Menschenkenntnis 4, Rhetorik 4

Wissenschaft: Geschichte 4, Philosophie 5, Religionskunde 6

Religion: Inneres Feuer 7, Liturgiekenntnis 5, Reinheit 5, Sakrales Wissen 5

Natur: Athletik 6, Befreiung 4, Erste-Hilfe 3, Klettern 4, Orientierung 3, Schleichen 1, Schwimmen 3, Überleben 3

Technik: Feldreparatur 3

Manöver und Kampfvorteile

Alles oder Nichts, Defensiver Angriff, Doppelschlag, Finte, Präzisionsschlag (Seite 271)

Gedrillte Bewegung, Kampfinstinkte, Schnellladen, Schnellziehen, Standhaftigkeit, Widerstandsfähig (Seite 304)

Mögliche Spezialisten

Vater: Er ist der geistliche und weltliche Führer, der die Verantwortung über eine Gemeinde trägt und Aufträge direkt von einem Pascha erhält. Väter sind gebildet, rechtschaffend und fromm.

Der Vater nutzt Glaubensakte wie auf Seite 346 beschrieben. Er kennt: Das Wort, Geistheilung, Kampfgebet, Schmerz zu Mut

Änderungen: BE: 12, BI: 14, CH: 14, GE: 12, IZ: 13, IN: 12, KE: 10, KO: 11, KR: 11, WA: 12, WI: 14 Ang: 10 (9), Abw: 12 (9), Prä: 12 (9), Ausw: 9, Ini: 9, Ges: 6, Wi: 11, Ausd: 6

Erste-Hilfe 5, Inneres Feuer 5, Liturgiekenntnis 7, Medizin 4, Psychologie 6, Reinheit 7, Sakrales Wissen 6, Strategie 7, Taktik 5

Ridaya - Gebetsanzug: Pz: 0, Sch: 0, L: 1, B: 0, P: 4, Bereiche: Alle. Alle Religionsproben: +1.

Schweres Festschild: Sch: 1, SP: 15, A: 4, L: 4, Abwehr: Energie & Projektil

Der Vater besitzt keine Waffen.

Hochleistungsfunk

Derwisch: Sie sind berühmte Kampfkünstler, die sich voller Hingabe ihrem tödlichen Tanz widmen. Die traditionelle Ausbildung eines Derwischs ist lang und herausfordernd. Doch sie repräsentieren wie kaum eine andere Stelle im Syndikat die Tradition und den Stolz der Kaliman.

Änderungen: BE: 15, BI: 10, CH: 10, GE: 14, IZ: 10, IN: 12, KE: 10, KO: 11, KR: 12, WA: 10, WI: 12 Ang: 15 (10), Abw: 13 (11), Prä: 8 (8), Ausw: 14 (11), Ini: 13 (10), Ges: 9 (8), Wi: 11, Ausd: 6

Kampfsport 7

Windrüstung: Pz: 1, Sch: 1, L: 5, B: 0, P: 2, Bereiche: Alle, Ges: +1, bei halber Bewegung zusätzlich Prä: -1, bei voller Bewegung zusätzlich Prä: -2.

Festschild: L: 2, SP: 7, A: 3, Abwehr: Energie & Projektil.

Störfeld: L: 2, Feindliche Prä: -2.

Impulsstiefel: 1P+2D, L: 1, R: N, Betäubung, Klein, Stil: Finesse, Zurückwerfen 2, der Schaden und die Waffenbesonderheiten werden zusätzlich zu allen Effekten eines Faustkampf- oder Kampfsportangriffes, der die Beine nutzt, addiert (Einfach wird also nicht aus dem Angriff entfernt).

Vibrationspistole – Kniefall: 0P, SF: 1, L: 1, OR: 1, Max. R: 3, K: 1, Betäubung 4, Klein, Laut, Panzerbrechend 3, Ungenau

Dawaama, Dawaama Alnya, Derwisch-Tanz, Khutwat Alriya, Qaws, Raklat Dawaama, Sayf Alrayaah, Thueban Alqadam (Seite 273)

Ausweichreflex, Instinktives Ausweichen (Seite 304)

Diamantene (BS 4)

Der Legende nach baden sie im Wasser der Kali und werden durch Farsahs heiliges Licht selbst gesegnet. Wie Diamanten sollen sie alles Gute des Himmlischen und seiner Frauen aufnehmen und zu unsterblichen Verteidigern der Oasen werden. Faktisch dienen sie als Garde für die Paschas und dem Emir.

BE	14	Ang	15 (11)
BI	11	Abw	14 (11)
CH	12	Prä	16 (9)
GE	14	Ausw	10 (10)
IZ	11	Ini	12 (10)
IN	12	Ges	6 (7)
KO	14	Wi	14
KR	14	Ausd	7
KE	11	Mor	13
WA	12		
WI	13	Sch	2

Rüstung

Modifizierte Brilliant-Rüstungssammlung:

Pz: 2, Sch: 5, SP: 7, A: 2, Ds: 1, L: 7, B: 1, P: 2, Bereich: Alle, Analyse: Taktisch, Immunität: All, Chemie, Resistenz: Hitze, Kälte, Strahlung. Die Rüstung absorbiert Energieschaden 1:1 in SP, bis die SP voll sind. Übriger Energieschaden erzeugt dann 1:1 Deeskalationsschaden, der keine Ausdauer reduziert, aber, sobald er 7D erreicht, SP und Sch auf 0 setzt (es folgt dann die Aufladungszeit A: 2), CH: +1

Anima-Übersteuerung, Energiefokus, Härtungsgel, Leichtlegierungen, Seilpistolen, Sprungdüse (Seite 489)

Waffen

Modifiziertes Partikelstromgewehr: 5E, SF: 2, L: 2, OR: 12, K: 2, Betäubung 2, Gewehr, Hell, Lautlos, Präzise, Rückstoßfrei, Stabil, Störangriff 2, Zuverlässig. Getroffene Fernkampfwaffen verlieren für ihren nächsten Schuss (nicht Salve) die Waffenbesonderheit Präzise. Wenn sie diese nicht besitzen, gelten sie als Ungenau. Dieser Effekt ist mit weiteren Treffern stapelbar.

Holografisches Visier, Leichtbaukomponenten, Linsenschärfung, Meisterrahmen, Sicherheitsgriff

Modifizierte SSF 17 – Betonbrecher: 2W6+5P, SF: 1, L: 3, OR: 3 (2), Mun: 2, Betäubung 6, Laut, Deckungsbrechend 2, Illegal, Nachladen 1, Streuung Dreieck, Panzerbrechend 3, Schrotfflinte, Stabil, Zurückwerfen 5, Zuverlässig

Beschleunigungssystem, Holografisches Visier, Leichtlegierungen, Meisterrahmen, Nahkampfaufsatz (Sägemesser: 1W3+1P, Klein, Illegal, Reißend 6, Stil: Kraft, Telsios, Zermürbung 1), Reservemagazinführung

Ausrüstung

Atemmaske, Erste-Hilfe-Tasche, Feldkasten, Hochleistungsfunk, Leuchtausrüstung, Granatengurt, Granaten: Rauch-, Splitter-, Giftgas- (Fungus Terroris, Streuung: Wolke 1W3, 1W3), Sprenggranaten, Munition: Brandmunition, Impulsmagazin, Panzerbrecher, Wuchtgeschosse (Seite 474, 491, 492)

Fertigkeiten

Militär: Waffenfertigkeiten 7, Kampfpilot 4, Militärwesen 4, Sprengstoffe 4, Taktik 5, Waffenkenntnis 5

Zivil: Fahren/ Fliegen 3, Feilschen 4, Konsum 4, Legendenkenntnis 3, Planetologie 4, Schätzen 3

Verbrechen: Geheimes Wissen 5, Heimlichkeit 4, Sicherheit 3, Terror 5

Gesellschaft: Etikette 4, Jura 4, Menschenkenntnis 4

Wissenschaft: Geschichte 5, Mathematik 4

Religion: Inneres Feuer 3, Liturgiekenntnis 3, Reinheit 3, Sakrales Wissen 3

Natur: Athletik 6, Erste-Hilfe 4, Klettern 6, 0-G 5, Orientierung 5, Schleichen 2, Schwimmen 3, Sport 3, Terrainerfahrung 5, Überleben 3

Technik: Computerkenntnis 4, Feldreparatur 4

Manöver und Kampfvorteile

Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss (Seite 281)

Dawaama, Dawaama Alnya, Qaws, Raklat Dawaama, Thueban Alqadam (Seite 273)

Gedrillte Bewegung, Kampfinstinkte, Schnellladen, Schnellziehen, Vorhalten, Widerstandsfähig (Seite 304)

Mögliche Spezialisten

Pascha: Die planetaren Verwalter besitzen große Macht. Sie umgeben sich meistens von einer Prozession aus Sklaven und Diamanten, um ihre Bedeutung der Außenwelt zu zeigen. Sie mögen keine Krieger mehr sein, aber sie besitzen nun den Befehl über alle Krieger, die die Welt für sie aufbringen kann.

Der Pascha nutzt Befehle, wie auf Seite 565 angegeben. Er erteilt immer allen Mitgliedern des Syndikates gleichzeitig einen Befehl und seinen Diamanten bis zu zwei Befehlen.

Er wird immer mindestens von 8 Schildsklaven, 4 Diamanten und oftmals von mehreren Vätern begleitet. Ein Angriff auf ihn, löst eine Mobilisierung des Syndikates auf der gesamten Welt aus und führt zum Einsatz des Hasses.

Änderungen: BE: 12, BI: 15, CH: 15, GE: 12, IZ: 14, IN: 13, KE: 10, KO: 12, KR: 11, WA: 12, WI: 12, Ang: 10 (9), Abw: 12 (9), Prä: 12 (9), Ausw: 9, Ini: 9,

Ges: 6, Wi: 12, Ausd: 6, Mo: 12, Schicksal: 1-2
Feilschen 10, Mathematik 9, Psychologie 8, Reinheit
9, Schätzen 10, Strategie 10, Taktik 7, Wirtschaftswissen 11

Kalinata - Quellengewand: Pz: 1, Sch: 1, L: 2, B: 0,
P: 4, Bereiche: Arme, Beine, Rumpf. Reinheit: +3,
gewährt eine weitere Schicksalszahl

Schweres Festschild: Sch: 1, SP: 15, A: 4, L: 4, Abwehr: Energie & Projektil

Der Pascha besitzt keine Waffen.

Hochleistungsfunk

Schildsklave: Entbehrliche Sandträger, die durch ihren Dienst Buße tun.

Änderungen: BE: 12, BI: 09, CH: 07, GE: 12, IZ: 09, IN: 10, KE: 10, KO: 14, KR: 14, WA: 09, WI: 08
Ang: 14 (10), Abw: 9 (9), Prä: 7 (7), Ausw: 9, Ini: 8, Ges: 6, Wi: 14, Ausd: 7, Mo: 8

Er trägt keine Rüstung

Negationslinie: L: 2x 6, Sch: 3, SP: 60, A: 7, Abwehr: Energie & Projektil, Effektbereich: Punktverbindung, Platzierbar.

Der Hass (BS 5)

Ungläubige, deren Kinder, Waisen oder andere stigmatisierte Personen, deren Verbleib nicht weiter verfolgt wird, werden in die geheimen Anstalten gebracht. Dort werden sie psychisch, physisch, genetisch und kybernetisch auf das Töten perfektioniert. Vor einem Auftrag werden sie auf eine Person geprägt und kehren erst wieder zurück, wenn sie oder ihr Ziel tot sind.

Die Kreatur wird für 12000 AWE mit Ausrüstung und Kybernetik ausgestattet (Seite 499). Es können jeweils 500 AWE für 1 Evolutionspunkt ausgegeben werden, mit dem sich aus beliebigen Eigenschaftstabellen Merkmale gekauft werden können (Seite 329). Es folgen nun Beispiele für Kreaturen des Hasses:

Schazerazade – Blutjasmin

Nur unbekannte Operationsnarben verweisen das junge, unschuldige Mädchen auf ihre dunkle Herkunft. Doch sie kann sich an nichts erinnern. Sie lebt immer neue Leben, ohne zu wissen, dass diese bereits die Annäherung an ihr Ziel bedeuten. Wenn der Zeitpunkt ihrer Aktivierung gekommen ist, verbleibt nichts mehr in ihr. Danach wird sie von Alpträumen heimgesucht, in denen sie vor blutigen Kadavern vor Selbstverachtung weint.

BE	14 (12)	Ang	20 (10)
BI	12 (8)	Abw	11 (11)
CH	12	Prä	14 (9)
GE	14 (12)	Ausw	13 (10)
IZ	12	Ini	13 (10)
IN	12	Ges	7
KO	14 (10)	Wi	14
KR	12 (10)	Ausd	7
KE	12	Mor	10
WA	12		
WI	14	Sch	20

Rüstung

An das Ziel angepasste Kleidung: Pz: 0, Sch: 0, P:

6, Resistenz: Kälte. Dies kann auch eine Uniform oder eine andere Rüstung sein. An jede Geschichte, die für die Infiltration benötigt wird, wird sich Schazerazade erinnern.

Waffen

Photonenmesser (implantiert): 1W3P+2E, L: 1, R: N, Panzerbrechend 1, Stil: Finesse, Zermürbung 1

Sägemesser (implantiert): 1W3+1P, Klein, Illegal, Reißend 6, Stil: Kraft, Telsios, Zermürbung 1)

Ausrüstung

Magnetschlüssel (implantiert), Sprengpaket (implantiert), Akustikkontrolle, 4x Augmentierung (verstärkt), Erinnerungsspeicher, Herzsucher, Injektor-matrix, Karbonknochen, Olfaktorisches Verteilsystem, Stautaschen (Seite 470, 492, 499)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 10, Fernkampfwaffen 5, Nahkampfwaffen 5, Kampfpilot 7, Militärwesen 5, Sprengstoffe 5, Taktik 5, Waffenkenntnis 5

Zivil: Fahren/ Fliegen 5, Planetologie 5, Schätzen 5

Verbrechen: Ausschlagen 5, Basteln 5, Diebstahl 7, Geheimes Wissen 6, Heimlichkeit 6, Sicherheit 7

Gesellschaft: -

Wissenschaft: -

Religion: -

Natur: Athletik 8, Klettern 7, 0-G 5, Orientierung 6, Schleichen 10, Schwimmen 5, Terrainerfahrung 5, Überleben 5

Technik: Computerkenntnis 4, Mechatronik 4

Manöver und Kampfvorteile

Alles oder Nichts, Blitzangriff, Doppelschlag, Durchbruch, Entschlossener Ansturm, Finaler Angriff, Finte, Fließende Mensur (Seite 271)

Dawaama, Dawaama Alnyha, Qaws, Raklat Dawaama, Thueban Alqadam (Seite 273)

Ausdauernd, Ausweichreflex, Furchtlos, Gedrillte Bewegung, Instinktives Ausweichen, Beidhändig, Beidhändige Meisterschaft, Letzter Widerstand, Kampfinstinkte, Schnellziehen, Sprintgewöhnung, Sprungkraft, Widerstandsfähig (Seite 304)

Der Hunger

An diesem Projekt hemmungsloser Genveränderung ist nichts mehr menschlich. Im Grunde handelt es sich um einen Symbionten, der einen Insekten-schwarm in sich trägt und diesen über bestimmte Körperöffnungen in Richtung seiner Feinde freilassen kann. Die Insekten sind ohne ihren Wirt nicht überlebensfähig. Sie sind auf die Jagd und die Invasion anderer, humanoider Körper spezialisiert. Darin fressen und brüten sie. Sie tragen Gewebe und Nährstoffe zu ihrem Wirt und versorgen ihn damit. Im Gegenzug erhalten sie einen Botenstoff, um weiterleben zu können. Der Hunger ist kaum kontrollierbar. Er wird immer wieder im Laden freigelassen, in der Hoffnung, dass es die Richtigen tötet. Danach aktiviert sich ein Schlafschalter, damit er wieder eingesammelt und für den nächsten Auftrag vorbereitet werden kann.

Für eine halbe Aktion kann der Hunger einen Schwarm aus sich fliegen lassen. Für eine freie Ak-

tion kann er einen Schwarm Befehle erteilen. In seinem Körper hausen 2 Schwärme. Da er sehr aufgebläht ist, gilt er als großes Ziel.

BE	10	Ang	14 (10)
BI	4	Abw	8 (8)
CH	2	Prä	11 (11)
GE	10	Ausw	12 (9)
IZ	10	Ini	11 (10)
IN	14	Ges	5
KO	18	Wi	18
KR	14	Ausd	9
KE	10	Mor	8
WA	14		
WI	8	Sch	20

Rüstung

Tarnanzug: Pz: 0, Sch: 0, L: 1, B: 0, P: 2, Tarnsystem

Waffen

Klauen und Zähne: 1W2 Ausdauerschaden +1P, Einfach, Reißend, Stil: Kraft

Ausrüstung

Hochleistungsfunk

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 4

Zivil: -

Verbrechen: Heimlichkeit 7

Gesellschaft: -

Wissenschaft: -

Religion: -

Natur: Athletik 6, Fährtenlesen 7, Klettern 5, Orientierung 6, Schleichen 7, Schwimmen 3, Überleben 9

Technik: -

Manöver und Kampfvorteile

Ausdauernd, Ausweichreflex, Instinktives Ausweichen, Kampfinstinkte, Sprintgewöhnung (Seite 304)

Tierbegleiter

Symbionten – Sie sind biologische Waffen, die dem Befehl des Hungers dienen, ihn schützen und ständig auf der Jagd nach neuer Beute sind. Selbst wenn es gegen ihren Überlebensinstinkt geht, gehorchen sie den Befehlen des Hungers.

BE	14	Ang	1 (1)
BI	0	Abw	1 (1)
CH	1	Prä	5 (5)
GE	1	Ausw	14 (8)
IZ	1	Ini	6
IN	4	Ges	7
KO	1	Wi	20
KR	1	Ausd	10
KE	1	Mor	1
WA	6		
WI	1	Sch	-

Fertigkeiten

Gelerntes 4, Natürliches 6

Sie führen immer einen Befehl des Hungers aus, bis dieser sich ändert. Sie können durch Botenstoffe Befehle bis R: 12 erhalten. Darüber hinaus führen sie ihren letzten Befehl aus und kehren wieder zum Hunger zurück, um neue Befehle zu erhalten. Die Befehle sind: angreifen, bewegen, sammeln, zurückkehren.

Waffen

Giftstachel: 2P. R: N, Betäubung, Einfach, trifft automatisch, wenn sich das Tier 1 KR auf dem Ziel befindet hat. Ignoriert Pz: 1. Überträgt Parasit.

Genetische Verbesserungen

Fliegt: BE: 14, Insekten fliegen.

Gift - Lähmung: Nach jedem erfolgreichen Angriff muss das Opfer einen KO-Wurf machen oder gilt als betäubt (verliert seinen nächsten Zug). Dieser Effekt ist stapelbar. Resistenz: Gift erleichtert den Wurf um +5.

Parasit: Die Insekten des Hungers infizieren das Opfer bei einem erfolgreichen Angriff zusätzlich. Sie müssen entfernt werden, um den Gifteffekt aufzuhalten. Sie fügen nach 1 Wanne 1 nicht-absorbierbaren Schaden, nach 2 Wannen 2 nicht-absorbierbaren Schaden usw. zu, bis das Opfer stirbt. Dann brechen sie als neuer Schwarm aus ihm heraus.

Schwarm: Der Hunger entlässt seinen Schwarm aus seinem Körper. Dieser besitzt Wi: 20 und kann nur durch Waffen mit Streuung verwundet werden.

Alle Insekten besitzen ein lähmendes Gift und graben sich als Parasiten in ihre Opfer ein, um sie langsam von innen zu verspeisen.

Ein Schwarm kann alle Ziele angreifen, die er berühren kann. Er trifft automatisch, wenn er sich auf das Opfer setzen kann. Er bewegt sich mit Ges: 8 und fliegt. Der Schwarm nimmt 2 Felder ein und kann sich mit einem anderen Schwarm zu einem 4 Felder großen Schwarm vereinen.

Stich: Alle Insekten besitzen eine Stichwaffe. Sie verursacht 2P mit Einfach.

Der Emir Hashtulla al-Shaddif (BS 6)

Er gilt neben Amara Yuba als einflussreichster Kaliman. Alle Stränge des Syndikates laufen bei ihm zusammen. Er setzt die Paschas und enthebt sie wieder ihres Amtes. Viele halten ihn deshalb für den neuen Sultarchen. Offiziell dient er Yuba und kommt den Wünschen seiner gleichnamigen Prinzessin nach. Im Geheimen arbeitet er jedoch für seine eigenen Ziele. Religiöse Argumente und die konservative Ansicht, dass die Kaliman durch einen Mann geführt werden müssen, leiten ihn bei seinen Entscheidungen. Allerdings hat er seinen besten Freund Fassur, dem Vater von Yuba, versprochen, dass er auf sie achten und sich um sie sorgen wird. Er will dieses Versprechen ehren und würde daher nie etwas unternehmen, was Yuba physisch schaden würde. Er versucht stattdessen die Yuba mit Krisen zu konfrontieren, die sie von selbst dazu bringen, abzutreten.

Der Emir war einst der Geheimdienstchef des alten Sultarchen und ist nun der höchste Mann des Glaubens. Er kennt alle Glaubensakte und kann allen Angehörigen des Syndikates pro Kampfrunde einen Befehl erteilen. Solange die Weisheit nicht handlungs-

unfähig gemacht wird, ist er so gut wie nicht aufzuspüren. Es heißt, dass nur die letzte Grazie seinen Standort kennt. Er wird zudem von den frommsten Farsahharib beschützt.

BE	12	Ang	12 (8)
BI	17	Abw	12 (9)
CH	16	Prä	13 (9)
GE	12	Ausw	10 (10)
IZ	15	Ini	10 (10)
IN	14	Ges	6
KO	10	Wi	10
KR	10	Ausd	5
KE	12	Mor	14
WA	12		
WI	14	Sch	19

Rüstung

Aldahabmient – der Goldmantel: Pz: 0, Sch: 0, L: 4, B: 0, P: 0, das Gold des Mantels scheint wie windgepeitschten Dünen von Yuba ständig im Wandel zu sein. Es ist unklar, welche Technologie dafür verantwortlich ist, doch sie sorgt für ein reaktives Schutzsystem. An dem Punkt eines bevorstehenden Angriffes scheinen Patronen zu schmelzen und Energiewaffen absorbiert zu werden. Pro Kampfrunde können bis zu 2 Bereiche Pz: 5 und Sch: 5 erhalten. Für alle Bereiche gilt: Riposte: Nahkampfangriffe, 4E, Entzündend 4. Gilt als heiliges Objekt. Alle Religionsproben +3.

Waffen

Sayf Kali – Flüssiges Schwert: 1W3+XP+4E, L: 1, R: N-2, Entzündend 4, Stil: Finesse/ Kraft, die Klinge kann eine beliebige Form annehmen und erhält von ihr die X Zusatzschaden, die Reichweite und die Waffenbesonderheiten. Die Veränderung der Form benötigt eine freie Aktion, um ausgelöst zu werden und dauert aber eine halbe Aktion, um durchgeführt zu werden. In dieser Zeit kann weder mit ihm angegriffen noch abgewehrt werden. Gilt als heiliges Objekt. Alle Religionsproben +3.

Ausrüstung

Hochleistungsfunk

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 3, Fernkampfwaffen 4, Nahkampfwaffen 7

Zivil: Ernährung 8, Feilschen 12, Legendenkenntnis 10, Mediennutzung 8, Planetologie 9, Schätzen 10, Schrift 8, Sprache 7

Verbrechen: Geheimes Wissen 11, Sicherheit 9, Terror 10

Gesellschaft: Etikette 9, Jura 12, Maskerade 9, Menschenkenntnis 11, Rhetorik 9

Wissenschaft: Geschichte 10, Mathematik 9, Philosophie 11, Psychologie 7, Religionskunde 12, Wirtschaftswissen 13

Religion: Inneres Feuer 9, Liturgiekenntnis 13, Reinheit 12, Sakrales Wissen 15

Natur: Athletik 2, Klettern 2, Schleichen 1, Überleben 2

Technik: -

Manöver und Kampfvorteile

Beichte, das Wort, Fest, Geistheilung, Kampfgebet, Meditation, Rechtschaffener Angriff, Schmerz zu Mut (Seite 346)

Die Gier (BS 7)

Kaum etwas ist über sie bekannt und das ist auch ihr Wunsch. Es heißt, dass sie die unerschöpfliche Quelle für AWE ist, der das Syndikat seinen kometenhaften Aufstieg zu verdanken hatte. Doch diese Gunst kommt nicht ohne einen Preis. Tatsächlich hat sich das Syndikat und ein großer Teil von Yuba damit in die Knechtschaft von Tor begeben, die ihr Werkzeug ungezügelt nutzen, um ihre strategischen Interessen im Regen durchzusetzen. Für ihre kritischsten Missionen senden sie einen Agenten der Rückforderung mit 10 Tormanipulationspunkten (Seite 558).

BE	21	Ang	16 (12)
BI	12	Abw	15 (12)
CH	10	Prä	25 (11)
GE	14	Ausw	15 (14)
IZ	12	Ini	15 (12)
IN	14	Ges	23
KO	16	Wi	16
KR	17	Ausd	8
KE	12	Mor	14
WA	14		
WI	14	Sch	18

Rüstung

Unbekannter Kampfanzug - Nachtgeboren: Pz: 4, PP: 8, Sch: 4, SP: 10, SPR: 5, Ds: 3, DR: 3, L: 20, B: 0, P: 4, besitzt für den Tragenden keine Last, negiert die Last der integrierten Systeme an beiden Armen und am Rücken, Bereich Alle, Analyse: Taktisch, Flugdüsen, Immunität: All, Chemie, Hitze, Massiv, Resistenz: Strahlung, Sieben, Tarnsystem, Vollspekttral, zählt als Fahrzeug und als großes Ziel

Integrierte Systeme: Anti-Luxgewebe (negiert den Deeskalationsschaden und halbiert den Energieschaden von Aurelia- und Sonnenfeuerwaffen), 2x Armhalterung, 2 schwere Waffen und ein Magazin für 5 Raketen oder 1 Torpedo; Fortschrittliche Gegenmaßnahmen, Mobile E-Kriegsanlage, Nanoreparatursystem, Störsender (Seite 512)

Waffen

2x Unbekannter Prototyp - Todessturm: 2W3+3P, SF: 4, L: 1, OR: 5, K: 4, Exotisch, Deckungsbrechend 2, Klein, Panzerbrechend 2, Tödlich 1: Infanterie, Störanfällig, Versteckt, das Feuerleitsystem des Anzuges übernimmt beide Waffen mit Prä: 14. Es schießt sie immer zusätzlich zur Aktion des Rückfordernden ab, als wäre er ein Fahrzeug.

Nox-Pulsar: 10D, SF: 1, L: 5, R: 7, K: 1, Himmlisch, Lautlos, Ignoriert Deckung, Nachladen 5 (die Aufladezeit des Pulsars kann nicht verkürzt werden, dafür benötigt er keine Nachladeaktion), Rückstoßfrei, Schwer, Störangriff 3, Streuung: Krater 7, Unsichtbar, Verfehlt: Organisch, der Pulsar wird durch das

Feuerleitsystem über eine freie Aktion aktiviert.

Kristalldetonator - Resonanz: Erster Feuermodus: 0P, SF: 1, L: 6, OR: 4, K: 1, Exotisch, Illegal, Schwer, Streuung: Dreieck, ist das Ziel organisch, erhält es den Vorteil Kristallid (Seite 291). Jedes getroffene Ziel erhält für jede KR der Besprühung Pz: +2 und verliert Ges: -2.

Zweiter Feuermodus: Alle besprühten Ziele bis R: 6 werden vom Resonanzton getroffen, worauf die Kristalle sich explosiv vereinen. Pro Pz: +1 durch Besprühung erleidet das Ziel: Waffenschaden: 5E, Anti-Fahrzeug und Gebäude: 10E, Streuung: Krater, Tödlich 1: Fahrzeuge und Gebäude. Der zweite Feuermodus kann für eine freie Aktion aktiviert werden.

Sägefaust: 1W3+2P, L: 1, R: N, Betäubung, Illegal, Reißend 8, Stil: Kraft, Zermürbung 1

Ausrüstung

Allzweck-Werkzeuge, Datenmedium, Der Fremde, Eisenherz, Energiefessel, Herr Tod, Magnetschlüssel, Pazifist, Sucher (Seite 471, 492)

Fertigkeiten

Militär: Fernkampfaffen 10, Geschützaffen 8, Kampfsport 7, Kampfpilot 8, Militärwesen 4, Taktik 4, Sprengstoffe 8, Strategie 6, Waffenkenntnis 5

Zivil: Ermittlung 8, Fahren/ Fliegen 7

Verbrechen: Geheimes Wissen 5, Heimlichkeit 6, Sicherheit 7, Terror 8

Gesellschaft: Menschenkenntnis 7

Wissenschaft: Mathematik 5, Physik 6, Psychologie 4, Sternennavigation 5, Wirtschaftswissen 5

Religion: -

Natur: Athletik 7, Klettern 4, 0-G 7, Orientierung 6, Schleichen 8, Schwimmen 3, Terrainerfahrung 5

Technik: Computerkenntnis 9, Drohnentechnik 7, Feldreparatur 6, Mechatronik 7, Wartung 7, Zugriff 9

Manöver und Kampfvorteile

Jernnekker, Neseckner, Krugskilt, Kopfnuss, Sprut, Schwere Rechte, Schwitzkasten, Schnelle Linke (Seite 273)

Blattschuss, Hüftschuss, Präzisionsschuss, Reflexschuss, Rüstungsschreck, Verlangsamten (Seite 281)

Am Heck kleben, Enge Kurven, (Seite 282)

Deckungsexperten, Falkenauge, Gedrillte Bewegung, Kampfinstinkte, Letzter Widertand, Schnellziehen, Standhaftigkeit, Vorhalten, Widerstandsfähig (Seite 304)

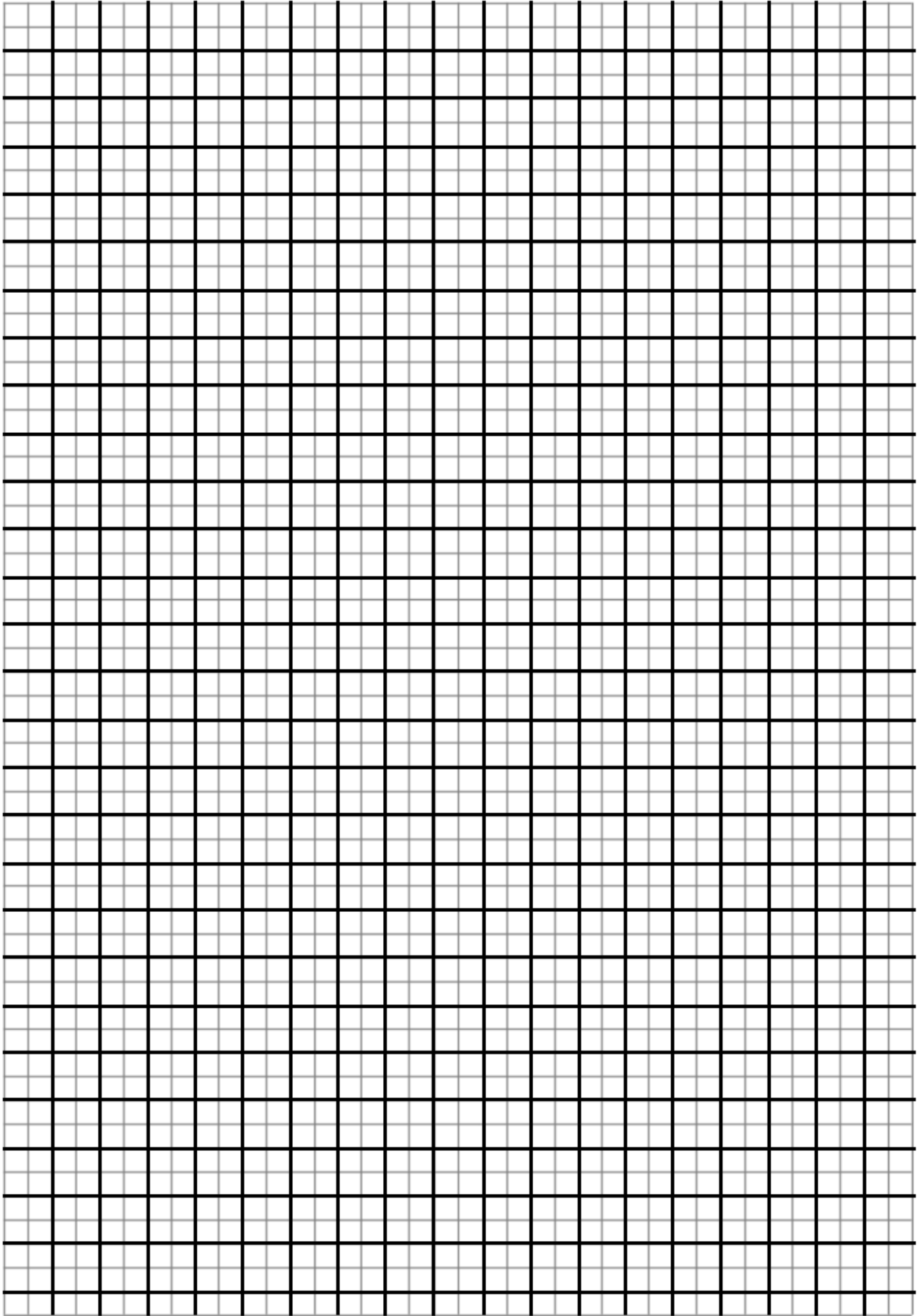
Die letzten Zeugen

Die letzte Grazie (BS 7)

Die Herrin der Zeugen ist für viele ein Mythos. Sie soll allwissend sein und wer auch immer sie findet, darf ihr drei Fragen stellen. Jenseits des Mythos lässt sich unter dem Regierungspalast von Telsios ein Labyrinth aus Kriegstunneln finden. Hier streift sie umher und beschreibt die Wände in einer unbekannten Sprache. Denn dies ist ihre Buße. Sie bannt die unaussprechbare Wahrheit, derer Zeuge sie geworden ist, in den Felsen des geschmolzenen Berges, in der Hoffnung, dass sie mit ihm zusammen vergehen wird. Niemand hat die grazile Frau je außerhalb ihres monochromatischen Holo-Anzuges gesehen. Sie scheint weder zu essen, zu rasten oder zu altern. Sie ist ein seltsames und doch zugleich gütiges Wesen. Jede Bittstellende, die zu ihr findet, wird von einem Agenten der Zeugen aufgefordert eine Frage zu offenbaren und ein Opfer zu bringen, bevor sie zu ihr gelassen wird. Beobachtende mag es so vorkommen, als wäre die letzte Grazie die Gefangene ihres Klans, die auch ohne jeden Tribut den Fragenden mit ihrem Wissen belohnen würde. Doch tatsächlich sind dies ihre Regeln, die von ihrem Klan umgesetzt werden. Sie beschenkt nur die Würdigen. Jene, die bereit sind, den Schleier dieser Welt zu lüften und die Gefahr der Wahrheit zu begreifen. Es ist daher auch nur möglich pro Dekade eine Frage an sie zu stellen. Das gilt nicht, wenn die Bittstellende den Zeugen selbst angehört. Als Pilger auf dem langen Weg in die Vergangenheit beantwortet sie dem geheimen Haus jeden Zyklus eine Frage.

Es wird dabei niemals ein Wort ihre Lippen verlassen, stattdessen aktiviert sich ihr Anzug und taucht die Umgebung in die Antwort. Sie selbst spielt alle Charaktere darin auf einmal. Sie beantwortet häufig Fragen zu Personen oder Orten. Die Bittstellenden wissen nicht, dass sie auch jede andere Frage beantworten würde, mit Ausnahme zur Einen-Geschichte, den Okima, der Sieben und den Stimmen. Würde so eine Frage gestellt werden, würde ihr Wahnsinn vollends ausbrechen und die Tunnel sich in ein Grab aus tödlicher Kälte verwandeln. Dann würde den Fragestellenden bewusst werden, dass sie die Antwort nicht einfach projiziert oder nachspielt, sondern sie durch ihre Kunst die Realität verformt.

Jegliche Angriffe, außer Nootik und Gravitationswaffen, wechselwirken nicht mit ihr, wie es bei allen ihrer Art Gesetz ist. Gleichzeitig würden die Gesichtlosen, die ebenso puppenhaften Imitationskrieger der Grazie, aus dem Schatten treten und die Angreifer bekämpfen. Sie kopieren dabei Werte und Ausrüstung des Ziels, gegen das sie antreten.



Die „Nordstern“ war eine kleine Korvette, ein einzelner Punkt in einem konstanten Strom aus Schiffen, die alle eine Landeerlaubnis auf Ga-Ki-Ri ersuchten. Vivien war schon hibbelig vor Aufregung. Sie würde in wenigen Augenblicken ein Wunder des Regens erblicken. In Erwartung gebannt, drückte sie sich während des Landeanfluges gespannt gegen ein Fenster. Sie sollte nicht enttäuscht werden.

Unter dem Kollektivschiff bohrten sich bereits die ersten Himmelstreppe durch die Wolken. Die gewaltigen, helixartigen Gebäude ragten mit solcher massiven Selbstverständlichkeit durch das Himmelsdach, dass man sie für die Säulen dieser Welt hätte halten können. An ihren Spitzen funkelten im Sonnenlicht Kuppelhabitate wie Diamanten. In ihnen waren prunkvolle Staatspaläste errichtet worden, die auf Würdenträger aller Tore warteten. Doch dieses erste Bild war nur die Spitze des von Menschenhand gebauten Kolosses. Als die Wolkendecke der Nordstern nachgab, baute sich die Superstadt Friedensspracht ihn ihrer gesamten Größe vor Vivien auf. Von einem Horizont zum nächsten erstreckte sich die tiefstufige Stadtlandschaft, deren Struktur von oben an das komplex-filigrane Muster eines Nanobausteins erinnerte. Unzählbare Fahrzeuge und Personen bewegten sich wie Blutkörperchen in den schlanken und geordneten Arterien dieser urbanen Klimazone.

Elektrisiert von der überwältigenden Aussicht sprang die junge Avanterin förmlich nach der Landung aus dem Schiff. Bereits die Besuchendehalle war zum Bersten mit Menschen aus allen Planeten, Ethnien und Kulturen gefüllt. Uniformierte Hostati scherzten mit lumpentragenden Quotel, maskierte Wanda spazierten mit dualistisch gekleideten Ha-Nh und bullige Swörthbjorn tranken mit eleganten Kalimannen. Nirgendwo hätte sich Vivien wohler fühlen können. Hier war der avante Traum Wirklichkeit geworden. Begeistert von ihren ersten Eindrücken drängte sie sich durch die Menge, dem Impuls der Masse folgend. Kaum hatte sie die Empfangshalle verlassen, wurde ihr von dem übermächtigen Anblick schwindelig. Monumentale Gebäude erhoben sich, wie die metriden Stützpfeiler eines technoiden Himmels in schier endlose Höhen. Alles an ihren Fassaden war bewegt, lebte und pulsierte mit goldener Energie. Zwischen den gewaltigen Gebäuden spannten sich die wabenförmigen Ebenen aus Glas und Metall, auf denen sich das öffentliche Leben abspielte. Sie trugen von Parkanlagen über Imbissstuben bis Verkehrsverbindungen alles, was auch auf einer bodennahen Siedlung nicht fehlen würde. Trotz der sich überdeckenden Plattformen herrschte zwischen den Gebäuderiesen keine ewige Nacht. Komplexe Spiegelreihen, Verstärker und Lichtverteilungssysteme ließen die Sonnenstrahlen bis in die unergründlichen Tiefen gleiten. Es war, als wäre Vivien eine Taucherin, die weit unter dem Meer die Sonne erblickt hatte. Neben, über und unter den Plattformen schossen unzählige Privatfahrzeuge auf Lichtstraßen entlang. Der öffentliche Personenverkehr fand fast ausschließlich in den Vakuumröhren der Einschienenbahnen statt. Vivien ging mit ihren Augen einige Strecken ab und erkannte, dass er verdichtet war. Auf jeder Ebene wurden die gleichen Strecken befahren, die durch vertikale Schienen nochmals untereinander verbunden waren.

Das Röhrennetz erinnerte sie wollig an eine Achterbahn und so setzte sich die junge Frau, ohne lange darüber nachzudenken, in eine der Bahnen. Obgleich die Bahnen lautlos waren und ihr Komfort keinen Anfahrtruck an ihre Gäste ließ, raste der Zug nur kurze Zeit nach dem Halt mit solcher Geschwindigkeit an den Gebäuden entlang, dass die Außenwelt zu einem Sturm bunter Lichter verschmierte. An der letzten Haltestelle, am Fundament von Friedensspracht, stieg Vivien aus.

Die leere Station empfing sie mit schläfrigen Sparlicht, als würde auch sie schon träumen. Die Einschienenbahn wollte ihren Schlaf nicht stören und entglitt geräuschlos in die Dunkelheit der Röhren. Als Vivien aus der Station heraustrat, wirkte die Welt vor ihr, als wäre sie einem Schwarzlichttheater entsprungen. Alles schien von einem Mantel der Ruhe und tiefster Nacht eingehüllt zu sein. Nur sanfte bis neongrelle Lichter zeigten die Umrisse der Gebäude sowie die Wege zwischen ihnen. Zahlreiche Kulturhäuser säumten den verkehrsberuhigten Weg. Doch die junge Avanterin wurde von etwas anderem angezogen. In seichten Farbtönen aus purpur und lila erblüht vor ihr ein Park aus Nachtgewächsen. Ihre schwarzen Blätter verschmolzen mit der Finsternis des Himmels. Sie wurden von farbigen Linsen im Boden sanft erhellt. Dort saß eine Frau mit Haut wie aus Porzellan und silbernen Haar. Sie kam Vivien so anmutig und gleichsam einsam vor, dass sie dachte, sie blickte auf den leeren Saal einer gefallen Königin. Im Flüsterton sang sie verloren vor sich hin und Vivien trat fasziniert heran:

„Falle, falle kleiner Stern, falle tief in Schwärze. Verberg dein Antlitz ganz und gar, damit dein Licht niemals war. Falle, falle kleiner Stern, falle tief in Schwärze.“

Tanze, tanze kleiner Stern, tanze steif im Takte. Weise allen deinen Schritt, dass niemand anders tritt.

Tanze, tanze kleiner Stern, tanze steif im Takte.

Leuchte, leuchte kleiner Stern, leuchte hoch im Lichte. Gedeih im Lächeln deiner Pracht, dass es niemals werde Nacht. Leuchte, leuchte kleiner Stern, leuchte hoch im Lichte.“

Mit jeder Strophe war Vivien klammer ums Herz geworden. Sie hatte dieses Kinderlied nie zuvor gehört und doch kam es ihr schrecklich vertraut vor, wie eine uralte Wahrheit, die dem Sand enthoben wurde.

„Verzeihen sie bitte, aber wie heißt das Lied?“, fragte sie die silberhaarige Königin unsicher.

„Die Pfade der Existenz.“, antwortete diese traurig, stand auf und schritt in die Finsternis. Auf einmal war für Vivien das Herz des Regens, der wahrgewordene Traum, ausgehöhlt und schwer von Stille.