



STERNEN KINDER ULTIMA AERA

ERFORSCHEN - ERWIRTSCHAFTEN - ERKÄMPFEN - ERHEBEN

Eine 4X Sci-Fi-Sandbox im Bright-Future-Setting



Holger Hosang



Was ist Sternenkinder – Ultima Aera?

Das Sternenkinder-Grundregelwerk ist für Rollenspieler entworfen, die gerne eine Sci-Fi Abenteuer in einer dynamischen, sich verändernden Welt spielen wollen. Wer immer schon einmal eine 4X-Erfahrung (Erkunden, Aufbauen, Handeln, Kämpfen) in einem PnP-Rollenspiel machen wollte, kann sie damit nun erleben.

Das Zentrum des Spiels ist das sogenannte Kollektiv. Das ist die Gruppe der Spieler, die sich als Söldner verdingt, von System zu System fliegt, handelt sowie Aufträge annimmt, um Ruhm und Reichtum zu erlangen.

Als Weltraumsöldner besitzt das Kollektiv über ein eigenes Schiff, welches nicht nur Transportvehikel, sondern auch die Heimat des Kollektivs ist. Die Charaktere leben, speisen und schlafen hier.

Dieses Heft beinhaltet einen kleinen Ausschnitt der Sandbox, ein Abenteuer sowie narrative Schnellstartregeln, um sofort nach der Charakterauswahl das Spiel beginnen zu können.

Die Welt von Sternenkinder

Auch wenn die Welt einige Besonderheiten und Geheimnisse besitzt, ist die technologische und gesellschaftliche Entwicklung in ihr nicht sehr weit von der Gegenwart entfernt. Durch die Führung und die technologischen Schenkungen einer aussterbenden Spezies, den Okima, machte die Menschheit einen gewaltigen Sprung nach vorne. Die Okima hatten die Menschheit für würdig befunden, ihr Erbe anzutreten und doch bleibt ihr Wissen unverstanden und ihr Technik nicht reproduzierbar. Dadurch konnte die Menschheit, unter der Weltenregierung des Hohen Rates, zwar dutzende Systeme kolonisieren, ansonsten verblieb sie aber auf ihren technologischen Stand. Auf der einen Seite kosteten Reisen zwischen den Sternen nahezu keine Zeit mehr, aber auf der anderen Seite existieren nur Fusions- und bewusstseinslose Drohnentechnologie. Der Besiedlungssturm in die entfernteren Welten, dem sogenannten Regen,

führte zu einer ganzen Reihe von sozialen, kulturellen und ökonomischen Problemen. In diesem Spannungsfeld ist es für staatliche Akteure schwierig rechtzeitig und nachhaltig einzugreifen. Das Feld gehört daher den kleinen, hochmobilen Dienstleistern, die sich auf die dynamische Bedürfnislage des Regens anpassen können. Diese Dienstleister sind allgemein als Söldner bekannt und ihr Zeitalter ist angebrochen.

Grundbegriffe

Eine wichtige Grundregel für das Verständnis ist, dass es keinen Planeten namens Erde, kein Englisch und keine irdischen, historischen Persönlichkeiten gibt. Die sprachliche Gleichstellung wird über eine Adjektivierung geregelt. Es gibt damit keinen Händler, sondern nur die handelnde Person oder der handelnde Mensch, kurz die/der Handelnde.

Große Namen

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

Hoher Rat – höchstes, politisches Entscheidungsgremium, vergleichbar mit der UN jedoch besitzen nur die Okima Veto-Recht.

Kosme – bewaffneter Arm des Hohen Rates, Polizei, Krisenkräfte und Friedensarmee

Ethnien

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

Zeiteinheiten

Tropfen – ähnelt einer Sekunde

Durchlauf/Vase – ähnelt einer Minute

Kreislauf/Wanne – ähnelt einer Stunde

Zyklus – ähnelt einem Tag

Kernregelwerk

Im Grundregelwerk existieren das narrative und das taktische Regelwerk. Letzteres baut die Regeln stark aus und nutzt dabei alle Werte. Beide besitzen ihre Anwendungsbereiche und können kombiniert eingesetzt werden. Für den Schnellstarter und einfachen Einstieg wird allerdings nur das narrative Regelwerk genutzt.

Was benötigt wird

Neben den Charakterblättern, Bleistift und Radiergummi werden noch folgende Würfel benötigt (20-, 10- und 6-seitig):



Fertigkeiten und Attribute

Fertigkeitswürfe werden immer dann durchgeführt, wenn ein Charakter außerhalb eines Kampfes etwas erreichen will, was nicht selbstverständlich ist. Jede Handlung kann deshalb einer Fertigkeit zugeordnet werden. Soll nun darauf gewürfelt werden, ob sie gelingt, bestimmt die Spielleitung nach Komplexität und Schwierigkeitsgrad die Anzahl der Attribute, auf die gewürfelt wird, und deren Erschwernis. Dann versucht der Spieler die genannten Attribute mit einem 20-seitigen Würfel zu er- oder unterwürfeln und kann, wenn er über einen Attributswert würfelt, seine Potenzialpunkte, die gleich der Fertigungsstufe sind, nutzen, um die Differenz auszugleichen. Jeder gelungene Wurf zählt als Erfolg, ansonsten ist es ein Misserfolg. Ein Misserfolg, der mit Potenzialpunkten ausgeglichen werden musste, zählt nur nicht mehr als Misserfolg. Er wird jedoch nicht dann als Erfolg gewertet. Am Ende der Probe werden alle Erfolge und Misserfolge addiert. Das Ergebnis entscheidet dann, ob die Handlung gelingt. Nach dem Wurf sind die Potenzialpunkte wieder aufgefüllt.

Beispiel: Ein Charakter möchte einen steilen Berghang hinaufklettern. Die Spielleitung entscheidet, dass er dafür Konstitution (KO), Kraft (KR) und Geschicklichkeit (GE) benötigt. Dazu peitscht ein eiskalter Nordwind auf den Charakter ein, was zusätzlich eine Erschwernis von -1 (wird vom Attribut subtrahiert) mit sich bringt.

Der Charakter besitzt alle Attribute auf 12 und Klettern mit der Fertigungsstufe 5. Er würfelt eine 9, 12 und 16.

Die 9 ist ohne Zweifel ein Erfolg.

Die 12 wäre ein Erfolg, wenn das Attribut durch die Erschwernis nicht um -1 gesenkt wurden wäre. Hier wird nun der erste Potenzialpunkt von 5 aufgewandt.

Sie ist damit nur kein Misserfolg mehr.

Die 16 ist selbst unter Einsatz der restlichen 4 Potenzialpunkte, durch die Erschwernis von -1, ein Misserfolg.

Am Ende gilt also +1, 0, -1 und das ergibt 0. Die Probe ist zwar geschafft, aber dermaßen knapp, dass eine Komplikation auftritt. In dem Fall kann die Körpertemperatur während des Kletterns stark gesunken sein oder durch einen falschen Tritt, kann sich der Charakter ein Gelenk geprellt haben.

Ginge es darum nur mit Anlauf einen Zaun zu überspringen, würde ein Wurf auf Beweglichkeit (BE) reichen. Um eine mannshohe Mauer zu überwinden, wäre es bereits Beweglichkeit (BE) für den Anlauf und Kraft (KR), um sich hochzuziehen.

Ergebnistabelle:

Da es im narrativen Modus nur möglich ist, kleine Zahlen von Erfolgen oder Misserfolgen zu würfeln, gilt schlicht:

Negatives Ergebnis: die Handlung schlägt mit allen Nachteilen fehl

0: die Handlung gelingt, wie gedacht war, allerdings gibt es dabei Komplikationen

Positives Ergebnis: die Handlung gelingt, wie sie gedacht war

Kampf

In den narrativen 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 (kann mit Geschwindigkeit, kurz Ges, genauer dargestellt werden), geschossen (mit Präzision, kurz Prä), oder im Nahkampf angegriffen (mit Angriff, kurz Ang). Treffervermeidung durch Parade (mit Abwehr, kurz Abw) oder Ausweichen (mit Ausweichen, kurz Aus) 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.

Deckungen werden am Anfang des Kampfes von der Spielleitung bestimmt. Diese bleiben zwar ohne Werte, geben aber ihre Präzisionsmali für den Fernkampf.

In der narrativen Ausführung gibt es auch keinen Schaden oder sonstige, regeltechnische Auswirkungen von Waffenbesonderheiten, außer die Spielleitung will sie narrativ beschreiben. 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, um ein Ziel zu bekämpfen. 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.

Beispiel: Spieler A wird von einem Piraten in einem Gang überrascht. Der Spieler ist dennoch zu erst dran und seine erste Aktion ist in eine nahe, mittlere Deckung (hinter eine Betonsäule) zu gehen.

Nun ist der Pirat dran. Er hat alle Werte 11 und muss nun mit 1W20 eine 11-6 (durch die Deckung) und damit eine 5 würfeln. Er würfelt eine 10 und verfehlt damit.

Nun ist Spieler A wieder dran. Er feuert aus seiner Deckung eine Salve auf den Piraten. Mit Schussfolge 3 und Kühlung 2, kann er problemlos 2 Schuss auf den Piraten abfeuern. Er könnte sich auch dazu entscheiden, einen dritten Schuss abzufeuern, aber dann würde seine Waffe überhitzen und 1 Runde nicht benutzbar sein. Der Pirat hat im Gang keine Deckung, also würfelt A zweimal auf seinen Prä-Wert von 13. Er würfelt eine 3 und eine 14. Damit trifft 1 Schuss und da der Pirat keine Rüstung trägt, fehlt nur noch ein weiterer Treffer.

Der Pirat ist dran und geht in seiner Verzweiflung in den Nahkampf über. Die Deckung wird ignoriert. Er würfelt eine 11, da alle seine Werte 11 sind, also auch sein Angriffswert, würde er treffen. A darf einmal pro Runde reagieren und unterwürfelt seinen Abwehrwert. Der Pirat macht keinen Schaden.

A holt zum Gegenschlag aus, würfelt auf seinen Angriffswert abzüglich -1 durch die 11 Abwehr des Piraten. Er würfelt eine 10 und trifft damit genau den Piraten, der dadurch besiegt wird.

Zusammenfassung:

- Spielercharaktere ziehen immer zuerst.
- 1 ungeteilte Aktion pro Kampfteilnehmendem, mit der sich bewegt oder gekämpft wird.
- Nur Treffer zählen, jeder Charakter hält mindestens 2, maximal 5 Treffer aus
- 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

Schiffskampf

Im Weltraum werden 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. 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. Der Bomber wäre also bereits nach 2 Treffern verjagt.

Feinde können nicht nur feuern, sondern auch selbst ausweichen. Allgemein wird für ein Ausweichen eine Kampfpiloten-Probe (GE) für jeden Schuss, erschwert um -2 für jeden vorherigen Ausweichversuch, gewürfelt. Die Aktionen sind auf die einzelnen Stationen, auf denen sich die Charaktere befinden, aufgeteilt. Ein Charakter im Maschinenraum wird Energie umverteilen, Schäden reparieren oder

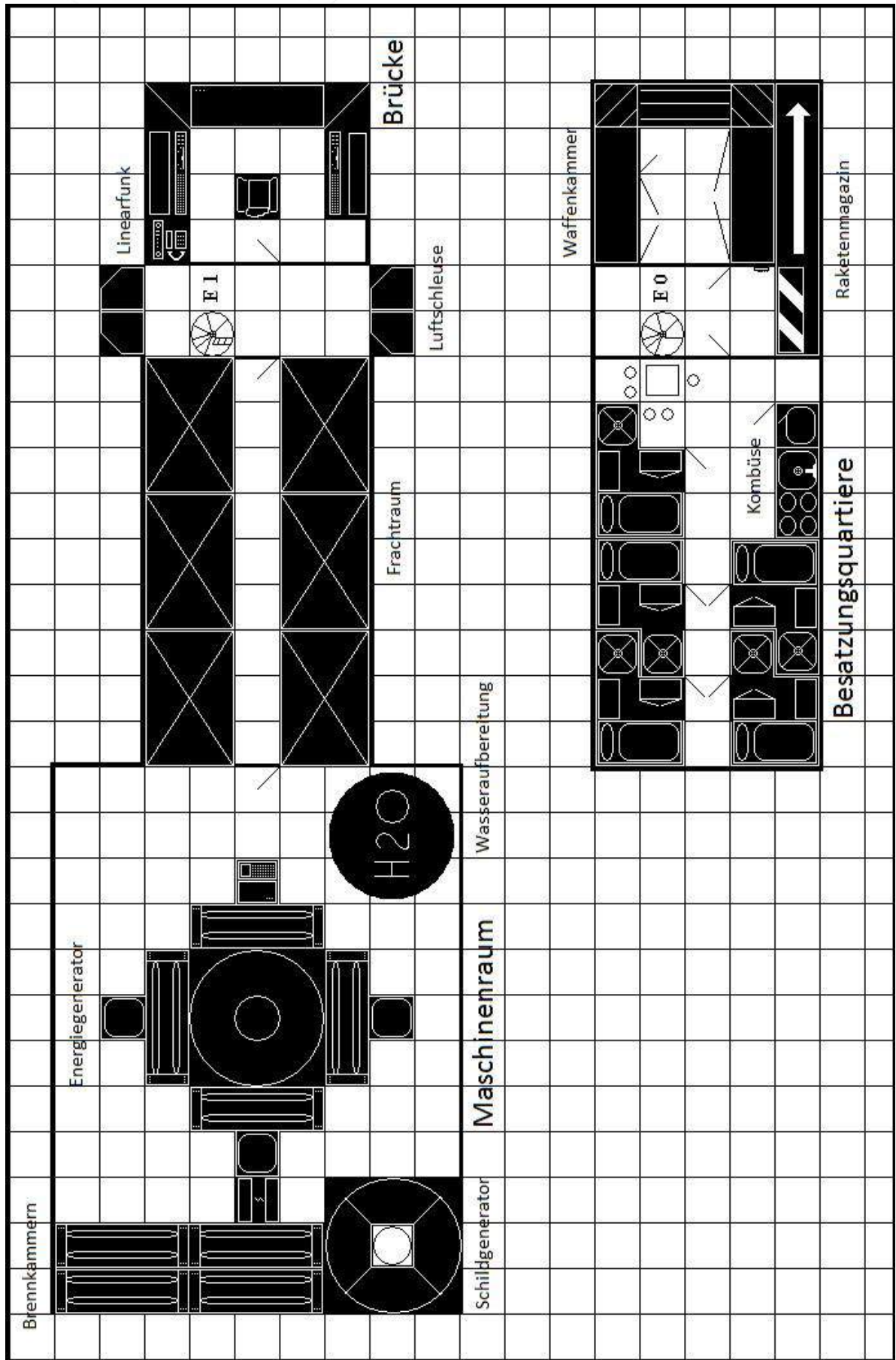
bestimmte Geräte aktivieren, der Pilot wird ausweichen und riskante Manöver fliegen, während der Schütze die Feinde in Schach hält und der Kapitän Sensoren und Lageinformationen weitergibt. Nach jeder Kampfrunde beschreibt die Spielleitung die veränderte Situation. Besonderheiten, wie Trägheit, Waffenbesonderheiten oder Reichweiten, werden ignoriert.

Beispiel: Die Sensoren melden dem Kapitän, dass 2 Jäger hinter einem Asteroiden erschienen sind und ihre Waffen bereit machen. Er meldet das, der Besatzung und befiehlt dem Piloten durch einen Tunnel in einem Asteroiden zu fliegen. Der Pilot benötigt dazu mehr Energie, deshalb leitet der Techniker diese von den Waffen, in Schilde und Antriebe. Der Kanonier rennt derweil zu einem Geschützturm, um die Jäger auf Abstand zu halten. Die Spielleitung beschließt, dass unter solchen Turbulenzen das Schiff bebzt und der Kanonier einen Beweglichkeitswurf bestehen muss. Um genügend Energie in der Eile umzuleiten verlangt sie vom Techniker eine Physik-Probe sowie vom Piloten eine Kampfpiloten-Probe.

Danach wären die Piraten an der Reihe und würden versuchen, sich dem Schiff zu nähern und es zu beschießen. Dafür müssten ihnen nur ein Wurf auf ihre Präzision gelingen. Sie bräuchten mit ihren Jagdgeschützen jedoch 10 Treffer, um die Schilde zu durchdringen und nochmal 10 Treffer, um das Schiff zu zerstören, da das Kollektivschiff 4 Felder im All besetzt. Der Pilot macht 2 Kampfpiloten-Proben auf Geschicklichkeit, um auszuweichen. Die erste Probe ist nicht, die zweite ist um -2 erschwert. Beide Schüsse treffen, doch das Schiff erreicht nun den Asteroiden und kann die Verfolger dadurch abschütteln.

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.
- Schilde, Panzerung und Widerstand werden ignoriert, es zählen nur Treffer. Ein Ziel ist nach 5 Treffern mal den besetzten Feldern im Raum zerstört
- Vermeidungswürfe stehen allen Kampfteilnehmenden zu. -2 pro Ausweichversuch, außer dem ersten Versuch, auf das Ausweichen in einer Kampfrunde.
- Besonderheiten, wie Trägheit oder Minimalreichweiten, werden ignoriert.



Dies könnte eine schematische Darstellung des Kollektivschiffes sein. Es kann aber auch nach den Wünschen der Spieler

angepasst werden. Zusätzlich zum Schiff erhält das Kollektiv pro Spieler 100 AWE Anfangskapital.

Der freie Modus

Er stellt die 4X Komponente des Regelwerkes dar. Im Falle des Schnellstarters wurde er auf 2 Systeme begrenzt. Die Spieler können das verkürzte Angebot eines Systems nutzen, welches auf den folgenden Seiten kurz erklärt ist. Sobald sich das Kollektiv im freien Modus befindet, wird ein Ereignis für das System ausgewürfelt. Für den Schnellstarter gibt es nur eine sehr kleine Auswahl von Ereignissen. Die Spielleitung kann selbst entscheiden, wann sie das Ereignis in die Reise mit einbaut.

Sternenkarte

Die Sternenkarten besitzen verschiedene Quadranten mit Symbolen, die kurz erklärt werden sollen. Treibstoff und Zeit werden für den Schnellstarter ignoriert.



- Asteroiden/Trümmer

Sie stellen einen Gefahrenbereich dar, der durchflogen 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 1W6+2 Treffer. 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 4 Treffer 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.

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 Eingreiftruppe gemeint, bis weitere Kräfte im System mobilisiert wurden.

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 allge-

meine 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. Sie bilden den Rahmen, in denen Aufträge im Grundregelwerk generiert werden können. Daneben können auch noch Spielsubsysteme (wie Crafting, Jagen, Bergbau, Forschen, Diebstahl, Hacken etc.) frei eingesetzt werden. Für den Schnellstarter wird beides ignoiert.

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. Dieses steht nur für den ersten Besuch in einer Handelsstation in einem Zyklus zur Verfügung. Die Nachfrage funktioniert nach denselben Mechanismen. Sie stellt, im Gegensatz zum Angebot, aber den Warenbe-

darf eines Systems dar. Benötigte Waren werden also für die angegebenen AWE (Allgemeine Währungseinheit) 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. Hier würden die Spieler auf die entsprechende Warentabellen würfeln können, um sich das Angebot zu erschließen. Sie werden für den Schnellstarter jedoch ignoriert.

Ausbildung

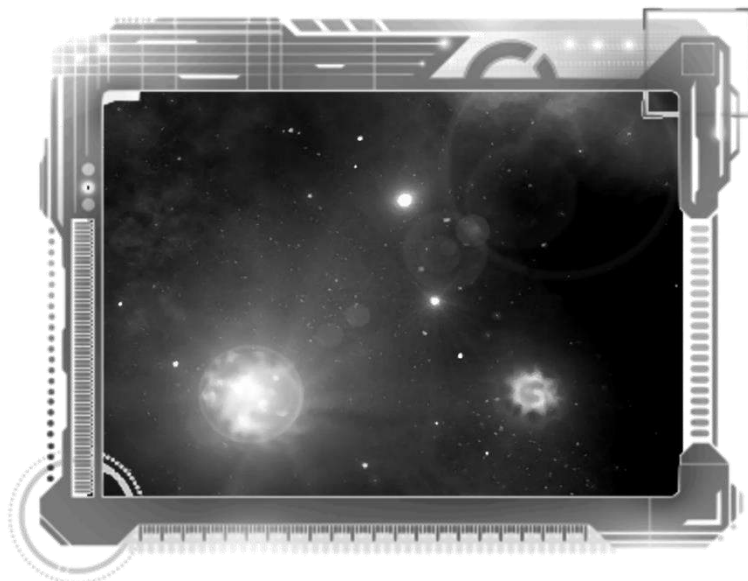
Hier stehen Fertigkeiten und Manöver, die ausgebildet werden. Die Zahl stellt die maximale Stufe dar, bis zu der ausgebildet wird. Für den Schnellstarter wird dieser Teil ignoriert.

Bekannte Orte und Personen

Wenn sich das Kollektiv entscheidet auf einen Planeten zu landen oder einen besonderen Interaktionspunkt besucht, können die in dieser Kategorie beschriebenen Orte und Personen besucht werden. Da die Orte im Grundregelwerk detailliert beschrieben sind, wird sich hier nur ein knapper Abriss befinden.

Geheimaufträge

Hierunter finden sich vor allem Ideen zu Abenteuern und Aufträgen. Es sind Aufträge, die ganz speziell nur in diesem System stattfinden können. Für den Schnellstarter wird dieser Teil ignoriert.



Weltraumereignisse

Pro System wird anhand der Gefahrenstufe auf 1 von jeweils 20 Ereignissen einer Gefahrenstufe gewürfelt. Für den Schnellstarter

wurde dafür eine gesonderte Tabelle angelegt. Auf ihr wird zu Beginn der Reise und beim Wechsel in das neue System gewürfelt. Das Ereignis kann zu einem beliebigen Zeitpunkt von der Spielleitung eingebaut werden.

Ereignisse – Schnellstarter	
1 Piraten-Überfall	6 Karawanenbildung
2 Piraten-Aufmerksamkeit	7 Glücksritter
3 Notruf	8 Flugschreiber
4 Miliz	9 Schmuggelversteck entdeckt
5 Pöbelnde Piloten	10 Spezialereignis (jeweilige Systemseite)

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: 2 Piraten-Jäger, 1 Piraten-Bomber

Piraten-Aufmerksamkeit

Piraten sind auf das Schiff des Kollektivs 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.

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, wenn das Kollektiv nicht eingreift. Werden die Piraten vertrieben, erhält es +1 Bekanntheit, den Vorteil 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 Vase 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

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.

Feinde:

Alle Werte: 11, Bewaffnung: Lichtgewehr
Schiffe: 1 Kollektivschiff

Pöbelnde Piloten

Unfreundliche Piloten lassen ihre Triebwerke aufheulen und senden Warnsignale, wie Hu-pengeräusche, an alle nahen Schiffe. Sie fliegen an das Kollektiv sehr dicht auf, bedrängen es und machen sich einen Spaß daraus es auszubremsen. Wenn irgendwie auf sie reagiert wird, werden sie ausfallend. Das Kollektiv hätte, ihrer Meinung nach, keine Ahnung, wie man fliegt und es soll erstmal Lernen, wie man die Antriebe zündet. Sie fliegen, aller Kollisionsgefahren zum Trotz immer wieder dicht an die Brücke und gestikulieren frech durch die Scheibe.

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.

Glücksritter

Das Kollektiv begegnet einigen Glücksrittern. Eine erste Abtastung wird mit 1W2 ausgewürfelt und besagt Folgendes:

1 Minenrüstung

Sie sind auf dem Weg zu einem riesigen Asteroiden. Sie haben nur Bohrausrüstung. Wenn ihnen das Kollektiv hilft, um unliebsame Gäste bei der Bohrung abzuweisen, erhält es 250 AWE.

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 Titaniumerze zu erobern, droht ein Kopfgeld. Außerdem erhält das Kollektiv, wenn der Überfall bekannt wird, die Rufprädikate: Gier und Mord.

Feinde: Alle Werte: 12, Pz: 1, Sch: 1,
Bewaffnung: Lichtgewehr, Schrotflinte
Schiffe: 2 Söldner-Jäger

Flugschreiber

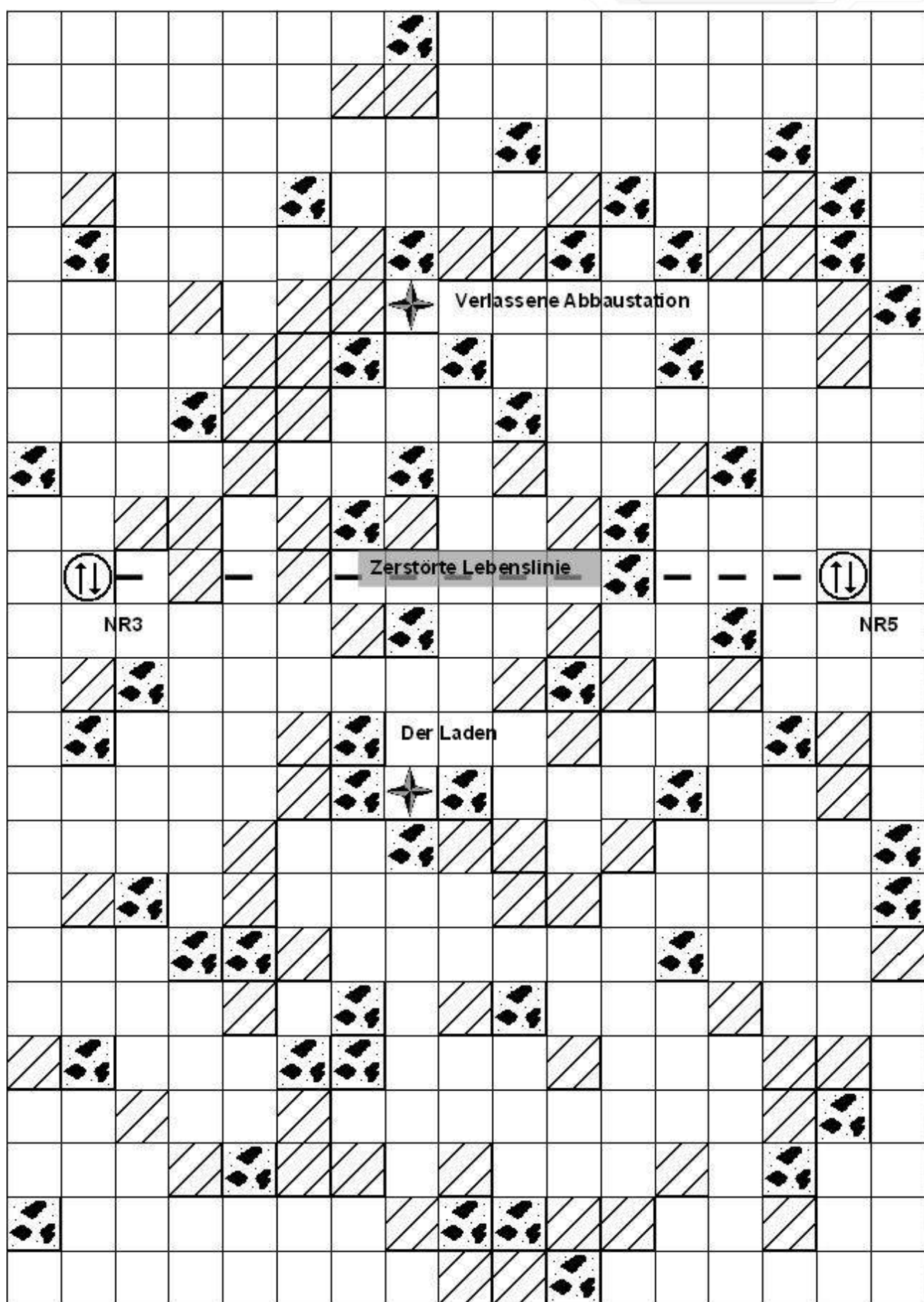
Ein sonderbares Signal huscht regelmäßig über die Anzeigen. Es ist schwach und gehört zu einem kleinen Objekt im All. Es erinnert an eine defekte Boje. Wird es vom Kollektiv geborgen, fallen diverse Sicherheitsmechanismen daran auf. Mit einer Sicherheit-Probe (BI, WA, GE) um -3 erschwert, können diese 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.

Schmuggelversteck entdeckt

Es werden auf Seite 530 drei Waren in 1W6 LE Größe ausgewürfelt mit dem Maximalwert von 1000 AWE. Die Waren zu bergen, kann zur Verfolgung des organisierten Verbrechens führen.

Spezialereignis

Es wird 1W6 auf der Spezialereignistabelle des jeweiligen Systems gewürfelt.



Der Laden // Anarchie // Unsicher // Telsios (Piratenstaat) // Arm

Kurzbeschreibung:

In einer ausgebeuteten 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 zerbrochenen Maske, des mächtigsten Piratenklans des Regens.

Sicherheitskräfte

Keine

Gesetze

-8 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 3 Treffer. Es kann sich auch im Gefecht für 250 AWE freies Geleit erhandeln.
2 Andockbuchten belegt	Das Kollektiv konkurriert mit einem anderen Schiff um den erstmal letzten freien Andockpunkt.
3 Ferne Dunkelheit	Das weit entfernte Licht eines unbekanntes 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. Für den Schnellstarter kann das Kollektiv eine Waffe aus den Charakterblättern kopieren und erhalten.

Auftragsbeschränkung

4 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+7	88+1W6
2 Alkohol	1W10+3	95+1W6
3 Energie	1W10+3	40+1W3
4 Hydrogencarbonate	1W3+4	47+1W10
5 Oxygene Gase	1W6+15	21+1W6
6 Pharmazeutische Produkte	1W3	380+1W20
7 Wasser	1W6+10	20+1W10

Handelsausrüstung und Ausbildung

Im Schnellstarter nicht verfügbar.

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. Umso weiter sich eine Person davon entfernt, desto illegaler wird das Angebot.

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. Es herrscht eine urrige Kneipenatmosphäre in den altmodischen Lokalen. Der Rumpf scheint niemanden außer sich selbst zu gehören.

Schnellstarter: Informationen zu La Hosada sind leicht über ein Trinkspiel (Konsum-Probier) oder Armdrücken (vergleichender Kraft-Wurf) zu erlangen:

Papa Pablo ist im „La Fiesto“ zu finden, er kennt jedes Lokal und jede Bande in La Hosada.

Es lohnt sich hier Schrott oder Luxusartikel an und in La Hosada zu verkaufen.

Mietsieg

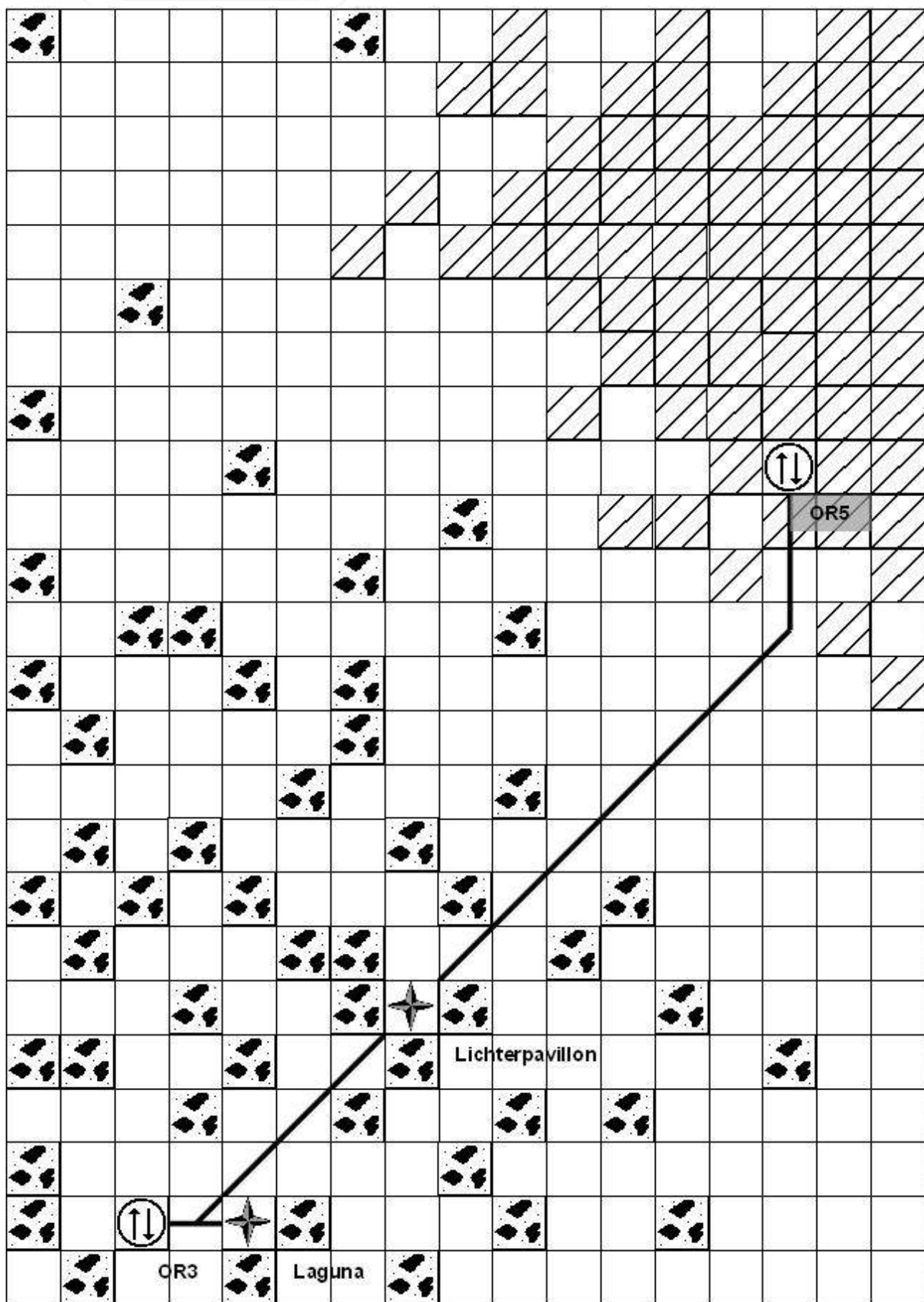
Seele hat einen leichten Kreuzer einschweißen lassen, um an den Schwarzmärkten mitzuhandeln und Söldner für sich zu rekrutieren. Der Kreuzer mag alt und ausgemustert sein, doch er ist noch voll funktionsfähig und wirkt wie ein ganz normales Schiff. Die größte und beliebteste Kneipe „Neuer Anfang“, die mit mehreren Tanzebenen und Hinterzimmern, verschiedenen Musikmischungen und Lichtspielen begeistert, ist der Auftrags- und Söldertreffpunkt schlechthin.

Bekannte Personen

Meriddan, die gute Seele

Die alte Avanterin ist eine bekannte und beliebte Angestellte des Söldnerunternehmens Seele. Sie rekrutiert neue Kollektive und kümmert sich mit viel Zuwendung um die Sorgen und Nöte ihrer Söldner.

Besonderheiten: Meriddan wird sich, so gut es geht um das Kollektiv und ihren Auftrag kümmern.



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 -3 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 versuchen in der Masse unterzutauchen.
2 Pöbelnde Jugend	Das Kollektiv wird von einer Gruppe aus Halbstarke 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 Runde aufs Haus	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+3	77+1W10
2 Baumaterialien	1W3+3	179+1W6
3 Bergbauausrüstung	1W3	385+1W20
4 Drogen	1W6+5	465+2W20
5 Energie	1W3+4	40+1W6
6 Ersatzteile	1W3+3	86+1W6
7 Helium 3	1W10+3	44+1W3
8 Hydrogencarbonate	1W10+4	50+1W3
9 Luxusartikel	1W3+3	354+1W10
10 Oxygene Gase	1W10+7	17+1W6
11 Schrott/ Altmittel	1W6+4	14
12 Zivilwaren	1W3+5	81+1W6

Handelsausrüstung und Ausbildung

Im Schnellstarter nicht verfügbar

Bekannte Orte

Isabella

Der Ursprung des gesamten Systems liegt in dem altherwürdigen Kolonieschiff „Isabella“. Es wurde zur Asteroidenbasis umgebaut. Hydroponische Farmen und Biosphären schaffen noch immer eine Lebensgrundlage an diesem Ort. Der Kunde aber sieht nur das „La Fiesta“. Mittlerweile ist es 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 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. 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 und von dort zu den einzelnen Kneipen. Neben Schwimmbecken und tropischen Gewächsen, ist er einem schallisolierten Erholungsgebiet. Es ist der Hauptverkehrspunkt La Hosada's.

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 mehr Personen persönlich als sonst jemand im Regen.

Schnellstarter: Für ein Getränk erzählt er von dem geheimen Notaus- und Eingang ins „El Micho“ hinter dem Stromgenerator an der Außenseite des Lokals, der hinter den Thresen führt.

Die Eisenfresser haben ein Mitglied der Maske ausgeraubt und werden nun gesucht. Sie wollen schnellstmöglich Geld zusammentreiben, um ihre Haut zu retten. Doch sie wissen nicht, dass das Geld egal ist. Ihre einzige Rettung wäre Schutzhaft bei der Kosme.



Einführungsabenteuer Grundbegriffe

Das Abenteuer verläuft anhand verschiedener Szenen. Jede Szene ist methodisch gleich aufgebaut. Hierin können die Spieler handeln, die Spielleitung sollte darauf achten, dass der Pfad der Szenen eingehalten wird bzw. die Spieler bei Abkehr dahin zurück lotsen. Eine Szene hat für die Übersicht immer folgende Elemente

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 sie 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 gekannt werden, um den Spielern davon erzählen zu können.

Szenenüberblick

1. Ankunft im Laden, Auftrag von Meriddian
- 1.1. Zusatzinformationen Flüssiges Glück
2. Freier Modus nach La Hosada
3. Ankunft La Hosada
- 3.1. Informationen durch Papa Pablo
4. El Micho: Schleichen/ Kämpfen/ Verhandeln
5. Ende

Ankunft im Laden

Ziel

Die Spieler sollen die ersten Eindrücke aufnehmen und ihren Auftrag annehmen.

Szenenaufbau

Nachdem Einleitungstext gilt es die Mietsieg und Meriddian zu finden. Um etwas Atmosphäre zu schaffen, können die unten aufgeführten Szenen im Bauch der Beluga genutzt werden.

Herausforderungen

Das Kollektiv muss im Chaos des Schwarzmarktes den richtigen Weg einschlagen

Lösungen

Die Leute nach dem Weg zu fragen ist der einfachste aber nicht immer ungefährlichste Weg. Ansonsten kann das Kollektiv Söldner suchen und diese zur Mietsieg folgen oder es informiert sich im Netz über die Mietsieg, liest, dass sie einen Klub namens „Der neue Anfang“ besitzt und lässt sich den Weg dahin anzeigen.

NSC's

Handelnde: versuchen jeden, der vorbeiläuft für ihre Waren zu begeistern (da es im Schnellstarter keine Waren gibt, können nur Kopien der Ausrüstungsgegenstände der Charakterausrüstung angeboten werden)

Verbrecher: laufen in großer Zahl und in Banden über den Markt. Sie werden durch den Schutz der Maske nichts Verbotenes unternehmen. Wenn sie allerdings provoziert werden, merken sie sich das Gesicht des Charakters oder versuchen ihn abseits des Marktes zu überfallen.

Zusatzinformation

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. Deswegen ist häufig ein Augengraffiti zu sehen. Es symbolisiert, dass der Ort überwacht wird.

Jenseits des Marktes kommt ein Geschäft nur

zustande, wenn sich die Vertragsparteien gegenseitig ein Geheimnis anvertrauen, dass sie im Notfall als Druckmittel, falls der Vertrag nicht eingehalten wurde, nutzen können.

Einleitungstext

Die Luftschleuse des Kollektivschiffes öffnet sich zischend. Wo vorher die gewohnte, sterilisierte Luft des fliegenden Heims eure Lungen erfüllte, drängt sich nun in abgestandener und verbrauchter Form in den Raum. Begleitet wird sie von einem Orchester aus industriellen Verladelärm im Hintergrund des angestauten Gebrabblers tausender Kehlen. Das hereinfallende Licht ist schwach und kränklich gelblich. Es untermalt perfekt diesen zwielichtigen Ort namens Laden. Ihr betretet den zentralen Andock- und Handelsrumpf, den Bauch der Beluga. Der alte Schwerlastfrachter ist eines der wenigen Glieder des gewaltigen Schiffriedhofs, der komplett ausgeschlachtet wurde. Seine Kräne und Frachtbuchten, seine Fließbänder und Rampen blieben und zwischen, auf und unten ihnen erhebt sich ein See aus bunten Ständen, Warenhaufen sowie grimmigen Wachen. Sklaven schieben Wagen voller Diebesgut an euch vorbei, Kleinkinder spielen mit dem omnipräsenten Schrott und Handelnde jeder Color wetteifern um jeden Kunden. Die Menschen hier sind bewaffnet, kampferfahren und hartgesotten. Es sind Piraten, Klanmitglieder und Schlimmeres. Niemand wird etwas geben, ohne nicht dafür etwas zu nehmen.

Szenen im Bauch der Beluga:

1. Ein extravagantes Sportschiff öffnet seine Luftschleuse. Ein edel gekleideter Ausrufer der Kalimann tritt hervor. Ihm folgen zwei wenig bekleidete Sklavinnen, die Tulpenblättern auf den Boden streuen. Sie bereiten den Weg für einen goldenen Thron, der auf den starken Schultern von 8 Sklaven ruht. Durch die seidenen Schleier sind nur Umriss der korpulenten Gestalt dahinter sichtbar.

„Macht Platz für Emir Fassahr ibn Maluk al Raschim al Schadiff.“, gröllet der Ausrufer und ein dutzend schwer bewaffneter Kalimannen unterstreichen seine Forderung.

Unglücklicherweise schneidet die lange Prozedur den Weg des Kollektivs für zwei Vasen ab.

2. Eine Bande von Halbstarke bedrängt eine Handelnde. Einer von ihnen spielt mit seinem Messer und grinset dreckig. Zwei andere rüt-

teln 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.

Möglichkeit für die Charaktere einzugreifen: Falls sie es tun, beruhigt sie die Handelnde, dass sie nun abwarten und zusehen sollen.

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.

3. Einer der Charaktere wird plötzlich durch einen eisernen Griff angehalten. Eine unwiderstehbare Kraft drückt seinen Körper in Richtung eines Standes. Vor ihm ragt die massive Gestalt eines Swörbhorn auf. Er ist ein alter, grauhaariger Krieger, dessen Gesicht von einer langen Narbe geschmückt ist. Mit stählerner Stimme spricht er:

„Mein Name ist Olaf Schwarzhammer, wenn ihr überleben wollt, dann müsst ihr bei mir einkaufen.“, seine eiskalten Augen unterstreichen seine Aussage voller Ernst.

Möglichkeit zum Handeln des Charakters.

Er will bereits sein Sortiment an selbst geschmiedeten Klingen, Äxten und Schilden präsentieren. Da umspielt Parfüm die Nase des Charakters. Ein gut gekleideter Kaufmann der Kaliman schreitet mit abschätzigem Blick heran.

„Oh Sohn der Weisheit, lass dich nicht von diesen Barbaren betrügen. Du brauchst Waffen, ja, aber nicht diese groben, primitiven Dinger. Ich, Abdul ibn Fajat, dein treuer Freund und Berater, zeige dir die neusten und

besten Waffen, die Geld zu haben sind. Sie liegen gleich dort bei meinem Stand und haaren deiner geübten Hände.“, dabei verneigt er sich untertänigst vor dem Charakter.

„In Ohdwins Namen! Klaust du dreckiger Feigling eines Hurensohns auch noch meine Kundschaft!“, brüllt Olaf und tritt dem Kalimann gegenüber. Beide scheinen sich in einem Wortgefecht zu verlieren und ihre unfreiwillige Kundschaft stehen zu lassen.

Die Mietsieg

Nachdem der alte Kreuzer von Seele gefunden wurde, geht alles sehr schnell. Durch die schlichte, auf das Nötigste reduzierte Bauart sowie farbigen Pfeilen auf dem Boden, findet das Kollektiv rasch den gesuchten Ort. Weit abseits des Klubs „Der neue Anfang“ erwartet Meriddian jedes neue Kollektiv an einem einfachen Tisch, der hinter einen improvisierten Vorhang aufgestellt ist. Dieses einfache Büro kann täuschen, da sich in den Hinterräumen Seele-Mitarbeiter und Söldner zum Schutz der alten Dame befinden.

Sie selbst hat ihr weißes Haar zu einem Zopf gebunden und lächelt freundlich mit einem Gesicht voller Falter. Sie bietet dem Kollektiv Kekse an, wenn sie sich setzen und bedankt sich, dass sie sich für den Auftrag die Zeit genommen haben.

Auftrag:

Die Eisenfresser, eine Bande aus so vielen Piraten wie Spielern +2, bedrohen die Kneipe „El Micho“ im Nachbarsystem La Hosada. Es gab Schutzgeldstreitigkeiten, nun wollen sie den Laden in Schutt und Asche legen. Sie wollen in diesem Zyklus kommen. Wenn sich das Kollektiv beeilt (sich keine Unterbrechungen von bis zu 2 Wannen erlaubt), kommt es vor der Bande an und kann sich auf sie vorbereiten.

Die Bande steht unter keinem Schutz und darf mit allen Mitteln von ihrem Vorhaben abgebracht werden. Schäden an Personen (außer der Bande) oder Gegenständen werden vom Lohn abgezogen.

Auftraggeber: Luigi Zambalione, Eigentümer des „El Micho“

Belohnung: 500 AWE

Weitere Informationen zu La Hosada im Flüssigen Glück (Schiffsrumpf im Laden)

Zum „El Micho“ bei Papa Pablo in La Hosada

Der freie Modus

Jetzt werden die oben geführten Sternenkarten und Systeminformationen verwendet. Das Kollektiv darf sich nur 2 Wannen Verzögerung erlauben, da ansonsten die Bande im „El Micho“ ist.

Um nach La Hosada zu kommen, muss es irgendein Tor anfliegen. Jeder Quadrant, der nicht direkt zum Tor führt (also ein Umweg ist) führt zu einer Verzögerung von 30 Vasen. Die Spielleitung würfelt für den Laden und für La Hosada jeweils 1 Ereignis aus und entscheidet selbstständig ob und wann dieses im System eintritt.

Das Aufsuchen der Flüssigen Glück und von Papa Pablo dauert jeweils 30 Vasen. Wenn die Charaktere in der Flüssigen Glück von Papa Pablos Standort erfahren, können sie sich 15 Vasen an Zeit sparen.

Raumkampf

Falls es zu einem Raumkampf kommt, besitzt das Kollektiv 2 Lichtgeschütze (keine Jagdgeschütze, kann pro Runde zweimal feuern) und ein Raketenmagazin, was aller 2 Runden einen sicheren Treffer verursacht.

Feinde besitzen in der Regel Lichtjagdgeschütze, die 2 Schüsse pro Runde besitzen. Ist ein Bomber darunter, kann dieser schwere Raketen abfeuern, die aller 2 Runden 4 Treffer verursachen und denen nur mit -9 ausgewichen werden kann.

El Micho

Ziel

Die Eisenfresser müssen von der Zerstörung des Lokals oder der Tötung von Luigi aufgehalten werden.

Szenenaufbau

Wenn das Kollektiv rechtzeitig eintrifft, kann es sich in Ruhe mit Luigi unterhalten, der dankbar für jede Hilfe ist. Um die Verteidigung zu organisieren, kann hier eine Karte von einem Raum mit Tischen, Stühlen und einen Thresen gemalt werden. Vor dem Lokal gibt es nur eine Transportröhre zum Lokal und eine kleine Raucherkuppel, direkt vor dem Lokal. Der Stromgenerator steht neben dem Eingang.

Ist das Kollektiv zu spät, ist Luigi gefesselt hinterm Thresen. Die Eisenfresser zerstören den Laden auf der Suche nach geheimen Geldkassetten. Ein Feind wird Wache spielen und den Eingang immer im Blick haben.

Herausforderungen

Die Eisenfresser sind bewaffnet und verzweifelt. Allein die sichtbare Anwesenheit des Kollektives reicht aus, damit sie Gewalt einsetzen. Sie wollen mit allen Mitteln das Geld, selbst wenn das heißt, Luigi zu töten und seine Kasse zu stehlen. Sie werden, wenn sie das Kollektiv entdecken, versuchen Luigi als Geißel zu nehmen.

Lösungen

Wenn die Spieler die Motive der Eisenfresser kennen, können sie überzeugt werden, dass die Kosme ihre einzige Hoffnung ist. Doch sie werden sich vehement weigern, ins Gefängnis zu gehen. Ihnen muss erst richtig Angst vor der Maske gemacht werden, bevor zustimmen.

Die Eisenfresser können auch ausgezahlt werden. Sie fordern allerdings eine verhandelbare Summe von 300, minimal 250, AWE.

Sie können natürlich auch bekämpft werden. Dazu bietet sich der Stromgenerator als Falle an, um den Eingang oder einen bewässerten Bereich unter Strom zu setzen, was Feinde sofort ausschalten würde.

Da die Eisenfresser mit der lauten Zerstörung des Lokals beschäftigt sein werden, ist es auch möglich sie nach und nach heimlich auszuschalten, sofern der Geheimgang bekannt ist, da immer mindestens ein Feind die Tür im Blick haben wird.

NSC's

Luigi Zambalione: dicklicher Hostati mit Wirtsschürze und Schnurbart, er ist sehr nervös, redet aufgeregt und ist für jede Hilfe sehr dankbar

Eisenfresser: halbstarke Schlägerbande, die sich ihre Verzweiflung nicht anmerken lassen will, in ihrer Verzweiflung würden sie alles machen, um zu überleben

Zusatzinformation

Hinter dem Thresen befinden sich Geschirr, Pfannen und Messer.

Der Name Eisenfresser kommt von allerlei Eisengeständen, die sie als Glücksbringer in Kopfnähe tragen.

Ende

Wenn alles gut geht, öffnet Luigi seinen besten Tropfen und stößt mit dem Kollektiv an. Es erhält 500 AWE.

Stirbt Luigi bekommen sie kein Geld. Wird das Lokal verwüstet nur 250 AWE.

Charakterblatt

Charaktere durchlaufen bei ihrer Erschaffung in Sternenkinder verschiedene Lebensabschnitte. Diese sollen zur Erklärung nur kurz angerissen werden.

Zuerst wird die Heimat bestimmt, die einen Rahmen für die zukünftige Entwicklung bietet. Mit der Ethnie werden aus einem bestimmten Genpool 2 Genotypen ausgewürfelt. Danach wird die soziale Schicht der Eltern bestimmt, die sich maßgeblich auf die folgenden Lebensabschnitte des Charakters auswirkt. Erst danach durchläuft er die Phasen der Kindheit, Jugend und des Erwachsenenalters, wobei hier jeweils eine Karriere gewählt werden kann, die zu anderen Karrieren führt. Das Leben kann in den Karrieren herausgefordert werden, was zu Vorteilen oder Nachteilen führen kann. Am Ende steht somit ein bereits lebenserfahrener und geprägter Charakter.

Im Folgenden finden sich fertige Charaktere. Es werden nun die Abkürzungen erklärt:

Attribute

Beweglichkeit (BE) - Reflexe, Laufmuskulatur, Gelenkigkeit, physische Schnelligkeit

Bildung (BI) – Buchwissen, gelernte Konzepte, Allgemeinwissen, Expertise

Charisma (CH) – Führung, Vorbild, Manipulation, soziale Anpassung, Verstellen

Geschicklichkeit (GE) – Hand-Augen-Koordination, Fingerfertigkeit, Körperkontrolle

Intelligenz (IZ) – Zusammenhänge bilden, Kombinieren, Analysieren, Reflektieren

Intuition (IN) – Instinkte, geistige Schnelligkeit, 6. Sinn, natürliches Verständnis

Konstitution (KO) - Resistenz, Robustheit, Ausdauer, Vitalität, Gesundheit

Kraft (KR) – Muskelkraft, physische Stärke, Wucht, Tragkapazität

Kreativität (KE) - Vorstellungskraft, Ideenvielfalt, Ungewohntes denken, Fantasie

Wahrnehmung (WA) – Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten

Willenskraft (WI) – Schmerzen ertragen,

Tapferkeit, Überwindung, Disziplin

Sekundärwerte

Widerstand (KO = Widerstand) – Lebenspunkte, wird im Schnellstarter ignoriert

Ausdauer (KO/2) – Energie für Spezialfähigkeiten und Sprints, wird im Schnellstarter ignoriert

Moral (WI = Moral) – psychische Lebenspunkte, wird im Schnellstarter ignoriert

Initiative (BE+IN+IN) /4) – legt Zugreihenfolge in Kämpfen fest

Angriff (KR+GE+BE) /4) – Zahl, die gleich oder unterwürfelt werden muss, um im Nahkampf zu treffen

Abwehr (WA+GE+BE)/4)– Zahl, die gleich oder unterwürfelt werden muss, um einen Nahkampfangriff vollständig zu parieren

Präzision (WA+WA+IN) /4) – Zahl, die gleich oder unterwürfelt werden muss, um im Fernkampf zu treffen

Ausweichen (BE+BE+IN)/4) – Zahl, die gleich oder unterwürfelt werden muss, um einen Fernkampf (nicht direkter Beschuss) oder einen Nahkampfangriff vollständig auszuweichen.

Geschwindigkeit (BE / 2) – gibt die Bewegungsreichweite eines Charakters in Feldern pro Kampfrunde an, wird im Schnellstarter ignoriert

Vorteil/ Nachteile

Besondere Eigenschaften des Charakters, deren Wirkung dahinter erklärt sind

Fertigkeiten

Auflistung aller nutzbaren Fertigkeiten des Charakters. Die Zahl gibt die Stufe an.

Ausrüstung

Nur die Waffeneigenschaften der Schussfolge (SF, wie viele Schuss können pro Runde abgefeuert werden) und der Kühlung (K, wie viele dieser Schüsse erzeugen keine Überhitzung) sind für den Schnellstarter relevant.

BE: 11 BI: 13 CH: 9 GE: 14
IZ: 13 IN: 12 KO: 10 KR: 9
KE: 10 WA: 12 WI: 11

Ang: 9 Abw: 9 Prä: 9 Aus: 8

 **ARIANE**

Herkunft: Ga-Ki-Ri (Hauptwelt des Regens)

Eltern: Intellektuelle

Ethnie: Avanter

Genotyp: Scharfe Linsen, schnell kontrahierende Muskeln (wurde bereits eingerechnet)

Lebensfaden: Kindheit: Internat

Jugend: Jugenduniversität

Erwachsenenalter: Pilot

Vorteile: Elite – ist in hohen, gesellschaftlichen Kreisen bekannt und darf in ihnen verkehren

Akademikerin – die wissenschaftliche Welt steht ihr offen, Statussymbol

Selbstbewusst – sie hat Vertrauen in sich und ihre Fertigkeiten, Zweifel sind ihr fremd

Nachteile: Schulden: 500 AWE

Traum - sie will die beste Pilotin werden

Fertigkeiten

Fernkampfmanöver: Präzisionsschuss – einmal in der Runde mit Prä: -5 gezielt den Kopf angreifen und +2 Treffer verursachen

Flugmanöver: am Heck kleben – jeder Versuch die Pilotin abzuschütteln erhält -3. Solange sie am Heck klebt, erhalten alle Schüsse gegen dieses Ziel Prä: +3.

Militär: Fernkampfaffen 3 (bei Nutzung von Fernkampfaffen Prä: +3), Geschützaffen 5 (bei der Nutzung von Schiffswaffen Prä +5), Kampfpilot 7 (wird bei allen Würfeln des Fliegens genutzt)

Zivil: Mediennutzung 5 (Netznutzung, Recherche, Verwendung üblicher Technologie)

Gesellschaft: Etikette 6, Jura 5 (für Gesetzeskenntnis im System)

Wissenschaft: Biologie 4, Chemie 4, Erste-Hilfe 3 (versorgt Wunden, stabilisiert), Medizin 4 (heil Patienten), Physik 4, Sternennavigation 6 (Weltraumorientierung, Routenwissen)

Technik: Computerkenntnis 4 (Programmieren), Feldreperatur 2 (entfernen negativer Effekte im Kampf), Wartung 5 (Reperatur und dauerhafte Entfernung negativer Effekte)

Ausrüstung

Lichtsturmgewehr 5E SF:3, L:3, OR:5, K:2 Gewehr, Hell, Lautlos, Rückstoßfrei 211 AWE

Diskus Handy der Zukunft, alle Anwendungen werden holografisch projiziert, Ausweis, Zahlungsverkehr, Kommunikation - alles läuft darüber 20 AWE

Hintergrund

Sie wuchs wohlbehütet im urbanen Koloss Friedenspracht auf, doch in ihrem Herzen war dies nicht das Leben, wonach sie sich sehnte. Mit Erhalt ihres Pilotenscheins entschloss sie sich daher das Abenteuer im Regen zu suchen. Wie alle Avanter liebt Ariane, kurz Ari, Farben. Sie trägt einen Wasseranzug, der, wenn er mit Licht in Berührung kommt, sich in jedes Farbspektrum taucht. Er erinnert sie daran, dass das Leben nicht nur aus Schwarz und Weiß besteht und sie alle seine Facetten erleben möchte.



BE: 12 BI: 5 CH: 10 GE: 12
 IZ: 9 IN: 11 KO: 15 KR: 15
 KE: 11 WA: 11 WI: 13

Ang: 10 Abw: 9 Prä: 8 Aus: 9

DER NAMENLOSE



Herkunft: Freygard (Eisige Tundra)

Eltern: Militärs

Ethnie: Swörtbjorn

Genotyp: Muskelmasse (bereits eingerechnet), Gefahreninstinkt (IN-Wurf: Wahrnehmung kommender/verborgener Gefahren)

Lebensfaden: Kindheit: Wilde Kolonie

Jugend: Hartes Kolonieleben

Erwachsenenalter: Namenlos

Vorteile: Resistenz: Kälte, Krankheit

Aufmerksamkeit: +2 auf IN, um Hinterhalte oder Gefahren auszumachen

Nachteile: Aggressor – leicht reizbar, schlägt lieber zu als zu fragen

Ambition: Namen erlangen

Weltenfremd – Allgemeinwissen nonexistent

Fertigkeiten

Nahkampfmanöver: Entschlossener Ansturm

– kann der Charakter anstürmen, erhält er

Ang: +2 und bei Erfolg +1 Treffer

Gegenangriff – ein parierter Nahkampfangriff wird mit Ang: +2 zurückgeschlagen

Militär: Faustkampf 6 (6 Punkte verteilen für Ang und/oder Abw im Handgemenge), Geschützaffen 3 (bei der Nutzung von Schiffswaffen Prä +3), Kampfpilot 3 (wird bei allen Würfen des Fliegens genutzt), Nahkampfwaffen 7 (7 Punkte verteilen für Ang und/oder Abw im Nahkampf), Sprengstoffe 5 (Herstellung und Nutzung von Sprengstoff)

Zivil: Ernährung 4 (Kochen), Konsum 7 (Abhärtung gegenüber Alkohol, Drogen usw.)

Natur: Athletik 5 (Sprint), Klettern 6, Orientierung 7, Schwimmen 6, Überleben 7 (Nahrung, Wasser und Schutz in feindlichen Umgebungen finden), 0-G 4 (Bewegung im Vakuum)

Ausrüstung

Traditionelle Axt 1W3+3P L: 1, R: N Einfach, Reißend 2, Stabil 66 AWE

Kampfschild S 109 L: 3, Pz: 1, Sch: 1 Paradeschild: Abw: +3, benutzt 1 Hand. 237 AWE
 Direkter Beschuss ist parierbar. Hält 3 Treffer bis zur Reperatur aus

Hintergrund

Der heiligen Tradition folgend, legte er seinen Namen, den Namen seiner Sippe und damit alle Rechte ab, die ihn zu einem Swörtbjorn gemacht haben. Nun war die Zeit der Reise und Gefahren für ihn angebrochen, wie zuvor für zahllose andere Krieger vor ihm. Er würde nicht eher ruhen, bis er seine Familie und seine Sippe mit einem würdigen Namen stolz machen würde. Er hat sich für den ehrenvollen Weg seiner Ahnen entschieden und sie erwarteten, dass sein neuer Name in Blut geschrieben wurde.

BE: 14 BI: 12 CH: 13 GE: 11
 IZ: 12 IN: 11 KO: 12 KR: 12
 KE: 7 WA: 14 WI: 11

Ang: 9 Abw: 10 Prä: 10 Aus: 10

SOLARIA MAGNA



Herkunft: Emperion (Kosme Hauptquartier)

Eltern: Militärs

Ethnie: Hostati

Genotyp: Ausgeprägtes Gleichgewicht, Soziale Instinkte (bereits eingerechnet)

Lebensfaden: Kindheit: Paramilitärische Erziehung, Jugend: Militärakademie

Erwachsenenalter: Sternensoldat

Vorteile: Kontakte: Kosme (aktive Beziehungen in höhere Dienstgrade der Kosme)

Autoriäre Ausstrahlung (+2 Charisma, wenn sie ihre Autorität benutzt oder Befehle gibt)

Nachteile: Kodex: Ehre (Schutz von Zivilisten, dem Gesetz verpflichtet), Hass auf Verbrecher

Fertigkeiten

Beidhändig: sie kann 2 Einhandwaffen jeweils mit -3 in einer Kampfrunde verwenden

Nahkampfmanöver: Entwaffnen– statt eines Treffers wird ein vergleichender Kraft-Wurf ausgeführt, um das Ziel zu entwaffnen

Fernkampfmanöver: Hüftschuss: Prä: -3, um während der Bewegung zu feuern

Militär: Fernkampfaffen 4 (bei Nutzung von Fernkampfaffen Prä: +4), Geschützaffen 4

(bei der Nutzung von Schiffswaffen Prä +4), Nahkampfaffen 4 (4 Punkte verteilen für Ang

und/oder Abw im Nahkampf), Kampfsport 4 (4 Punkte verteilen für Ang und/oder Abw im waffenlosen Nahkampf), Taktik 6 (eigene Aktion aufgeben: Befehle an Charaktere, übrige Potenzialpunkte der Probe beliebig verteilen, sie verbessern ihre nächsten Handlungen um jeweils +1)

Gesellschaft: Jura 8 (für Gesetzeskenntnis im System), Menschenkenntnis 6 (Lügen entdecken, Menschen einschätzen), Rhetorik 4 (andere überzeugen)

Natur: Akrobatik 5 (Sprünge), Athletik 6 (Sprint), Klettern 3, 0-G 5 (Bewegung im Vakuum)

Ausrüstung

Traditioneller Kurzspeer	1W3+2P	L: 2, OR: 1	Einfach, Reißend, Stabil	36 AWE
--------------------------	--------	-------------	--------------------------	--------

Aurelia-Pistole	3E+3D	SF:1, L:1, OR:3, K:1	Klein, Hell, Himmlisch, Lautlos, Rückstoßfrei, Zuverlässig	721 AWE
-----------------	-------	----------------------	--	---------

Kosme-Spährüstung: der Charakter kann +2 Treffer erleiden und ist nicht eingeschränkt. Unverkäuflich.

Diskus	Handy der Zukunft, alle Anwendungen werden holografisch projiziert, Ausweis, Zahlungsverkehr, Kommunikation - alles läuft darüber	20 AWE
--------	---	--------

Hintergrund

Sie hatte sich für den Pfad der Salene entschieden und strebte nach nichts anderem als die Meisterschaft der Kriegskunst. Nach ihrem ehrenvollen Dienst in der Kosme begann sie ihre Pilgerreise, um sich selbst zu vervollkommen und den Welten Ordnung zu bringen.

BE: 10 BI: 15 CH: 11 GE: 14
IZ: 15 IN: 13 KO: 8 KR: 10
KE: 11 WA: 11 WI: 10

Ang: 8 Abw: 9 Prä: 9 Aus: 8

ODA YA-TO-MA



Herkunft: Calyx (Die Wolkenuniversität)

Eltern: Intellektuelle

Ethnie: Ha-Nh

Genotyp: Angeborene Intelligenz, Anmut (bereits eingerechnet)

Lebensfaden: Kindheit: Wellen-Domäne

Jugend: Drohnenlenkung

Erwachsenenalter: Drohnenbeherrschung

Vorteile: Affinität: Technik (alle Technik-Proben +1)

Nachteile: Schwäche: Alkohol (verträgt nichts)

Imaginärer Freund: Drohnen

Fertigkeiten

Militär: Geschütz Waffen 3 (bei der Nutzung von Schiffswaffen Prä +3), Kampfpilot 3 (wird bei allen Würfeln des Fliegens genutzt)

Zivil: Ernährung 5 (Kochen), Mediennutzung 3 (Netznutzung, Recherche, Verwendung üblicher Technologie), Kunstfertigkeit (Malen) 6

Verbrechen: Sicherheit 4 (Schlossknacken, Sicherheitsanlagen einrichten)

Technik: Computerkenntnis 5 (Programmieren), Drohrentechnik 8 (Steuerung, Wartung von Drohnen), Feldreperatur 5 (entfernen negativer Effekte im Kampf), Wartung 5 (Reperatur und dauerhafte Entfernung negativer Effekte), Zugriff 5 (Hacken)

Ausrüstung

Angriffsdrohne: tellergroße, fliegende Scheibe mit einem Lichtgewehr, 1 Schuss mit Prä: 12, außerhalb des Kampfes kann ihre Waffe als Lichtbrenner zum Schweißen genutzt werden, zeitgleiche Lenkung mit der Untersützungsdrohne führt zu einem Malus von -3 auf Drohrentechnik. Unverkäuflich.

Infiltrationsdrohne: spinnenartiger Krabbler, die sich mit anderen Systemen verbinden oder per Holo projektor Informationen wiedergeben kann. Im Kampf kann sie im Nahkampf einen Gegner mit Ang 10 schocken. Ein erfolgreicher Treffer betäubt das Ziel für seine nächste Aktion, Technologie wird 1 Kampfrunde außer Gefecht gesetzt. Eine zeitgleiche Lenkung mit der Angriffsdrohne führt zu einem Malus von -3 auf Drohrentechnik. Unverkäuflich

Diskus Handy der Zukunft, alle Anwendungen werden holografisch projiziert, Ausweis, Zahlungsverkehr, Kommunikation - alles läuft darüber 20 AWE

Hintergrund

Wie seine Vorväter suchte Oda stets die Harmonie im Dualismus zwischen Wasser und Stein. Während seiner langen Ausbildung war er ein Teich gewesen, der mit dem steten Zustrom neuen Wissens zu einem prächtigen See answoll. In seinem Wassern formte er Technologie, wie die Wellen den Stein formten. Doch das Ende seiner Lehre, war das Ende seines Gleichgewichts. Die Quellen waren versiegt, seine Oberfläche verhärtet. Deswegen brach Oda zu einer spirituellen Reise auf. Jedes Abenteuer war ein Tropfen im Regen, den er sammeln wollte, um sein Gleichgewicht wiederzufinden.

NANA

BE: 13 BI: 8 CH: 10 GE: 12
IZ: 10 IN: 14 KO: 11 KR: 10
KE: 14 WA: 13 WI: 12

Ang: 9 Abw: 9 Prä: 10 Aus: 10

Herkunft: Krieverse (Kriegsgebiet)

Eltern: Unsichtbare

Ethnie: Quotel

Genotyp: Blühende Fantasie (bereits eingerechnet),
Vielfarbige Stimme (jedes Geräusch und jede
Stimme ist über ein KE-Wurf imitierbar)

Lebensfaden: Kindheit: Überlebende

Jugend: Abenteuer

Erwachsenenalter: Erkundung

Vorteile: *Nahkampfmanöver: Ausschalten* – gelingt
ein unbemerkter, bewaffneter Nahkampfangriff auf
ein ungepanzertes Ziel, wird es sofort ausgeschaltet
Aufmerksamkeit: +2 auf IN, um Hinterhalte oder
Gefahren auszumachen

Fingerfertigkeit: +2 GE auf alle Proben, bei denen
die Finger zum Einsatz kommen

Nachteile: Neugier, unbeschwertes Gemüt (macht
sich wenig Sorgen oder Gedanken um Handlungen)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 4 (4 Punkte verteilen für Ang
und/oder Abw im Handgemenge),

Geschützaffen 1 (bei der Nutzung von Schiffswaffen Prä +1), Kampfpilot 1 (wird bei allen
Würfeln des Fliegens genutzt), Nahkampfwaffen 4 (4 Punkte verteilen für Ang und/oder Abw im
Nahkampf)

Verbrechen: Diebstahl 5 (bei Erfolg +1W20 AWE oder einen einfachen Gegenstand), Gehei-
mes Wissen 4 (Banden, Schmuggelrouten, Geheimnisse), Heimlichkeit 5 (Tarnung, Schmuggel,
Verstecken), Sicherheit 6 (Schlossknacken, Sicherheitsanlagen einrichten)

Natur: Athletik 4 (Sprint), Klettern 3, Orientierung 3, Schleichen 6, Überleben 4 (Nahrung,
Wasser und Schutz in feindlichen Umgebungen finden)

Technik: Basteln 5 (baut improvisierte Gegenstände, wie Fallen oder Schlösser)

Ausrüstung

Kampfmesser 1W3P L: 0, R: N Reißend 2, Stabil 30 AWE

Einbruchs- +2 auf alle Proben, um Schlösser, Türen oder Behälter zu öffnen, ein 66 AWE
werkzeuge 20m langes Seil gibt es zusätzlich

Hintergrund

Quotel hatten es in der Geschichte nie leicht. Nach einem Genozid der Hostati, von denen sie
bis heute für ihre freie Lebensweise ohne Ordnung gehasst werden, wurden die Quotel entwur-
zelt. Ihre dezimierte Ethnie zerstreute sich, war ständig in Bewegung und bald wurde diese Le-
bensweise Tradition. Quotel sind seitdem auf einer ständigen Reise, bei der es nicht wichtig ist,
wann und ob man ankommt, sondern welche Freunde man trifft und welche Erinnerungen man
mitnimmt. Diese Geschichten machen das Leben eines Quotels aus und sie finden sich als Erin-
nerungsstücke in seinem Rucksack oder seiner Kleidung. Nana ist am Anfang dieses Weges und
will mit neuen Freunden und wundersamen Geschichten zu ihrer Familie zurückkehren.



BE: 11 BI: 14 CH: 11 GE: 12
 IZ: 13 IN: 12 KO: 10 KR: 9
 KE: 10 WA: 11 WI: 13

Ang: 8 Abw: 9 Prä: 9 Aus: 9

KARAMBA



Herkunft: iPolo!t

Eltern: Unternehmende

Ethnie: Wanda

Genotyp: Alte Instinkte: +2 auf Intuition für alle Würfe gegen Überraschungen oder Unklarheiten
 Geruchlos: kann nicht gewittert werden

Lebensfaden: Kindheit: Vorzeigefamilie

Jugend: Jugenduniversität

Erwachsenenalter: Beruf

Vorteile: Resistenz: Hitze

Elite – ist in hohen, gesellschaftlichen Kreisen bekannt und darf in ihnen verkehren

Arzt – darf praktizieren und seine Dienste anbieten

Ordentlich (pro Auftrag hat der Charakter 1 benötigten Gegenstand vorsorglich mitgenommen)

Nachteile: Kodex: Gesellschaft (ein Arzt soll Menschen heilen, anstatt sie zu töten)

Fertigkeiten

Militär: Faustkampf 2 (2 Punkte verteilen für Ang und/oder Abw im Handgemenge),

Fernkampfaffen 2 (bei Nutzung von Fernkampfaffen Prä: +2)

Gesellschaft: Etikette 3, Menschenkenntnis 3 (Lügen entdecken, Menschen einschätzen)

Wissenschaft: Biologie 5, Medizin 8

Natur: Athletik 2 (Sprint), Erste-Hilfe 6, Klettern 2, Orientierung 3, Schleichen 4, Überleben 2 (Nahrung, Wasser und Schutz in feindlichen Umgebungen finden)

Technik: Computerkenntnis 4 (Programmieren)

Ausrüstung

Schockpistole	1W3+1D SF:1, L:1, OR:4, K:1	Betäubung 4, Hell, Klein, Lautlos, Rückstoßfrei, Störangriff 1	96 AWE
Arztkoffer	Behandelt schwere Verletzungen und Krankheiten durch Medizin-Proben. Stellt Widerstand wieder her, zeitaufwendig, 3 Anwendungen, L: 2		180 AWE
Erste-Hilfe-Tasche	Stabilisiert Verwundete im Gefecht mit Erste-Hilfe-Proben. Heilt 1 Tref-fer, 3 Anwendungen, L: 1		20 AWE
Diskus	Handy der Zukunft, alle Anwendungen werden holografisch projiziert, Ausweis, Zahlungsverkehr, Kommunikation - alles läuft darüber		20 AWE

Hintergrund

Wohlbehütet in einer Familie aus Lichtgärtnern aufgewachsen, wäre das Leben des junge Karamba wohl unauffällig verlaufen. Doch wann immer er die Augen schloss, hörte die Trommeln schlagen, spürte sein Blut tanzen und fühlte den Ruf seiner Ahnen. Er nahm seine Jägermaske, das zweite Gesicht eines Wandas, an, verlies die sicheren Städte und betrat die Wildnis des Regens. Nur hier konnte er jenen helfen, denen sonst niemand half. Nur hier würde er seiner Abstammung würdig werden.

BE: 13 BI: 10 CH: 14 GE: 13
 IZ: 10 IN: 12 KO: 10 KR: 9
 KE: 14 WA: 11 WI: 11

Ang: 8 Abw: 10 Prä: 9 Aus: 10

FARAH

Herkunft: Yuba
Eltern: Glänzende
Ethnie: Kaliman
Genotyp: Elastische Knochen: der Charakter befreit sich mühelos aus Griffen und Fesseln
 Leichter Körperbau (bereits eingerechnet)
Lebensfaden: Kindheit: Junge Künste
 Jugend: Darstellung
 Erwachsenenalter: Gaukeltum

Vorteile: Resistenz: Hitze
 Leidenschaft: Maskerade (+2 auf alle Würfe)
 Geschenk: fahrende Garderobe für alle Rollen
Nachteile: Stolz (lässt sich nicht reduzieren, ist stolz auf ihre Abstammung)
 Gesucht (von den Eltern), Pazifist

Fertigkeiten

Zivil: Betören 5, Ernährung 3 (kochen), Sprache 3 (Fremdsprachen, eigener Ausdruck)
Verbrechen: Heimlichkeit 3 (Tarnung, Schmutzgel, Verstecken), Sicherheit 3 (Schlossknacken, Sicherheitsanlagen einrichten)
Gesellschaft: Etikette 4, Jura 4, Maskerade 7 (eine andere Rolle spielen), Menschenkenntnis 4 (Lügen entdecken, Menschen einschätzen), Rhetorik 5 (andere überreden)
Religion: Inneres Feuer 4 (Agitation, Entschlossenheit), Sakrales Wissen 3 (Wissen um Religion)
Natur: Athletik 5 (Sprint), Klettern 4, Schleichen 3

Ausrüstung

Schlafgisch 0D SF: 1, L:1, OR: 1, Anti-Organisch 12D, Ziel schläft 33 AWE bei einer Deeskalation ein.
 Mun: 3

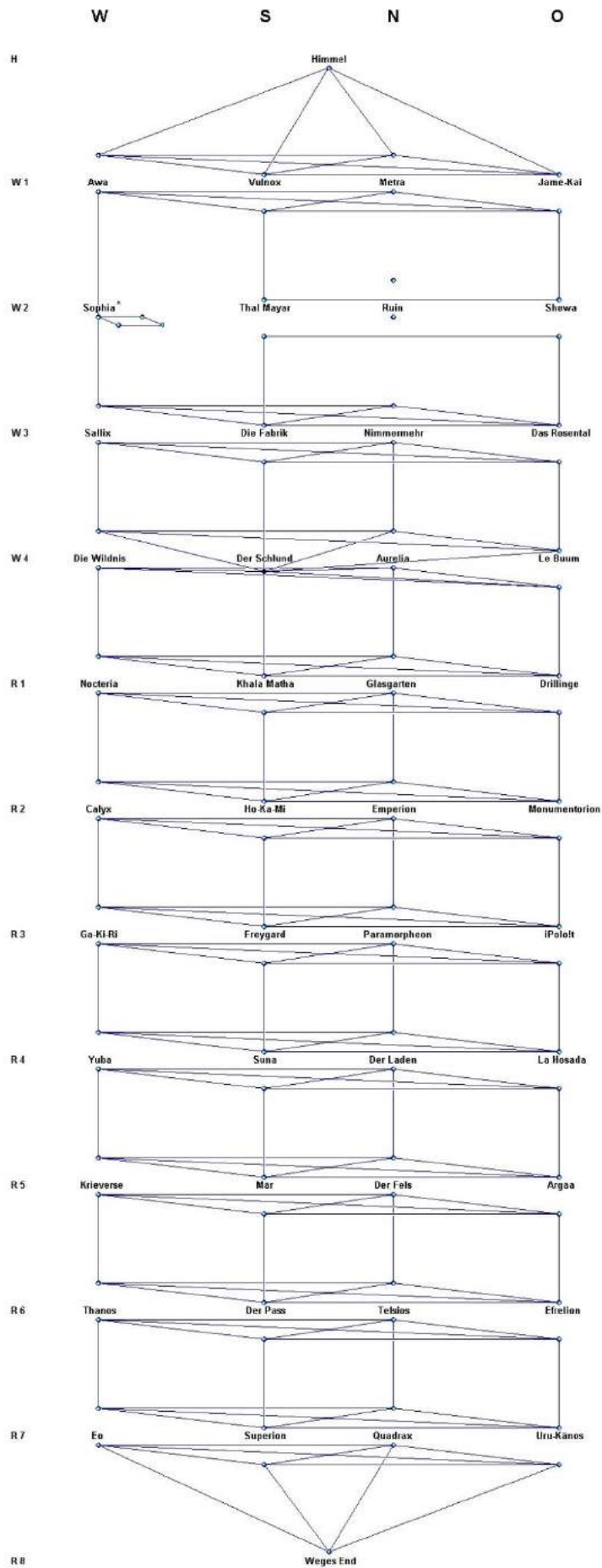
Garderrobendrohne Ein automatisiertes Fahrgestell, welches Farahs Kleider für sie trägt, ordnet und aufbewahrt. Hört nur auf sie, befolgt Befehle genau. 150 AWE

Diskus Handy der Zukunft, alle Anwendungen werden holografisch projiziert, Ausweis, Zahlungsverkehr, Kommunikation - alles läuft darüber 20 AWE

Hintergrund

Es war Farsah, der Himmlische, der den Kaliman seine Gesetze gab. Sein Wort schrieb vor, wie sie sich kleiden, was sie essen, wie sie leben sollten und Farah ertrug es nicht mehr. Als sie verheiratet werden sollte, floh sie von ihrer reichen Familie. Sie sehnte sich nach der Freiheit jenseits des goldenen Käfigs. Sie wollte die vielen Rollen, die sie sich erträumt und leidenschaftlich gespielt hatte, tatsächlich auch leben. Sie suchte das Abenteuer, den Regelbruch und der Regen war ihre Bühne dazu.





* Sophia ist mit allen Toren der Wolken verbunden.