



Published on 1w6 (<http://1w6.org>)

[Startseite](#) > [Welten](#) > [Technophob](#)

Technophob

Technophob bietet dir Techschmuggel in ferner Zukunft, wo das System Wissen begrenzt.

Wenn 3D-Drucker alles herstellen können, aber nicht dürfen, und deine Kaffeemaschine sich selbst zerstört, wenn deine Kaffeelizenz ausläuft, dann ist Techschmuggel Widerstand und Handwerk Rebellion.

Anachronistische Hacker, Terraner mit Pflanzen-Symbionten, die Realität verzerrende Fuchsmenschen und fanatische Psi-Echsen stellen sich gegen den Schwarm ^[1], KIs und die allumfassende Kontrolle des Systems.

Wenn Flüge zwischen den Sternen ein Leichtes sind, aber für die meisten zu teuer, und Informationen über Lichtjahre reisen, aber nicht Alle erreichen, dann ist Wissenschaft Verrat und Hacken Terrorismus.

Das erste Quellenbuch zu RaumZeit [2].

Bist du bereit, für deine Freiheit zu kämpfen?

Willkommen auf „Traum Anderer“!

Wo Abenteuer beginnen und Charaktere sich treffen.

Die Raumstation „Traum Anderer“ ist ein Schmelztiegel illegaler Elemente. In ihren rostenden Stahleingeweiden treffen sich gefallene, fanatische Synachu-Krieger, ausgestoßene Terraner mit fremdartigen Symbionten-Kräften, anachronistische Hacker-Anarchisten und von ihrem Clan getrennte, fuchsartige Ranmex, um sich zu rehabilitieren, eine Zukunft oder auch nur eine Zuflucht zu

finden, der allumfassenden Macht des Systems zu entfliehen oder sich auf die Dinge vorzubereiten, die kommen werden.

Sie alle finden ein Auskommen im Tech-Schmuggel, denn wo immer Regierungen ihren Bürgern Technologien vorenthalten, gibt es einige, die viel Geld dafür zahlen um doch an ihren Segnungen Teil zu haben – sei es, um Leben zu retten, um Macht zu erringen oder einfach um ihre Bedürfnisse zu stillen. In „Traum Anderer“ suchen sie die Bar von Kjeol auf, der gerade noch außerhalb des festen Griffs des Systems Technologieschmuggler koordiniert. Kjeol sucht immer fähige Leute, die den Mut haben, unter der stetigen Überwachung des Systems hindurchzuschlüpfen, um den unstillbaren Hunger der Beherrschten nach Technologie zu befriedigen – und dabei selbst einen guten Schnitt zu machen.

Wagst du den Schritt in ihre Welt?

Dann folge Sven, Ines, Jochen, Luna und Tamara, während sie ein neues Abenteuer im RaumZeit-Universum [2] beginnen – und verabrede dich mit deinen Freunden, um eure ganz eigene Geschichte zu erschaffen.

Aktueller Stand

Wir veröffentlichen Technophob Abschnitt für Abschnitt hier auf der Seite. Wenn du die unüberarbeitete Gesamtfassung sehen willst, schau doch beim Betatest [3] vorbei.

Format: Kapitel (entworfen?) (geschrieben?) (korrigiert?); ✓ = fertig, ✗ = noch nicht fertig

Welt

- Einführung [4] ✓ ✓ ✓
- Traum Anderer und Grundlagen [5] ✓ ✓ ✓
- Spezies [6] ✓ ✓ ✓
- Gruppierungen [7] ✓ ✓ ✓
- Die Technophoben [8] ✓ ✓ ✓
- Helfende Hand [9] ✓ ✓ ✓
- Abenteuer ✓ ✗ ✗

Regeln

- Einführung [10] ✓ ✓ ✓
- Erschaffung (Kass) [11] ✓ ✓ ✓
- Lomo nan Tar [12] ✓ ✓ ✓
- Chessos [13] ✓ ✓ ✓
- Nayres [14] ✓ ✓ ✓
- Spielen [15] ✓ ✓ ✓
- Ausrüstung [16] ✓ ✓ ✓
- Beispielcharaktere [17] ✓ ✓ ✓
- Schiffskampf [18] ✓ ✓ ✓
- Zusammenfassung ✗ ✗ ✗

Was uns bisher vor allem fehlt sind **Bilder**.
Wenn euch also das Konzept gefällt und ihr

Bilder beisteuern wollt, meldet euch bitte!

→ arne_bab ät web . de, E-Mail Formular [19],
Forum [20] oder Kommentar [21].

Technophob Betatest

Technophob wird auf einer eigenen statischen Seite entwickelt. Bisher haben wir etwa 100 Seiten Text, größtenteils bereits gut zu lesen. Abschnitte, die wir fertig und überarbeitet haben, kommen hier auf die Seite. Die Neuesten findest du immer unter dem Stichwort Technophob [22].

Wenn dich das interessiert, findest du unsere Arbeitsdokumente *live* unter

« **1w6.org/proj/technophob/** [23] »

Das RaumZeit-Universum [2] entwickeln wir in der High-Power-Kampagne Wächter der Zeit [24] (v.a. inside [25], unser SL).

Das Konzept für Technophob ist zu großen Teilen aus der Zweitkampagne Kleine Schiffe [26] hervorgegangen.

Viel Spaß beim Lesen!

Wenn es Technophob gefällt oder du etwas findest, das noch fehlt (oder sonst etwas anmerken willst), würden wir uns über einen

Kommentar ^[21] freuen!

Das **1w6-System** ist ein schlankes, frei lizenziertes (GPL) ^[27], universell einsetzbares Rollenspielregelwerk ^[28], das es Weltenbastlern und Spielleitern erleichtern soll, ihre Welt oder Kampagne als Rollenspiel zu veröffentlichen ^[29].

Das **RaumZeit Universum** ^[2] ist eine frei lizenzierte Science-Fiction Welt, die Inspirationen aus Starcraft® und Dune® mit einem System am Bruchpunkt und Ideen aus Gurps® Space zu einem epischen Rollenspiel entwickelt.

Technophob ist ein Kampagnenband für RaumZeit, der mit Techschmuggel die Konflikte zwischen Gesetzen, Kontrolle, Technologie und Ethik ins Rampenlicht rückt und zu einer von Shadowrun® inspirierten Plotstruktur verwebt.

Wir hoffen, bald noch mehr 1w6 basierte RPGs von anderen zu sehen. Solltest du eins geschrieben haben, sag es uns bitte im Forum ^[30] oder privat ^[19], damit wir es verlinken ^[31] können.

Starcraft® ist eine Marke von Blizzard Inc., Dune® ist eine Marke von Herbert Limited Partnership und wurde von Frank Herbert geschrieben, Gurps® ist eine Marke von Steve Jackson Games und Shadowrun® ist eine

Marke von Catalyst Game Labs. Es gibt keine direkten Verbindungen mit diesen Systemen und Welten. Sie sind für uns allerdings eine wichtige Inspirationsquelle, da wir sie selbst begeistert lesen, bzw. spielen.

Gefahren für Hacker

Tief verborgen in einem Nebel kreist ein blauer Planet um eine gelbe Sonne. Seine halbprimitive, terranische Bevölkerung, die geradema den Sprung zu ihrem Mond geschafft hat, lebte jahrhundertlang außerhalb der Wahrnehmung des Systems. Bis vor wenigen Wochen wusste niemand dort, dass es Leben außerhalb dieses Planeten gibt.

„So wäre es für die meisten auch geblieben, wenn unseren Plänen Erfolg beschieden gewesen wäre.

Nach der Entdeckung ihrer Halbzivilisation gingen wir nach Protokoll vor. Erst kontaktierten wir ihre Regierungen in höchster Geheimhaltung und unterrichteten eine Gruppe von Abgesandten auf einer dafür bereitgestellten Orbitalstation, damit sie ihre Welt im Regionalrat von Remi würden vertreten können.

Wir unterschätzten jedoch die Stärke der subversiven Elemente auf ihrem Planeten.

Kaum waren die Abgesandten auf der Station, traten die ersten Sicherheitslecks in unseren Computersystemen zutage, und nur zwei Stunden nach der Rückkehr der Abgesandten auf ihren Planeten, registrierten unsere Sensoren verschlüsselte Kommunikationsverbindungen, für die offensichtlich Nachbauten unserer eigenen Anlagen genutzt wurden.

Wir erwirkten sofort eine Quarantäne des Planeten, doch in den vier Wochen bis zu deren Inkrafttreten gelang es Dutzenden von Piratenschiffen, die rudimentäre planetare Verteidigung durch unsere Station zu umgehen.

Wir vermuten, dass hunderte subversiver Elemente den Planeten verlassen haben, und die vielfachen Datenlecks der Rechnersysteme unserer Station lassen die schlimmsten Befürchtungen realistisch erscheinen.

Da unsere Suche nach den Piraten erfolglos blieb, haben sich diese systemfeindlichen Personen wohl in den halblegalen Stationen um den Nebel verkrochen, in denen die Augen des Systems schwach sind.

Im Dunstkreis von Piraten und Schmugglern

leben dort nun hunderte zutiefst gefährliche Personen, vor denen trotz ihrer eigenen primitiven Technologie kaum eines unserer Computersysteme sicher ist. Ich wage nicht, mir auszumalen, wie groß die Bedrohung wird, wenn sie erst unsere Technologie verinnerlicht haben.

Mit der innigsten Bitte um rasche Bestätigung,
Nas Gneld, Kommandant der Station um
K77.1378 - H8L7 („Halo 8“).“

--- gefilterte Nachricht geloggt und verworfen

*Ihr wisst, was uns blüht, wenn sie eine
Nachricht durchkriegen oder auch nur merken,
dass wir sie abfangen - und das werden sie.
Also nehmt euch in Acht und sucht
Verbündete. Denkt aber an die alte
Untergrundweisheit: Mit der Zahl der Mitwisser
steigt die Zahl der Zungen. Vertraut euch nur
denen an, die nichts davon haben, euch ein
Messer in den Rücken zu stoßen - oder denen,
die sich selbst damit mehr in Gefahr bringen
würden als euch.*

Ein Teaser zu unserem Kampagnenband in
Entwicklung:

« **Technophob** [32] »

Das erste Treffen mit einer neuen Spielerin

Ausquatschen und „Was ist Rollenspiel?“

*»Wir übernehmen die Rollen von Tech-Schmugglern mit Laserpistole, Laptop oder Psi-Tricks. Wir durchbrechen Handelsblockaden, umgehen die Raumhafensicherheit und unterwandern rückwärtiges Denken — mit gutem Profit.«
— Sven, Spielleiter*

Sven: Hi Ines! Toll, dass du es geschafft hast!

Ines: Du sagtest doch, dass ich früher kommen sollte, weil du mir noch erklären wolltest, auf was ich mich einlasse, wenn ich in eure Runde einsteige. Also, fang an.

Sven: Setz dich erstmal und lass den Stress der Woche los. Wie läuft es mit eurem neuen Kunden - und willst du was trinken?

Will-



**kommen im
RaumZeit
Universum!**

Dieses Heft soll dir helfen, zusammen mit

Ines: Klar, Kaffee! Im Job ist's das übliche. Wieder einer, der denkt, Programmierer könnten Wunder vollbringen. Und die Schnepfe vom Marketing ...

Ines: ...aber genug von mir. Jetzt erzähl mir endlich, was wir heute machen.

Was ist ein Rollenspiel?

Sven: Ganz kurz und knapp: Rollenspiel ist eine Mischung aus gemeinsamem Geschichtenerzählen und Improvisationstheater: Wir erfinden die Geschichte und entscheiden selbst, wie es weitergeht. In unserer Runde übernehmen wir dabei die Rollen von Techschmugglern mit Laserpistole, Laptop oder Psi-Tricks. Wir durchbrechen Handelsblockaden, umgehen Raumhafensicherheit und unterwandern rückwärtiges Denken — mit gutem Profit.

Sven: Eine übernimmt dabei

Freunden Science-Fiction Geschichten zu erleben und in die Rolle von Hauptpersonen im Kampf um Zugang zu Technologie zu schlüpfen.

Es soll schon beim Lesen ein Gefühl dafür geben, wie Rollenspiele funktionieren und sowohl für Anfänger als auch für erfahrene Rollenspieler interessant sein. Wenn euch irgendetwas nicht klar wird, könnt ihr gerne bei uns im Forum nachfragen. Dann wissen wir auch schon, was wir noch

die Rolle der Spielleitung, beziehungsweise SL, und erzählt den Hintergrund. Sie hat ähnliche Aufgaben wie eine Regisseurin: Die Umgebung beschreiben, Statisten vorstellen und das Spiel koordinieren. Alle anderen erschaffen sich je einen Charakter, eine Hauptperson in der gemeinsamen Geschichte. Sie sind die Spielerinnen und erzählen, was ihre Charaktere tun.

Ines: Wo ist da der Unterschied zu Computerspielen?

Sven: Der Hauptunterschied ist, dass nur wir es sind, die bestimmen, welche Charaktere wir spielen und was geschieht. Geschichten entstehen nicht, weil jemand für das Spiel eine feste Aufgabe programmiert hat, sondern aus dem, was wir uns für unsere Charaktere ausdenken.

Sven: Bei einem Rollenspiel

verbessern müssen:
forum.1w6.org

[33]

Wir haben die Beschreibungen in zwei Bereiche geteilt.

Aktuell liest du den Regelteil, in dem du Sven, Ines, Jochen, Luna und Tamara bei der Erschaffung ihrer Charaktere begleitest. Der Regelteil ist als Dialog zwischen der Spielleitung (SL) und ihren Spielerinnen aufgebaut, damit du direkt erleben kannst, wie eine erste Runde ablaufen kann (allerdings etwas gekürzt:

kann sich die Geschichte genau um deine Ideen drehen, und um die der anderen Beteiligten. Du kannst miterleben, wie aus vielen Ideen ein gemeinsames Ganzes entsteht.

Sven: Wenn du für deinen Charakter einen alten Rivalen beschreibst, deine Familie oder Kontakte in den Untergrund, kann das zu einem zentralen Thema der Geschichte werden.

Ines: Und wo ist dann der Unterschied zum einfachen Geschichtenerzählen?

Sven: Anders als in Geschichten halten wir die Fähigkeiten unserer Charaktere in Zahlen fest. Wenn wir dann nicht wissen, ob ein Charakter etwas schafft, können wir darauf würfeln. Und je besser deine Fähigkeit, desto höher deine Chance, dass es klappt.

Ines (lacht): Also eigentlich

Mehrfaches "...hm...weiß nicht..." u.ä. haben wir rausgenommen. Um die Hauptpersonen des Spiels zu erstellen, braucht deine Runde nur diesen Teil.

Auf der anderen Seite ^[4] des Heftes findest du eine Beschreibung der Welt. Wenn du mehr darüber wissen willst, was um eure Charaktere herum vorgeht, solltest du sie lesen, und vor allem für die SL ist die Beschreibung der Welt fast eine Pflichtlektüre, solange sie

Geschichtenerzählen plus Improvisationstheater plus Kniffel, oder?

Sven: So ungefähr, ja. In einer einzigartigen Mischung, die Rollenspielen zu einer ganz eigenen Form gemeinschaftlich erschaffener Kunst macht.

Sven: Aber lass uns einfach zusammen einen Charakter für dich erschaffen und dann die erste Runde anfangen. Dabei kannst du Rollenspiele viel leichter verstehen als wenn wir uns in die Abgründe von Kunsttheorie stürzen.

Sven: Und wir spielen dabei...

keinen völlig eigenen Hintergrund erschaffen will.

Ich bin übrigens Drak und werde dich durch die Charaktererschaffung begleiten. Du wirst von mir

Hintergrundinfo.
Zusammenfassung
und

Verweise auf weiteres finden.

Im Weltenteil, dem anderen Bereich des Heftes, wird Inside an deiner Seite sein und dir das RaumZeit-Universum näher bringen. Er schlüpft allerdings direkt in die Rolle des Hackers Inside, so dass ich

dieses
Willkommen für
uns beide
schreibe.

Viel Spaß beim
Spielen!

Neuankömmlinge: Anachronistische Anarcho-Hacker

Schweiß rann ihr die Wange herab, während sie das seltsame Plastikteil an die Konsole hielt und ihr Netzkabel aufschneidete. Drei Minuten, solange hatte sie, bis die Wachen kommen würden - wenn Kjeol recht hatte. Mit hektischen Bewegungen drückte sie die Kabelteile an die Kontakte und zog Tape drüber. Dann warf sie das Programm an, das angeblich von Inside selbst stammte. „Mal sehen, ob dein Code tut, was du behauptest, du Mistkerl“ - flüsterte sie, ohne es zu merken. Dann rasten Daten über die Leitung und sie glaubte, erste Fremd-IDs zu erkennen. Ein Tastenbefehl öffnete ihr Log und sie begann den ersten Eintrag: „Discordia sei Dank, sie sind wirklich so naiv wie gehofft. Werden die

sich wundern, was eine echte Hackerin mit ihren Systemen anstellen kann...“

Charaktererschaffung: Hintergrund

Das Charakterkonzept entwickeln.

- Die Grundidee finden.
- An was erinnern sich Leute?
- Nerde: Wie die Erde, nur mit mehr Anarchisten und Hackern.

Casilda "Kass" Aguero

Sven: Fangen wir mit der Erschaffung an: Gibt es Bücher, Filme oder Spiele, die dir besonders gefallen?

Ines: Ich bin Fan von Neuromancer, seit ich es mit 12 das erste Mal gelesen habe, wieso?

Sven: Es erleichtert die Erschaffung. So muss ich dir nicht gleich von Anfang an die ganze Welt erzählen, in der wir spielen, sondern kann mich erstmal auf das

Die



**Beispiel-
charaktere**

Da Sven in diesem Abschnitt erstmal Ines ausführlich erklären wird, wie sie ihren Charakter erschaffen

beschränken, was für dich am interessantesten sein könnte. Was gefällt dir an den Charakteren in Neuromancer am Besten?

Ines: Es sind Hacker. Außerdem lassen sie sich von niemandem für dumm verkaufen und tanzen täglich auf der Klinge. Und ich hätte gern auch so einen Laptop.

Sven: Dann könnten dich die Leute von Halo 8 interessieren.

Grundlagen: Nerde

Halo 8 ist ein Planet ähnlich unserer Erde, der gerade den ersten Kontakt mit dem System hatte. Wir nennen ihn meist einfach Nerde; In Anspielung auf den Hauptunterschied zu unserer Erde: Auf Nerde ist die Nerd- und Geekpopulation deutlich höher als bei uns, und die Hacker, die es zu Administratoren von Regierungsrechnern geschafft haben, sind ihren

kann, habe ich dir kurz zusammengestellt welche Charaktere auf dich zu kommen:

- Ines entwirft die anarchistische Terraner-Hackerin Casilda "Kass" Aguero, die neu auf der Station ist und sich noch in der Welt zurechtfinden muss. (Hier)
- Jochen dagegen entscheidet sich für einen Terraner-Priester Ex-Piraten mit Heilfähigkeiten und zwei Persönlichkeiten

Wurzeln treu geblieben und haben die Rechner zu Testgebieten umgebaut, in denen angehende Hacker ihre Fähigkeiten erproben können. Es gibt große Anarchistengruppen, die sich im Untergrund etabliert und stabile Pseudostrukturen aufgebaut haben, allerdings entsprechend auch regelmäßig Stress mit der Regierung bekommen. Und einige dieser Anarchisten und brillanten Hacker kommen jetzt in das System und realisieren, dass die Rechner da nach der gleichen Logik funktionieren wie ihre, oft aber schlechter geschützt sind und viel mehr Rechenleistung haben.

Ines: Warte mal. Das klingt zwar interessant, aber was meinst du eigentlich mit "System" und mit erstem Kontakt? Wo spielen wir jetzt genau, und wann?

Sven: Wir spielen in einer Science Fiction Welt, ein paar tausend Jahre in der Zukunft.

Lomo nan Tar

[12]. Er will armen Seelen helfen, mit Profit.

- Luna will einen Charakter mit Erfahrung. Sie erschafft für sich den Ranmex-Piloten Chessos (Fuchsmensch der seinen Clan wiederaufleben lassen will und dafür viel Geld für ein eigenes Schiff braucht. Sehr viel Geld. (Ab Seite XX)
- Tamara will eine Kämpferin und wählt daher eine Synachu-

Das "System" ist die Zentralregierung, und die meisten Bürger leben glücklich und registriert. Natürlich gibt es Rebellen, aber die zerstören nur, was das System bewahren will.

Ines: Zumindest wenn man den Nachrichten des Systems glaubt.

Sven: Exakt. Die Bewohner von Nerde wussten bisher nicht, dass es wirklich außerirdisches Leben gibt. Vor kurzem hat allerdings ein Systemschiff Nerde entdeckt und den Regierungen mitgeteilt, dass sie Abgesandte in den Regional-Rat schicken sollen. Das System würde den Abgesandten im Raumschiff einen Crashkurs über die näheren Regionen und die rechtliche Situation geben.

Sven: Die Nachricht sollte zwar die

Kriegerin mit Psi-Klingen und religiösem Kodex. Tamaras Charakter, Nayres Getral will ihren Ex-Gefährten, der sie als Rebellin denunziert hat, finden und zur Strecke bringen. Erst muss sie allerdings so stark werden, dass sie ihn wirklich erwischen kann. (Ab Seite XX)

Damit habe ich genug vorweggenommen! Spaß beim Lesen!

Warum passt das so



Bevölkerung nicht erreichen, ist aber an den Hackern natürlich nicht vorbeigegangen. Und so sitzt nun der Hacker Inside auf dem Schiff im Orbit und zeigt seinen Mitnerds, wie sie Schmugglerschiffe kontaktieren können, um von Nerde runter auf die kaum kontrollierte Piratenstation "Traum Anderer" zu kommen. Sie sind nur mit Laptop, Computerfertigkeiten, Neugier und anarchistischen Ideen bewaffnet und brechen in für sie unbekannte Gebiete auf - und ihre Hackingkünste stellen die Computer des Systems vor Herausforderungen, die sie seit den Maschinenkriegen nicht mehr erlebt hatten.

Ines: Eine anarchistische Hackerin klingt gut. Ist die Technologie auf Nerde ähnlich wie bei uns?

Sven: Größtenteils ja. Die Grundlagen haben sich wenig geändert, und die Sicherheit krankt an zu wenig Geld und unvorsichtigen

gut?

Dass sich Ines für Neuromancer und Hacken interessiert, ist natürlich kein Zufall. Wir haben sie gewählt, weil wir so einerseits die Regeln einführen können, ohne vorher die ganze Welt erklären zu müssen, und andererseits die Welt aus der vertrauten Perspektive einer Hackerin aus einer Welt wie unserer beschreiben können.

Benutzern. Ähnliches gilt auch im System, da dort die Computertechnologie großteils wieder zurück auf ein heutiges Niveau gebracht wurde, abgesehen von Holographie, direktem Neuralkontakt, Spracherkennung und ähnlichem. Nachdem mehrfach KIs Amok gelaufen sind wurden sie aus Standardtechnologie verbannt. Solange du also nicht mit illegaler oder militärischer Tech zu tun hast, solltest du dich zurechtfinden.

Ines: Also ist sie ähnlich zu benutzen wie heute, nur mit mehr spannenden Spielereien. Gefällt mir! Gibt es auf Nerde auch ein Spanien?

Sven: Klar, wie auf der Erde auch. Wir nehmen uns aber die Freiheit heraus, zu ändern was uns nicht passt.

Ines: Klasse! Dann komme ich von da. Eine anarchistische, spanische Hackerin. Wie machen wir jetzt weiter?

Sven: Jetzt haben wir die Grundvorstellung und gehen etwas mehr ins Detail: Was genau willst du können und was hat deine Charakterin zu der Hackerin gemacht, die

Sprache auf Nerde



Es würde uns wenig bringen, die Sprache auf Nerde komplett auszuarbeiten, nur um am Ende zu sagen „Trosalnes‘ ist ähnlich wie Spanien, nur ein bisschen anders“. Stell

sie heute ist. Und warum ist sie jetzt auf einer Schmugglerstation? Beginnen wir mit der Frage, was deine Hackerin von der Masse abhebt. Was ist an dir besonders? An was erinnern sich die Leute?

Was hebt dich ab?

Ines: Ich lasse mir nicht reinreden. Wenn ich was will, dann setze ich es auch durch, egal wie lange es dauert. Und keine verschlüsselte Datei ist vor mir sicher. Was ich auf meine Platte bekomme, kann ich auch lesen. Und meinen Laptop habe ich selbst zusammengebaut und aufgerüstet. Ich nehme ihn überallhin mit, egal wohin ich gehe.

Sven: Um das etwas konkreter zu machen: Hacken kannst du sowieso. Was du zusätzlich besonders gut kannst, ist Verschlüsselungen knacken. Außerdem bist du sehr

dir einfach vor, es wäre eine fremde Sprache, die für uns übersetzt wird. Das Land, das wie Spanien ist, nennen wir dann einfach Spanien. Nerde ist allerdings nicht genau unsere Welt, hat also Platz für eigene Ideen. Aber es ist hinreichend ähnlich, dass wir uns um die meisten Unterschiede nicht kümmern müssen.

Wenn ihr auf Nerde etwas haben wollt, dass unsere eigene Welt Welt nicht bietet, dann baut es einfach

durchsetzungsfähig. Richtig?

Ines: Es grenzt eher schon an stur. Eigentlich schon ganz schön stur. Der Rest passt, aber durchsetzungsfähig klingt irgendwie doof. Können wir nicht einfach zielorientiert sagen? Und autoritätsfeindlich. Zentralisierte Macht hat uns fast alles Übel gebracht und muss abgeschafft werden. Und Verschlüsselung heißt Kryptographie.

Sven: OK, also kannst du Hacken und beherrscht Kryptographie. Dazu bist du zielorientiert, stur und autoritätsfeindlich. Ein verdammt guter Anfang.

Sven: Wie wär's wenn wir dann etwas tiefer schauen: Wo hast du Hacken gelernt, und woher kommt deine Autoritätsfeindlichkeit?

Ines: Hacken habe ich von meinem Vater gelernt. Er war auch schon Hacker und hat illegitime Geheimnisse der Regierung aufgedeckt, musste aber untertauchen, nachdem er bei einem Hack erwischt wurde. Wir mussten den Kontakt abbrechen und sind beide in den Untergrund. Ich habe mich einer

ein. Wir werden kaum die Rollenspielpolizei schicken und jeden Zentimeter von eurer Nerde auf Abweichungen vom Kanon prüfen lassen. Und wenn doch, plädiert einfach auf schuldig des selbstständigen Denkens.

Anarchistengruppe angeschlossen, die Geld mit illegalen Bankenhacks und Informationsdiebstahl verdiente. Die Probleme von Autorität habe ich dabei praktisch gesehen und Alternativen in ewigen Diskussionen über Politik und Anarchismus kennengelernt. Das ist übrigens eins meiner Hobbies.

Sven: Gibt es Sachen, die du gar nicht kannst?

Ines: Beziehungen über mehr als ein paar Wochen führen. Und Autorität zulassen. Meinen Vater hat es erwischt, weil er zugelassen hat, dass er in eine zentrale Position kam, in der zu viel nur von ihm abhing. Diesen Fehler werde ich nicht machen, und ich werde auch niemand anderen in eine Herrschaftsposition lassen. Jede Entscheidung muss demokratisch abgestimmt werden.

Sven: Damit haben wir deine Hackerin fast schon fertig: Wir wissen, was anderen von dir in Erinnerung bleibt und woher du das hast, und wir wissen auch, wofür dich die Gruppe brauchen wird: zum Hacken. Was wir noch wissen müssen ist, warum du auf der Piratenstation "Traum Anderer" bist, warum du nicht mehr zurück kannst und was dich für die anderen in der Gruppe sympathisch machen könnte - sowohl für die Charaktere als auch für die Spielerinnen und Spieler.

Ines: Das erste ist leicht: Ich habe über meinen Vater mitbekommen, dass das System die Rebellen als das ultimative Böse darstellt. Ein paar kurze Suchen haben bestätigt, dass dahinter mehr Lügen als Fakten stecken, so dass ich mich entschlossen habe, alles darüber herauszufinden. Und wenn ich mich mal in was verbissen habe, höre ich erst auf, wenn ich es komplett erledigt habe.

Sven: Und damit ist vermutlich auch klar, warum du nicht zurück kannst.

Ines: Logisch. Das würde bedeuten aufzugeben.

Sven: Und warum holst du dir nicht einfach eine illegale ID und nimmst einen Job als Programmiererin an?

Ines: Um dann Befehle von irgendeinem Trottel anzunehmen? Keine Chance. Das einzige, wofür ich aufhören würde wäre eine anarchistische Kommune, und das auch erst, nachdem ich über die Rebellen alles weiß, was es zu wissen gibt.

Sven: Sehr schön. Gibt es noch andere wichtige Punkte?

Ines: Ich höre ständig Trash-Punk und wenn mir irgendjemand blöd kommt, kriegt er Antworten, die er nicht wollte. Meinen Freunden gegenüber bin ich allerdings

bedingungslos loyal, auch wenn ich ihnen das niemals sagen würde.

Sven: Damit ist dann auch geklärt, was dich sympathisch machen kann. Hast du eine Idee für einen Namen?

Name, Zitat und Stil

Ines: Casilda Aguero, für Freunde Kass.

Sven: Wow, das war schnell. Fällt dir zufällig auch ein schönes Zitat ein, das zu Kass passen würde?

Ines: Klar: "Wer hat das beschlossen?"

Sven: Klasse! Dann kommen wir jetzt zum technischen Teil.

Terraner von Nerde in 140 Zeichen

Ines: „Haben wir noch einen Moment? Sagen wir mal, du hättest identi.ca auf deinem Handy und deine Freundin würde mitlesen, um zu sehen, was ihr macht, wie würdest du die Terraner von Nerde beschreiben? Du hast 140 Zeichen.“

Sven: **„Sie sind anarchistische Hacker alter Schule. Noch kennen sie nur**

primitive Technologie, doch sie lernen schnell."

Ines: „Augenblick... ... OK, machen wir weiter.“

Hintergrund Checkliste:

Von Außen

- Was bleibt anderen von dir in Erinnerung?
- Wie bist du so geworden?
- Was kannst du gar nicht?

Im Spiel

- Wieso bist du auf der Station "Traum Anderer"?
- Warum kannst du nicht mehr zurück?
- Warum brauchen dich die anderen Charaktere?
- Warum brauchst du die anderen?
- Was macht dich für sie sympathisch (für Charaktere und Spielende)?

Du

- Wie heißt du?

- Was ist ein typisches Zitat von dir?

Charaktererschaffung: Die Werte von Kass

Das Konzept des Charakters in Zahlen umsetzen.

- Werte fixieren den Charakter.
- Jeder hat 7 Starke Werte.
- Jede Schwäche gibt einen weiteren starken Wert.

Sven: Du kannst "Casilda 'Kass' Aguero" sieben starke Werte geben. Für jede Schwäche hast du einen zusätzlichen starken Wert.

Ines: Was heißt "starker Wert"?

Sven: Ein starker Wert ist eine Stärke, die dich von der Masse abhebt. Das kann ein Beruf wie Hackerin sein, eine Fertigkeit wie Kryptographie, ein Hobby wie Kampfsport, eine Eigenschaft wie Zielstrebigkeit oder auch besondere Ausrüstung, wie dein Laptop. Starke Werte sind alle Besonderheiten, die von dir nicht nur in Erinnerung bleiben, sondern dir in

deinem Leben Vorteile geben.

Sven: Im Gegenzug sind schwache Werte alle Besonderheiten, die dir in deinem Leben häufiger mal im Weg sind, also alles, das dich einschränkt. Das kann zum Beispiel deine Beziehungsunfähigkeit sein, deine Autoritätsfeindlichkeit oder auch deine Loyalität. Die Beziehungsunfähigkeit hindert dich ganz direkt daran, lange Beziehungen zu führen, egal wie sehr du das vielleicht willst, die Autoritätsfeindlichkeit macht es dir unmöglich, harmonisch mit Leuten zusammenzuarbeiten, die die Kontrolle über die Gruppe übernehmen wollen, egal aus welchem Grund, und deine Loyalität macht es dir fast unmöglich, deine Freunde zu verraten.

Ines: Das heißt, ich habe schon drei schwache Werte und kann dadurch nicht nur 7, sondern 10 starke Werte wählen?

Sven: Genau. Dazu hast du noch die Möglichkeit, für dich extrem wichtige Werte nochmal stärker zu wählen. Das sind die Werte in denen du wirklich überragend bist und kaum jemanden fürchten musst. Jeder überragende Wert zählt als 3 starke Werte.

Ines: Halt, stopp! Das heißt, es gibt zwei Arten von starken Werten: Gute und Überragende, und die überragenden kosten dreimal so viel? Was ist der Unterschied zwischen beiden?

Sven: Der Unterschied ist, dass du in den starken Werten gut genug bist, dass du normale Aufgaben wie das Knacken eines Privatrechners in über 80% der Fälle schaffst. In Überragenden musst du dir um normale Aufgaben keine Gedanken mehr machen, weil erst bei fordernden Aufgaben die realistische Chance besteht, dass du sie nicht schaffen könntest.

Ines: Was wäre eine fordernde Hackingaufgabe?

Sven: Fordernd wäre zum Beispiel ein Einbruch in mittelmäßig geschützte Stationssysteme wie die Verbrauchsdaten des angedockten Schiffes.

Sven: Von deinen starken Werten haben wir damit schon 6: Dein "Beruf" ist Hackerin, und besonders gut bist du in Kryptografie. Dazu bist du Zielstrebig und Stur, kennst dich mit Anarchismustheorie aus und

Fordernde Hackingaufg

Diese Hacks schafft ein guter Hacker in 50% der Fälle und ein überragender in 83% — wenn er die Technologie kennt.

- Verbrauchsdaten eines Schiffes im Dock manipulieren.
- Die Kommunikation der Stationsicherheit anzapfen.
- Mit physischer Verbindung ein Subsystem eines Schiffes übernehmen. Lichtleiter einstöpseln,

hast einen klasse Laptop. Bleiben also noch vier zu wählen. Da du auf einer Piratenstation bist, ist es auf jeden Fall interessant, ob du dich deiner Haut erwehren kannst.

Ines: Das hatte ich eigentlich angenommen. Ich verteidige mich im Notfall effizient mit bloßen Händen.

Sven: Wo hast du es gelernt?

Ines: Von meinem Vater. Er war immer der Meinung, dass ein Mädchen sich zu behaupten wissen muss, deswegen hat er mich früh zu Bekannten zum Kampfsport geschickt. Im Untergrund habe ich das dann praktisch anwenden gelernt.

Sven: Damit hast du noch drei starke Werte frei. Willst du in einem deiner bisherigen Werte überragend sein?

Ines: Klar: In Kryptographie!

hacken, Spaß haben.

- Für einen Tag die Online-ID eines unvorsichtigen Bürgers nutzen.
- Binnen 5 Minuten Sichtkontakt einen Persönlichen Assistenten übernehmen.
- Die Verbindung eines anderen Hackers zum Aufenthaltsort zurückverfolgen.

Vorsicht: Wenn der Hack misslingt, wird Alarm ausgelöst. Je nach Ziel kann schon Minuten später die Stationssicherheit mit schweren Waffen auftauchen.

Sven: Dann entspricht Kryptographie drei starken Werten statt nur einem und du hast nur noch einen starken Wert frei. Meinst du, für den würde Schlagfertigkeit passen?

Ines: Definitiv!

Sven: Gut. Als Terranerin von Nerde hast du zusätzlich auf jeden Fall den Nachteil „primitive Technologie“ und den Vorteil „Computeraffinität“. Das erste heißt, dass du dich kaum mit moderner Technik auskennst und daher alles extra lernen musst, bevor du es nutzen kannst. Das zweite heißt, dass du gut mit Computern klarkommst, sobald du erstmal die Grundlagen der neuen Technologie gelernt hast.

Sven: Und damit haben wir deinen Charakter fast fertig. Nochmal als Zusammenfassung: Du hast die starken Eigenschaften "Zielstrebigkeit", "Sturheit"

Diese Hacks sind unter Zeitdruck. Wenn der Hacker einen ganzen Tag Zeit hat, sind sie einfache Aufgaben. Ein guter Hacker hat in dem Fall eine 93% CHance, sie zu schaffen und ein überragender schafft sie immer.

Diese Infos reichen für kurze Hacks: Eine Probe und das Ziel ist erreicht oder verfehlt. Regeln für komplexere Hacks gibt es im Ausrüstungsteil.

und "Schlagfertigkeit". Dazu hast du den Beruf "Hackerin" und die überragende Fertigkeit "Kryptographie". Du bist gut in "Anarchismustheorie" und "Kampfsport". Außerdem hast du Computeraffinität und deinen selbstzusammengestellten Laptop. Als Schwächen hast du "Beziehungsunfähigkeit", "Autoritätsfeindlichkeit", "Loyalität" und „primitive Technologie“. Die Werte müssen wir nur noch in Zahlen umrechnen, dann ist „Casilda ‚Kass‘ Aguero“ beinahe spielfertig.

Ines: Moment, wofür die Zahlen?

Sven: Auf die würfelst du, um zu testen, ob du mit dem Wert etwas schaffst. Zum Beispiel wenn du schauen willst, ob du es schaffst, die ganze Nacht an einem Programm sitzen zu bleiben, obwohl du schon die letzten Nächte kaum geschlafen hast und Kaffee langsam nicht mehr wirkt.

Ines: Ah, klar. Der Unterschied zum einfachen Geschichtenerzählen.

Sven: Genau. Für die Zahlen gilt einfach, dass eine starke

Proben und Würfeln

Prüfen, ob der Charakter eine Aufgabe schafft.

Wenn unklar ist, ob eine bestimmte Handlung gelingt, würfelt ihr auf einen passenden Wert des Charakters. Bei sehr grundlegenden Dingen wie

Eigenschaft den Wert 15 hat, eine starke Fertigkeit oder ein starkes Hobby den Wert 12 und ein starker Beruf den Wert 9. Übertreffende Werte sind jeweils drei Punkte höher.

Sven: Um die Nacht durchzuprogrammieren, nimmst du dann den Zahlenwert von Sturheit als Basis, bei dir also 15, weil Sturheit eine starke Eigenschaft ist, und wirfst einen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, addierst du sie zu dem Zahlenwert. Ist sie ungerade, ziehst du sie ab. Erreichst du damit einen Zielwert, dann schaffst du es. Der Zielwert ist für einfache Proben 9, für fordernde 12 und für schwere 15.

Sven: Weil bei ungeraden Zahlen abgezogen, aber bei geraden addiert wird, heißt die Art zu Würfeln $\pm W6$. Die 6 kommt von den 6 Seiten des Würfels. Andere Rollenspiele nutzen oft Würfel mit 8, 10, 12 oder 20

dem Heben schwerer Gegenstände kann es eine Eigenschaft sein, ansonsten braucht der Charakter eine passende Fertigkeit oder einen passenden Beruf. Bei Fertigkeiten gilt der Effektivwert, Berufe erhalten einen Bonus von 1 pro Plus in einer passenden Eigenschaft.

Zum Hacken verwendet Ines ihren Beruf Hackerin mit Wert 9, meist mit einem Bonus von 1 durch Zielstrebigkeit. Sie kommt also

Seiten. Wir brauchen aber nur einen normalen sechsseitigen Würfel.

Ines: Ok, testen wir den $\pm W6$. Ich hab eine vier. Was heißt das jetzt?

Sven: Die vier ist gerade, also wird sie zu dem Zahlenwert von Sturheit addiert. Da eine Nacht durchzumachen einfach ist, schaffst du es, wenn das Ergebnis 9 oder höher ist.

Ines: 15 plus 4 sind 19, also klappt das locker. Könnte ich damit überhaupt unter 9 kommen?

Sven: Naja, wenn du eine ungerade Zahl gewürfelt hättest, würdest du sie abziehen, und wenn die Situation schlechter aussieht, würfelst du nicht gegen 9, sondern zum Beispiel gegen 12 oder 15. Das wäre etwa bei der dritten Nacht ohne Schlaf der Fall. Oder wenn du keinen Kaffee mehr hast.

auf 10.

Die Spielerin nimmt dann den entsprechenden Zahlenwert als Basis und wirft einen einfachen sechsseitigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, addiert sie sie auf den Zahlenwert. Ist sie ungerade, zieht sie sie davon ab.

Ines würfelt eine 4. 4 ist gerade also addiert sie sie zu ihrem Wert von 10 und erhält 14.

Erreicht das Ergebnis mindestens einen Zielwert, dann gelingt die Handlung.

Ines: Wenn ich also eine 5 würfeln würde und mir jemand den Kaffee geklaut hätte, hätte ich nur 10, musste aber 12 erreichen. Und das hieße, ich würde einschlafen, oder?

Sven: Genau. Dazu gibt es außerdem noch eine Erweiterung: Wenn du eine 5 gewürfelt hast, musst du nochmal würfeln, um zu prüfen, ob der Wurf nicht nur nervig sondern ein kritischer Fehlschlag ist. Hast du wieder eine 5, ziehst du die erneut ab und würfelst wieder. Wenn du irgendwas anderes als eine 5 würfelst, passiert nichts besonderes. Genauso würfelst du bei einer 6 nochmal, und wenn du wieder eine 6 hast, zählst du sie zum Ergebnis dazu. Fallen drei 5-er, dann hast du einen kritischen Fehlschlag: Die Probe geht nicht nur schief, sondern es passiert zusätzlich irgendwas besonders nerviges. Bei drei 6-ern hast du einen kritischen Erfolg: Die Probe

Der Zielwert ist 9 für einfache Handlungen, 12 für fordernde und 15 für schwere. Einfach ist dabei etwas, bei dem ein Anfänger zu knapsen hat, das Profis aber fast im Schlaf machen. In einem Beruf sind das die Sachen, die häufiger mal schiefgehen, an die man sich aber herantraut. Beispielsweise das unbemerkte Knacken eines Privatrechners. Darunter gäbe es noch Routine, aber darauf musst du nicht würfeln.

gelingt auf jeden Fall, und zwar besser als irgendjemand erwartet hätte; oft mit praktischen Nebeneffekten.

Ines: Wenn ich also beim Versuch wach zu bleiben eine 5 würfle und dann noch eine 5, habe ich kein Ergebnis von 10, sondern nur 5? Und wenn ich dann noch eine 5 würfle, bin ich bei 0?

Sven: Genau. Du könntest zum Beispiel nicht nur einschlafen, sondern vorher noch völlig übermüdet die Arbeit der letzten 2 Tage löschen, weil du den Hauptordner mit dem temporären Ordner verwechselt hast.

Ines: Autsch! Und dann keine Sicherungskopien...

Sven: Klar. Bei drei 6-ern wäre es dagegen ein riesiger Erfolg: Du wärst zum Beispiel am Morgen noch wirklich fit und hättest in der Nacht alles fertig gekriegt, so dass du

Fordernd heißt, dass selbst Spezialisten mit einer entsprechenden Fertigkeit nicht sicher sind, ob sie es schaffen, Zum Beispiel im Stress des Kampfes mit deinem Handlaser eines Gegners mit einem Schuss treffen. Und schwer bedeutet z.B. auf 15 Meter eine Dose in einen Mülleimer werfen, in 15 Minuten 200 E-Mails lesen oder in 5 Minuten ein gut gesichertes Schloss knacken.

Ines würde also mit ihrem Wurf eine einfache

das Programm noch in die Geräte aller deiner Kameraden integrieren konntest.

Ines: Cool! Nachdem das jetzt klar ist: Was brauche ich noch?

Sven: Du musst außerdem noch festlegen, welche deiner Eigenschaften deine Fertigkeiten unterstützen. Aber lass uns erstmal "Kass" soweit notieren, wie wir sie jetzt haben. Zusätzlich zu den Zahlen markieren wir dabei starke Werte mit einem Plus ("+") und Schwache mit einem Minus ("-").
Überragende Werte erhalten zwei Plusse ("++"). Das ist einerseits eine sehr sparsame Gedächtnisstütze, wird aber andererseits später auch für die Steigerung wichtig, also wenn du nach den ersten bestandenen Abenteuern besser werden willst.

Das

oder fordernde Aufgabe schaffen, eine schwere allerdings nicht.

Hat der Charakter bei sehr grundlegenden Sachen keine passende Eigenschaft, kann er 12 als Basis nehmen. Hat er für komplexeres keine Fertigkeit und keinen Beruf, kann er schauen, ob eine Fertigkeit dem nahe kommt und dann deren Wert um 3 reduziert verwenden. Hat er auch keine verwandte Fertigkeit, muss er 3 als Basis nutzen.

*Die vorhin
beschriebenen
fordernden
Hackingaufgabe
haben also den
Zielwert 12.*

Hinweis:

*Terraner von
Nerde erhalten
einen Bonus
von 3, sobald
sie sich an die
neue
Technologie
gewöhnt haben.
Ihre effektiven
Hackingwerte
sind also 3
Punkte höher.
In 2-3 Wochen
hätte Ines mit
ihrem Wurf und
dem Bonus
daher ein
Ergebnis von 17
gehabt.*

Kurz:

- **Probe: Wert
 $\pm W6 \geq$
Zielwert.**

- **Zielwert:**
9=einfach,
12=fordernd
15=schwer.

Vorlage: Terraner von Nerde

Außensicht: Sie wissen nichtmal, wie ihre hauseigenen Ökosysteme funktionieren, aber kaum sind sie am Rechner, beginnt dein System zu spinnen. Pass auf, wenn du bei ‚Traum Anderer‘ Terraner ohne Anpassungen siehst!

Innensicht: Die Welt hier draußen ist riesig und fremdartig, und wie überall versuchen Mächtige ihre Sicht der Welt zu verbreiten. Zum Glück hast du in deiner Anarchistengruppe alle Tricks der Medienbeeinflussung gelernt, und aus normalen System-Computern die Wahrheit herauszuholen ist einfacher als bei einem hiesigen Behördenrechner. Es muss lange her sein, dass die hier mit echten Hackern zu tun hatten.

Merkmale:

- Computeraffinität (Bonus von 3): +
- Primitive Technik: -

Computeraffinität

Zur Zeit können Leute nur dann Nerde verlassen, wenn sie entweder selbst begabte Hacker sind oder Hacker kennen und dadurch Kontakt zu Schmugglerschiffen aufnehmen können. Daher hat jeder Terraner von Nerde den Vorteil „Computeraffinität“. Als starkes Merkmal (+) gibt Computeraffinität 3 Punkte Bonus auf alle Proben, die mit Computersystemen zu tun haben. Diese Stufe haben Terraner von Nerde gratis. Für zwei weitere starke Werte kann der Charakter stattdessen überragende Computeraffinität haben (++). Dann erhält er 6 Punkte Bonus.

Die Affinität steigern

Die Affinität der Terraner von Nerde für Computersysteme stammt nicht aus mystischen Quellen, sondern aus dem instinktiven Verständnis für Computer, das entsteht, wenn Computer integraler Teil des eigenen Lebens waren. Der Kontakt zu ganz neuer Technologie kann diese Affinität noch erhöhen, so dass Terraner ihre Affinität wie andere Merkmale steigern können. Pro Plus erhalten sie dabei 3 Punkte Bonus.

Primitive Technologie

Die Terraner von Nerde haben noch Digitaluhren, Benzinautos und als höchste Errungenschaft ihren Mond betreten. Sie kennen nicht einmal alle Teile ihrer eigenen Meere. Entsprechend ist der Großteil der Technologie des Systems neu für sie. Wann immer sie sich mit einem Gerät befassen, das sie noch nicht kennen, erhalten sie einen Malus von 6 Punkten und brauchen einige Zeit um überhaupt herauszufinden, wie sie es nutzen können. Binnen ein paar Wochen Routine mit diesem Gerät fällt der Malus Stück für Stück weg, normalerweise um einen Punkt alle drei Tage.

Typische Eigenschaften der Hacker von Nerde

Aufmerksamkeit, Ausdauer, Balance, Behendigkeit, Bildung, Charme, Finesse, Gewandtheit, Grips, Intuition, Lernfähigkeit, Mechanisches Verständnis, Nervenstärke, Präsenz, Reflexe, Sexappeal, Stolz, Vernunft, Witz und Zielgenauigkeit.

Typische Fertigkeiten

Anarchismus, Beobachten, Bluffen, Endlos Diskutieren, Hacken, Hardware basteln, Insiderwissen, Leute nerven, Seltsame Theorien, Verführen und Verhandeln.

Typische (Schein-)Berufe

Autor, Dealerin, Grafikdesigner, Hackerin, Hobbymusikerin, Informatiker, Mechanikerin, Pilotin, Schmuggler, Student und Taxifahrer.

Typische Hobbies

Als Dj auflegen, Arcade-Spiele, Bogenschießen, E-Gitarre, Electro-Trash-Punk, Emacs, Kampfsport, MMORPGs, Papier-und-Bleistift Rollenspiele, Schach oder Unvorsichtigen Leuten die Passwörter ändern.

Typische Merkmale

Am richtigen Ort zur richtigen Zeit (+; 1x pro Abenteuer im richtigen Moment auftauchen), Computeraffinität (+ oder ++; Bonus von 3 oder 6), Kurze Aufmerksamkeitsspanne (-), Photographisches Gedächtnis (+), Primitive Technologie (-), Schreckhaft (-), Schrecklich Schusselig (-), Toller Laptop (+) oder Verträumt (-).

Typische Namen

- Adrian „AA“ Aksamal
- Amy van Dusk
- Basi „Fremder“ Netham

- Castul „Schönling“ Belleto
- Earl „van Earl“ Theon
- Einhar „Auszeit“ Ravi
- Egeme „Sucherin“ James
- Flan „Der Freak“ Abbot
- Glascia „Fingerbruch“ Klemenis
- Gökca „Ramen“ Lantonian
- Hadaria Timoth
- Hamer „f7“ Grat
- Idris „Einsam“ Valte.
- Indrani „Weltenbummlerin“ Fachtn
- John „Alter“ Gitong
- Julian „Hermes“ Hermenio
- Lydi „Lan“ Flan
- Maharsapor „Gen“ Berimun
- Neasa „Sicko“ Fouque
- Pila „Otaku“ Éloise
- Ptolemy „Key“ Joachi
- Rajvee Rodolf Tyr
- Silvanu „Pleitegeier“ Amaragur
- Stigan „Stat“ Pacatia
- Suza Rom
- Tüma „Loser“ Shukur
- Vebja Dee
- Vincent „van“ Beli oder Zih „Crimson“ Jeram.

Was sie ins All hinaus treibt

„Ich werde die Wahrheit finden!“, „Ha, wollen wir doch mal sehen, was das System an Superrechnern hat!“, „Boah, KIs!... Drek,

kein nulltes Gesetz! Die kennen Asimov nicht!“, „Raumschiffe!“, „Was heißt hier ‚allmächtiges Zentralsystem‘? Das wollen wir doch mal sehen!“, ...

Charakterblatt

Charaktere in Worten und Zahlen festhalten.

- Darauf schreibst du deinen Charakter.
- Strukturiert für bessere Übersichtlichkeit

Name: Casilda "Kass" Aguero

- Beschreibung: Anarchistische Hackerin von Nerde.
- Zitat: "Wer hat das beschlossen?"
- Motivation: Will die Wahrheit über die Rebellen herausfinden.

Eigenschaften:

- Zielstrebig: + (15)
- Stur: + (15)
- Schlagfertig: + (15)

**Casilda
„Kass“
Aguero in
140 Zeichen**

Sven: „Jetzt drehen wir den Spieß mal um: Wie würdest du Kass beschreiben? Du hast 140 Zeichen.“

Beruf: Hackerin: + (9)

Fertigkeiten:

- Kryptographie: ++ (15)
- Kampfsport: + (12)
- Anarchismustheorie: + (12)

Merkmale:

- Computeraffinität (Bonus von 3): +
- Primitive Technologie: -
- Autoritätsfeindlich: -
- Kann keine Beziehungen über mehr als ein paar Wochen führen: -
- Loyal gegenüber Freunden (würde es aber nie zugeben): -

Besondere Ausrüstung: Laptop: +

Notizen: Hört ständig Trash-Punk und hat ihren Laptop immer dabei.

Sven: Jetzt fehlen ihr nur noch die Verbindungen zwischen Eigenschaften und Fertigkeiten. Jede Fertigkeit erhält Boni aus zwei Eigenschaften. Fangen wir direkt an: Welche deiner starken Eigenschaften sind für dich beim Knacken von Verschlüsselungen wichtig?

Ines: „**Kass: Schlagfertige, anarchistische Kryptographin mit massiven Beziehungspro auf der Suche nach der Wahrheit über die Rebellen.**“

Sven:
„Moment... ...
... und weiter geht's.“

Ines: Ich würde sagen Zielstrebigkeit und Sturheit. Wenn ich mich mal in ein Problem verbissen habe, bleibe ich dran und lasse mich nicht davon ablenken.

Sven: Passt. Jede deiner Fertigkeiten bekommt einen Punkt Bonus für jedes Plus in der Eigenschaft. Da du in Zielstrebigkeit und Sturheit je ein Plus hast, bekommst du auf 'Kryptographie' zusätzlich zwei Punkte Bonus. Du hast damit effektiv nicht mehr 15 in Kryptographie, sondern 17. Welche nutzt du in Kampfsport und Anarchismustheorie?

Ines: Ganz klar Schlagfertigkeit. Ich lasse mir auch in Kämpfen nichts bieten. Und ich bin zu stur, um mich von irgendjemandem niedermachen zu lassen. Für Anarchismustheorie nur Schlagfertigkeit. In einer guten Diskussion lasse ich mich manchmal überzeugen, aber es ist verdammt schwer, schließlich bin ich durch jahrelange Erfahrung echt gut im Diskutieren.

Sven: Passt auch. Also zwei Punkte Bonus für Kampfsport und einen Punkt für Anarchismustheorie. Du bist damit effektiv im Kampfsport bei 14, in Anarchismustheorie bei 13 und in Kryptografie bei 17. Diese Werte heißen „Effektivwert“ und kommen hinter den „Grundwert“, also den Wert ohne Boni:

Fertigkeiten:

- Kryptographie: ++ (15 | 17)
- Kampfsport: + (12 | 14)
- Anarchismustheorie: + (12 | 13)

Ines: Kriege ich auf meinen Beruf auch Boni?

Sven: Ja, allerdings immer nur von höchstens einer zur jeweiligen Situation passenden Eigenschaft. Wenn du z.B. bis tief in die Nacht am Netz hängst, um ein System zu knacken, kannst du Boni durch deine Sturheit bekommen, und wenn du als Hackerin mit Social Engineering versuchst, an wichtige Passwörter zu kommen, kann dir deine Schlagfertigkeit Boni geben.

Ines: OK. Müssen wir sonst noch was machen?

Sven: Wir brauchen deine Wundschwelle. Sie gibt an, wie leicht Verletzungen dich wirklich behindern. Sie ist einfach ein Drittel einer passenden Eigenschaft. Wenn du keine passende Eigenschaft hast ist sie 4. Bei dir würde ich „Stur“ vorschlagen. Damit hast du eine Wundschwelle von 5 (15 geteilt durch 3).

Ines: Dann nehmen wir das. Was bedeutet die Wundschwelle genau?

Sven: Wenn du verletzt wirst, nimmst du Schaden. Wenn der so hoch ist wie deine Wundschwelle, oder höher, bekommst du eine Wunde. Pro Wunde hast du auf jeden Wert 3 Punkte Abzug, bis die Wunden heilen.

Normalerweise heilt eine Wunde bei guten Bedingungen in 2 Wochen, ist also eine recht langwierige Sache.

Ines: Gerade wenn wir unterwegs sind. Gibt es keine Möglichkeit, die schneller loszuwerden?

Sven: Die gibt es, angefangen bei einfachen MedKits bis hin zu militärischer Technologie, die wirklich den Körper wiederherstellen kann. Aber das machen wir später, denn Kass kommt an die Sachen sowieso erst dran, wenn sie auf ‚Traum Anderer‘ lebt. Auf Nerde gibt es die noch nicht.

Sven: Und damit ist die Erschaffung von Kass jetzt abgeschlossen: Du hast deinen Charakter fertig. **Willkommen beim Rollenspiel!**

Casilda "Kass" Aguero

„Schlagfertige, anarchistische Kryptographin mit massiven Beziehungsproblemen auf der Suche nach der Wahrheit über die Rebellen.“

- Beschreibung: Anarchistische Hackerin von Nerde.
- Zitat: "Wer hat das beschlossen?"
- Motivation: Will die Wahrheit über die Rebellen herausfinden.

Eigenschaften:

- Zielstrebig: + (15)
- Stur: + (15)
- Schlagfertig: + (15)

Beruf: Hackerin: + (9)

Fertigkeiten:

- Kryptographie: ++ (15 | 17)
- Kampfsport: + (12 | 14)
- Anarchismustheorie: + (12 | 13)

Merkmale:

- Computeraffinität (Bonus von 3): +
- Primitive Technologie: -
- Autoritätsfeindlich: -
- Kann keine Beziehungen über mehr als ein paar Wochen führen: -
- Loyal gegenüber Freunden (würde es aber nie zugeben): -

Besondere Ausrüstung: Laptop: +

Notizen: Hört ständig Trash-Punk und hat ihren Laptop immer dabei.

Charaktererschaffung

kurz und knapp

Abschließende Zusammenfassung.

Ines: „Kannst du mir dann nochmal die Grundlagen der Charaktererschaffung in sechs Sätzen sagen, damit ich sie auch nächstes Mal noch weiß?“

Sven: „Du kannst deinem Charakter sieben starke Werte geben. Überragende Werte zählen als je drei starke Werte und für jede Schwäche kannst du einen starken Wert mehr nehmen. Die Werte sind Eigenschaften, Fertigkeiten, Hobbies, Berufe oder Merkmale. Eine starke Eigenschaft hat den Zahlenwert 15, eine starke Fertigkeit oder ein Hobby 12 und ein starker Beruf 9. Merkmale brauchen keinen Wert. Fertigkeiten haben zusätzlich bis zu zwei zugeordnete Eigenschaften,

Charaktererschaffung in Stichworten

7 starke Werte (+)

Überragende Werte (++) entsprechen 3 Starken.

Für jede Schwäche einen weiteren starken Wert.

Arten von Werten:

- Eigenschaften
- Fertigkeiten/H
- Berufe

die ihnen Boni geben.“

Ines: „Und was genau ist der Unterschied zwischen den verschiedenen Arten von Werten?“

Sven: „Eigenschaften sind etwas, das Jede hat. Du schreibst sie nur auf, wenn du darin besser als der Durchschnitt bist. Fertigkeiten und Hobbies sind zum Großteil gelerntes Können oder Wissen. Wer das nicht hat, kann sie höchstens ganz rudimentär nutzen. Berufe sind Sammlungen von Fertigkeiten, die zu dem Beruf passen. Wir fassen sie zusammen, damit wir nicht jede einzelne davon aufschreiben müssen. Merkmale sind alles, das weder eine Eigenschaft, noch eine Fertigkeit oder ein Beruf ist.“

Ines: „Und jetzt nochmal in 140 Zeichen!“

Sven: „Arg... ich versuchs:
Sieben starke Werte, die

• Merkmale

Zahlen zum Würfeln:

- starke Eigenschaft: 15
- starke Fertigkeit/starke Hobby: 12 + Boni
- starker Beruf: 9 + Bonus
- Überragende sind 3 Punkte höher.
- Merkmale haben keinen Zahlenwert.

Boni:

- Fertigkeiten: Bis zu 2 passende Eigenschaften
- Berufe: Jeweils eine zur Situation passende Eigenschaft.
- Höhe der

dich von der Masse abheben. Sie bleiben von dir in Erinnerung, und du nutzt sie, um deine Ziele zu erreichen.“

Boni: 1 Punkt pro Plus (+).

Ines: „Das war' ja wohl noch nicht alles. Ich gesteh dir nochmal 140 zu.“

Sven: „Du hast Spaß daran, oder?“

Ines: „Klar! Und nun mach schon! Schwanz einkneifen gilt nicht!“

Sven: „**Eigenschaften sind Abweichungen vom Durchschnitt. Fertigkeiten und Berufe sind gelerntes Können. Sie bekommen Boni durch Eigenschaften.** Reicht das?“

Ines: „Und wo ist das würfeln?“

Sven: „... **Starke Eigenschaften haben Wert 15, Fertigkeiten 12, Berufe 9. Du versuchst mit Wert \pm W6 Zielwerte zu erreichen. 9 ist einfach, 12 fordernd.**“

Ines: „Und der \pm W6?“

Sven: „**Beim \pm W6 würfelst du mit einem einfachen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, addierst du sie zu deinem Wert, sonst ziehst du sie ab.**“

Ines: „Und die kritischen?“

Sven: „Ist die Augenzahl 6, würfelst du wieder. Für jede weitere gewürfelte 6 addierst du 6. Bei 5-ern gilt das gleiche umgekehrt.“

Ines: „Na, ich denke, das kann ich behalten, auch wenn du definitiv mehr als 140 Zeichen gebraucht hast (dafür schuldest du mir mindestens einen Kaffee!). Falls ich es vergesse, frage ich nochmal. Und wir sind gerade rechtzeitig: Was meinst du, wer gerade geklingelt hat?“

Sven: „Ich vermute Tamara und Jochen. Ich geh' kurz schauen, dann kriegst du deinen Kaffee.“

Zusammenfassung

Deine Werte sind, was von dir in Erinnerung bleibt.

Starke Werte

- Deine Stärken
- Was du gelernt hast und deine

Schwache Werte

- Was dir Nachteile gibt
- Was dich

Hobbies

einschränkt

- Deine Berufe
- Was dir Vorteile gibt

Außenseiter: Terraner mit Pflanzen- Symbionten

„Verdammt, das Vieh hat ihm den Arm zerfetzt! Wir brauchen ein Medkit!“ „Wo sollen wir das hier in der Einöde herkriegern? Denk nach, bevor du laberst!“ „Lasst mich durch. Ich kümmere mich um ihn.“ „Halt dich hier raus! Ich habe dich beobachtet. Du hast seit 6 Tagen nicht geschlafen. Jemanden mit deinem Schlafentzug lasse ich sicher nicht an meinen Kumpel!“ „Tar schläft gerade. Wenn du mir noch weiter im Weg stehst, wecke ich ihn. Jetzt lass mich durch, oder dein Freund wird den nächsten Morgen nicht erleben.“

Endlich traten die beiden Arbeiter zur Seite. Lomo spürte bereits, wie seine Pflanzenfasern sich im Körper seines Wirtes streckten. Auf seinen Fingerkuppen bildete sich feiner grüner

Flaum, während ein Teil seines Geflechtes durch die Haut glitt.

Als er den Verletzten erreichte, peitschten bereits winzige Ranken aus seinen Fingern und umhüllten sofort dessen Körper. Dann krümmte sich Lomo in Schmerzen, und er spürte, wie seine Fasern jede Wunde des Verletzten aufsogen und in seinen eigenen Körper übertragen. Sein Bewusstsein begann zu schwinden. Dann hörte er eine vertraute Stimme in seinem Kopf:

„Du wirst doch jetzt nicht ohnmächtig werden wollen. Das hast du von deinem Altruismus, also ziehst du das durch, klar? Wenn wir die Wunden überleben, kümmere ich mich morgen darum, dass wir bezahlt werden. Keine Widerrede. Für die Schmerzen will ich Geld sehen.“ Tar war aufgewacht.

Einleitung

Weitere Spieler kommen.

Lasst euch Zeit anzukommen. Alles, was ihr beim Ankommen durch sofortiges Anfangen spart, verliert ihr im Spiel durch mehr Nebengespräche vielfach wieder.

Sven: „Hi Luna, hi Jochen! Hat Tamara keine Zeit?“

Jochen: „Sie kommt später, muss Überstunden machen. Sie hat aber geschrieben, dass sie deine Notizen in der Mittagspause gelesen hat.“

Sven: „Überstunden sind nervig. Aber immerhin kann sie später schnell einsteigen. Habt ihr an den Knabberkram gedacht?“

Luna: „Klar. Wir wollen ja nicht von Hunger abgelenkt werden und blöde Fehler machen. Getrocknete Datteln, Schokolade, Erdnüsse, Limo, und Jochen hat sogar Rohkost geschnitten: Äpfel, Gurken, Möhren und Käse.“

Sven: „Klasse! Ich habe Nudeln mit Veggie-Bolognese für später. Ines' Charakter ist gerade fertig. Machen wir gleich weiter?“

Jochen: „Stellen wir uns doch erstmal vor. Ich bin Jochen, das ist Luna.“

Luna: „Vom Mond, nicht von der Katze.“

Ines (grinst): „Spielt ihr schon länger zusammen?“

Jochen: „Ein paar Jahre. Also eigentlich seit ...“

Jochen: „... und wir haben es zum Glück immer wieder geschafft, eine Rollenspielrunde zu

finden. Jetzt aber genug von uns. Fangen wir doch mit den Charakteren an.“

Sven: „Gerne! Habt ihr schon eine Idee, was ihr spielen wollt?“

Luna: „Noch nicht wirklich.“

Jochen: „Eine Ahnung hab ich. Tamara nimmt sicher wieder einen Kämpfer, also dachte ich, ich spiel einen Heiler. Der fehlt uns sonst.“

Sven: „OK. Dann fangen wir mit dir an. Ines, Luna, ich denke, es dürfte auch für euch interessant sein, immerhin bin ich bisher nicht viel dazu gekommen, von der Welt zu erzählen.“

Luna: „Bin ganz Ohr.“

Sven: „Wenn ich allerdings alles von Anfang an erzähle, wird das etwas einseitig. Daher: Hast du direkt Fragen, Jochen?“

Jochen: „Klar. Welche Möglichkeiten gibt es in der Welt zur schnellen Heilung?“



Psioniker und ähnliche

In der Welt von RaumZeit, in der dieses Setting spielt, gibt es eine weite Spanne von psionischen Fähigkeiten. In diesem Heft beschränken wir uns auf die Fähigkeiten von Monrithgad und die psionischen Kräfte von Synachu-Krieger-

Sven: „Abgesehen von Psi, das hier zu weit führen würde, gibt es Biotech, Nanoware und Fähigkeiten von Monrithgad.“

Jochen: „Monrithgad?“

...Weiter geht's in 2 Wochen im nächsten Kapitel. Wenn ihr Anmerkungen habt, schreibt uns bitte einen Kommentar! [34]...

innen, weil wir allgemeines Psi nicht als Nebenbemerkung abhandeln wollen. Wenn es euch interessiert, findet ihr Informationen zu Psi auf der RaumZeit-Webseite: raumzeit.1w6.org

[2]

Keimlinge: Entwurf von Lomo nan Tar

Hintergrund und Werte für Terraner mit Pflanzen-Symbionten.

Keimling: Person, Symbiont, Synergie-Fähigkeit.

Sven: „Monrithgad sind pflanzliche Keimlinge, die sich in anderen Spezies einnisten. Sie haben eine eigene Persönlichkeit und ein eigenes Gehirn (meist im Bauch des Wirtes)

und geben ihrem Wirt eine einzelne Synergiefähigkeit, die nur dadurch beschränkt ist, dass er das Ziel berühren muss — und dass der Spieler genügend starke Werte investieren muss, um sie sich zu leisten. Heilen passt da sehr gut.”

Jochen: „Heißt ‚eigene Persönlichkeit‘, dass ich zwei Personen spiele, oder dass du den Keimling übernehmen würdest? Und erkennt man einen Wirt von außen?“

Sven: „Sie wären beide deine. Allerdings könntest du auch entscheiden, dass einer den anderen komplett dominiert, so dass der Andere nur in seltenen Situationen rauskommt. Wenn beide da sind, können sie allerdings abwechselnd schlafen, und du brauchst nur zwei Stunden Schlaf. Wirte sind für andere klar erkennbar, weil die pflanzlichen Nervenbahnen ihre Augen grün färben. Das weiße in ihren Augen ist dadurch je nach Keimling blass grün über grell grün bis fast schwarz.“

Jochen: „Das klingt spannend. Muss ein Keimling seinen Wirt noch jung finden, um sich einnisten zu können?“

Sven: „Das Einnisten kann eigentlich zu jeder Zeit passieren. Den Zeitpunkt des Einnistens bestimmt nur das Alter des Monrithgad, nicht das Alter des Wirtes, obwohl jemand sehr Altes kein guter Wirt mehr wäre. Er würde schlicht zu

früh sterben und den Monrithgad wahrscheinlich mitnehmen. Aber wenn ein Monrithgad keinen anderen Wirt findet, würde er wohl auch jemand sehr Altes wählen.”

Jochen: „Wirklich alt muss er eigentlich nicht sein, sondern eher früher Pirat. Du hast gesagt, dass der Keimling völlig anders sein kann. Könnte der Keimling Priester sein und seinen Wirt unter Piraten gewählt haben, als der Pirat ihn zufällig in einer Kältekapsel aufgeweckt hat?“

Sven: „Klar. Und ihr seid danach beide Heiler geworden?“

Jochen: „Als einfacher Pirat ging es nicht mehr. Der Keimling hat die ganze Zeit Moralapostel gespielt, aber seine Fähigkeit war zu praktisch, um sie wegzuworfen. Also hab ich irgendwann mein Schiff verlassen. Doch wie sagt man: ‚Pirat bist du, bis du in einem Sarg ins All gestoßen wirst‘. Nur dass es in meinem Fall eine Rettungskapsel war.“

Sven: „Die Idee klingt toll! Wenn du ihn spielen willst, dann lass uns das festhalten.“

Keimlinge können sich in Terranern einnisten. Sie haben eine eigene Persönlichkeit und geben ihrem Wirt eine Synergie-Fähigkeit. Begrenzung: Muss das Ziel berühren.

Lomo nan Tar (Jochen)

Praktische Erschaffung von Terranern mit Keimling.

Eigenschaften, Vergangenheit und Fähigkeit gemeinsam entwickeln. Keimling und Wirt haben eigene geistige Eigenschaften.

Jochen: „Er ist ein Ex-Pirat mit einem Monrithgad. Als Terraner hat er sich vom Piratenleben abgewandt und ist vor der Rache der anderen Piraten geflohen, weil sein Keimling die ganze Zeit Moralapostel gespielt hat. Nach außen hin gibt er den perfekten Priester, aber in Wirklichkeit hat er selbst sich nicht allzu sehr gewandelt: Wenn er eine Chance auf schnelles Geld ohne Gefahr für seinen Ruf sieht, nimmt er sie gerne wahr. Der Keimling ist allerdings überzeugter Priester, und wenn der Pirat es übertreibt, führt das häufiger zu ernsthaftem Streit. Im Gegensatz zum Terraner ist er sehr ruhig, gelassen und freundlich. Sein Wirt lässt sich zu seinem Leidwesen gerne mal von Streitsucht oder Rache leiten, inzwischen halbwegs verborgen als Bekehrung zu einem friedlicheren Leben. Die Fähigkeit des Keimlings ist Heilung.“

Sven: „Ich weiß, es ist unfair, so früh danach zu fragen, aber hast du schon einen Namen für ihn?“

Jochen: „Lomo nan Tar. Lomo ist der Keimling, Tar Kressig der Ex-Pirat.“

Sven: „Klingt gut. Dann können wir direkt zu Details übergehen. Fangen wir doch mit der Heilung an. Normalerweise ist effektive Heilung eine überragende Fähigkeit und damit recht teuer; etwa ein Drittel der Fähigkeiten deines Charakters würde dafür draufgehen, so dass nur noch wenig für Priester- und Piratenfähigkeiten bleiben würde. Effektiv heißt dabei, dass du binnen Minuten Wunden heilen kannst, ähnlich wie ein Medkit, nur schneller. Willst du sie so teuer nehmen, oder fällt dir eine passende Einschränkung ein?“

Jochen: „Wie wär's, wenn ich die geheilten Wunden selbst kriege und dann über Nacht regeneriere?“

Sven: „Schränkt gleichzeitig ein, ist stilvoll, und wir müssen keine Erschöpfung oder so rechnen. Passt! Damit gilt sie nur noch als starke Fähigkeit. Du kannst Wunden von anderen übernehmen und die übernommenen dann binnen einer Nacht heilen. Du musst dafür den anderen berühren, und wenn die übernommenen Wunden dich töten würden, bist du wirklich tot - es sei denn, du kommst

selbst schnell genug an ein Medkit. Passt das so? Und was willst du noch können?"

Jochen: „Passt so. Einen Märtyrer-Priester wollte ich schon immer mal spielen! Ansonsten will ich mich natürlich mit Schiffen auskennen und Kontakte in die Schatten haben, auch wenn ich da inzwischen vorsichtig sein muss, damit meine alte Crew mich nicht sieht - die würden mich ohne Federlesen umbringen und als grausiges Beispiel verwenden, dass man seine Crew nicht verlässt. Außerdem will ich mich mit verschiedenen alten, mystischen Schriften auskennen und Meditations- und Entspannungstechniken beherrschen. Zusätzlich natürlich Leuten die Seele streicheln. Das ist zumindest, wie Tar es nennt.“

Sven: „Warst du als Pirat Pilot und willst große Schiffe fliegen können, oder meinst du eher die kleinen Enterkapseln?“

Jochen: „Enterkapseln passen besser. Immerhin war ich ein dreckiger, kleiner Pirat und kein Kapitän.“

Sven: „Beherrscht du noch irgendwas, das für Piraten oder Priester untypisch ist?“

Jochen: „Tar liebt Zeichentricks für Kinder, und eine Sammlung alter Serien ist sein größter Schatz. Aber das würde er niemals zugeben.“

Niemals."

Sven: „Darf ich als SL darauf rumhacken?“

Jochen (grinst): „Klar. Dafür hat er es ja.“

Sven: „Dann fehlen nur noch deine Eigenschaften: Was hebt dich von anderen ab? Achte dabei darauf, dass der Monrithgard andere geistige Eigenschaften hat als der Pirat, d.h. geistige Eigenschaften, die beide haben sollen, musst du doppelt kaufen.“

Jochen: „Hm, OK. Tar ist reizbar, aber clever. Körperlich leidet er unter seiner geringen Größe, macht das aber durch Geschicklichkeit wieder wett. Lomo dagegen ist diszipliniert und geduldig, und er kann sehr überzeugend sein.“

Sven: „Also ist ein Nachteil von Tar Reizbarkeit, dafür hat er die starke Eigenschaft ‚sehr clever‘. Für Lomo die Eigenschaften ‚Geduld‘, und ‚Überzeugungskraft‘. Außerdem ‚klein‘ als Nachteil und die starke Eigenschaft ‚Geschicklichkeit‘. Passt das so?“

Jochen: „Ja. Fehlt dann noch was?“

Sven: Fünf Sachen: Wie sich Terraner von heutigen Menschen unterscheiden, Stärken und Schwächen von Keimlingen und das ganze in Punkte zu fassen. Außerdem ein Zitat und eine Motivation. Womit willst du anfangen?“

Jochen: „Mit Terranern. Was genau ist bei denen anders als heute?“

Lomo nan Tar kann Wunden übernehmen, die binnen einer Nacht heilen, wenn er überlebt. Lomo ist Priester und will Gutes tun. Tar sucht den eigenen Vorteil. Geistige Eigenschaften von Keimling und Wirt werden getrennt gekauft.

Terraner: Bekannt und fremd

Die vielgestaltigen Kakerlaken des Weltalls.

Menschen von Terra, der vergessenen Erde. Fast alle Terraner haben Anpassungen an bestimmte Umweltbedingungen.

Sven: „Terraner haben sich in den Jahrtausenden, die sie die Galaxis bevölkern, an die verschiedensten Bedingungen angepasst, mal durch Evolution, viel häufiger aber durch Biotechnologie und direktes Basteln an ihren eigenen Genen. Das geht so

**Vorlage:
Terraner
mit
Keimling**

Außensicht:
Terraner sind

weit, dass sie von anderen Spezies oft als Kakerlaken des Universums bezeichnet werden. Durch die Jahrtausende der Anpassung an die verschiedensten Umweltbedingungen hat so gut wie jeder Terraner eine mehr oder weniger offensichtliche Mutation, die ihm allerdings etwa gleich oft hilft wie sie ihn behindert. Einige haben Chloroplasten in den Zellen und dadurch grüne Haut, dank der sie Energie aus Sonnenlicht ziehen können. Andere haben hohle Knochen und einen extrem leichten Körperbau, funktionierende Kiemen, die ihnen ein Leben unter Wasser ermöglichen, aber sie auch empfindlicher gegen Chemikalien machen, oder irisierende Katzenaugen für das Leben in fast völliger Dunkelheit.“

„Passt irgendwas davon für Tar, oder hast du eine andere Idee?“

Jochen: „Die Katzenaugen

die Kakerlaken des Universums. Du findest sie in allen Formen und Farben und mit jeder Art genetischer Veränderung. Wenn sich dann noch ein Monrithgard den Terraner als Wirt sucht, hast du überhaupt keine Chance mehr, deinen Gegenüber einzuschätzen. Also nimm dich in Acht, wenn du auf einen Terraner mit vollständig grünen Augen triffst.

Innensicht: Ihr seid zu zweit, und niemand kann euch trennen, ohne einen von euch

klingen praktisch. Was ist der Nachteil daran?"

Sven: „Sie sind sehr lichtempfindlich, so dass dich Lichtblitze leicht blenden können.“

Jochen: „Das wäre für einen Piraten doch hinderlich. Was hältst du von Knochenspitzen auf den Gelenken? Sie verhindern, dass seine Gelenke zu leicht brechen, wenn sie überdehnt werden, und sie machen einen normalen Faustschlag gefährlicher. Dafür muss er in Raumanzügen Handschuhe tragen und ruiniert sich regelmäßig seine Kleidung, weil die Spitzen auch auf den Hüftknochen und den Knien sind.“

Sven: „Scheint mir passend. Hast du sie auch im Gesicht?"

Jochen: „Ja, an den Wangenknochen und am Kiefer. Aber da feile ich sie ab, um nicht zu martialisch

zu töten. Leider scheinen auch pflanzliche Keimlinge von Gegensätzen angezogen zu werden.

Merkmale:

- Keimling-Fähigkeit: +
- Empfindlich gegenüber Veränderung der Umweltbedingungen: -
- Terraner-Anpassung (Vor- und Nachteil zugleich)
- Muss geistige Eigenschaften jeweils für den Terraner und den Monrithgad einzeln kaufen: - (sie profitieren nicht direkt von den

auszusehen. Die unter den Haaren sieht man nicht. Entwickelt haben sich seine Anpassungen übrigens auf einem Planeten voller Klippen und schrecklicher Winde. Dort war es lebensnotwendig, sich mit dem Ellenbogen am Fels festzuhaken zu können.“

geistigen Eigenschaften des anderen).

- Wenn beide im Wechsel aktiv sind, braucht er nur 2 Stunden Schlaf.

„Lomo nan Tar war allerdings nie auf dem Planeten. Seine Vorfahren sind wahrscheinlich von dort ausgewandert, aber er kennt nichtmal seine Eltern. So lange er denken kann ist er Pirat gewesen, wurde also wohl ‚gefunden‘.“

Sven: „Nach deinen Eltern wollte ich gerade fragen. Dann sind wir mit den Besonderheiten von Terranern soweit fertig: Knochenspitzen auf den Gelenken, die schützen und Schläge härter machen, aber die Kleidung ruinieren und abschreckend wirken.“

Terraner sind Menschen mit verschiedensten genetischen Anpassungen. Die Anpassungen bieten kleine Vor- und Nachteile im Vergleich zu heutigen Menschen. Vor- und Nachteile sollten sich ausgleichen.

Der Keimling

Eine eigene Person in dir. Ein zweites Gehirn.

Pflanzlich. Teilt sich den Körper mit dem Wirt.

Sven: „Lass uns also zu deinem Keimling kommen. Er hat in deinem Körper ein eigenes Gehirn auf Höhe deines Bauches, und ihr könnt beide unabhängig voneinander handeln. Wenn Lomo und Tar sich abwechseln, brauchst du daher nur zwei Stunden Schlaf: Für deinen Körper. Dein Nachteil ist allerdings, dass der Keimling recht empfindlich auf Änderungen der Umweltbedingungen reagiert. Wenn du auf einen neuen Planeten kommst, wirst du die ersten Tage desorientiert sein, bis sich Lomo an die neuen Bedingungen angepasst hat. Ein verrückt gewordenes Lebenserhaltungssystem auf einem Schiff kann dir übel

Terraner ohne Keimling

Terraner müssen natürlich keinen Keimling haben. Die meisten haben keinen. Wenn du also keinen Terraner mit Keimling und auch keinen Terraner von Nerde spielen willst, dann überleg dir einfach einen von irgendwo anders, entwickel' den

den Tag versauen.“

Jochen: „Das ist noch ein Grund, kein Pirat mehr zu sein. Unkoordinierte Entermanöver und ein halbkaputtes Schiff haben mir irgendwann nur noch Kopfschmerzen und Übelkeit gebracht. Aber gibt es irgendwas, mit dem ich den Effekt abschwächen kann, damit ich auf neuen Planeten und Stationen nicht völlig kaputt bin?“

Sven: „Wenn ihr wisst, wohin ihr fliegt, könnt ihr die Umgebung im Schiff langsam an den Zielplaneten anpassen, dann macht es dir nichts.“

Jochen: „OK. Und das heißt, wir kommen jetzt zu den Punkten?“

Sven: „Ja. Wie Ines hast du 7 starke Werte...“

... (technisches, funktioniert wie bei Ines alias Kass. Zusammenfassung siehe Seite XX)

Planeten, such' dir eine Anpassung, die dir gefällt, und spiel deinen eigenen Terraner. Allgemein gilt: Wenn du was spielen willst, das hier nicht drin steht, denk' einfach dran, wie kurz dieses Heft ist, vor allem im Vergleich zur Größe der Spielwelt. Das Universum ist groß genug, um deine Ideen und unsere zu einem größeren Ganzen zu verbinden.

Gemeinsam weniger Schlaf aber empfindlich auf Änderungen der Umweltbedingungen. Für neue Planeten: Langsame Anpassung im Lebenserhaltungssystem des Schiffes.

Die Motivation von Lomo nan Tar

Die Motivationen binden die Charaktere zusammen, damit ihr die Konflikte der Gruppe erleben ^[35] könnt, ohne die Charaktere verbiegen zu müssen.

Warum bist du hier, warum bleibst du dabei und was macht dich sympathisch?

Jochen: „Zur Motivation: Ich bin hier, um armen Seelen zu helfen. Als Zitat hat Lomo nan Tar ‚Geh‘ in dich, und du wirst Heilung finden.‘ - ‚Willst du mir nicht helfen, noch vielen anderen zu helfen?‘“

Sven: „Passt! Abschließend sollten wir noch kurz festhalten, warum du auch dann bei der Gruppe bleibst, wenn es mal etwas holpriger wird.“

Jochen: „Das ist einfach: Ich kann nicht mehr

zu den Piraten, weil die mich als Aussteiger umbringen würden, und ins System kann ich auch nicht, weil ich da als Pirat verurteilt werden würde. Und eine andere Identität im Untergrund ist zu gefährlich. Sobald ich länger allein an einem Ort bleiben würde, wäre die Gefahr zu groß, gefunden und erledigt zu werden.“

Sven: „Und wenn dir das System eine Absolution ausstellen würde?“

Jochen: „Auch dann würde Lomo nicht zulassen, dass ich meine Gefährten verrate. Er ist so, auch wenn Tar das nicht versteht...“

Sven: „Das dürfte es den anderen auch einfach machen, mit Lomo nan Tar Freundschaft zu schließen: Er steht zu seinen Gefährten. Wir wissen also auch, was dich wahrscheinlich sympathisch macht. Luna, Ines, was meint ihr?“

Luna: „Ich denke ja. Zumindest bei mir als Spielerin hat er damit einen Stein im Brett.“

Ines: „Sehe ich auch so. Und Kass wird genauso denken.“

Sven: „OK. Dann nur noch eine letzte Frage: Wie würdest du Lomo nan Tar in 140 Zeichen beschreiben?“

Jochen: „Lomo nan Tar: Priester und Ex-Pirat

mit Pflanzen-Keimling. »Ich will armen Seelen helfen« - »und dabei profitieren!« - »Tar!«

Sven: „Klasse! Damit ist Lomo nan Tar fertig. Ich freu mich schon auf das Abenteuer!“

Lomo nan Tar will helfen und dabei profitieren. Er kann nicht weg, weil die Piraten und das System ihn verurteilt haben und Lomo zu loyal ist, um die Gruppe zu verraten.

Fähigkeiten der Keimlinge

Beispiele für steigerbare Synergie-Fähigkeiten. Jeder Keimling kann nur genau eine dieser Fähigkeiten lernen. Sie ist die Frucht der Verschmelzung des Terraners mit dem Keimling und steht bereits fest, wenn beide zum ersten mal den jeweils anderen Geist spüren.

(Die Beispiel-Fähigkeiten veröffentlichen wir in den nächsten Wochen, wie üblich mindestens einen Artikel jeden zweiten Mittwoch um 9:42:30; die erste Fähigkeit gleichzeitig mit diesem Eintrag: DNS umschreiben ^[36])

DNS kopieren

Das Gegenstück zu dem relativ groben direkten Umschreiben der DNS bildet die Synergie-Fähigkeit mancher Keimlinge. Sie kopieren die DNS eines anderen Wesens exakt und schleusen sie für begrenzte Zeit in die Zellen ihrer Wirte ein. Je stärker der Keimling wird, desto weitreichender kann er dabei den Körper des Wirtes an die neue DNS anpassen.

Um DNS kopieren zu können, muss der Keimling den Körper der entsprechenden Person oder eine lebende Zellprobe berühren. Dann transportieren seine Pflanzenfasern Spuren der DNS in den Kern des Keimlings, wo sie bis zu einer Woche erhalten bleiben.

Solange er DNS gespeichert hat, kann der Keimling zu jeder Zeit die DNS seines Wirtes durch die Fremd-DNS ersetzen. Dabei speichert er die DNS seines Wirtes und ersetzt dann die in dessen Zellen gespeicherte DNS. Anders als bei dem Umschreiben der DNS kann

Synergie-Fähigkeit

Diese Beispielfähigkeit kann auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.

+ kostet einen starken Wert, ++ kostet 3, +++ kostet 6, ++++ kostet 10 und +++++ kostet 15.

Alle in diesem

kopierte DNS beliebig oft getauscht werden, solange sie erhalten bleibt. Wird sie nach einer Woche noch genutzt, führt das allerdings zu einer Gen-Destabilisierung.

Solange der Keimling die neue DNS imitiert, ist von außen nicht erkennbar, dass es sich bei dem Terraner um einen Wirt handelt - es sei denn, die kopierte DNS gehört auch zu einem Wirt mit Keimling.

Wenn das Gehirn des Keimlings stirbt, während die DNS ausgetauscht ist, ist die eigene DNS weg. Der Charakter sollte in eine Klinik, bevor die kopierte DNS instabil wird.

Ein Keimling kann nur eine zusätzliche DNS gleichzeitig speichern: Eine kopierte oder die des Wirtes.

- + Täuscht DNS-Scans,
- ++ Kopiert auch den Körper. Für einen flüchtigen Bekannten sind nach ein paar Stunden kaum mehr Unterschiede

Abschnitt genannten Vorlagen sind nur Ideen. Keimlinge können fast beliebige Synergie-Fähigkeiten haben, solange die Spielerin sie bezahlt. Die einzige harte Einschränkung ist, dass der Wirt oder der Keimling das Ziel berühren muss. Der Keimling kann dafür feine Pflanzenfasern ausbilden.

festzustellen. Bonus von 3 auf Versuche, den anderen zu imitieren,

- +++: Selbst Körperbau, Stimme und ein Teil der Emotionen können sich ändern. Die Anpassung geschieht binnen Minuten statt binnen Stunden. Bonus von 9 auf Imitationsversuche. Normalerweise gelangen sie automatisch. Kann bis zu 3 Punkte Bonus auf soziale Proben geben, für die der Kopierte diesen Bonus auch hätte.
- ++++ Kopiert sogar die Eigenschaften. Alle Eigenschaften des Wirtes werden durch die Eigenschaften des Kopierten ersetzt.

DNS umschreiben

„An alle Einheiten. Wir suchen einen blonden, übergewichtigen Mann mit einer Narbe im Gesicht.“ — der Funkspruch drang vor ein paar Stunden aus Nekjars Kom, und niemand konnte seitdem den abgesperrten Bereich verlassen haben. Doch selbst nachdem sie jedes Lebende Wesen in dem Viertel durchleuchtet hatten, fanden sie niemanden, der auf die Beschreibung passte. Hätte sich Nekjar nicht auf seinen Instinkt verlassen und einen abgemagerten Halbstarcken herausgegriffen, hätte er den Mörder seines Kollegen nie gefunden. Vermutlich würde er dann auch noch

leben...

Manche Keimlinge sind in der Lage, weitreichende Änderungen an der DNS des Wirtes vorzunehmen. Dabei speichert der Keimling erst den ursprünglichen DNS-Code des Wirtes und ändert ihn dann in allen Körperzellen ab. Der Körper folgt der Anpassung binnen einiger Stunden.

Je besser der Keimling wird, desto tiefer können die Änderungen in die Erscheinung des Wirtes eingreifen und am Ende sogar seine Fähigkeiten unterstützen. Die Änderungen sind allerdings relativ grob und beeinflussen daher genetische Erkennungsmarker nur minimal, so dass die DNS in Tests immernoch leicht erkennbar ist.

Nach spätestens einer Woche wird die veränderte DNS instabil und muss wieder durch die ursprüngliche DNS

Synergie- Fähigkeit

Diese Beispielfähigkeit kann auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.

*+ kostet einen starken Wert,
++ kostet 3,
+++ kostet 6,
++++ kostet 10 und +++++ kostet 15.*

Alle in diesem Abschnitt genannten Vorlagen sind nur Ideen. Keimlinge können fast beliebige Synergie-Fähigkeiten haben, solange

ersetzt werden. Danach sollte sie für einen Tag unberührt bleiben, um die Gefahr der Gen-Destabilisierung zu vermeiden, bei der die Zellreproduktion des Körpers außer Kontrolle gerät, so dass die Regeneration von Verletzungen binnen Stunden fast völlig aussetzt und Geschwüre am ganzen Körper zu wuchern beginnen. Mehr als eine Änderung gleichzeitig bringt sofort die Gefahr der Destabilisierung mit sich.

die Spielerin sie bezahlt. Die einzige harte Einschränkung ist, dass der Wirt oder der Keimling das Ziel berühren muss. Der Keimling kann dafür feine Pflanzenfasern ausbilden.

Bei Gefahr der Gen-Destabilisierung, muss der Keimling eine fordernde Probe (12) auf eine seiner Eigenschaften bestehen, um die DNS des Wirtes stabil zu halten.

Um bei Gen-Destabilisierung einen schrecklichen Tod zu vermeiden, muss der Betreffende in eine gut ausgestattete Klinik gebracht werden. Sollte der Keimling sterben, während die DNS geändert ist, verschwindet damit auch die Aufzeichnung der Original-DNS. Nur eine Klinik kann die Destabilisierung dann noch aufhalten und die Änderung lässt sich ohne erneute aktive (fehlerbehaftete) genetische Veränderung nicht mehr

rückgängig machen.

Mit steigender Fähigkeit kann der Keimling die DNS immer detaillierter anpassen und gleichzeitig immer tiefer gehende Änderungen vornehmen:

- + Ein einfaches Körpermerkmal ändern (Haarfarbe, Augenfarbe, Geschlecht, ...),
- ++ Erscheinungsbild ändern („ich will jetzt wie ein bulliger Agent aussehen“). Um eine Person zu imitieren, würfle eine Probe auf eine Fertigkeit wie Maskieren/Tarnen oder einen passenden Beruf. Andere müssen mit einem passenden Wert (Eigenschaft, Fertigkeit oder Beruf) gegen den erreichten Wert würfeln, um zu sehen, ob sie die Fehler in der Maske bemerken). Kann bis zu 3 Punkte Bonus auf soziale Proben geben.
- +++ Auch komplexere Körpermerkmale und sogar feinste Gesichtszüge anpassen (Bonus von 6 auf die Probe zum imitieren). Kann bis zu 6 Punkte Bonus auf soziale Proben geben. Die Anpassung kann in 15 Minuten stattfinden. Bei starken Änderungen ist diese Beschleunigung allerdings schmerzhaft. Um die Schmerzen zu vermeiden, kann der Keimling sich Zeit lassen. 4 Stunden sind schmerzfrei.

- ++++ Den Wert von Eigenschaften ändern. Beliebige Eigenschaften können geändert werden. Dabei dürfen alle Änderungen zusammen 9 Punkte nicht übersteigen. Geschicklichkeit +6 und Masse -3 wären zum Beispiel 9 Punkte.

Körpereigene Waffen

Manche Keimlinge können Teile des Wirtes zu Waffen formen. Anders als bei dem relativ langsamen aber sehr präzisen Umschreiben der DNS, können diese Keimlinge den Körper des Wirtes in Augenblicken umformen, allerdings nur in lange geübte Strukturen.

Schwarze, aus der Haut vervorbrechende Dornen, Hornklingen, peitschende Ranken, feine Giftnadeln in der Zunge und vieles mehr wurden bereits beobachtet.

- + Waffen mit bis zu 5 Punkten Schaden
- ++ Waffen bis 14 Schaden
- +++ Waffen bis 27 Schaden
- ++++ Waffen bis 45 Schaden

Besondere Fähigkeiten der Waffen senken deren

Synergie-Fähigkeit

Diese Beispielfähigkeit kann auf + gekauft und später im Spiel gesteigert

Schaden bei gleichen Kosten.
Beispiele:

- Waffen mit großer Reichweite verursachen nur halben Schaden,
- Waffen mit Flächeneffekt verursachen ebenso nur halben Schaden,
- Gift ist Schaden, der verzögert eintritt.
- Betäubung ist so stark wie körperlicher Schaden.
- Kann der Keimling wählen, ob er Schaden oder Betäubung verursachen will, verursacht er 3/4-tel des Schadens.

Schaden wird echt gerundet.
Hat die Waffe mehr als eine Fähigkeit, wird der Schaden mehrfach reduziert: Große Reichweite mit Flächeneffekt bewirkt auf ++ nur 3 Punkte Schaden.

Pro + der Fähigkeit können Keimlinge eine Art der Waffe definieren (z.B. Kurze

werden.
+ kostet einen starken Wert,
++ kostet 3,
+++ kostet 6,
++++ kostet 10 und +++++ kostet 15.

Alle in diesem Abschnitt genannten Vorlagen sind nur Ideen. Keimlinge können fast beliebige Synergie-Fähigkeiten haben, solange die Spielerin sie bezahlt. Die einzige harte Einschränkung ist, dass der Wirt oder der Keimling das Ziel berühren muss. Der Keimling kann dafür feine Pflanzenfasern ausbilden.

Hornklingen oder lange Giftranken). Sie können allerdings nur eine Art gleichzeitig verwenden.

Der Keimling muss die Waffen zu jeder Zeit berühren. Ansonsten kann das Aussehen frei gewählt werden, und dieses Aussehen kann sich innerhalb der Grenzen der Waffenart ändern.

Pheromonkontrolle

Ich weiß nicht, was mit mir geschehen ist. Eigentlich hatte ich mich entschieden, nur etwas zu trinken. Doch als er durch die Tür kam, vergaß ich alles um mich. Die meisten Frauen im Raum blickten ihn an, doch er setzte sich neben mich. Ich konnte meine Augen den ganzen Abend nicht von ihm abwenden und hing an seinen Lippen. Als er meine Hand berührte, wäre ich fast gestorben. Dann ist er verschwunden. Ich konnte ihn nie vergessen. Zwei Monate später habe ich mich von meiner Frau getrennt, doch trotz Jahren der Suche habe ich ihn nie wieder gefunden.

Durch die Kontrolle der Pheromone ihres Wirtes, sind manche Keimlinge in der Lage, die Reaktionen ihrer Umgebung zu lenken. Dabei sind sie weder durch das Geschlecht noch durch die

Synergie- Fähigkeit

*Diese
Beispielfähigkeit*

Spezies beschränkt, doch wenn sie wirklich großen Einfluss nehmen wollen, müssen sie auf die grundlegendsten Reaktionen zurückgreifen.

Wie bei allen anderen Fähigkeiten, kann der Keimling wenn er will nur einen Teil seiner Kraft nutzen. Bei Pheromonkontrolle kann er damit subtiler Einfluss zu nehmen, ohne dass die Gesprächspartner verdacht schöpfen - und Peinlichkeiten vermeiden.

Praktisch gesehen kann der Keimling damit seinem Wirt Vorteile bei jeglichen sozialen Proben geben. Bei starken Keimlingen können ihre Gesprächspartner nur durch sofortige Reaktion vermeiden, ihnen völlig zu verfallen, denn die Pheromone brauchen ein paar Minuten, um ihre volle Konzentration zu erreichen. Wer nicht vorgewarnt ist, hat allerdings kaum eine Chance, den Einfluss zu bemerken,

kann auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.

+ kostet einen starken Wert, ++ kostet 3, +++ kostet 6, ++++ kostet 10 und +++++ kostet 15.

Alle in diesem Abschnitt genannten Vorlagen sind nur Ideen. Keimlinge können fast beliebige Synergie-Fähigkeiten haben, solange die Spielerin sie bezahlt. Die einzige harte Einschränkung ist, dass der Wirt oder der Keimling das Ziel berühren muss. Der

bevor es zu spät ist, um zu entkommen.

- + +3 auf passende soziale Proben
- ++ +6: offensichtliche sexuelle Anziehung
- +++ +9: „Ich kriege immer, was ich will“
- ++++ +12: „du gehörst mir und wirst mich nie vergessen“

Keimling kann dafür feine Pflanzenfasern ausbilden.

Die Pheromone brauchen 1 Minute, um ihre volle Kraft zu erreichen. Für je 3 Punkte Reduktion der Wirkung kann der Keimling diese Zeit auf ein Drittel senken.

Beherrschung

„Warum hast du den Terraner in den Sicherheitsbereich gelassen?“ „Ich weiß es nicht. Es schien mir richtig, als hätten wir die Jugend miteinander verbracht.“ „Das ist vollkommen unmöglich. Du bist Ranmex. Deine Jugend hast du im Clan verbracht.“ „Ich weiß. Aber während er da war, schien es richtig.“

Manche Keimlinge begnügen sich nicht mit indirekter Einflussnahme, sondern greifen direkt auf die Nerven anderer Personen zu. Sie berühren eine andere Person

**Synergie-
Fähigkeit**

Diese

mit ihren Pflanzenfasern, dringen durch die Haut und übernehmen deren Nervenbahnen.

Schon der einfachste Zugriff ermöglicht die Kontrolle über den Körper von Zielen mit schwacher Willenskraft, und je mächtiger der Keimling wird, desto tiefer kann er in das Ziel eingreifen.

Allerdings muss er dafür in stetigem Kontakt bleiben, und aufmerksame Beobachter können die Fasern erkennen, die den Wirt und das Ziel verbinden.

Praktisch würfelt die Spielerin mit einer passenden geistigen Eigenschaft des Keimlings gegen eine passende Eigenschaft des Ziels. Gewinnt er damit einen Wettstreit gegen das Ziel, übernimmt er die Kontrolle und kann sie halten, bis der Keimling schlafen muss.

Der Keimling ist dabei vollständig mit der Kontrolle

*Beispielfähigkeit kann auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.
+ kostet einen starken Wert,
++ kostet 3,
+++ kostet 6,
++++ kostet 10 und +++++ kostet 15.*

Alle in diesem Abschnitt genannten Vorlagen sind nur Ideen. Keimlinge können fast beliebige Synergie-Fähigkeiten haben, solange die Spielerin sie bezahlt. Die einzige harte Einschränkung ist, dass der Wirt oder der Keimling das Ziel berühren

des Ziels beschäftigt und kann höchstens ein Ziel zur gleichen Zeit beherrschen.

muss. Der Keimling kann dafür feine Pflanzenfasern ausbilden.

Wird das Ziel zu Handlungen gebracht, die gegen seine Grundprinzipien oder seinen Überlebensinstinkt verstoßen, kann es versuchen, mit einem erneuten Wettstreit die Kontrolle abzuschütteln.

- + Körper beherrschen.
- ++ Einstellung ändern: ‚Ich bin ein alter Freund‘. Plausible Handlungen scheinen dem Opfer selbstgelenkt.
- +++ stärkeres Beherrschen (Bonus von 9 auf Wille).
- ++++ Gedanken vollständig kontrollieren.

Auf Stufen ++ und +++ kann das Ziel nur nachträglich feststellen, dass irgendetwas nicht stimmte, wenn der Keimling sich auf Handlungen beschränkt, die für die geänderte Einstellung plausibel sind. Auf Stufe ++++ erscheint dem Ziel jegliche Handlung plausibel. Während der Kontrolle ist fast seine gesamte Vorstellungswelt unter Beherrschung des Keimlings.

Körperschule

„Wir waren im Sicherheitsbereich, die Scanner meldeten nichts. Dann sprang er von der Decke. Bevor ich reagieren konnte, hatte ich seine Hand an der Kehle. Er wollte nur, dass ich die Lüftung aktiviere. Nie werde ich den fast entschuldigenden Blick aus seinen Schwarz-Grünen Augen vergessen. Dann wurde die Welt dunkel.“

Von ganz anderer Art sind die Kräfte der Körperschule. Während die meisten Fähigkeiten der Keimlinge mit steigender Kraft stärker werden, lernt der Keimling hier immer weitere Aspekte des Körpers seines Wirtes zu kontrollieren. Die bekanntesten Aspekte sind:

- Haut: **Chamaeleon**. Der Umgebung anpassen; Geflecht auf der Haut, würfeln auf eine Fertigkeit, um Entdeckung zu erschweren (unbemerkt bewegen und verstecken +9),
- Hände/Füße: **Spinnenlauf**. An Wänden und Decken laufen, Fertigkeit gegen Versuche den Charakter runterzuwerfen +9. Auch ohne Wurf kann er über Wände und Decken gehen),
- Organe: **Genügsamkeit**. Unbewegt für einige Stunden sogar das Verlangen zu Atmen ignorieren, für mehrere Wochen nicht trinken, Wunden bluten nicht mehr, Einfache Scans auf Lebewesen schlagen

nicht an, +9 auf Heilungsproben, +3 auf alle passenden Proben.

- Knochen: **Gallertklumpen**. Kann durch die engsten Ritzen kriechen; Fertigkeit gegen Dicke der Ritze und Zeit. Wenn sie 5 Minuten haben, gelten die Schwierigkeiten: Handbreit 3, Fingerbreit 9, Millimeterbreit 18, Flüssigkeitsdurchlässige Poren: 24. Je 3 Punkte darüber dritteln die nötige Zeit (+3 90s, +6: 30s, +9: 10s, +12: 3s, +15: 1s). In einer Sekunde durch einen Handbreiten Riss zu kommen hat also eine Schwierigkeit von 18. Mindestens brauchen sie 1 Sekunde für die reine Bewegung ihres Körpers durch den Riss. Die Zeit beinhaltet die Verflüssigung und erneute Stabilisierung des Körpers.

Jede Steigerung der Fähigkeit um ein + gibt ihm einen weiteren Aspekt. Ein Keimling + (starke Fähigkeit) beherrscht einen der Aspekte, mit ++ (überragende Fähigkeit) zwei, mit +++ (superb) hat er drei Aspekte und mit ++++ (legendär) beherrscht er alle 4 Aspekte.

Vorlagen für Keimlinge

Eine Sammlung von direkt nutzbaren Ideen für

Keimlinge. Notizen, die Sven hatte, um Jochen bei der Erschaffung zu helfen.

Typische Eigenschaften

Schnelligkeit, Eleganz, Aggressivität,
Einfühlungsvermögen, Intelligenz,
Dreistigkeit, Wille, Überzeugungskraft,
Selbstbeherrschung, Wahrnehmung,
Reaktion.

Typische Berufe

Entwicklungshelfer (Slum), Anwärter zum
Kommunikationsoffizier, Alleinunterhalterin,
Interne Sicherheit, Agentin der
Raumpatrouille (Abteilung für
Literaturverbrechen), Lehrerin,
Kampfsportler, Botin (Hoverbike), Vertreter
für Inneneinrichtungslizenzen, Politikerin,
Prostituierter, Ex-Spion.

Typische Fertigkeiten

Erste Hilfe, Bequatschen, Psychologie,
Philosophie, Bewaffneter Nahkampf,
Manipulationstechniken, Drogenkenntnis,
Parkour, Parkata Urbatsu, System-Bürokratie,
OG-Interaktion, Einschüchtern.

Typische Hobbies

Holo-Shooter, Robo-Wachen dissen, Sim-Turniere, Critter-Jagd, Glücksspiel, Die Kunst der Verführung, Geocaching/Astrocaching, Gehoben Essen gehen, Pflanzen züchten, altmodische Handwerkskunst.

Typische Merkmale

Keimling-Synergie-Fähigkeit, Empfindlich gegenüber Veränderungen der Umweltbedingungen (-), Terraner-Anpassung (± 0), Hat eine falsche ID (+), Hat *nur* eine falsche ID (-), Gesuchter Verbrecher (-: in keine Kontrolle der Raumpatrouille geraten. --: Kann keine größere Station betreten, ohne die Scanner zu umgehen). Wohlhabend (+: muss sich keine Gedanken um alltägliche Einkäufe machen und kann immer mal wieder größere Ausgaben machen, ohne sich Sorgen machen zu müssen. Er hat 3x so viel Geld wie andere Charakterer), Am richtigen Ort zur richtigen Zeit (1x pro Abenteuer entscheiden, wann er in eine Szene kommt: +), Ehrenkodex (-), Abhängigkeit/Sucht (-).

Typische Anpassungen der Terraner

- Kiemen und Schwimmhäute: Unter Wasser Atmen schwimmen, aber Schock durch Ruß in der Luft oder Staub in den Kiemen und empfindlich gegenüber Chemikalien.
- Chloroplasten: Grüne Haut, dank der sie Energie aus Sonnenlicht ziehen können, aber Depressionen nach 3 Tagen ohne helles Licht.
- Hohle Knochen und leichter Körperbau: Verdoppelte Sprungweite, aber langsamere Heilung von Brüchen.
- Irisierende Katzenaugen für das Leben in fast völliger Dunkelheit, aber empfindlich gegen Lichtblitze.
- Klauen und Fangzähne: Natürliche Waffen (Schaden 1), dafür ein Malus von 3 für soziale Proben, in denen der Charakter harmlos wirken will.

Typische Namen

Azine Charal, Bala Tiak, Bothild Tal Ichi, Chamilleri Deehn Mar, Efso Lev, Far Elure, Gandhma Estilidae, Glenn Shaul, John Tuard Ker, Judd Chrám, Kaspara Fajaha, Loretto Ram Thon, Lytha Ignac, Magnhild Isree, Nisa Argyr, Protri Nette, Saki Diruna, Ter Parnac, Zahrithu Seren, Ziva Xynola

Was sie nach Traum Anderer

bringt

- „20 Jahre gute Arbeit gemacht, dann einfach weggeworfen worden. Das gibt Rache!“
- „Mit dem Typen in meinen Gedanken ging das nicht mehr.“
- „Nach all meinen Verbrechen wird es Zeit, etwas gutzumachen.“
- „Nur Schafe lassen sich vorschreiben, wie sie zu leben haben.“

Herkunft (Beispiele)

- Remi: Der größte Systemplanet in der Region, Heimat von 30 Milliarden Denkenden in riesigen Stadtkomplexen und Sitz einer Hauptverwaltung der Raumflotte; inklusive Sprungportal. Sein dritter Monde beherbergt einen Arm der Konklve und ist vollständig von Synachu bewohnt.
- Seman: Ein Naturparadies am Rand der Technophoben Gebiete. Die Bewohner leben vom Verkauf süßer Baumharze. Hier leben Terraner und Keimlinge in Symbiose. Es gibt Gerüchte über dunkle Machenschaften der Regierungstruppen, doch es konnte noch nie eine Anklage zu Ende geführt werden.

- Gron: Eine von vielen Baustationen in der weiteren Umgebung von Traum Anderer. Sie liegt tief in der Hülle eines Gasplaneten und beherbergt eine Mischung aus hart arbeitenden Armen Säcken und Kriminnellen. Ein Dreckloch. Die meisten seiner Bewohner wachsen dort auf, werden alt und sterben, ohne jemans eine natürliche Sonne gesehen zu haben. Keimlinge gibt es meist nur als Schmuggelware. Viele versuchen durch deren Kräfte vorteile zu erlangen, veressen dabei aber, dass jeder Keimling eine eigene Person ist und es alles andere als sicher ist, dass der Terraner ihn dominieren kann.

Verbreitung

Terraner mit Keimling sind selten, doch sie können überall auftauchen, wo Terraner leben. Auf einer typischen Station leben vielleicht drei oder vier Terraner mit Keimling. Auf Planeten gibt es durchschnittlich einen Terraner mit Keimling auf eine Million Terraner. Auf Traum Anderer gibt es einige mehr. Da die Keimlinge die kleinen Geschwister der Harithgad sind, finden sich in der Nähe von Planeten dieser Pflanzenwesen deutlich mehr Keimlinge.

Charakterblatt von Lomo nan Tar

Lomo nan Tar: Priester und Ex-Pirat mit Pflanzen-Keimling. „Ich will armen Seelen helfen“ - „und dabei profitieren!“ - „Tar!“

Der zweite Archetyp in Wort und Zahl.

Name: Lomo nan Tar

- Beschreibung: Ein Priester und Ex-Pirat; Terraner-Monrithgard mit Knochenspitzen auf den Gelenken und einem Hang zu „Selbstgesprächen“.
- Zitat: „Geh' in dich, und du wirst Heilung finden.“ - „Willst du mir nicht helfen, noch vielen anderen zu helfen?“
- Motivation: Armen Seelen helfen („und dabei profitieren“ - „Tar!“)

**Die
Lebenswe
von
Terranern**

**Welche
Schrecken:
Zat!**

Mutierende
Schwarmwesen,
die aus den
Alpträumen der
Terraner

Eigenschaften:

- Tar: Sehr clever: + (15)
- Lomo: Geduld: + (15)
- Lomo:
Überzeugungskraft: + (15)
- Gewandtheit: + (15)

Berufe:

- Priester: + (9)
- Pirat: + (9)

Fertigkeiten:

- Heilsame Gespräche: + (12 | 13/14 [Tar/Lomo])
- Waffenlos kämpfen: + (12 | 14)
- Zeichentrickserien: + (12 | 13)

Merkmale:

- leicht Reizbar (Tar): -
- Klein: -
- Keimling: + (wenig Schlaf, Geistige Eigenschaften doppelt kaufen, Synergie-Fähigkeit)
- Schwierigkeiten bei Änderung der

stammen könnten. Es gibt zahllose Geschichten über Zatlinge, die Städte überrennen oder in Massen von Soldaten niedergeschossen werden.

Meterlange Klauen, armlange Reißzähne, insektoide Gliedmaßen, Augen unter Chitinwülsten, offenliegende Muskeln und ein Panzer aus Chitinstacheln. Das sind Zatlinge, die schwächsten Zat. Keine zwei Zatlinge sehen exakt gleich aus. Sie alle sind schrecklich.

Umweltbedingungen: -
(Monrithgard)

- Von seinen alten Schiffsgenossen gejagt: -

Terraner-Anpassung:
Knochenspitzen an den Gelenken (Schaden 1, Bonus von 1 auf Klettern, Probleme mit Kleidung und nicht gepolsterten Raumanzügen).

Monrithgard-Fähigkeit:
Wunden übernehmen und binnen einer Nacht selbst heilen.

Ausrüstung: Kleidung, etwas Geld und ein Datenkristall mit tausenden Zeichentrickserien.

Exilanten: Ranmex, Clanjäger-

Piraten

Piraten sind die Hyänen an den Handelsrouten und gleichzeitig eine Zuflucht für all jene, die keinen Platz mehr in der Gesellschaft des Systems haben, aber nicht den Wunsch oder die Fähigkeiten haben, für die Rebellen zu arbeiten.

Die Piraten sind noch loser organisiert als die Rebellen. Viele unter ihnen nutzen das Piratennetz, ein anonymes Netz, das verschlüsselte Nachrichten zwischen

Schiffen austauscht und als normale Nachrichten ausgibt. Sie tauschen Erfahrungen in mythologisierten Helden-Geschichten aus, um ihre Identität zu verschleiern.

Die meisten Piraten folgen dem Kodex: Werften und Schmuggler in Ruhe lassen. Sie werden von allen gebraucht und wer sie angreift greift alle Piraten an. Wer den Kodex verletzt, wird von allen anderen Piraten gejagt.

Terraner mit Keimling: Zwei Personen in einem Körper, Kraft aus der Symbiose von Mensch und Pflanze.

Fuchsmenschen

*«Sie sind im Schiff» «Ganz ruhig bleiben» «Mein Blut pocht» «Ruhig bleiben» «Der Geruch des kommenden Todes legt sich als Schleier über die Sicht» «Ruhig bleiben» «Sie sind in unserem Territorium» «Nein! Warte, bis sie nicht mehr zurück können» «Sie sind arglos» «Warte» «Jetzt» «Warte» «Jetzt!» «Jetzt»
Ein Schuss fällt. Dann ein zweiter. Dann herrscht Stille.*

Fuchsmenschen im Kampf mit ihren Instinkten. Jäger, denen ihre Familie ein stabiles Zentrum gibt. Loyal ihrer Gruppe, doch gebunden durch ihren Clan.

Sven: „Nachdem wir Lomo nan Tar nun fertig haben, kommen wir zu dir, Luna.“

Luna: „...was? Tut mir Leid, ich habe nicht ganz zugehört. Ines hat mir grade von ihrer Hackerin erzählt. Was war die Frage?“

Sven: „Weißt du jetzt, was du spielen willst? Jochen hat seinen Charakter fertig, und da Tamara noch nicht da ist, sollten wir mit deinem Charakter anfangen.“

Luna: „OK. Ich will auf jeden Fall keinen völligen Neuling. Jemanden, mit dem sich andere nicht so leicht anlegen, und, naja, jemanden, der sich frei bewegen kann und auch mal ohne Sorge einen Auftrag ausschlagen kann.“

Sven: „Mann oder Frau?“

Luna: „Mann. In den Aufschrieben steht doch, dass die Fuchsmenschen immer einen Clan hinter sich haben. Können die auch unabhängig von ihrem Clan handeln?“

Sven: „Je nachdem, warum sie nicht mehr bei ihrem Clan sind, klar. Du brauchst ja auch auf jeden Fall einen Grund, warum dein Fuchsmensch seinen Clan verlassen hat. Sie heißen übrigens ‚Ranmex‘.“

Luna: „Ah, also Ranmex, den Namen hatte ich vergessen.“

Was andere sagen

„Jäger und Piloten. Sie können sich nicht aus ihren obskuren Clansregeln lösen. Angeblich waren sie mal große Kämpfer, aber Fragen danach beantworten sie mit peinlichem Schweigen.“

Könnte mein Clan von einem anderen Clan fast völlig ausgelöscht worden sein? Wenn ja, dann wüsste ich schon, was mein Charakter auf der Station will: Genug Geld für ein eigenes kampftaugliches Schiff, das groß genug ist, dass ein neuer, eigener Clan darauf leben kann, der viel schwerer auszulöschen sein wird.“

Sven: „Hört sich interessant an, also ja. Denk aber daran, dass die meisten Leute erwarten werden, dass du immernoch einen Clan hast. Leben noch andere von deinem Clan?“

Luna: „Es könnten noch einige überlebt haben, aber ich kenne keine. Wir haben auf einem kleinen Mond gelebt, den wir teilweise mit Kuppeln überzogen und begrünt hatten. Ich habe überlebt, weil ich, statt in eine Rettungskapsel zu springen, in die Algenkammer geflohen bin, die eine eigene

Hintergrund

„Wir sind die Nachkommen der Berserker, und unser Erbe verfolgt uns bis heute.“

Herkunft

- Ashar: Das Heimatsystem Der Hauptplanet Ashar I ist eine Mischung aus High-Tech und Ökohabitat. Viele Asteroiden, Monde und zwei weitere Planeten sind besiedelt.
- Rrron: Primitiver Planet fast ohne Technik im

Luftversorgung hatte.“

Sven: „Gefällt mir. Hast du schon einen Namen?“

Luna: „Natürlich nicht. Was hast du erwartet? Aber da du grade fragst: Was für Namen sind bei Ranmex typisch?“

Sven: „Die meisten Namen klingen gefaucht oder geknurr. Zum Beispiel ‚Nech‘, ‚Keir‘, ‚Taskal‘ oder ‚Jogh‘. Dazu der Name des Clans. Bekannte Beispiele sind der ‚Taros Clan‘, der größte in ihrem Heimatsystem Ashar, und ‚Taros‘ Kinder‘, ihre schärfsten Feinde, die sich von Taros abgespalten haben, lange verfolgt wurden und angeblich düstere Experimente machen. Außerdem der ausgestoßene ‚Lurni‘ Clan auf einem der Monde um Ashar und die ‚Golech‘, die für ihre urtümliche Lebensweise bekannt sind. Hilft dir das?“

Luna: „Ich denke, damit wird

Technophober Raum.

- Die 12. Staffel: Ein Scouttrupp der Raumflotte, der nur aus Ranmex besteht. Spezialisiert auf die Jagd nach unkontrollierte KI.

Verbreitung

Ranmex gibt es überall im System, da kleinere Clans die gesamte bekannte Galaxis bereist haben. Sie machen aber nur selten den Hauptteil der Bevölkerung aus. In Raumflotte und

mir einer einfallen.“

Waffen, Rüstungen und Lizenzen

Raumpatrouille gibt es überdurchschnittlich viele. Fast jedes 5. Mitglied der Raumpatrouille ist ein Ranmex.

Luna: „Sag doch nochmal in ein paar Sätzen, was am Hintergrund der Ranmex für mich wichtig ist.“

Ines: „Du hast 3 × 140 Zeichen.“

Sven: „Du machst es einem ganz schön schwer...“

Ines: „Ich weiß, und es macht Spaß!“

Sven: **„Ranmex sind Fuchsmenschen. Sie leben nach den Regeln ihres Clans, egal wie weit sie von ihm entfernt sind. Er gibt ihrem Leben Richtung.“**

Sven: **„Beispiele für Clans der Ranmex sind Taros, Taros' Kinder, Lurni und Golech. Ihr Hauptplanet ist Ashar I.“**

Sven: **„Viele Ranmex werden dank ihrer scharfen Sinne Jäger oder Piloten und versuchen in einer stabilen Gruppe ihr**

Berserkererbe zu beherrschen.“

„Wie verteidigst du dich?“

Waffen und Rüstungen werden mit starken Werten gekauft.

Luna: Wie sieht's mit Waffen aus?

Sven: Waffen, die du meistens dabei hast, gelten als Teil deines Charakters und damit als starke Werte. Für jeden starken Wert, den du für Waffen nutzt, kannst du 9 Punkte Schaden oder Schutz auf deine Waffen oder Rüstungen verteilen. Zusätzlich hast du Waffen und Rüstungen mit insgesamt 5 weiteren Punkte Schaden oder Schutz gratis, denn keiner sollte auf Traum Anderer ganz unbewaffnet sein.

Luna: Das heißt, ich muss alle meine Waffen mit starken Werten kaufen?

Sven: Nur die, die du allgemein dabei hast - und die über die 5 Gratispunkte hinausgehen.

Luna: Also könnte ich Waffen mit zusammen 5 Punkten Schaden nehmen. Und für je 9 Punkte, die ich zusätzlich will, muss ich einen starken Wert einsetzen? Was habe ich davon?

Sven: Diese Waffen und Rüstungen gelten als Teil deines Charakters, ähnlich wie eine Peitsche zu Indiana Jones gehört. So wie er wirst du nur in den seltensten Fällen ohne sie in Schwierigkeiten geraten.

Luna: Wenn ich also auf die Art eine Laserpistole kaufe, kann ich sicher sein, dass ich sie dabei habe, wenn ich sie brauche?

Sven: Entweder das, oder dass du an eine entsprechende Waffe herankommst. Waffen, die du erst besorgen musst und bei denen es dir als Spielerin nichts macht, wenn sie mal wegkommen, kannst du dir dagegen einfach mit Geld kaufen. Die eingesetzten Punkte repräsentieren, dass du die Lizenz so weit an deine Nutzungsart angepasst hast, dass sie sich nicht bei Routinekontrollen selbst zerstört.

Luna: Und was ist mit Rüstungen? Kaufe ich die auch?

Sven: Von den gleichen Punkten, ja. Mit einem starken Wert hast du also 9 Punkte, die du auf Waffe und Rüstung verteilen kannst, dazu deine 5 Freipunkte.

Luna: Und mit zwei starken Werten habe ich dadurch 2×9 plus 5, also 23 zu verteilen. Gib mir mal Beispiele für Waffen.

Sven: Die Standardwaffe von Sicherheitsleuten sind Handlaser und Stunner. Sie verursachen 4

Punkte Schaden bzw. Betäubung und existieren in allen Formen und Größen, von der Scheckkarte bis zur Pistole. Gegen Unbewaffnete sind sie recht effizient und der Laser verwundet eher als dass er tötet. Je nach Größe haben sie zwischen einem und 100 Schuss. Wenn du zwischen Stunner und Laser umschalten können willst, kostet dich das 6 Punkte statt 4. Allgemein erhöhen Sonderfähigkeiten die Kosten.

Sven: Etwas stärker als ein Laser ist der Nadler. Er verschießt feine Metallspäne, die magnetisch über Schallgeschwindigkeit beschleunigt werden. Nadler verursachen 9 Schaden, sind etwa so groß wie heutige Pistolen und haben meist genügend Späne und Energie für 40 Schuss.

Sven: Der größere Cousin des Lasers ist der Blaster. Er feuert explodierende Plasmaladungen auf sein Ziel, verursacht 16 Schaden und ist für Zivilisten auf fast allen Stationen und Planeten verboten. Ein Blaster sieht meist aus wie eine schwere Pistole und kann mit einer Energiezelle 12 mal schießen. Blastertreffer zerfetzen Gliedmaßen und hinterlassen grässliche Wunden. Aufgrund ihrer Abschreckungswirkung sind Blaster bei Piraten und einigen privaten Sicherheitsdiensten beliebt. Und eine Erlaubnis für Blaster zu bekommen ist zumindest für einen Sicherheitsdienst einfach. Für

Sicherheitstruppen in gefährdeten Bereichen verfügbar sind Blastergewehre. Sie haben 10 Schuss, verursachen 32 Schaden und lassen von Ungerüsteten schon nach dem zweiten Treffer nur noch blutigen Matsch übrig. Fast überall auch für Sicherheitstruppen verboten sind dagegen Screamer. Sie projizieren einen schmalen Schallkegel, verursachen 48 Punkte Schaden und verflüssigen lebendes Gewebe binnen Augenblicken. Ihr Aussehen ähnelt meist einem Gewehr mit vorne aufgeschraubter Satellitenantenne von 30cm Durchmesser. Alleine schon das Kreischen eines Screamers auf hunderte Meter Entfernung kann eine Panik verursachen. Entsprechend sind Screamer eher unsubtil.

Luna: Autsch! Ich nehme lieber einen Blaster, schwarz und mit DNS-Erkennung, wenn das geht.

Sven: DNS-Erkennung ist kein Problem. Fest auf dich fixiert, oder kannst du sie zeitweise übertragen?

Luna: Natürlich übertragbar! Was gibts an verbreiteten Rüstungen?

Sven: Als Schutz gibt es funktionale Kleidung mit Schutzwirkung und echte Rüstungen. Ein Beispiel für funktionale Kleidung ist ein Pilotenanzug: Er bietet Schutz 1, besitzt 2 Stunden Sauerstoffreserve, liegt eng an und

hat einen flexiblen Helm, der wie eine Folie über den Kopf gezogen werden kann und dann aushärtet. Andere Beispiele sind Taucheranzüge und Wüstenkleidung, die beide Schutz 2 bieten. Mit ihnen kannst du mehrere Wochen in seichtem Wasser bis 20m oder in der Wüste überleben, zumindest wenn du mit ihnen umgehen kannst. Für tieferes Wasser gibt es auch Tauchpanzerung, mit der du 400m runter kannst. Sie gibt dir Schutz 4 und vollständigen Druckausgleich, ist aber recht anfällig gegen Schnitte. Dafür ist sie kaum unbequemer als ein Neoprenanzug. Der Schutz für die äquivalente Umgebung an der Oberfläche ist eine Hoch-G Überlebensausrüstung mit Gravitationskompensatoren und Schutz 4.

Luna: Genug mit zivilem Zeug. Was gibt es für Sachen zum Selbstschutz?

Sven: Da fängt es mit leichten Sicherheitswesten an, die wie die Tauchpanzerung Schutz 4 bieten aber fast unbemerkt unter der Kleidung getragen werden können. Wenn dich die Sichtbarkeit nicht interessiert, kannst du auch eine Stufe hochgehen und eine zivile Panzerung mit Schutz 9 tragen. Damit darfst du zwar auf vielen Systemstationen nicht rumlaufen, aber auf den meisten Piratenstationen wird dich wegen der Panzerung kaum jemand schief anschauen.

Luna (kichert): Oder gerade deswegen, und wegen dem Blaster!

Sven (kichert): Japp. Über der zivilen Panzerung gibt es noch leichte Panzerung mit Schutz 18. Das ist dann schon eine Hartschalenpanzerung und wird für die Jagd auf exotische Tiere und für Sicherheitskräfte zugelassen.

Luna: Oder für die Jagd auf Sicherheitskräfte!

Sven (grinst): Das ist irgendwie unwahrscheinlich...

Sven: Alles was über zivile Panzerung hinaus geht ist allerdings militärisch und für Zivilisten verboten, deswegen würde ich dir davon abraten.

Luna: OK, dann kommen wir wieder zu meinem Charakter zurück. Ich will den Blaster mit 16 Punkten. Mit zwei starken Werten hätte ich 18 plus 5 Punkte, es blieben also nur noch 7 Punkte für anderes, und das ist doch etwas wenig. Ich nehme drei starke Werte für Waffen und Rüstung. Damit habe ich zusammen 32 Punkte zur Verfügung. Mit 16 für den Blaster bleiben mit noch 16. Dann nehme ich eine zivile Panzerung mit Schutz 9. Bleiben also noch 7. Kriege ich einen verstärkten Pilotenanzug mit Schutz 3 und einen Stunner?

Sven: Klar. Also nochmal kurz: Blaster, Stunner,

leichte Panzerung und einen verstärkten Pilotenanzug?

Lizenzen

Luna: Das passt, ja. Aber du hast was davon gesagt, dass unlicenzierte Waffen kaputt gehen können. Was heißt das genau?

Sven: Im System werden die meisten Gegenstände von Nanofabriken hergestellt. Um die Kontrolle zu behalten, verlangt das System, dass Nanofabriken Dinge nur mit lizenzierten Bauplänen erstellen. Jegliche Gegenstände, die nicht strikt zivilen Zwecken dienen, müssen Selbsttests enthalten, mit denen sie rufen können, ob sie ihrer Lizenz entsprechend genutzt werden. Fällt der Test negativ aus, werden interne Schutznaniten aktiv und zersetzen den Gegenstand binnen Sekunden.

Luna: Das ist nicht dein Ernst, oder? Willst du wirklich sagen, dass meine Waffen jederzeit kaputtgehen

Lizenzfälsch

Falsche Lizenzen zu erzeugen gilt im System als eine der schlimmsten Straftaten und wird dem Terrorismus zugeordnet, da dadurch normale Nanitenfabriken dazu gebracht werden können, jegliche Gegenstände herzustellen - von Wertsachen bis zu

können?

Sven: Da du sie mit starken Werten gekauft hast sind sie sicher. Das spiegelt wieder, dass du viel Zeit investiert hast, um den Lizenztest für alles auszuhebeln, das du damit tun willst. Für jeden nicht mit starken Werten gekauften Gegenstand, der nicht klar zivilen Zwecken dient, musst du dagegen am Anfang jedes Spielabends einen Würfel werfen. Ist das Ergebnis ungerade, wurden vor der Runde die Schutzmechanismen ausgelöst und haben den Gegenstand in grauen Schleim aufgelöst.

Luna: Warum würfeln wir vor der Runde und nicht nach einem festgelegten Zeitraum im Leben der Charaktere?

Sven: Weil die Lizenztests auf Situationen reagieren und unsere Spielrunden ein zwar grobes aber sehr einfaches Maß für kritische Ereignisse im Spiel darstellen.

Kriegswaffen. Es gibt eigene Spezialeinheiten der Raumpatrouille, deren einzige Aufgabe es ist, Lizenzfälscher zu finden und mit freiem Einsatz der Mittel unschädlich zu machen.

Statt die Lizenzen vollständig zu fälschen werden daher meist nur bestehende Lizenzen so abgewandelt, dass sie die Verwendung des Gegenstandes als legitim ansehen. Entsprechend kommen fast alle

Luna: Gibt es keine Gegenstände, die ohne Lizenz hergestellt werden?

Sven: Die gibt es sporadisch. Doch da viele Stationen alle eingeführten Gegenstände automatisch auf Lizenzen prüfen und Lizenzfälschung als Terrorismus gilt, wagen das nur sehr wenige. Selbst handgemachte Gegenstände können dich in Schwierigkeiten bringen, wenn nicht sofort erkennbar ist, dass sie nicht automatisch gefertigt werden - oder wenn sie die Rohmaterialien für einen anderen als den lizenzierten Zweck nutzen.

Gegenstände durch Lizenzkontrollen können aber dem Selbsttest zum Opfer fallen.

Luna: Ugh, ist das übel.

Sve: Oh ja. Und leider gar nicht so weit von der heutigen Situation entfernt. Aber das ist ein Thema für einen anderen Tag...

Zusammenfassung: Waffen und Rüstung

Bis zu 5 Punkte Waffenschaden+Rüstung sind gratis dabei. An die kommt der Charakter wenn er sie braucht.

Wichtige Waffen und Rüstungen müssen wie Charakterwerte gekauft werden.

Pro dafür genutzter starker Eigenschaft können 9 Punkte verteilt werden.

Waffen

- Handlaser: 4
- Nadler: 9
- Blaster: 16
- Blastergewehr: 32
- Screamer: 48

Schutz

- Pilotenanzug: 1
- Funktionale Kleidung: 2-4
- Sicherheitsweste: 4
- Zivile Panzerung: 9
- Leichte Panzerung: 18

Lizenztest

Werft für jede nicht mit starken Werten gekaufte Waffe oder Rüstung und für jeden anderen nicht zivilen Gegenstand am Anfang jeder Runde einen Würfel. Ist das Ergebnis ungerade, bemerkt der Gegenstand, dass er entgegen seiner Lizenz verwendet wird, und

zerstört sich selbst.

Das Erbe der Berserker

Gefahr aus deinem Inneren.

Ihr Erbe gibt den Ranmex ihre scharfen Sinne, doch es schwächt die Stabilität der Welt, und wenn ein Ranmex das Bewusstsein verliert, kann sein Erbe hervorbrechen und im Berserkerwahn alles in seinem Weg zerstören.

Luna: „Was brauchen wir dann noch, um meinen Charakter abzuschließen?“

Sven: „Vor allem zwei Punkte: Deinen scharfen Sinn und dein Biest. Jeder Ranmex hat einen stark verbesserten Sinn. Du musst entscheiden, welcher das bei dir ist. Fangen wir einfach damit an: Welchen Sinn willst du?“

Luna: „Ganz klar Gehör. Damit bin ich deutlich schwerer zu überraschen.“

Sven: „Schreib dir dann unter Merkmalen

,Verbessertes Gehör: +9' auf. Damit hast du einen Bonus von 9 auf Eigenschaftsproben, um etwas zu hören. Außerdem bekommst du einen Bonus von 3 auf Fertigkeitstests, bei denen dir dein Gehör hilft.“

Sven: „Der zweite Punkt ist dein Biest. Ranmex tragen ein Berserkererbe in sich. Dieses Erbe schwächt ihren Halt in der physischen Realität und es kann sich in Stresssituationen seinen Weg bahnen. Der schwache Effekt davon ist, dass die Realität um dich wanken kann, sobald dein psychischer Zustand schlechter wird. Mal stimmen Entfernungen nicht mehr ganz, ein ander Mal hören Leute Stimmen um dich herum oder deine Krallen greift für einen Moment durch dein Glas, als wäre es nicht mehr real. Deine Zähne oder Krallen können länger wirken oder deine Augen verändern sich für Momente. Die Realität verzerrt sich ein Stück weit; oft zum düsteren, denn das Biest ist ein Teil der urtümlichen Aspekte des Unterbewusstseins.

Luna: Und der starke Effekt?

Sven: Dabei erwacht dein Biest für kurze Zeit vollständig. Regeltechnisch heißt das, wann immer du bei einem Wurf gegen Ohnmacht entweder zwei Fünfer oder zwei Sechser würfelst, bricht das Biest hervor. Bei Fünfern, weil du deine Kontrolle so weit verloren hast, dass das Biest ausbricht, bei Sechsern, weil du

es unterbewusst geweckt hast, um aktiv zu bleiben.“

Luna: „Und was bedeutet das für mich? Gehe ich dann als Berserker auf alles los, das sich bewegt?“

Sven: „Genau. Das Biest kostet dich dadurch einen Teil deiner Selbstkontrolle. Es gibt dir aber gleichzeitig eine Rettungsleine, wenn alles verloren scheint. Wenn dein Biest ausbricht, verdoppeln sich die Werte deiner körperlichen Eigenschaften. Dein Körper verwandelt sich in die riesenhafte Gestalt deiner urtümlichen Vorfahren und du greifst alles in deiner Umgebung an, bis die Gefahr behoben ist. Ein Ranmex im Berserkerwahn ist ein schrecklicher Gegner. Nach etwa 5 Minuten brichst du in jedem Fall durch die Anstrengung zusammen. Beim nächsten Aufwachen hat sich das Biest wieder zurückgezogen.“

Luna: „Und wie geht ein Wurf gegen Ohnmacht?“

Sven: „Der normale Wurf gegen Ohnmacht heißt, dass du jedesmal, wenn du eine Wunde kriegst, mit einem sechsseitigen Würfel würfelst. Ist die Augenzahl gerade, addierst du sie zu einer passenden Eigenschaft, z.B. Willenskraft. Ist sie ungerade, ziehst du sie ab. Von dem Ergebnis ziehst du dann noch Mali durch Wunden ab: 3 Punkte pro Wunde. Wenn

du unter 0 kommst, brichst du zusammen.“

Luna: Kann ich irgendwas machen, um die Gefahr durch das Biest zu verringern?

Sven: Normalerweise gibt Ranmex ihre Familie oder soziale Gruppe ihren Halt in der Realität. Außerdem können sie sich auf der Jagd ihrem Biest annähern und ihm so kontrollierten Freiraum geben. Wenn du mit einer Gruppe zusammen bist, die klare Regeln hat, die von allen akzeptiert werden, oder wenn du täglich jagen kannst, besteht kaum eine Gefahr, dass dein Biest sich zeigt. Bei Würfeln gegen Ohnmacht bricht es nur bei drei 5-ern oder drei 6-ern hervor. Bist du dagegen alleine oder in viel Stress, oder kannst du seit Monaten dem Biest keinen Freiraum geben, bricht es schon bei einer einzelnen 5 oder 6 aus und die Realität um dich wankt immer mehr. Zu starke Dissonanz zwischen deinem Biest und deinem Selbst ist daher gefährlich.

Luna: Und Ranmex sind schreckliche Gefangene.

Sven: Definitiv...

Wurf gegen Ohnmacht

Wenn du eine Wunde kriegst würfelst

du auf eine passende Eigenschaft. Von dem Ergebnis ziehst du pro Wunde 3 Punkte ab. Kommst du unter 0, brichst du zusammen.

Eigenschaft \pm W6 $-3 \times$ Wundanzahl < 0 ?

Luna: „Dann sind wir mit dem Hintergrund soweit fertig, oder?“

Sven: „Ja.“

Luna: „Dann lass uns zu den Werten kommen. Du sagtest, wir haben sieben starke Werte. 3 für Waffe und Rüstung abgezogen habe ich noch 4 zu verteilen...“

... (technisches: Zusammenfassung siehe Seite XX TODO)

Luna: „... und einen Namen habe ich inzwischen auch: Chessos Reluna.“

Sven: Klasse!

Sven (an alle): „Was haltet ihr davon, wenn wir was zu Essen machen bis Tamara da ist?“

Vorlagen für Ranmex

Eine Sammlung von direkt nutzbaren Ideen für

Ranmex. Notizen, die Sven hatte, um Luna bei der Erschaffung zu helfen.

Typische Eigenschaften

Ausdauer, Behendigkeit, Zielgenauigkeit, Wahrnehmung, Geduld, Nervenstärke, Aufmerksamkeit, Präsenz, Stolz, Instinkt.

Typische Berufe

Scout, Pilotin, Jäger, Händler, Ex-Bürokratin, Piratin, Ex-Polizist, Soldatin.

Typische Fertigkeiten

Mit Zähnen und Klauen, Geschütze, Feuerwaffen, Fährten verfolgen, In der Wildnis überleben, Einschüchterung, Geschichten erzählen.

Typische Hobbies

Asteroiden-Wettflug, Waffenlose Jagd, Würfelspiele, Sim-Wettkampf.

Typische Merkmale

Kampfflexe (+), Wahrnehmung der Bestie (ein einzelner gesteigerter Sinn (+9): +),

Clanregeln (-), Einfach zu durchschauen (-).

Typische Clans

- Taros Clan, der größte in ihrem Heimatsystem Ashar.
- Taros' Kinder, ihre schärfsten Feinde, die sich von Taros abgespalten haben, lange verfolgt wurden und angeblich düstere Experimente mit ihrem Berserkererbe machen,
- Lurni auf einem der Monde um Ashar, die von Taros aus ihrer Heimat vertrieben wurden.
- Golech, dessen Mitglieder für ihre urtümliche Lebensweise bekannt sind.

Typische Clanregeln

Jeder Ranmex-Clan hat zwei oder drei eherne Clanregeln, die jedes Mitglied eingepfht bekommt. Sie würden selbst im Exil eher sterben als sie zu brechen. Beispiele dafür sind:

- Töte keine Kinder und lasse niemals zu, dass sie getötet werden.
- Wenn eine Waffe gezogen wird, muss Blut fließen, das der Anderen oder Deins.
- Schade niemals deinem Clan, was es auch kostet. Es gibt kein schlimmeres

Verbrechen.

- Liefere niemals ein Clansmitglied oder einen Kampfgefährten aus. Wir regeln uns selbst.
- Bekämpfe den Berserker in dir. Jeder Kontrollverlust ist eine Niederlage.

Clanregeln brechen

Ein Ranmex, der eine seiner Regeln bricht, verliert seinen psychischen Halt. Die Realität wankt und das Biest wird unruhig. Es bricht so leicht aus, als wäre er alleine (eine einzelne 5 oder 6 bei einem Wurf gegen Ohnmacht). Ist er gleichzeitig einsam und ohne Möglichkeit, seinem Berserkererbe Freiraum zu geben, bricht es schon aus, wenn er bei einer beliebigen Probe zwei 5-er oder zwei 6-er würfelt.

Ist der Ranmex in einer harmonischen Gruppe oder kann jagen, dann erholt er sich binnen etwa einer Woche. Ansonsten bleibt er instabil und die wankende Wirklichkeit kann mehr und mehr zu einem an- und abschwellenden realen Alptraum werden, in den immer größere Teile der Umgebung des Ranmex mit hineingezogen werden.

Typische Gründe, auf Traum Anderer zu sein

Warum bist du nicht mehr bei deinem Clan?

- Gegen eine Clanregel verstoßen
- Ärger mit einem Clan-Oberem
- Im falschen Gebiet gejagt
- Eine Belastung für den Clan
- Clansmitglieder im Berserkerwahn getötet

Typische Namen

- Ijea von Rrreng
- Jogh von Lurni
- Keir vom Taros Clan
- Mrra von Golech
- Nech von Chekr
- Nura von Keru
- Sval von Mareks Erbe
- Taskal von Taros Kindern
- Toss von Eroch
- Ulesch von Larg

Chessos Reluna (Luna), Charakterblatt

Ein Beispiel für Fuchsmenschen.

- Beschreibung: Geschäftstüchtiger und kampferprobter Ranmex.
- Zitat: „Was kriegen wir dafür?“
- Motivation: Will genug Geld verdienen, um ein großes, kampftaugliches Schiff für einen eigenen Clan zu kaufen.

Eigenschaften:

- Sehr Geschäftstüchtig: + (15)

Berufe:

- Söldner: + (9)
- Pilot: + (9)

Fertigkeiten:

- Fernkampf: + (12 | 12)
- Verhandeln: + (12 | 13)

Merkmale:

- Verbessertes Gehör (+9): +
- Berserkererbe: -
- Clanregeln: -

Clanregeln:

- Töte keine Kinder und lasse niemals zu, dass sie getötet werden.
- Bekämpfe den Berserker in dir. Jeder Kontrollverlust ist eine Niederlage.
- Liefere niemals ein Clansmitglied oder

einen Kampfgefährten aus. Wir regeln uns selbst.

Besondere Ausrüstung:

- Blaster: Schaden 16, 12 Schuss.
- Stunner: Betäubung: 4, 100 Schuss.
- Zivile Panzerung: Schutz 9.
- Verstärkter Pilotenanzug: Schutz 3, Vakuumversiegelbar, 2h Luft.

Fuchsmenschen mit Berserkererbe, das die Realität wanken lässt. Jäger mit starken Sinnen, denen Gruppe und Clan stabilen Halt geben.

Vorlage für Ranmex

Außensicht: Einst unaufhaltsame Berserker, heute an ihre Clansregeln gebundene Jäger, Piloten und Leibwächter. Sie erkennen mehr, als sie zeigen.

Innensicht: Der Clan ist deine Familie, die Tradition der Jagd dein Halt in der Welt. Wenn deine Sinne die gesamte Welt zu durchdringen scheinen, ist dein Biest nicht weit.

Merkmale:

- Verbesserter Sinn: + (Bonus von 9)
- Berserkererbe: -
- Der Clan steht hinter dir: +
- Clanregeln: -

Das Biest später im Spiel

Wenn ein Ranmex Erfahrung sammelt, kann sein Berserkererbe stärker werden und er kann lernen, dessen Kraft kontrolliert freizusetzen und sie dadurch auch im Wachen Zustand zu nutzen. In den meisten Clans wird diese Entwicklung allerdings als Schwäche angesehen, da sie einen starken Verlust an Selbstkontrolle mit sich bringt. Gleichzeitig wird die Realität um den Ranmex schwächer und die dunklen Aspekte seines Unterbewusstseins dringen in die wirkliche Welt. Die Stärkung des Biestes bietet den sie nutzenden Ranmex aber offensichtliche Vorteile.

Ranmex können das Biest als Besonderheit kaufen. Es gibt ihnen auf den verschiedenen Stufen die folgenden Fähigkeiten:

- +: Kann für 30 Sekunden eine beliebige Eigenschaft um 9 Punkte steigern, was ihm gleichzeitig einen Bonus von 3 auf alle Fertigkeiten und Berufe gibt, die

Boni aus der Eigenschaft erhalten¹. Nach Ende des Zeitraumes muss er einen Wurf gegen Ohnmacht ablegen. Bei Misserfolg wird er Ohnmächtig. Zwei 5-er oder zwei 6-er wecken das Biest, wie bei einer regulären Probe gegen Ohnmacht.

- ++: Kann die Steigerung für 5 Minuten aufrechterhalten.
- +++: Kann mehrere Eigenschaften gleichzeitig erhöhen. Jede Eigenschaft nach der ersten erschwert die Probe gegen Ohnmacht um 3. Erhöht der Ranmex 3 oder mehr Eigenschaften, dann bricht das Biest bereits aus, wenn er nur einmal eine 6 oder eine 5 würfelt. Die Eigenschaften des Biestes sind dreimal so hoch wie die des Ranmex.
- ++++: Kann das Biest bewusst wecken und behält auch als Berserker einen gewissen Grad an Kontrolle. Wann immer er das Biest in eine bestimmte Richtung lenken will, würfelt er eine Probe gegen Ohnmacht mit einer Erschwernis von 12. Gelingt sie, kann er das Biest von seinen Freunden fernhalten, auf seine Feinde lenken oder ähnliches. Wann immer er versucht, das Biest zu lenken, muss er

ihm allerdings mehr Raum in seinem Inneren einräumen, so dass sich der Berserkerrausch um weitere 5 Minuten verlängert und sein Körper ausgelaugt wird. Bleibt das Biest länger als 15 Minuten aktiv, fällt der Ranmex nach Rückzug des Biestes in ein Koma, das pro Minute Aktivität des Biestes eine Stunde anhält. Selbst starke Drogen können ihn aus diesem Koma höchstens für ein paar Minuten wecken.

‡: Bei einer Eigenschaft, die er noch nicht hat, erhalten alle passenden Fertigkeiten den Bonus, die weniger als 2 andere Eigenschaften für Boni nutzen. Bei Berufen erhält er den Bonus wie üblich immer dann, wenn die entsprechende Eigenschaft die höchste passende ist.

Die Kräfte des Biestes können den Ranmex süchtig machen, und es gibt Geschichten darüber, dass das Biest vollständig ausgebrochen ist und der Ranmex es nicht mehr zurückdrängen konnte. Manche Ketzer behaupten allerdings, dass der einzige Schutz dagegen eine bewusste Kontrolle des Biestes ist...

Psi-Echsen:

Synachu- Kriegerinnen

„Suche dir dein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.“

Diese Worte begleiteten Nayres, seit sie im Innersten der Konklave die Prüfung des Lebens bestanden und die Bande der Mitras-Kaste in ihre eigene Psi-Struktur eingewoben hatte. Sie festigten ihre Bindung an die Konklave und ließen keinen Raum für Zweifel, so wie sie auch ihren Weg im Leben formten und die zerstörerische Gewalt ihrer psionischen Macht in beherrschbare Pfade lenkten.

Ihr Lehrer hatte die Worte gesprochen, genau wie zu jedem anderen angehenden Mitras, den er begleitet hatte. Mit ihnen war Nayres Teil ihrer Kaste geworden, und sie gaben ihr auch jetzt die Kraft, weiterzugehen. Jetzt da die Zatlinge aus den Eiern in der Fracht geschlüpft waren. Jetzt, da sie vor ihr standen und ihre geifertropfenden Fänge von Tod sprachen. Sie konnten die Gewalt der Bande nicht zerbrechen, die Nayres Kraft zu Klingen formten. Klingen, die das falsche Fleisch der Zat zerteilten und selbst der grenzenlosen Macht des Systems trotzen würden, um aus dem Kern der Lügen die Wahrheit herauszutrennen. Nayres' Klingen waren bereit.

Echsen-Kriegerinnen, die ihre körperliche Schwäche durch ihr Exoskelle und ihre Psi-Kräfte ausgleichen.

Nayres Getral, Synachu-Kriegerin (Tamara)

Luna: Hi Tamara, komm rein!
Das Essen ist gerade fertig.
Willst du auch einen Teller?

Tamara: Klar, wenn ich dabei mit Sven den Charakter bauen kann. Ich habe auf dem Weg nochmal seine Notizen durchgelesen und mir ein Konzept überlegt, das umgesetzt werden will.

Jochen: Lass mich raten, es wird wieder ein tumber Krieger?

Tamara: Wieso? Hast du wieder einen Heiler gebastelt?

Jochen: Irgendjemand muss dir ja Kontra geben!

Was andere sagen

Fanatiker, die ihre Psi-Waffen in den Dienst ihrer Konklave stellen. Freu dich, wenn sie auf deiner Seite sind. Stehen sie auf der anderen Seite, hol besser die Atellerie - selbst wenn es nur um einen Vertragsabschluss geht.

Was sie selbst denken

Tamara: Mach dir da nicht zu große Hoffnungen. Tumb wird Sie nicht.

Tamara: Was kannst du mir über Synachu Kriegerinnen sagen, Sven?

Sven: Die Kriegerinnen der Synachu bündeln das gesamte psionische Potential ihrer Spezies in den Kampf. Sie überwinden die Grenzen ihres schwächlichen Körpers mit ihrem Exoskellekt, das sie fast wieder mit Terranern gleichziehen lässt, ihr Psi-Schild schützt sie gegen Angriffe von Außen und ihre Psi-Klingen durchdringen auch härteste Panzerung. Sie entwickeln sich entlang des Pfades, den ihnen die Mitras-Kaste und ihr Weg im Leben vorgeben. Wenn sie in ihrer Macht wachsen, können sie immer komplexere und mächtigere psionische Techniken ihrer Kaste nutzen.

Tamara: "Gefällt mir. Wie sehen sie aus?"

Wir sind die Beschützer der Khala. Unsere Leben werden ein Abbild von Mitras, die niemals von ihrem Pfad abwich, bis sie die Essenz der Konklave gefestigt hatte.

Hintergrund

Die Kriegerinnen sind die kämpfende Kaste der Synachu, der Arm der Konklave. Sie entwickeln sich entlang des Pfades ihrer Kaste, die mit der immer weiter wachsenden Kraft ihrer psionischen

Sven: Synachu sind Echsenartige, etwas größer als Terraner und extrem hager. Die Haut der meisten ihrer Kriegerinnen erscheint grau, oft in der Farbe des Glühens ihres Psi in einem dunkleren Blassgold, blassen Purpur oder Blau eingefärbt. In fast jedem Fall sind die Schuppen rau wie gegerbtes und getrocknetes Leder. Ihre Gesichter wirken meist eingefallen, mit schmalen Mund und großen, pupillenlosen Augen, die bei vielen Synachu zu glühen beginnen, wenn sie ihre Fähigkeiten nutzen. Aus ihrem Hinterkopf wachsen chitinbesetzte, tentakelähnliche Fortsätze."

Tamara: "Meine hat blass purpurne Haut mit Goldtönen in den Falten, und ihre Augen glühen grünlich wie die ihres leiblichen Vaters. Ihre Tentakel sind zerfetzt und enden zwei Handbreit hinter ihrem Kopf - da hat ein Zatlung ihren Psi-Schild durchstoßen, aber ihren

Fähigkeiten selbst ihre Psyche immer stärker lenkt und sich in Dogmen kristallisiert.

Synachu sind offiziell Teil des Systems, doch die Konklave wacht darüber, größtmögliche Autonomie zu bewahren und es ist kein Geheimnis, dass sie das System stürzen würde, wenn sie es könnte. Zum Glück für das System sind sie Todfeinde der mutierenden Zatl, dem zweiten teilweise autonomen Machtfaktor im System.

Körper verfehlt. Passt das so?
Und was können Synachu
eigentlich mit ihren
Psi-Fähigkeiten?"

Sven: „Klingt gut. Mit ihren
Psi-Fähigkeiten können
Synachu-Kriegerinnen
erstmal Psi-Klingen und einen
Psi-Schild erschaffen, die
auch ihre Hauptwaffen sind.“

Sven: „Die Entwicklung ihrer
Fähigkeiten ist dabei fest an
ihren Rang in ihrer
Gesellschaft gekoppelt. Wann
immer sie in ihrer Kaste
aufsteigen, kommen sie auch
zwei Schritte in ihrer
psionischen Entwicklung
weiter, das heißt, sie können
ihre Fähigkeiten zweimal
steigern.“

Sven: „Bei jedem Schritt
lernen sie jeweils entweder
eine neue Fähigkeit aus dem
neuen oder aus einem
niedrigeren Rang, oder sie
verbessern eine ihrer
bestehenden Fähigkeiten.“

Tamara: „Was meinst du mit

Technik

Die Technik der
Synachu baut
zum Großteil
auf ihren
Psi-Kräften auf.
Normale Geräte
werden von
dem Psi der sie
berührenden
Synachu
angetrieben.
Große
Maschinen
verschmelzen
mit
spezialisierten
Synachu, die
ihre
psionischen
Bänder mit
ihnen
verbinden. Die
wenigen
autonomen
Geräte arbeiten
meist mit
Methan-Antrieb.

Planet(-en)

neuem Rang?“

Sven: Der Neue Rang ist die Stufe deiner Kaste. Für eine starke Eigenschaft ist sie bei 1, für 3 bei zwei und für 6 bei 3.

Tamara: Und ich kann neue Fähigkeiten aus meinem aktuellen oder allen niedrigeren Rängen lernen?

Sven: Genau.

Tamara: Warum dann noch verbessern?

Sven: Weil die Fähigkeiten selbst auch in Stufen kommen. Anfangs sind zum Beispiel die Psi-Klingen nur etwas stärker als mittelalterliche Schwerter und so lang wie Dolche. Wenn Synachu in den zweiten Rang ihrer Kaste aufsteigen, können sie sich entscheiden, die Klingen auf Stufe 2 zu steigern, und ihnen dadurch etwa die Durchschlagskraft eines Blasters und die Länge von

- Remi: Im Zentrum des Systems und in ständigem Konflikt mit dessen Regeln.
- Na'El: An der Grenze zu den Zats, in ständigem Überlebenskampf gegen Zats und Piraten. TODO
- Seryna: In einem Kern der Konklave. Das Herzland der Synachu. TODO

Verbreitung

Vereinzelte Synachu gibt es überall im System, doch Enklaven der Synachu sind meist groß und abgeschlossen.

Schwertern zu verleihen. Genauso können sie aber auch eine neue Fähigkeit lernen, zum Beispiel massiv verbesserte Reflexe. Aber nimm dich in Acht: Mitras, die ihren Weg verlassen erreichen lange nicht die Stärke derjenigen, die zielgerichtet auf ihrem Weg bleiben. Regeltechnisch ist die Kaste einfach ein Merkmal, und die Plusse geben den Wert des Rangs an.

Tamara: OK, wenn ich jetzt den Schild habe, wie nutze ich den? Muss ich irgendwie meditieren oder so was?

Sven: Schild und Klängen kannst du einfach aktivieren, so wie andere eine Laserpistole ziehen: Du konzentrierst dich einen Augenblick lang, dann sind sie da. Reaktion ist immer aktiv, muss also nicht aktiviert werden. Du kannst die Fähigkeiten außerdem jederzeit auf einer schwächeren Stufe

Nur selten sind mehr als 10 aber weniger als 1000 Synachu zusammen, da sie ihre gesamte Infrastruktur selbst am Laufen halten und anders als Terraner kaum autonome Maschinen haben. Die meisten Enklaven haben außerdem ihre eigene Methanatmosphäre und bieten für Sauerstoff-Atmer Luftschleusen mit gesicherten Raumanzügen. Denn freier Sauerstoff bildet in der Methanatmosphäre eine explosive Mischung.

verwenden. Wenn du also die Klingen auf Stufe 2 gesteigert hast, kannst du sie trotzdem jederzeit auf Stufe 1 verwenden.

Synachu-Kriegerinnen im Beruf

- **Söldnerinnen:** Sie trainieren ihre Kampftechniken und stellen die Gewalt ihres Psi in den Dienst desjenigen der zahlt. Eine Einheit der Synachu im Dienst zu haben ist oft ein Garant für den Sieg, doch ihre wirkliche Loyalität gilt der Konklave und es ist schon oft geschehen, dass Synachu, die auf ihresgleichen trafen, einfach die Waffen niederlegten und am Ende ohne Kampf den Sieger bestimmten.
- **Sicherheitstruppen:** Als von außen schwer einschätzbarer Faktor leisten Synachu unschätzbare Dienste als kämpfender Kern vieler Sicherheitstruppen, gerade in Hochsicherheitsbereichen, in denen jegliche Waffen verboten sind. Doch auch schon eine Personenkontrolle durch eine Synachu schreckt viele potenzielle Eindringlinge ab.
- **Kriminalistin:** Ihre Zielstrebigkeit macht Synachu zu gefürhteten Fahndern, die von einem einmal angenommenen Fall erst ablassen, wenn sie ihn gelöst

haben. Gleichzeitig ist sie allerdings auch ihre größte Schwäche, denn schon viele Synachu haben ihren Beruf an den Nagel gehängt, um einen Fall privat weiterzuverfolgen, der ihnen entzogen worden wurde.

- Geschäftsleute: Auch im Geschäftsleben gehen Synachu ihren Weg so konsequent wie in allen anderen Bereichen ihres Lebens. Sie mögen wenig Interesse an Hinterzimmerintrigen haben, schrecken jedoch nicht davor zurück, die emotionalen Bindungen anderer Spezies zu ihrem Vorteil zu nutzen. Freundschaft bildet sich bei Ihnen nicht durch bedeutungslose gemeinsame Rituale, sondern durch gemeinsam geführte Kämpfe.

Echsen-Kriegerinnen mit psionischen Kräften und Exoskellet. Sie folgen der Konklave und ihrem selbstgewählten Weg.

PSI-Fähigkeiten der

Synachu

Wähle deinen Weg und folge ihm. Weiche ab und du magst erreichen was du suchst - oder ewig für dein Straucheln zahlen.

Die Psi-Fähigkeiten der Synachu steigen mit ihrem Fortschritt in ihrer Kaste, gehen allerdings mit Dogmen einher.

Tamara: Ganz praktisch: Was können die Fähigkeiten, und kann ich später noch weitere lernen?

Sven: Moment... hier ist die Liste:

Tamara: "Das heißt, ich habe

Ein Kapitel des Far-Out Science-Fiction Quellenbandes » **Technophob**

[32] <<

Synachu Fähigkeiten

Die Kasten der Synachu regeln nicht nur ihr tägliches Leben, sondern auch ihre geistige und psionische Entwicklung. Wenn sie auf dem Pfad ihrer Kaste vorwärts kommen, erlernen sie sie neue Fähigkeiten. Ihr

Verständnis ihrer Kaste begrenzt ihre Möglichkeiten. Erst wenn sie höhere Grade erreichen, stehen ihnen alle Wege offen. Dann müssen sie wählen, ob sie ihrem bisherigen Weg treu bleiben oder ob die neuen Fähigkeiten ihr wirklicher Weg sind.

Jede Fähigkeit beginnt mit geringer Kraft. Sie wird stärker, wenn die Synarchu sich ihr verschreibt und durch sie ihren Weg in ihre Kaste findet.

Wann immer eine Synachu ihre Fähigkeiten nutzt, leitet ihr Exoskellet Chlor in ihre Haut, das ihr die nötige Kraft gibt. Der stechende Geruch um kämpfende Synachu ist daher nicht nur unangenehm, sondern kann für Nicht-Synachu äußerst gefährlich werden, da er zu einem gewissen Teil von nicht vollständig aufgenommenem, hochreaktivem Chlorgas und Salzsäure bildendem Chlorwasserstoff herrührt.

Die in ihrem Exoskellet gespeicherte Chlormenge ist die dabei einzige Begrenzung für den Einsatz ihrer Fähigkeiten. Sie reicht für mehrere Stunden dauernden aktivierung und kann auf jeder Station aufgefüllt werden. Nur Extremsituationen verbrauchen den Chlorvorrat in kürzerer Zeit. Ein bekanntes Beispiel sind stetige, massive Angriffe auf den Psi-Schild.

Für Nicht-Synachu ist kaum zu erkennen, welche Fähigkeiten eine Synachu hat, und auch Synachu können nur anhand der Struktur ihrer Psionischen Bänder abschätzen, welchem Pfad eine andere Synachu folgt. Manche Stationen verlangen daher von Synachu, die Chlorvorräte ihres Exoskellets zu leeren, bevor sie die Station betreten, denn ohne Chlor können die meisten Synachu ihre Kräfte nur für wenige Sekunden aktiv halten, bevor sie entkräftet zusammenbrechen. Doch diese Sicherheit ist im besten Fall trügerisch, da von außen kaum erkennbar ist, ob eine Synachu ihre Vorräte wirklich vollständig entleert hat.

Mitras' Schutz (ab Grad 1)

Ein schimmernder Schild legt sich um die Synachu-Kriegerin und absorbiert einen Teil der Kraft jedes Angriffs.

Dieser Schild macht selbst ungerüstete Synachu in ziviler Umgebung zu schrecklichen Gegnern, denen mit gewöhnlichen Mitteln kaum beizukommen ist.

Mitras' Klingen (ab Grad 1)

Schimmernde Psi-Klingen, die die Luft selbst

zerschneiden und dadurch leuchtende Schlieren hinter sich her ziehen. Wenn die Klingen deutlich länger sind als die Waffe des Gegners, erhält der Gegner 3 Punkte Erschwernis.

Da kein Außenstehender sicher sein kann, ob eine Synachu die Klingen beherrscht, sind Synachu auf vielen Stationen die einzigen Bewaffneten.

Mitras' Geist (ab Grad 1)

Die Synachu-Kriegerin ahnt die Handlungen in ihrer Umgebung und kann ihren Körper zwingen, der Geschwindigkeit ihres Geistes zu folgen. Sie handelt früher und schneller. Ihre erste Handlung ist dabei immer die Erste Handlung der Runde. Eine mögliche zweite Handlung findet in der normalen Reihenfolge Reihenfolge statt. Eine mögliche Dritte ist die letzte Handlung. Haben mehrere Synachu eine erste oder letzte Handlung, sind ihre ersten und letzten Handlungen untereinander in der normalen Reihenfolge.

Synachu können reagieren, bevor andere wirklich angefangen haben zu handeln. Oft scheinen selbst die Regeln der Kausalität vor der Kraft ihres Geistes zu kapitulieren.

Mitras' Traum (ab Grad 2)

Mit dem 2. Grad der Mitras' Kaste können Synachu lernen, ihren Körper dem Zugriff der Realität zu entziehen.

Der Körper der Synachu schwimmt und zieht schattenhafte Schlieren hinter sich her. Psi-Klingen verschwinden beinahe und werden nur kurz vor einem Treffer sichtbar.

Eine Synachu, die in Mitras' Traum eintaucht, treffen Gegner nur, wenn sie beim Angriff mindestens eine Differenz gleich der doppelten Stufe der Synachu in Mitras' Traum übrig haben.

Senrey Tasram, Synachu im zweiten Grad, wurde in der Straße von mehreren Anhängern ihres alten Feindes Jeyer überrascht. Als der erste von ihnen versucht, ihr seine sonische Klinge in den Rücken zu stechen, taucht Senrey in Mitras' Traum ein. Ihr Körper wird unwirklich und löst sich ein Stück aus der Realität. Dann würfeln sowohl der Angreifer als auch Senrey. Senrey kommt auf 13, der Angreifer auf 14. Das ist ein Punkt Differenz und würde normalerweise reichen, dass sich die Klinge in Senreys Seite frisst. Da Senrey in der ersten Stufe von Mitras' Traum ist, bräuchte ihr Gegner allerdings mindestens 2 Punkte Differenz. Daher schneidet die sonische Klinge nur durch schattenhafte Fetzen der Realität, ohne Schaden zu

verursachen.

Mitras' Wille (ab Grad 3)

Mitras' Wille erlernen Synachu frühestens mit dem dritten Grad.

Die Verletzungen des Körpers der Synachu hören auf, ihren Geist zu behindern. Sie kann 2 Wunden pro Stufe in Mitras' Wille ignorieren und bekommt dadurch für diese Wunden keine Erschwernisse.

Die Bewegungen der Synachu unterliegen nicht mehr den Grenzen ihres Körpers, sondern folgen ihrem Willen, selbst wenn sie körperlich nicht mehr in der Lage sein dürfte, sich zu bewegen. Selbst gebrochene Knochen und gerissene Sehnen sind nur ein Ärgernis, wenn der Wille stark genug ist.

Mitras' Glaube (ab Grad 3)

Mitras' Glaube erlernen Synachu frühestens mit dem dritten Grad.

Die Realität selbst beginnt, sich der Überzeugung der Synachu zu beugen. Bei jeder Aktivierung der Fähigkeit wählt sie den Pfad der Größe oder den Pfad der Sicherheit.

Auf dem Pfad der Größe wird bei jeder eigenen Probe die gewürfelte Augenzahl pro

Stufe um 2 erhöht. Auf dem Pfad der Sicherheit wird sie pro Stufe um 2 gesenkt. Für erneutes Würfeln bei kritischen Erfolgen oder Patzern gelten allerdings nur die echt gewürfelten Augenzahlen (sie darf nur eineut würfeln, wenn wirklich der Würfel eine 6 zeigt).

Mit Mitras Glaube in Stufe 3 auf dem Pfad der Sicherheit, muss eine Synachu nicht mehr würfeln: Sie hat immer direkt den Wert, mit dem sie würfeln würde.

Mit Mitras' Glaube in Stufe 1 wird auf dem Pfad der Größe eine gewürfelte 4 zu +6, allerdings auch eine gewürfelte 1 zu -3. Die +6 darf allerdings nicht erneut gewürfelt werden, weil das wirklich geworfene Ergebnis trotz allem nur eine 4 ist. Auf dem Pfad der Sicherheit wird aus der 4 eine +2 und aus der 1 eine ± 0 .

Dogmen

Auf ihrem Weg zur Einheit mit ihrer Kaste erlangen Synachu-Kriegerinnen einen Zugang zu ihrer eigenen psionischen Kraft, der in seiner Stärke von kaum einer anderen Spezies erreicht werden kann. Dabei wandern sie nicht nur mit ihrem Körper und ihrem Psionischen Bändern auf dem Pfad der Kaste, sondern auch mit ihrem Geist und ihrem Innersten Wesen.

Je tiefer sich Synachu mit dem Weg ihrer Kaste verbinden, desto stärker bindet die Kaste auch ihre Entscheidungen und ihren Willen. Diese Bindung zeigt sich in Dogmen, die ihre Entscheidungen begrenzen.

Dabei sind anfängliche Dogmen noch eher Leitsätze, denen eine Synachu im Notfall kurzzeitig zuwider handeln kann (Grad 1). Je tiefer sie sich im Wesen der Synachu verankern, desto weniger kann sie allerdings von den Vorgaben des Dogmas abweichen, bis sie irgendwann in Grad 4 nicht einmal mehr an Handlungen denken kann, die nicht dem entsprechenden Dogma dienen.

Mit jeder Steigerung der Kaste müssen Synachu-Kriegerinnen daher ein weiteres Dogma wählen (auf Grad 1) oder den Grad eines existierenden um eins steigern, während sie sich tiefer und tiefer mit der Essenz der Mitras-Kaste und der Konklave verbinden.

Die bekanntesten Dogmen der Mitras-Kaste sind:

- Suche dir ein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.
- Trainiere Körper und Geist, dass du ein Abbild der Konklave wirst.
- Diene dem Wohl der Synachu.

- Lasse keine Beleidigung gegen die Konklave ungesühnt.
- Befolge die Befehle deiner Vorgesetzten.
- Verfolge die Unberührten.

Es heißt, dass die Mitras, die Teil der Konklave sind, alle Dogmen absolut befolgen. Andererseits geht das Gerücht, dass hohe Mitras ihre Dogmen umzugestalten, und damit jedes Mitglied ihrer Kaste berühren können. Doch wo die Wahrheit liegt, wissen nur die hohen Mitras selbst, und sie schweigen beharrlich.

Technisches

Stufe	Mitras' Schutz	Mitras' Klingen	Mitras' Geist
1	Schutz: 6	Handlänge. Schaden: 6	In jeder Runde als erste dran.
2	Schutz: 18	Armlänge. Schaden: 18	Jede zweite Runde 2 Handlungen.
3	Schutz: 36	Doppelte Armlänge. Schaden: 36	Jede Runde 2 Handlungen.
4	Schutz: 60	3 Meter. Schaden:	Jede zweite Runde 3

Stufe	Mitras' Schutz	Mitras' Klingen	Mitras' Geist
5	Schutz: 90	60 5 Meter. Schaden: 90	Handlungen. Jede Runde 3 Handlungen.

Stufe	Mitras' Traum	Mitras' Wille	Mitras' Glaube
1	2 Punkte Differenz.	2 Wunden ignorieren.	Augenzahl ± 2
2	Gegner brauchen mindestens 4 Punkte Differenz.	4 Wunden ignorieren.	Augenzahl ± 4 .
3	6 Punkte Differenz.	6 Wunden ignorieren.	Augenzahl ± 6 .

Mögliche neue Mitras Psi-Fähigkeiten nach Stufen:

- 1: Mitras' Schild, Mitras' Klingen, Mitras' Geist
- 2: Mitras' Traum
- 3: Mitras' Wille, Mitras' Glaube

Pro Steigerung der Kaste um ein Plus können sie 2 ihrer Fähigkeiten steigern, eine neue lernen und eine steigern oder zwei neue lernen.

am Anfang der Merkmal Mitras-Kaste auf + und kann mir zwei Kräfte der ersten Stufe aussuchen? Dann nehme ich am Anfang die Psi-Klingen und den Schild. Gibt es noch etwas, auf das ich achten sollte?"

Klingen, die die Luft zerschneiden, Schutz, der stets bei dir ist oder ein Geist, der der Zeit widersteht; worauf verzichtest du?

Exoskelett, Kasten und Feinde

Dein Exoskelett trägt dich, deine Kaste gibt dir Richtung und deine Feinde geben dir ein erreichbares Ziel.

Ihr Exoskelett ermöglicht es Synachu, die Schwäche Ihrer Körper auszugleichen und in einer Sauerstoffatmosphäre zu leben. Es enthält auch ihren Chlorvorrat, durch den sie ihre psionischen Fähigkeiten speisen. Neben den Kriegeren gibt es eine Arbeiter- und eine Priesterkaste.

Über allen steht die Konklave, die sie zusammenhält und in den Kampf gegen den mutierenden Schwarm und die Abtrünnigen lenkt.

Sven: "Synachu atmen Methan, das von ihrem Exoskelett direkt in ihre Luftröhre eingeleitet wird, so dass sie auch in einer Sauerstoff-Atmosphäre leben können. Wenn sie ihre Psi-Kräfte nutzen, nehmen sie zusätzlich Chlor über die Haut auf, das in ihrem Exoskelett gespeichert ist. Außerdem handeln Mitglieder der Mitras-Kaste zielstrebig, denn sie leben nach der 'Khala', die ihnen ihr Leitbild gibt: "Suche dir dein Ziel, und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst". Sie gehen daher jede Aufgabe mit der gleichen Intensität an, als wäre sie ein Kampf auf Leben und Tod. Und wo wir gerade bei Grundsätzen sind: Wie heißt deine Synachu, und warum ist sie auf der Station 'Traum Anderer'?"

Das Exoskelett

Um die Schwäche ihrer Körper auszugleichen, tragen Synachu-Kriegerinnen ab ihrer Prüfung des Lebens ein Exoskelett. Denn wie als Spiegelbild der Entwicklung ihrer psionischen Kräfte verkümmert ihr

Körper in ihrer Jugend. Im Laufe der Jahre passen sie ihr Exoskelett immer weiter an ihren Körper an, bis es fast ein Teil ihrer Selbst ist. Ohne dieses Exoskelett sind sie kaum in der Lage zu stehen (ihre Stärke liegt ohne Exoskelett etwa bei 3).

Zusätzlich zur Stabilisierung ihres durch ihre psionischen Kräfte ausgezehrten Körpers speist das Exoskelett Methan direkt in die Lüftröhre der Synachu ein, so dass sie in der Lage sind, in einer Sauerstoffatmosphäre zu atmen, und es tränkt ihre Haut in Chlor, wenn sie Psi verwenden, um ihre Kraft aufzufrischen.

Das Exoskelett selbst bezieht seine Kraft aus den Psi-Fähigkeiten seiner Trägerin. Größere Kraftanstrengungen werden daher von glühenden Augen und einem schwachen Ozongeruch begleitet. Kleinere Beschädigungen kann das Exoskelett selbst ausgleichen. Es wächst dann über mehrere Tage fast wie ein lebendes Wesen zusammen.

Abgesehen von großen Reparaturen und Anpassungen des Exosketletts gibt es dabei für Synachu nur einen Grund, ihr Exoskelett auszuziehen: Einen absoluten Vertrauensbeweis, wie sie ihn nur in den engsten Partnerschaften abgeben. Eine Synachu, die sich von ihrem Exoskelett löst,

legt ihr Leben in die Hände derer, die bei ihr sind.

Das Exoskelett erweitern

Synachu können ihrem Exoskelett neue Teilsysteme hinzufügen. Sie brauchen dafür allerdings spezialisierte Einrichtungen, denen sie absolut vertrauen, und die sind in der Nähe von Traum Anderer naturgemäß selten. Solltet ihr eine Einrichtung finden, könnt ihr das Exoskelett aufrüsten. Da sich eine Synachu an die Veränderungen gewöhnen muss, damit ihr Exoskelett wieder wirklich eine Erweiterung ihres Körpers wird, kostet das nicht nur Geld, sondern muss wie ein Merkmal gekauft werden - Details dazu gibt es im Abschnitt „Steigerung der Charaktere“. Beispiele für Erweiterungen sind:

- Verstärkte Panzerung: + (+9) oder ++ (+27)
- Versiegelung: + (kann im Vakuum leben)
- **TODO: Weitere Systeme**

Zusätzlich zur Steigerung muss natürlich die Einrichtung bezahlt werden. Deren Preise können allerdings stark variieren - von „Klar helfe ich Synachu! Zahlt mir nur, was ich an Kosten habe“ (~3000 cr) bis „Wir müssen alle von etwas leben“ (~100.000 cr).

Will die Synachu ihr Exoskelett schon bei der Erschaffung erweitern, kostet das nur die entsprechenden starken Werte.

Politik der Synachu

Die Konklave

Über allen anderen Synachu steht die Konklave, eine Gruppe Synachu von gottgleicher Macht, deren psionische Strukturen das Herz der Gesellschaft der Synachu bilden.

Jede Synachu kennt die Konklave und jede Synachu, die die Prüfung des Lebens besteht, trägt die Muster der Konklave in ihren eigenen psionischen Bändern. Diese festen Muster geben ihr den Hebel, den sie braucht, um ihre Kräfte unter Kontrolle zu halten. Doch sie binden sie auch mit jedem Zuwachs ihrer Macht stärker an die Doktrin der Konklave. Denn der Hebel wirkt in beide Richtungen.

Die Kasten der Synachu

Die 3 Kasten: "Jede Synachu ist Teil einer

Kaste..."

- Mitras (Krieger), die ihren Zielen folgen.
- Jati (Arbeiter), die die Gesellschaft am Laufen halten.
- Templer (Denker), die koordinieren und planen.

"...abgesehen von den Abtrünnigen, die die Konklave verlassen haben, und den Unberührten, Kindern von Abtrünnigen. Sie müssen ihre Fähigkeiten selbst entwickeln und viele sterben dabei, doch dafür können sie sich in anderen Bahnen entwickeln. Die Konklave jagt und tötet sie, wo immer sie sie findet." (negatives Merkmal: "gejagt von der Konklave: --")

(In diesem Heft behandeln wir nur die Mitras der Konklave. Wenn ihr Abtrünnige oder Unberührte spielen wollt und Beispielfähigkeiten für sie entwickelt, schreibt sie doch auf raumzeit.1w6.org [2]. Es ist immer toll zu sehen, was andere aus unseren Ideen machen!)

Männliche Krieger

Es gibt bei Synachu etwa genauso viele männliche wie weibliche Mitras. Im Interesse der Lesbarkeit haben wir in diesem Text immer die weibliche Form gewählt. Denn Nayres ist weiblich.

Feinde der Synachu

- **Zatlinge:** Mit 2 Metern Schulterhöhe, armlangen Klauen und Zähnen und offen liegenden Muskelsträngen, die nur zum Teil von einem Chitinpanzer bedeckt werden, sind sie die kleinste Kampfeinheit der Zat. Mögen diese mutierenden Schwarmwesen für das System gefährlich sein, sind sie für die Konklave ein Intimfeind. Sie haben ein Schwarmbewusstsein erreicht, das die Konklave anstrebt und doch nie erreicht. Abgesehen von den Xynoc ist die Konklave der einzige Feind, den die Zat wirklich fürchten müssen, denn die höheren Techniken einiger Synachu können den Schwarmgeist durchtrennen und so fallen immer wieder offiziell unkontrollierte Zat in Gebiete der Synachu ein.
- **Abtrünnige:** Während die Zat eine äußere Gefahr sind, bedrohen Abtrünnige die Konklave von innen. Synachu, die sich von der Konklave abwenden, werden erbarmungslos gejagt. Offiziell, weil sie ihren Kindern die Prüfung des Lebens vorenthalten und so die meisten von ihnen zu einem grausamen Tod verurteilen, da sie in von ihrem eigenen psionischen

Potential zerrissen werden und oft noch viele in ihrer Nähe mit sich nehmen. Es gibt allerdings Gerüchte, dass die Konklave sich um den Zusammenhalt der Synachu sorgt, wenn bekannt werden sollte, dass Synachu auch ohne die strengen Regeln ihrer Kasten überleben können. Synachu, die nie Kontakt zur Konklave hatten, werden als Unberührte bezeichnet. Meist sind sie Kinder von Abtrünnigen und nur wenige von ihnen überleben bis sie erwachsen sind.

Tamara: "Verdammt, Namen... 'Nayres Getral'. Sie hat lange Jahre in der Raumflotte gedient und hatte dort eine Mentorin, die ihr sehr viel bedeutet hat. Vor zwei Monaten ist die Mentorin auf einer Mission gestorben und hat Nayres noch im Sterben gesagt, dass sie für die Rebellen gearbeitet hat, und dass Nayres sich vor ihrem Freund in Acht nehmen soll. Er würde sie bald denunzieren. Nayres hat ihr nicht geglaubt und ihrem Freund davon erzählt. Der hat darüber gelacht, und sie haben noch eine schöne Nacht miteinander verbracht. Am nächsten Morgen war er verschwunden. Nach zwei Monaten nervenaufreibender Flucht kommt Nayres jetzt endlich in Gebiete, in denen die Raumflotte nur wenige Augen hat, und keine verlässlichen. Sie hat sich

geschworen, dass sie ihren Exfreund töten wird und will auf ‚Traum Anderer‘ die dafür nötige Erfahrung und das nötige Geld sammeln und wichtige Kontakte knüpfen, vor allem zu den Rebellen. Ihr Exfreund heißt 'Tanas Orbe'."

Sven: "Klingt als hätten wir einen weiteren Plotaufhänger. Gib' mir noch ein typisches Zitat von ihr, dann können wir zum technischen Teil gehen."

Tamara: "Mein Zitat habe ich schon: 'Das war's für dich.'"

Sven: "Passt. Synachu-Kriegerinnen haben standardmäßig die Nachteile, dass sie körperlich schwach und an die Grundsätze der Kahla gebunden sind. Im Gegenzug sind sie mindestens auf der ersten Stufe der Mitras Kaste und haben ein gepanzertes Exoskelett. Insgesamt gleichen sich diese vorgegebenen Werte gerade aus, also hast du noch 7 Punkte für die Erschaffung übrig..."

Tamara: "...was würde es mich eigentlich kosten, körperlich

Eigenschaften der Spezies steigern

Wenn die Spezies des Charakters normalerweise höhere oder niedrigere Eigenschaften hat, gilt eine Erhöhung des Wertes um 3 Punkte als starker Wert und eine

stark zu sein?

Sven: Du fängst bei 9 an. Von da ab musst du steigern. Für eine Synachu-Kriegerin ist schon durchschnittliche Stärke ein starker Wert und körperlich stark zu sein ein überragender. Damit würde es dich drei starke Werte kosten, aber nur einen Bonus von 1 Punkt auf Fertigkeiten geben.

Tamara: Das wäre mir doch zu teuer...

Sven: "...dann ist es an der Zeit, Nayres zu Papier zu bringen."

Nayres Getral (Tamara), Charakterblatt

Ex-Flottenkämpferin und Echsenkriegerin mit blass purpurner Haut, Psi-Klingen, Schild und Gewehr. „Das war's für dich.“

Erhöhung um 6 Punkte als überragender, unabhängig von der dadurch erreichten Absoluthöhe des Wertes. Bei Synachu gilt also durchschnittlich Stärke als starker Wert und sehr große Stärke bereits als drei starke Werte.

Notiert das einfach als

- Stark: (-) + (12), oder
- Stark: (-) ++ (15)

Echsen-Kriegerinnen mit Psi-Kräften. Sie verfolgen jedes Ziel als wäre es ein Kampf auf Leben und Tod und verfangen sich in Dogmen.

Name: Nayres Getral

- Beschreibung: Synachu-Kriegerin. Ex-Raumflotten-Kämpferin. Blass purpurne Haut mit Goldtönen in den Falten und grünlich glühenden Augen. Ihre Tentakel sind zerfetzt und enden zwei Handbreit hinter ihrem Kopf - wo ein Zatling ihren Psi-Schild durchstoßen, aber ihren Körper verfehlt hat.
- Zitat: „Das war's für dich.“
- Motivation: Will sich an ihrem Exfreund ‚Tanas Orbe‘ für die fälschliche Denunzierung rächen.

Eigenschaften:

- Reflexe: + (15)
- Disziplin: + (15)
- Körperliche Schwäche: - (9)

Hintergrund: Soldatin (Raumflotte): + (9)

Fertigkeiten:

- Nahkampf: ++ (15 | 17)
- Kenntnisse der Synachu Oper: + (12)

Merkmale:

- Mitras Kaste: +
⇒ Psi Klingen (6), Psi Schild (6).
- Ehrenhaft (Tötet keine Wehrlosen und greift nicht von hinten an): -
- Folgt der Kahla: -
- Marotte: Leicht paranoid

Ausrüstung:

- Lasergewehr: + (9)
- Exoskelett: Panzerung: + (9)

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 3
- Waffe: Psi Klingen (6)
- Rüstung: Exoskelett (9) + Psi-Schild (6)

Vorlage: Synachu-Kriegerinnen

Außensicht: *Fanatische echsenartige Kämpfer, die ihre körperliche Schwäche*

durch ihr Exoskelett und ihre PSI-Fähigkeiten ausgleichen.

Innensicht: "Die Konklave ist dein Zentrum. Aus ihr definierst du, wer du bist und was du tust" - "Suche dir dein Ziel, und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst."

Grund-Informationen:

- Größe: 190±20cm
- Gewicht: 55±10kg
- Alter (aktuell, durchschn. max): 19 Standards (Ruhe und Stille, Orientierungssuche, 6 Standards lang) / 36 Standards, 80 Standards
- Aussehen: Echsenähnlich, trockene Haut, alle Farben - typische Farben stehen in der Seitenleiste. Keine Pupillen. Augen leuchten, wenn PSI-Klingen oder -Schild aktiv sind. Chitinbedeckte Tentakel bedecken den Kopf.
- Atmen Methan und Chlor.

Grund-Eigenschaften:

- Körperliche Schwäche: - (9)

Grund-Merkmale:

- Mitras-Kaste: + (2 Psi-Fähigkeiten)
- Folgt der Khala: -
- Dogma: „Suche dir ein Ziel und verfolge

es, bis du es erreichst oder stirbst“
(Grad 1)

Grund-Ausrüstung:

- Exoskelett: Panzerung: + (9)

Bedeutung der Kahla

- „Kämpfe für das Wohl der Konklave.“
- „Gehorche dem der über dir steht.“
- „Suche dir dein Ziel und verfolge es, bis du es erreichst oder stirbst.“

Vorschläge

Verbreitete Eigenschaften

- Disziplin
- Reflexe
- Stolz
- Aufmerksamkeit

Verbreitete Berufe

- Söldnerin
- Sicherheits-Angestellter
- Kriminalist
- Geschäftsfrau

Verbreitete Fertigkeiten

- Psi-Klingen
- Einschüchtern
- Synachu-Oper
- Meditieren

Verbreitete Merkmale

- Ehrenhafte Kämpferin (greift keine Unbewaffneten an, greift nicht von hinten an, ...): -
- Schöne Stimme (+3 auf soziale Proben): +
- Alkoholintoleranz: -
- Selbstüberschätzung: -

Warum es sie auf Traum Anderer verschlägt

- „Kontrolle der Technik ist die Grundlage der Macht des Systems. Sie im Kleinen zu brechen öffnet der Konklave einen Weg.“
- „Die Feinde der Konklave werden uns nicht mit den Waffen der Rebellen angreifen.“
- „Ich sollte gegen die Konklave ziehen. Ich zog gegen meinen Vorgesetzten. Die Konklave kann mich aus politischen Gründen nicht aufnehmen.“

- „Er war ein Synachu. Er hat mich gelehrt, dass es selbst in der Fremde Synachu gibt, die andere Synachu hintergehen. Und sichergehen, dass sie nie mehr zurück können.“

Regeln: Wie das Spiel abläuft

Und wie spielt man Technophob jetzt?

Ines: „Nachdem wir jetzt alle Charaktere fertig haben, wird es Zeit, dass du mir erzählst, wie wir eigentlich spielen.“

Sven: „Mach ich. Grundlegend hast du mit Kass deinen Charakter und erzählst, was du machst. Wenn Kass redet, sprichst du einfach für sie, und wenn sie vor Herausforderungen steht, beschreibst du, wie sie sie angeht. Wenn dabei unklar sein sollte, ob sie etwas schafft, würfeln wir es aus. Leistet dabei niemand Widerstand, dann nennen wir es Probe.“

Proben: Herausforderungen ohne aktiven Widerstand

Wie finde ich heraus, ob ich etwas schaffe?

Würfle auf deine Fertigkeiten oder Berufe, um herauszufinden, ob dir schwierige Handlungen gelingen - und wie gut.

Ines: „Deswegen ja die Werte, soweit habe ich es verstanden. Aber wie funktioniert es praktisch? Wer sagt mir, was ich würfeln muss, um die Herausforderung zu bestehen?“

Sven: „Das mache ich als Spielleitung. Genauer gesagt schätze ich ab, wie schwer die Probe ist und lege damit den Mindestwurf fest, den du erreichen musst. Bei einfacheren Sachen wird der Mindestwurf 9 sein. Er kann aber auch deutlich höher liegen. Du schaust dann auf deinem Charakterblatt, ob du eine Fertigkeit oder einen Beruf hast, der oder die zu der Herausforderung passt. Wenn ja, nimmst du den entsprechenden Wert als Grundlage, würfelst mit dem Würfel...“

Ines: „...und wenn ich gerade würfle (2, 4 oder 6), addiere ich die Augenzahl. Ansonsten ziehe ich sie ab. Hast du ja vorhin erzählt. Und Fertigkeit heißt jetzt zum Beispiel Kryptografie?“

Sven: „Genau. Wenn du damit den Mindestwurf erreichst, gelingt deine Handlung.“

Zusammenfassung: Proben

Wähle einen zur Probe passenden Wert. Wirf einen 6-Seitigen Würfel. Ist die Zahl gerade, addiere sie zu deinem Wert. Ist sie ungerade, ziehe sie ab. Erreichst du damit den Mindestwurf, gelingt die Probe. Die Differenz zum Mindestwurf zeigt, wie gut du warst - und legt oft fest, wie viel du bewirkst.

Hast du keinen passenden Beruf und keine passende Fertigkeit, kannst du eine verwandte Fertigkeit nutzen, allerdings mit einem um 3 reduzierten Wert. Hast du auch keine verwandte Fertigkeit, bleibt dir nur der Ausweichwert 3.

Wenn du einen Beruf nutzt und zur Probe passende Eigenschaften hast, erhältst du von der höchsten der passenden Eigenschaften einen Bonus. In dem Fall erhöht jedes Plus der Eigenschaft deinen Wert für diese Probe um einen Punkt. Bei Fertigkeiten ist bereits der Bonus aus bis zu 2 Eigenschaften in den Effektivwert eingerechnet.

Sven: „Um das mal in einen realistischen Kontext zu bringen, lass uns einfach auf Nerde anfangen. Beginnen wir doch bei einem

üblichen Job. Du hast gerade einen erfolgreichen Hack abgeschlossen und die Infos sind auf dem Weg zu eurem Auftraggeber, als dein Handy sich meldet. Im privaten Chat eurer Gruppe ist gerade eine Nachricht eingegangen: ‚Hola amigos, werft die Abendnachrichten an! Ich weiß aus sicherer Quelle, dass in den Bildfehlern eine Nachricht verschlüsselt ist. Wer von euch schafft es, sie als erstes entschlüsselt in unser Forum zu kopieren?‘ Wie reagierst du?“

Ines: „Kenn ich ihn? Ist er soweit vertrauenswürdig?“

Sven: „Ihr habt schon mehrere Hacks zusammen durchgezogen und seine Infos waren immer richtig.“

Ines: „Dann streame ich mir die Nachrichten rüber, speichere die Daten und setze meine Tools drauf an.“

Sven: „Wie erwartet ist das Bild stärker gestört als sonst, und der Sprecher entschuldigt sich mehrfach für die Qualität. Er schreibt es aber dem Gewitter zu, das gerade über dem Studio tobt und sogar über das Mikro noch zu hören ist. Da du weißt, wonach du suchst, hast du schnell den verschlüsselten Teil der Daten extrahiert. Jetzt gilt es nur noch, die Daten zu knacken. Die Verschlüsselung ist gut, und für weniger begabte Hacker eine wirklich harte

Nuss. Du hast einen *Mindestwurf von 15.*“

Ines: „Das heißt, ich nehme jetzt Kryptografie und würfle. Wenn ich zusammen auf mindestens 15 komme, schaffe ich es, den Code zu knacken?“

Sven: „Genau. Das ist dann eine Probe mit Mindestwurf 15.“

Ines: „Ich habe Kryptografie 17, also brauche ich mindestens eine 1. 3 würde abgezogen und ich wäre damit nur bei 14. Das wäre unter 15 und würde nicht reichen. 1, 2, 4 oder 6 also. Komm schon, Würfel!“

Ines (würfelt): „4! Damit habe ich 17 plus 4, also 21.“

Sven: „Es dauert nicht lange, dann findest du im Audioteil der Nachrichten Zusatzdaten und dein Entschlüsselungsprogramm zeigt binnen kurzem die Daten im Klartext. Es sind Koordinaten, ein Zeitpunkt, eine Bauanleitung für einen Kommunikator und eine Nachricht: ‚Inside an Nerde: Wir sind nicht allein!‘

Fertigkeiten von Kass

- Kryptografie ++ (15 | 17)
- Kampfsport: + (12 | 14)
- Anarchismust + (12 | 13)

Erklärung:

- *Name:*
Kosten
(Grundwert | Effektivwert)

→

Charaktererschä

[37]

Das ist meine Botschaft an jeden freien Mann und an jede freie Frau da draußen. Ich stehe gerade an einer Konsole in dem Schiff über unserem Planeten und bin auf dem Weg, unsere Interessen einem galaktischen Rat vorzutragen. Wenn ihr die Freuden des Alls nicht mir alleine überlassen wollt, schnappt euch die Anleitung und baut den Kommunikator, damit euch ein Schiff in die Weite trägt!“

Ines: „Hab ich dich! Ich kopiere sie sofort ins Forum. War irgendjemand schneller?“

Sven (würfelt): „Die anderen haben niedrigere Ergebnisse, du bist also die erste. Und schon wenige Sekunden nach deinem Beitrag brandet eine Diskussion über die Nachricht auf. Es zeigt sich leider, dass außer dir alle gebunden sind, entweder durch Familie oder durch Freunde, die nicht mitkommen. Wie sieht es bei dir aus? Willst du ins All?“

Das Ergebnis einer Probe zeigt, wie gut sie gelungen ist. Wenn ihr wissen wollt, wer in etwas am schnellsten oder besten war, könnt ihr einfach schauen, wer das höchste Ergebnis hatte.

Ines: „Klar will ich das!“

Sven: „Dann vergehen die nächsten Tage mit hektischer Aktivität, während die anderen dir helfen, den Kommunikator zu bauen und eine Überlebensausrüstung zusammenzustellen. Nach gerade mal drei Tagen kommen alle von ihnen vorbei, organisieren ein riesiges Abschieds-Essen. Sie bitten dich, immer wieder zu schreiben, was du findest, und wünschen dir viel Erfolg – viele mit Tränen in den Augen, manche auch mit verstecktem Neid. Am nächsten Abend werden sie dich dann ins Landegebiet bringen. Willst du bis dahin noch was machen?“

Ines: „Meine Sachen packen, alle Daten, die sonst niemand hat, Leuten weitergeben, die sie nutzen können, und meinem Vater eine verschlüsselte Nachricht zukommen lassen. Und meine Wohnung leerräumen. Außerdem drei schöne Stunden mit meinem aktuellen Freund verbringen und ihm beim Abschied sagen, dass ich den Planeten verlasse. Das dürfte das kreativste Schlussmachen sein, das ich mir bisher erlaubt habe. Ich lasse ihm den Schlüssel zu meiner Wohnung da. Ansonsten will ich meine Programme prüfen und eine Lötausrüstung in meinem Laptop verstecken. Ich weiß zwar nicht, wie die Technologie auf den Schiffen funktioniert, aber irgendwie werde ich sie schon an meinen Laptop angeschlossen kriegen.“

Sven: „OK. Als es dann Abend wird, setzen dich

deine Freunde auf einem einsamen Feld ab und fahren zurück. Eure Recherchen hatten ergeben, dass jeder ohne Kommunikator bei der Landung des Schiffes sterben würde, und das wolltet ihr nicht riskieren. Nachdem die Motoren verklungen sind, wird es still. Das einzige Geräusch ist das leise Summen des Kommunikators. Keine Brise bewegt die Blätter der Bäume und selbst die Vögel schweigen. Dann dröhnt plötzlich Motorenlärm aus dem Wald hervor und vier Motorräder donnern über eine Landstraße auf dich zu.“

Ines: „Verdammt! Die kommen grade zum schlechtesten Zeitpunkt! Und kein Pfefferspray dabei! Gibt es hier irgendwas, wohin ich verschwinden kann?“

Sven: „Du stehst auf einer freien Fläche ohne jegliche Deckung in der Nähe. Und es dauert weniger als 20 Herzschläge, dann sind sie auf deiner Höhe. Sie halten am Straßenrand, einer ruft etwas, dann steigen sie ab, ein dreckiges Grinsen auf den Gesichtern.“

Ines: „Grr. Dann werden sie wohl den Unterschied zwischen einer wehrlosen Frau und einer erfahrenen Anarchistin kennenlernen. Ich binde die Termoskanne an ein Kat-6 Netzwerkkabel – das brauche ich vermutlich am wenigsten – und drehe den Deckel ab.“

Sven: „Du hörst gerade das Zischen der Thermoskanne, als der erste heran ist.“

Ines: „Ich schleudere ihm den kochenden Kaffee ins Gesicht und schmettere dann die Thermoskanne auf seinen Schädel.“

Sven (grinst): Er wird sich freuen. Zumindest wenn du triffst. Damit sind wir jetzt nämlich beim Kampfsystem.

Sven: In Kurzform: Es gibt zwei Arten: Fernkampf und Nahkampf. Ihm den Kaffee aus der Kanne ins Gesicht zu schleudern ist Fernkampf: Dabei kann er dich nicht treffen.

Zusammenfassung: Fernkampf

Würfel eine Probe gegen Mindestwurf 12 (nah), 15 (mittlere Entfernung) oder 18 (weit). Gelingt die Probe, triffst du. In dem Fall nimmt dein Gegner Schaden in Höhe der Differenz deines Ergebnisses zum Mindestwurf zuzüglich des Schadens deiner Waffe und abzüglich seines Schutzes - zum Beispiel durch eine Rüstung.

Erreicht der Schaden die Wundschwelle deines Gegners (meist 4), erhält er eine Wunde, die all seine Handlungen um 3 erschwert, bis sie geheilt ist.

Gute oder Schlechte Bedingungen können den Mindestwurf um bis zu 6 Punkte ändern.

Gezielte Angriffe erhöhen den Mindestwurf um 3 (Bauch) bis 9 (Augen).

Muss die Schützin sich keine Sorgen um ihre eigene Sicherheit machen, verringert sich der Mindestwurf um 3 (ruhige Situation). Im Kampf ist das meistens nicht der Fall.

Sven: Im Fernkampf würfelst nur du. Wenn du den jeweiligen Mindestwurf schaffst, triffst du ihn. Auf bis zu 5 Meter Entfernung ist der Mindestwurf 12. Spritzender Kaffee deckt eine größere Fläche ab, deswegen bekommst du keine Erschwernis dafür, das Gesicht treffen zu wollen. Da Kampfsport, wenn er der Selbstverteidigung dienen soll, eigentlich für den Nahkampf gedacht ist, wird dein Wurf allerdings um drei Punkte erschwert.

Verwandte Fertigkeiten

Wenn eine Fertigkeit nicht ganz zu einer Probe passt, erhält der Charakter eine Erschwernis von 3. Die Fertigkeit gilt dann als verwandte Fertigkeit.

Ines: Na dann... erstmal für den Kaffee: Ich hab eine 2. Im Kampfsport habe ich 14. Das sind zusammen 16, mit der Erschwernis von 3 immernoch 13.

Sven: Damit bist du einen Punkt über 12 und dein Angreifer schreit auf, als ihm kochend heiße Kaffeespritzer das Gesicht verbrennen. Der Kaffee verursacht 2 Punkte Schaden, dein einer Punkt über 12 erhöht den Schaden auf 3.

Ines: Ha! Was bedeuten die 3 Punkte?

Sven: Das ist der Schaden, den er erhält. Wenn der Schaden hoch genug ist, verursacht er eine Wunde. Jeder Charakter hat dafür eine Wundschwelle, ab der Schaden als eine Wunde gilt und ihn deutlich behindert. Sie liegt bei dem drittel einer passenden Eigenschaft. Er nutzt dafür Zähigkeit, die bei ihm sehr hoch ist, also 15. Seine Wundschwelle liegt damit bei 5 und deine 3 Punkte Schaden sind weniger als das. Dein Kaffee tut ihm schrecklich weh, verwundet ihn aber nicht.

Wettstreit: Widerstreitende Ziele

Was passiert, wenn jemand Widerstand leistet?

Bei Wettstreiten würfeln beide Beteiligten eine Probe. Wer das höhere Ergebnis erzielt

gewinnt. Die Differenz zeigt, wie groß die Auswirkungen des Sieges sind.

Ines: Dann setze ich nach und schmettere ihm die Kanne auf den Schädel.

Sven: Dein Gegner versucht, deine Kanne abzufangen und dich zu Boden zu stoßen. Und damit bist du im Nahkampf: Wenn er schnell genug reagiert, erwischt er dich, bevor du ihn triffst. Dafür beschreibt die Angreiferin, wie sie angreifen will. Dann beschreibt der Verteidiger, wie er dem Angriff entgehen und zurückschlagen will. Dann würfelt ihr beide und wer das höhere Ergebnis hat trifft seinen Gegner. Wenn ihr das gleiche Ergebnis habt, gewinnt derjenige, der angreift.

Initiative

Wenn nicht klar ist, wer anfängt, würfelt ihr auf eine passende Eigenschaft (z.B. Reaktion). Wer das höhere Ergebnis erreicht beginnt. Bei gleichem Ergebnis beginnt die mit dem höheren Eigenschaftswert. Sind die Werte gleich würfelt einfach nochmal.

Meist ist aber klar, wer anfängt: Derjenige, der handeln will.

Bei einem Patt im Kampf gewinnt die, die die Handlung angefangen hat.

Ines (würfelt): Ich hab eine 1. Mit meinen 12 in Kampfsport komme ich auf 11.

Sven (würfelt eine 3): Dein Angreifer kommt auf ein Ergebnis von gerade mal 6. Als deine Termoskanne seinen Schädel trifft, stolpert er zurück und landet im Gras. Regeltechnisch bekommt er dabei Schaden in Höhe der Differenz zwischen euren Ergebnissen plus dem Schaden der Kanne. Die Kanne verursacht alleine einen Punkt Schaden und die Differenz ist 5, also kommst du grade auf 6 Punkte. Damit erreichst du seine Wundschwelle von 5, verwundest ihn also. Sollte er sich in der nächsten Zeit nochmal mit dir anlegen, wird er durch die Gehirnerschütterung drei Punkte Erschwernis auf alle Proben haben.

Ines: Der wird es sich zweimal überlegen, ob er wieder Frauen angreifen will! Aber warte: Wenn ich jetzt eine Wunde bekommen hätte, wie würde ich die loswerden?

Sven: Um die Wunde zu heilen, würdest du jede Woche eine einfache Probe mit einer passenden Eigenschaft würfeln, also eine Probe mit Mindestwurf 9. Jede Wunde erschwert die Probe um 3. Schaffst du die Probe, heilt eine

deiner Wunden.

Kurzabriss: Wettstreite und Nahkampf

- **Beide beschreiben, was sie tun wollen. Im Kampf beschreibt die Verteidigerin nicht nur die Abwehr, sondern gleich auch den geplanten Gegenangriff.**
- **Beide würfeln auf eine passende Fertigkeit - sie können unterschiedliche Fertigkeiten nutzen.**
- **Wer das höhere Ergebnis (Wert \pm W6) hat, gewinnt.**
- **Im Kampf erhält der Verlierer Schaden in Höhe des Unterschiedes der Ergebnisse, plus den Schaden der Waffe, minus den Schutz seiner Rüstung.**
- **Erreicht der Schaden die Wundschwelle, erhält der Verlierer eine Wunde. Die durchschnittliche Wundschwelle liegt bei 4.**
- **Ab der dreifachen Wundschwelle an Schaden erhält er eine kritische Wunde und ist kampfunfähig.**
- **Eine Wunde erschwert alle Proben um 3, eine kritische erschwert um 6.**

- **Wer mehr Schaden verursachen will, kann seine Probe absichtlich erschweren. Bei Erfolg steigt der Schaden im Fernkampf um das Doppelte der absichtlichen Erschwernis. Im Nahkampf steigt der Schaden um das dreifache der Erschwernis.**
- **Kämpft der Charakter gegen mehrere Gegner gleichzeitig, erschwert jeder Gegner nach dem ersten die Kampfproben um 3. Hätten die beiden Motorradfahrer zusammen angegriffen, hätte Kass also eine Erschwernis von 3 gehabt.**
- **Wer eine Wunde erhält, muss mit einer passenden Eigenschaft eine Probe würfeln. wenn er nach Abzug aller Wunderschwernisse unter 0 ist, wird er kampfunfähig.**
- **Kampfunfähig bedeutet, dass er nicht mehr am Kampf teilnehmen kann. Das kann durch Ohnmacht geschehen oder auch Panik, Erstarren oder jegliche andere passende Reaktion. Die Entscheidung, wie ein Charakter genau reagiert, liegt beim Spieler.**
- **Jede Woche kann ein verwundeter Charakter mit einer passenden Eigenschaft eine Probe gegen Mindestwurf 9 würfeln. Je Wunde erhält er 3 Punkte Erschwernis.**

Gelingt die Probe, dann heilt eine Wunde.

Sven: Allerdings bleibt dir nicht viel Zeit, deinen Sieg zu genießen. Im nächsten Moment brüllt einer seiner Kumpel: „Verdammte Zicke! Ich zeig dir, wie sich eine Frau zu verhalten hat!“

Ines: Bei dem bleibe ich stumm und warte bis er fast da ist. Dann trete ich ihm dahin, wo es richtig weh tut.

Sven: Wenn du ihn direkt in seine empfindlichste Stelle treffen willst, wird dein Wurf schwerer. Wenn du es aber schaffst, setzt du ihm heftig zu. Dein Wurf ist um 6 erschwert, d.h. du ziehst 6 Punkte von deinem Wert ab. wenn du treffen solltest, steigt aber dein Schaden um 18.

Ines: Und wie ich das will. Nach so einem Kommentar muss er leiden. Ha, 4! Damit bin ich mit Malus bei 10.

Sven: 3. Er hat Faustkampf auf 9. 3 abgezogen kommt er auf 6 und du bist 3 Punkte besser als er.

Ines: 3 Punkte besser heißt, er hat erstmal 3 Punkte Schaden. Ich trete, habe also nicht meine Thermoskanne. Dafür treffe ich da, wo

es richtig weh tut, was ihm 18 Schaden zusätzlich beschert. Damit bin ich bei 21, richtig?

Sven: Richtig. Seine Lederkluft bietet ihm einen Schutz von 2, reduziert den von dir verursachten Schaden also um 2. Aber selbst damit erreichst du locker das dreifache seiner Wundschwelle und er klappt mit einem leisen Wimmern zusammen. Von ihm wirst du nichts mehr hören.

Ines: Ich hebe die Thermoskanne auf und schwinge sie locker hin und her. ‚Will mir noch jemand zeigen, wie sich eine Frau zu verhalten hat?‘.

Sven: Die beiden anderen weichen langsam zurück, wenden sich dann plötzlich um und rennen zu ihren Motorrädern. Augenblicke später brüllen die Motoren auf und sie verschwinden in der Nacht. Gerade als der Motorenlärm verschwunden ist, beginnt ein saches Summen und es wird still um dich. Das letzte was du hörst ist: ‚Die hier hat einen Kommunikator. Den Rest könnt ihr liegen lassen‘.

Sven: Als du wieder aufwachst, sticht dir der Geruch von rostigem Metall und Schweiß in die Nase. Du liegst auf einer harten Pritsche. Deine Hand liegt um deinen Laptop gekrampft auf deinem Bauch und eine Stimme begrüßt dich:

‚Willkommen in der Zukunft.‘ Als du aufblickst siehst du einen etwa 16 Jahre alten Jungen in einem verschwitzten Hemd, mit komplett weißen Haaren und wucherndem Akne. Er grinst ‚Das wollte ich schon immer mal sagen. Kommen Sie, ich bringe Sie zum Kapitän‘.

Sven: Und damit unterbrechen wir hier erstmal. Ich hoffe es hat dir so viel Spaß gemacht wie mir!

Ines: Keine Ahnung wieviel Spaß es dir gemacht hat, aber ich fand es klasse! Wie geht es jetzt weiter?

Steigerung der Charaktere

Wie entwickeln wir uns weiter?

Nach jedem Spielabend erhalten die Charaktere Striche, mit denen sie ihre Werte verbessern und neue Fähigkeiten lernen können.

Sven: Erstmal hast du dein erstes Abenteuer bestanden, also bekommt dein Charakter Erfahrung. Die Erfahrung rechnen wir einfach in Strichen. Mit den Strichen kannst du deine Fähigkeiten steigern. Für diese erste kurze Runde bekommst du gerade einen Strich. Im

allgemeinen verteilen wir etwa einen Strich pro 2 Stunden Spiel. Dabei kostet die Steigerung eines Wertes um einen Punkt einen Strich mehr als du Plusse darin hast. Um zum Beispiel deine Fertigkeit Kampfsport von 12 auf 13 zu steigern bräuchtest du 2 Striche.

Plusse	Aktueller Wert: Eigenschaften	Fertigkeiten	Beru
0	12	3	0
0	13	9	6
0	14	11	8
+	15	12	9
+	16	13	10
+	17	14	11
++	18	15	12
++	19	16	13
++	20	17	14

Ines: Das heißt, ich kann mit dem einen Strich eigentlich noch nichts anfangen, oder?

Sven: Aktuell noch nicht, außer vielleicht eine neue Fertigkeit lernen. Aber das wirkt zumindest für mich noch nicht plausibel, nachdem du bisher nur die letzten 30

Sekunden lang wirklich neue Situationen erlebt hast. Deswegen schreib ihn dir einfach als Erfahrung auf. Du wirst bald genug Möglichkeiten finden, ihn auszugeben.

Ines: Gemacht.

Zusammenfassung: Steigerung

- **Die Steigerung läuft in Strichen.**
- **Einen Wert zu steigern kostet einen Strich mehr als die Anzahl der Plusse, die der Wert hat.**
- **Neue Eigenschaften beginnen bei 12. Die ersten drei Striche geben je einen Punkt. Dann ist die Eigenschaft bei 15, also +, und die nächste Steigerung kostet 2 Striche pro Punkt.**
- **Neue Fertigkeiten sind mit einem Strich bei 9, mit dem zweiten bei 11 und mit dem dritten bei 12, also +. Danach kosten sie dann 2 Striche pro Plus. Fertigkeiten ohne Strich hat der Charakter nicht.**
- **Neue Berufe kosten wie Fertigkeiten, sind aber drei Punkte niedriger.**
- **Merkmale werden nur in Plusen gerechnet. Das erste Plus kostet 3 Striche. Das zweite kostet weitere 6**

Striche. Das dritte weitere 9 Striche, usw.. Die Gesamtkosten sind also für einen Wert mit einem Plus 3 Striche, für 2 Plusse 9 Striche und für 3 Plusse 18 Striche.

- **Vorschlag: Je 2 Stunden Spiel erhält jeder Charakter 1 Strich. Wenn ihr es euch einfach machen wollt, verteilt einfach am Ende des Spielabends die entsprechende Anzahl Striche.**

Sven (an alle): Und wie fandet ihr Ines' erste Runde?

Jochen: Verdammt gut für das erste mal spielen.

Tamara: Grr, du bist mir zuvor gekommen! War echt klasse! Vor allem das ,Will mir noch jemand zeigen, wie sich eine Frau zu verhalten hat'!

Luna: Die Vorbereitungen waren schön. Aber deinen Freund hast du echt übel abgebügelt.

Tamara: Recht so!

Jochen: Hey!

Tamara: Stimmt doch. Sollte ich auch mal machen. ,Dir auch noch einen schönen Abend.

Ich verlasse übrigens heute Nacht den Planeten'.

Luna (kichernd): Jetzt reicht's aber, sonst nimmt Jochen das noch ernst.

Sven: Will irgendjemand was essen, bevor wir weiterspielen?

Jochen: Klar!

Zusammenfassung: Regeln

Wenn du wissen willst, ob eine Handlung gelingt, gegen die niemand Widerstand leistet (oder leisten kann), würfelst du eine Probe. Nimm dafür den effektiven Wert einer passenden Fertigkeit oder eines passenden Berufes. Würfel dann mit einem 6-seitigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, addiere sie auf deinen Wert. Ist sie ungerade, dann zieh' sie ab.

Erreicht das Ergebnis einen von der SL genannten Mindestwurf, schaffst du die Probe. Die Anzahl der Punkte, die du über dem Mindestwurf bist, zeigt wie gut du die Probe schaffst. Beispiele für Mindestwürfe sind 9 für einfache Proben, 12 für fordernde und 15 für schwere. Mindestwürfe sind immer ein Vielfaches von 3.

Leistet jemand Widerstand, dann würfelt ihr beide eine Probe. Wer das höhere Ergebnis hat, gewinnt den Wettstreit. Die Differenz der Ergebnisse zeigt, wie deutlich er gewinnt.

Sowohl für Proben als auch für Wettstreite gibt diese Differenz oft an, wie groß die Auswirkungen des Erfolges sind.

Im Kampf werden zur Differenz noch der Schaden der Waffe addiert und der Schutz der Rüstung abgezogen. Ist das Ergebnis über der Wundschwelle des Getroffenen, erhält er eine Wunde. Wunden erschweren alle Handlungen um 3, bis sie heilen.

Wer Wunden hat, würfelt einmal die Woche mit einer passende Eigenschaft gegen einen Mindestwurf von 9. Jede Wunde erschwert die Probe um 3. Bei Erfolg heilt eine Wunde.

Nach jedem Abschnitt der Geschichte erhalten die Charaktere Striche, mit denen sie ihre Fähigkeiten verbessern können. Als Faustregel könnt ihr 1 Strich je 2 Stunden Spiel vergeben.

Beispielcharaktere

*Nachdem die Überarbeitung des Ausrüstungs-Teils etwas mehr Arbeit wird, ziehe ich die Beispielcharaktere vor. Sie eignen sich sowohl als SC als auch als NSC. Diese Woche kommt der erste: Noram Kennsik [38], seines Zeichens Terranischer Lüftungsreiniger, genauer: **Ex**-Lüftungsreiniger. Aber lest selbst :)*

Noch mehr Ideen für Charaktere.

- Noram Kennsik [38]: Terranischer Lüftungsreiniger.
- Kyas Krellch [39]: Erfahrener Synachu-Diplomat (Miträs).
- Roan Chrosch - „Kehlbiss“ [40]: Ranmex-Kriegsveteranin.
- Helwan Sigwann / Gerri [41]: Keimling-Diebin.
- Ontos Rattenfell [42]: Alter Schiffskoch.
- Gorray Jeng [43]: Schlacksige Raum-Akrobatin.
- Sarge Holter [44]: Abgebrühter Schiffsmechaniker.
- Mervi Juha'i [45]: Idealistische Tochter reicher Eltern.

Noram Kennsik, Lüftungsreiniger

- *Name:* Noram Kennsik
- *Beschreibung:* Terranischer Lüftungsreiniger.
- *Aussehen:* Kleiner, krumm sitzender Terraner im Wartungsoverall. Seine Gesichtshaut ist dick und fast unbewegt. Nur die stärksten Gefühlsregungen sind sichtbar.
- *Motivation:* Von Frau und Kind für einen anderen verlassen. Jetzt will er endlich etwas erleben.
- *Zitat:* „Das Leben beginnt jetzt! Denke ich...“

Eigenschaften:

- Abenteuerlust: + (15)
- Gelenkigkeit: + (15)
- Nichts zu verlieren: + (15)
- Selbstbewusstsein: - (9)

Beruf: Lüftungsreiniger: + (9)

Fertigkeiten:

- Schattenpolitik auf Traum Anderer: ++ (15 | 16)
- Bar-Schlägereien: + (12 | 14)

Merkmale:

- Terraner-Anpassung: Dicke, leicht glitschige Haut, wie die von Delphinen: Kann sehr schnell schwimmen und sich aus Ecken herauswinden (rutschig), dafür ist sein Gesicht fast ausdruckslos (soziales -1).

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 4

Kyas Krellch, Synachu Diplomat

Heute ist der zweite Zusatzcharakter dran: Der Synachu-Krieger Kyas Krellch, der seinen Kampf auf dem politischen Parkett geführt hat - und etwas weniger ruchlos war, als seine Gegner.

Er ist ein verdammt guter Diplomat: Der Beruf auf +++ bedeutet, dass er sich selbst mit den Details seines Berufes besser auskennt als die meisten Spezialisten. Er verhandelt besser als die meisten Geschäftsleute und kennt die politischen Gegebenheiten im System besser als die meisten studierten Politikwissenschaftler.

Da die SL kaum alle politischen Gegebenheiten vorbereiten kann, bietet es sich an, dass sie bei einer Frage zur Politik, für die sie noch keine Antwort festgelegt hat, einfach den Spieler oder die Spielerin von Kyas bittet, als Kyas etwas zu erzählen und dann auf Diplomatie zu würfeln, um zu sehen, wie nah das erfundene an der Wahrheit liegt. Je nach Plausibilität des Erzählten für die SL kann der Mindestwurf dafür bei 6 („hatte ich mir auch so überlegt“), 9 („klingt gut“), 12 („das ist doch etwas dick aufgetragen“), 15 („wie passt das zur aktuellen Situation?“) oder auch noch höher sein.

Jetzt aber endlich zu Kyas Krellch:

- *Name:* Kyas Krellch
- *Beschreibung:* Erfahrener Synachu-Diplomat (Mitras-Kaste).
- *Zitat:* „Kriegst du sie nicht dran, kriegen sie dich dran.“
- *Motivation:* Ihm wurde von dem terranischen Geschäftsmann „Elrad Henweg“ ID-Schmuggel untergejubelt. Er hat eine der IDs genutzt, um zu verschwinden. Jetzt sucht er über schattige Kanäle Rache.
- *Aussehen:* Synachu mit intensiv glühenden, grell-grünen Augen und wie Klingen geformten Ringen an den Fingern.

Eigenschaften:

- Weitblick: + (15)
- Körperlich Schwach: - (9)

Beruf: Diplomat: +++ (15)

Fertigkeiten:

- Nahkampf: + (12 | 13)

Merkmale:

- Mitras Kaste: + -> Psi Schild (6), Reaktion (immer zuerst dran).
- Folgt der Kahla: -
- Gesucht wegen ID-Schmuggel (aber mit falscher ID unterwegs): -

Ausrüstung:

- Exoskelett: Panzerung: + (9)

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 3
- Waffe: Scharfe Ringe: 1
- Rüstung: Exoskelett (9) + Psi-Schild (6)

Roan Chrosch - „Kehlbiss“,

Kriegsveteranin

Der nächste Charakter lenkt im Gegensatz zu Kyas ^[39] seine ^[46] Kraft nicht in soziales: Roan Chrosch ist Kriegsveteranin und hat eine bei Ranmex nicht allzu seltene Motivation: Freiwilliges Exil, um Schaden von ihrem Clan abzuwenden.

- *Name:* Roan Chrosch - „Kehlbiss“
- *Beschreibung:* Ranmex-Kriegsveteranin
- *Zitat:* „Wenn mein Clan mich wieder braucht, werde ich bereit sein.“
- *Motivation:* Wurde im Frieden zu einer Belastung für ihren Clan. Will ihre Fähigkeiten einsetzen und weiterentwickeln, bis sie dem Clan wieder nutzen.
- *Aussehen:* Schwer gebaute, muskulöse Ranmex mit narbenbedecktem Gesicht und Fell - den Spuren von allzu vielen Kämpfen. Meist in offensichtlichem Dschungel- oder Wüstentarnanzug unterwegs.

Eigenschaften:

- *Treu:* + (15)
- *Konsequent:* + (15)

Beruf: Kriegsveteranin: + (9)

Fertigkeiten:

- Blaster: ++ (15|16)

Merkmale:

- Verbesserte Sicht (+9): +
- Berserkererbe: -
- Clanregeln: -

Ausrüstung:

- Kommunikator.
- Überlebensausrüstung: Dschungel, Wüste, Sumpf.

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 5
- Blaster: Schaden: 16
- Tarnanzug: Schutz: 2

Clanregeln:

- Töte keine Kinder und lasse niemals zu, dass sie getötet werden.
- Wenn eine Waffe gezogen wurde, muss Blut fließen. Das der Anderen oder Deins.

-
1. Kennt irgendwer eine gute Möglichkeit, diesen Satz nicht so völlig hirnrissig klingen zu lassen? „Der nächste Charakter: Kriegsveteranin“. Wenn ja,

[schreibt sie mir bitte](#) [47]! [↩](#) [48]

Helwan Sigwann / Gerri

Zum Abschluss der Beispielcharaktere noch eine Punkerin auf der Suche nach dem Kick. Kann ja nicht sein, dass jeder Charakter hier irgendwelche Fernziele verfolgt.

Lieber 3 Jahre Spannung als 30 Jahre Langeweile!

- *Name:* Helwan Sigwann / Gerri
- *Beschreibung:* Keimling-Diebin
- *Zitat:* „Hier sind die aggressivsten Sicherheitsleute der gesamten Station versammelt. Wenn die uns erwischen, sind wir alle dran. Also, was denkt ihr, Ist das geil oder ist das geil?! Ich geh rein...“
- *Motivation:* Lebt für den Thrill.
- *Aussehen:* Kleine Terranerin, grazil und mit den zerrissenen Klamotten und blau fluoreszierenden Haaren der vorletzten Punk-Bewegung.

Eigenschaften:

- Risikofreudig: ++ (18)

Beruf: Diebin: + (9)

Fertigkeiten:

- Bequatschen: + (12|14)

Merkmale:

- Keimling-Fähigkeit: Kann einen unachtsamen Gegner mit 30s Berührung für eine Stunde betäuben und dabei die letzten 5min Erinnerung im Schnelldurchgang sehen (++)). Die Terranerin ist unterdrückt (Gerri ist der Name des Keimlings).
- Braucht die Spannung. Wenn ein Plan langweilig ist, versucht sie ihn spannend zu machen, normalerweise durch höheres Risiko: -

Ausrüstung:

- Kommunikator, Schlossknacker für normale Haustürschlösser, Gefälschte Dauerbuchung für verschiedene Hotels.

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 4
- Minilaser: Schaden 2

Ontos Rattenfell,

Schiffskoch

Ontos Rattenfell ist der Archetyp des Schiffskochs: Er weiß, was du brauchst, und er hält die Crew zusammen. Denn die Leute mögen noch so exzentrisch oder genervt sein: Für das Essen von Ontos setzen sie sich zusammen an den Tisch.

- *Name:* Ontos Rattenfell
- *Beschreibung:* Alter Schiffskoch
- *Zitat:* „Es ist egal wie hart du bist: Jeder und jede braucht gutes Essen! (und selbst Ratten schmecken gut - bei dem richtigen Koch)“
- *Motivation:* Er ist der einzige Überlebende eines Schiffes (hat sich als Gefangener ausgegeben). Kein Pirat vertraut ihm mehr, doch Ruhestand kann er sich nicht vorstellen.
- *Aussehen:* Kräftig gebaut, in zu große, robuste, mehrlagige Kleidung gehüllt und eine riesige Schöpfkelle über der Schulter.

Eigenschaften:

- Weiß, was du brauchst: + (15)
- Erfahrung: + (15)

Berufe:

- Koch: ++ (12)
- Pirat: + (9)

Fertigkeiten:

- Kennt die Strukturen der Piraten: + (12|14)

Merkmale:

- Schlechter Ruf, sowohl bei Piraten („hat seine Crew verraten“) als auch bei Systemoberen („kein Pirat wird jemals wirklich gut“): -
- Findet überall viele, aber unzuverlässige Kontakte (würfel $\pm W6$. Bei 1,3 oder 5 versucht dein Kontakt dich zu verraten): +

Ausrüstung:

- Große Schöpfkelle
- Alter Kommunikator

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 4
- Schöpfkelle: Schaden 1

Gorray Jeng, Raum-Akrobatin

Gorray Jeng hat das All als ihre Bühne gewählt. Wie zu erwarten ist sie gewandt und erfahren, aber ihre wichtigste Stärke ist ihr Organisationstalent. Sie schmuggelt Tech, um ihr nächstes Projekt zu finanzieren. Also für Geld - nicht die seltenste Motivation auf Traum Anderer, auch wenn sie nur für wenige funktioniert. Die meisten, die Geld suchen, landen in den Flackernden Vierteln oder irgendwo auf einem Knastplaneten des Systems - wenn sie überleben. Doch Gorray ist gut genug, dass sie hofft, oben zu bleiben.

- *Name:* Gorray Jeng
- *Beschreibung:* Schlacksige Raum-Akrobatin
- *Zitat:* „Der Schlüssel zu unglaublichen Auftritten ist perfekte Planung - und Erfahrung beim Improvisieren.“
- *Motivation:* Vor einem Monat ist ihre Partnerin bei einem Stunt gestorben. Jetzt hält sie sich nicht mehr zurück: Der nächste Auftritt soll zeigen, dass nicht einmal das System selbst sie stoppen kann. Allerdings braucht sie dafür die richtige Vorbereitung, das richtige Team und passende Ausrüstung. Und die findet sie Schritt für Schritt bei Techschmugglern.
- *Aussehen:* Große, leichte Terranerin (Spacerin: sie ist im All aufgewachsen), meist in farbenprächtiger Plastikkleidung

mit dutzenden versteckten Taschen.

Eigenschaften:

- Hohes Organisationstalent: + (15)
- Sehr Gewandt: + (15)
- Schwach: - (9)

Berufe:

- Raum-Akrobatin: ++ (12)

Fertigkeiten:

- Vorbereitung (Wurf gegen Zielwert, bei Erfolg +1 für die vorbereitete Handlung, dazu +1 je 3 Punkte über dem Zielwert): + (12|13)

Merkmale:

- Fans: + (Hat Fans in Raumfahrerkeinepen in fast jeder Station)
- Flashbacks: - (Wann immer ein Mitstreiter in Gefahr ist, besteht eine 18% Chance, dass sie zusammenbricht und erneut den Tod ihrer Partnerin erlebt: Wirf einen W6, bei einer 5 hast du einen Flashback)
- Terraner-Anpassung: Spacerin. Leicht gebaut, geringere Kondition, groß, gewohnt an Schwerelosigkeit (Bonus von 1 für Handlungen in Schwerelosigkeit, dafür schnell aus der Puste).

Ausrüstung:

- Aufgerüsteter Raumanzug (Servomotoren, die ihre Kondition kompensieren, Zentimetergenaues Astrogationssystem und hunderte kleine, nützliche Tricks): +
- Massiv verschlüsselter Persönlicher Assistent (PA) mit ihren Planungen.

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 4
- Raumanzug: Schutz 6
- Handlaser: Schaden 4, Fertigkeitswert: 12 (Beruf)

Sarge Holter, Schiffs-Mechaniker

Zum Tag der Arbeit einen echten Arbeiter. Sarge Holter hat seine eigenen Werkzeuge und seine Art zu arbeiten. Und er bekommt fast alles auf einem Schiff wieder zum Laufen, selbst wenn er dafür in Funken spuckende Kabelschächte greifen muss.

Sarge Holter ist das Gegenstück zu Mervi Juha'i [45]: Mervi kämpft mit Worten für eine bessere Welt, Sarge bahnt sich seinen Weg.

- *Name*: Sarge Holter
- *Beschreibung*: Abgebrühter Schiffs-Mechaniker
- *Zitat*: „Das nennst du Werkzeug? DAS ist ein Werkzeug!“
- *Motivation*: Gefeuert und angezeigt wegen versuchter Manipulation einer Blackbox. Jetzt will er es nicht mehr nur beim Versuch belassen, doch dafür muss er sich die richtigen Werkzeuge bauen, und die Teile sind teuer, rar und illegal.
- *Aussehen*: Breit gebauter Terraner mit wettergegerbtem Gesicht. Meist im Overall mit dutzenden Taschen unterwegs.

Eigenschaften:

- Abgebrüht: + (15)
- Erfahren: + (15)

Berufe:

- Schiffs-Mechaniker: + (9)

Fertigkeiten:

- Schiffs-Elektronik: ++ (15|16)
- Nahkampf: + (12|14)

Merkmale:

- Terraner-Anpassung: Kälteresistenter Metabolismus. Friert erst bei -15°C . Dafür braucht er fast doppelt so viel Essen.

- Als Verbrecher gesucht: -

Ausrüstung:

- Altes, aufgebohrtes Multitool, fast 1m lang. Viele Sonderfunktionen (einfach während dem Spiel festlegen): +

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 4
- Schweres Multitool: Schaden: 3
- Sicherheitsweste unter dem Overall.
Schutz: 2

Mervi Juha'i, Tochter reicher Eltern

Wenn 3D-Drucker alles herstellen können, aber nicht dürfen, und deine Kaffeemaschine sich selbst zerstört, wenn deine Kaffeelizenz ausläuft, dann ist Techsmuggel Widerstand und Handwerk Rebellion.

Wenn Flüge zwischen den Sternen ein Leichtes sind, aber für die meisten zu teuer, und Informationen über Lichtjahre reisen, aber nicht Alle erreichen, dann ist Wissenschaft Verrat und Hacken Terrorismus.

Bist du bereit, für deine Freiheit zu kämpfen?

*Viel Spaß mit Mervi Juha'i, die sich anschickt,
ihren Worten Taten Folgen zu lassen!*

- *Name:* Mervi Juha'i
- *Beschreibung:* Idealistische Tochter reicher Eltern.
- *Zitat:* „Da sterben Denkende Wesen, nur weil ein paar Hartschädel sich an ihre Macht klammern!“
- *Motivation:* Hat versucht, politisch dafür zu sorgen, dass jeder zumindest an Medizintechnik kommt, und wurde vollständig frustriert. Jetzt versucht sie es auf anderem Weg. Sie würde lieber sterben, als zu ihren Eltern zurückzukriechen.
- *Aussehen:* Blass-Lilafarbene Augen und rein-weiße Haut und Haare.

Eigenschaften:

- Eloquenz: + (15)
- Geschmeidegkeit: + (15)
- Gutes Aussehen: + (15)
- Schöne Stimme: + (15)

Berufe:

- Politikerin: + (9)
- Ärztin: + (9)

Fertigkeiten:

- Ablenken: + (12|14)

Merkmale:

- Terraner-Anpassung: Kann in Ultraviolett sehen und auf ihrer Haut UV-Fluoreszenz-Muster erscheinen lassen, die Insekten anlocken oder abschrecken. Dafür ist sie Rot-Grün blind.
- Idealistisch: -
- Reich (3-faches Startgeld und Gehalt durch Zinsen aus verschiedenen Konten): +

Ausrüstung:

- Kommunikator, Mittleres Medkit, 10 kleine biologische Medkits, Betäubungspistole, Sicherheitsweste.

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 4
- Betäubungspistole: Schaden 4
- Sicherheitsweste: Schutz: 3

Ausrüstung

Was haben wir eigentlich dabei?

Ihr startet mit 10.000 Credits und

**könnt davon Ausrüstung und
Körpermodifikationen aus
verschiedenen Legalitätsklassen
kaufen.**

Luna (kauend): Und jetzt, bevor wir spielen: Du hast was vergessen, Sven!

Sven: Was meinst du?

Luna: Wir haben noch keine Kommunikationsgeräte!

Jochen: Und weder Medkits noch sonstige Ausrüstung. Abgesehen von Casildas Laptop und Chessos' Waffen, natürlich.

Sven: Arg, klar! Wir werden uns allerdings kaum alles anschauen können, das es in der Station ‚Traum Anderer‘ gibt, geschweige denn alle Ausrüstung im Universum. Sagt einfach, was euch interessiert und ich suche es euch heraus.

Luna: Dann Kommunikatoren und Überlebensausrüstung.

Jochen: Und illegale Ausrüstung von Piraten, zusätzlich zu Medizintechnik.

Tamara: Was haben wir eigentlich an Geld?

Sven: Dann fang ich wohl am Besten mit den

Grundlagen an. Als Wahrung gelten Credits, kurz creds. Sie werden von der Systembank abgegeben und konnen von jedem Kommunikationsgerat ubertragen werden. Fur anonyme Zahlungen gibt es standardisierte Chips, die von jedem Terminal ausgegeben und von jedem Rechner gepruft werden konnen.

Luna: Mal Klartext: Wieviele creds haben wir?

Startgeld

Mit wieviel Geld fangen wir an?

Sven: Jeder Charakter startet mit 10.000 Credits. Der Vorteil ‚reich‘ verdreifacht das. Der Nachteil ‚arm‘ gibt euch nur 3000. Eure mit starken Werten gekauften Waffen musst ihr nicht nochmal kaufen. Was ihr nicht ausgeben, bleibt euch als Startgeld. Wenn ihr allerdings im Spiel etwas kaufen wollt, musst ihr es erst finden - und vielleicht darum feilschen. Jetzt kriegt ihr es einfach so. Bei Sachen mit hoher Legalitatsklasse braucht ihr allerdings eine gute Erklarung, wie ihr da dran gekommen seid.

Startgeld

- 10.000 Credits
- Merkmal: arm (-): 3000 Credits

- Mermal: reich (+): 30 000 Credits

Legalitätsklassen

Die Klassifikation von Ausrüstung im System.

Ines: Was meinst du mit Legalitätsklassen?

Sven: Das System, also die unfehlbare und allmächtige Zentralregierung, ordnet alle Waren in Legalitätsklassen zwischen 0 und 10 ein. 0 bis 3 sind für Zivilpersonen erhältlich, 4-6 nur für bestimmte Berufsgruppen, 7-9 für das Militär und bei Stufe 10 ist sogar das Wissen um die Existenz verboten.

Sven: Legalitätsklasse 0 ist völlig frei erhältlich, zum Beispiel Möbel oder Schuhe. Stufe 1 braucht Personalisierung: Die DNS-Struktur des Besitzers wird in das Gerät integriert - oft auf atomarer Ebene - und viele dieser Geräte funktionieren standardmäßig nur für ihren Besitzer. Stufe 2 muss bei legalem Kauf in eine zentrale Datenbank eingetragen werden, die über das gesamte System synchronisiert wird. Stufe 3 ist nur für Berufsgruppen zugänglich, die sie brauchen. Stufen 4 und 5 gibt es nur für Berufe mit mittlerem bzw. hohem Gefahrenpotential, und Stufe 6 nur für Forscher. Gefährlicheres gibt es nur für das Militär und Spezialeinheiten.

Luna: Mal ganz praktisch: Wie kriegen wir Waffen ohne DNS-Registrierung?

Sven: Wenn ihr Waren illegal erhalten wollt, also ohne die Zwänge der Legalitätsklasse, kostet das zusätzlich mindestens den Normalpreis mal Legalitätsklasse, je nach Händler und Ware teils deutlich mehr.

Luna: Also zahlen wir bei Stufe 2 das Dreifache?

Sven: Jupp.

Luna: Dann sollte ja alles klar sein. Also gib uns schon die Liste.

Sven: Wie du willst. Wenn ihr Fragen dazu habt, stellt sie einfach.

Preis bei illegaler Beschaffung: **Grundpreis + Grundpreis × Legalitätsklasse**

Legalitätsklassen

Technologie wird von dem System in sogenannte Legalitätsklassen einsortiert, welche die Zugänglichkeit der Technologie

für gewisse Personenkreise regelt. Das vollständige System kennt über 500 verschiedene Klasifizierungen und noch mehr Spezialgenehmigungen. Eine einfachere Klassifizierung gibt das sogenannte "0-10 Prinzip", welches 10 Klassen kennt und eine grobe Zuordnung der Technologie vornimmt.

Es wird von den meisten Händlern verwendet um die Rechtslage für juristische Laien verständlich zu machen.

Erlaubte Nutzer

- Klasse 0 bis 3: zivile Zwecke, inklusive einfache Polizei
- Klasse 4 bis 6: spezielle Berufsgruppen
- Klasse 7 bis 9: militärische Zwecke
- Klasse 10: strafbar und wird teilweise von den Xynoc verfolgt

Einschränkungen

- Klasse 0: ohne Einschränkung nutzbar
- Klasse 1: DNA-Registrierung auf Technologie notwendig (Personalisierung)
- Klasse 2: Eintrag in die systemweite Datenbank erforderlich
- Klasse 3: nur für berufliche Zwecke

zugelassen, z.B. Polizei

- Klasse 4: Berufe mit mittlerem Gefahrenrisiko, z.B. Spezialeinheiten
- Klasse 5: Berufe mit hohem Gefahrenrisiko, z.B. Raumpatrouille
- Klasse 6: nur für Forschungszwecke zugelassen
- Klasse 7: nur für Systemstreitkräfte zugelassen
- Klasse 8: spezielle Abteilungen der Raumpatrouille
- Klasse 9: spezielle Abteilungen der Raumflotte und Spezialeinheiten
- Klasse 10: totales Verbot

Weiter geht es nächste Woche mit den Beispielen für verfügbare Ausrüstung.

Waffen, Rüstungen und Kommunikation

Diese Woche geht es um die Werkzeuge, die ihr in einer feindlichen Welt braucht: Waffen,

Rüstungen und Kommunikationsmittel.

Beachtet, dass die Preise für illegale Beschaffung durch die Legalitätsklasse erhöht werden (Faktor 1 + Legalitätsklasse) und dass ihr Waffen und Rüstungen mit Erschaffungs- oder Steigerungspunkten kaufen müsst, wenn ihr ihre regelmäßige Selbsttests auf Lizenzgerechte Nutzung vermeiden wollt.

- Ein starker Wert sichert 9 Punkte Schaden oder Schutz gegen Lizenztests.
- Ein Steigerungsstrich sichert 3 Punkte Schaden oder Schutz.
- Nach der Erschaffung braucht ihr zusätzlich zu den Strichen auch genug Geld, um Waffe oder Rüstung zu finanzieren.

Nahkampfwaffen

- Messer: Schaden 1, 25cr, Klasse 0.
- Elektro-Schlagstock: Schaden 2, 100cr, Klasse 1.
- Neuropeitsche: Schaden 0 oder 4 (Schmerzen: auf jeden Fall eine KO-Probe ablegen), 650cr oder 2000cr (mit Schaden), Klasse 4.
- Vibromesser: Schaden 5, 225cr, Klasse 3.

- Karbon-Schwert: Schaden 8, 600cr, Klasse 3.
- Vibro-Schwert: Schaden 12, 1000cr, Klasse 4.
- Sonische Klinge: Schaden 24, 2000cr, Klasse 4.
- Laserklinge: Schaden 36, 3000cr, Klasse 5.
- Plasmafaden: Schaden 45, 6000cr, Klasse 7.

Schusswaffen

- Handlaser: Schaden 4, 250cr, 100 Schuss (kleine Energiezelle), Klasse 0; überall erhältlich
- Nadler: Schaden 9, 600cr, 40 Schuss (Kartusche mit Nadeln), Klasse 2; für Sportzwecke erhältlich, illegal überall
- Blaster: Schaden 16, 2500cr, 12 Schuss (kleine Energiezelle), Klasse 3; legal schwer erhältlich, illegal nur über Beziehungen
- Lasergewehr: Schaden 24, 850cr, 50 Schuss (kleine Energiezelle), Klasse 3; bei ausgewählten Händlern
- Neurogewehr: Schaden 0 oder 4 (KO-Probe wie Neuropeitsche), 2000cr, 20 Schuss (kleine Energiezelle), Klasse 4; legal schwer erhältlich, illegal nur über Beziehungen
- Screamer: Schaden 48, 4500cr, 20 Schuss

(mittlere Energiezelle), Klasse 4; legal nur bei reisenden Händlern erhältlich, illegal schwer und nur über bestimmte Kontakte zu besorgen

- Plasmanadler: Schaden 60, 6000cr, 10 Schuss (mittlere Energiezelle), Klasse 7; nur illegal bei Piraten, Rebellen, Terroristen oder Sammlern erhältlich.

Rüstungen

- Atemblase: 150cr, Sauerstoffversorgung für 2 U, Klasse 0; überall erhältlich
- Raumanzug: 250cr, Lebenserhaltungssystem für 3 Sy, Klasse 0; überall erhältlich
- Pilotenanzug: Schutz 1, 500cr, Lebenserhaltungssystem für 3 Sy, Klasse 0; überall erhältlich
- Funktionale Kleidung: Schutz 2-4, 1000cr, Verschiedene Unterstützungssysteme, Klasse 1; überall erhältlich
- Sicherheitsweste: Schutz 4, 300cr, extrem leicht und fast unsichtbar, Klasse 0; bei ausgewählten Händlern
- zivile Panzerung: Schutz 9, 1400cr, modularer Aufbau mit vielen zusätzlichen Funktionen, Klasse 3; legal schwer erhältlich, illegal nur über Beziehungen
- leichte Panzerung: Schutz 18, 3000cr, inklusive digitalem Assistenten und Bewegungsverstärkung, Klasse 4; nur bei

reisenden Händlern erhältlich, illegal schwer und nur über bestimmte Kontakte zu besorgen

- Patrouillien-Panzerung: Schutz 36, 6000cr, Klasse 5; Legal nur für Angehörige der Raumpatrouillie, illegal nur über bestimmte Kontakte.

Kommunikation und Überwachung

- Universalübersetzer: 75cr (einfach) / 200cr (mit KI) / 750cr (Grav-Modul) / 1300cr (PSI-Modul), Klasse 0; bei ausgewählten Händlern erhältlich.
- verschlüsseltes Kom: 300cr (verbreitete Formen: Haftpad, Ohrstöpsel oder Subdermal), inklusive Lizenz für 1/2St (100cr), Klasse 2-7 (je nach Algorithmus); bei ausgewählten Händlern erhältlich.
- Verschlüsselungs-Knacker: 3000cr, Klasse 4-9, knackt Verschlüsselungen von Koms, deren Legalitätsklasse mindestens 2 Klassen niedriger ist.
- einfacher persönlicher Assistent (PA): 150cr, ein moderner PA für alle Zwecke in allen Formen und Größen mit Holodisplay, Klasse 0; überall erhältlich.
- neuronales Interface: 800cr, Erweiterung des PAs mit Fernkommunikation, Klasse 1; bei ausgewählten Händlern erhältlich

- falsche ID: 750cr (Stufe 1) / 2000cr (Stufe 2), besteht normale Sicherheitskontrollen / besteht Gildenkontrollen und Razzien; Klasse 7 / 8, illegal einfach zu erhalten / illegal nur schwer und über bestimmte Kontakte zu besorgen.
- falsche DNA: 1000cr (Stufe 1) / 3200cr (Stufe 2), muss 6 Mal pro Standard erneuert werden, kann Klasse 2 Technologie brechen / kann Klasse 4 Technologien brechen; Klasse 6 / 8, illegal einfach zu erhalten / illegal nur schwer und über bestimmte Kontakte zu besorgen.
- Hackingtools: 1200cr (Stufe 1, Bonus von 3, kostet zusätzlich einen starken Wert oder 3 Striche) / 3800cr (Stufe 2, Bonus von 6, kostet zusätzlich 3 starke Werte oder 9 Striche), Erweiterung des PAs, Klasse 1 / Klasse 3; schwer erhältlich / legal nicht erhältlich, illegal schwer und nur über bestimmte Kontakte zu besorgen.

Körpermodifikationen, Medizin und Verbrauchsgegenstände

Zum Abschluss der Ausrüstungslisten kommen

*wir zu dem Körper der Charaktere:
Modifikationen verändern ihn, Medizin repariert
ihn und Verbrauchsgegenstände halten ihn am
Leben.*

*Auf völlig mundane Gegenstände haben wir
verzichtet: Wenn ihr euch mit dem Preis von
Essen beschäftigen wollt, improvisiert ihn
einfach (ein Cred ist etwa ein Euro).
Spielrelevante Beträge kommen dabei
allerdings selten zustande. Und Infos zu
typischen Getränken kommen in den
Weltenteil.*

*Das hier ist übrigens der vorletzte Artikel mit
neuen Inhalten zum Regelteil von Technophob.
Übernächste Woche werden die Regeln zu
Technophob also vollständig im Netz sein!*

*Danach kommt bei den Regeln nur noch die
Zusammenfassung, aber die sollte nichts
wirklich neues enthalten, sondern die Regeln
nur für diejenigen zusammenfassen, die
einfach einen schnellen Überblick haben
wollen. Und dann der Rest der Beschreibung
der Welt.*

*Insofern wünschen wir euch jetzt viel Spaß mit
dem vorletzten Teil der Regeln!*

*Und bitte gebt uns Rückmeldung ^[49]! Was
gefällt euch an Technophob ^[32]? Was würdet ihr
gerne noch dazu sehen? Und was nehmt ihr für*

eure Runden daraus mit?

Modifikationen

Körpermodifikationen, die Boni geben oder als Waffen oder Rüstungen fungieren, müssen zusätzlich zu dem Geld mit Steigerungs-Strichen gekauft werden. Diese Steigerung kann allerdings auch nachträglich erfolgen. Solange eine Modifikation noch nicht abbezahlt ist, muss der Spieler oder die Spielerin die Hälfte der zur Steigerung erhaltenen Striche in die Modifikation investieren, um nicht zu Beginn jeder Runde einen Lizenztest würfeln zu müssen.

- Sensitivitätssteigerung (0): 350cr, steigert die Nervenimpulse von körperlichen Empfindungen ohne Abstumpfung, Klasse 0; bei ausgewählten Händlern erhältlich (Tasten +3 | Konzentration -3); Keine Steigerungskosten.
- Sinnesverstärkung (+ pro Sinn): 1200cr pro Sinn, (Bonus von 3), Klasse 2; schwer erhältlich; Kostet 3 Striche pro Sinn.
- Pheromone (+): 550cr pro Pheromon, neue Pheromondrüsen zugeschnitten zum Beispiel auf den Traumpartner, Klasse 0; schwer erhältlich (soziales +3 für eine spezifische Rasse und Geschlecht); 3 Striche.
- Hautpanzerung (+): 10000cr, schnelle

Erhärtung der Haut bei starker Beanspruchung (Schutz 6), Klasse 3; legal nicht erhältlich, illegal nur über Beziehungen erhältlich (versteckt, schwer zu entdecken, nicht abnehmbar); 3 Striche.

Medizin

- kleines MedKit: 100cr, nur zur schnellen Erstversorgung gedacht, Klasse 0; überall erhältlich; heilt innerhalb eines Tages eine Wunde (keine schwere Wunde); danach bist du auf deine eigene körperliche Heilung angewiesen
- mittleres MedKit: 2500cr, kleinen PA mit medizinischer Datenbank und Analysetools zur Behandlung von schwerwiegenden Verletzungen, Klasse 1; bei ausgewählten Händlern erhältlich; heilt jeden Tag eine Wunde und eine kritische Wunde pro Wochen
- kleines BioKit: 250cr pro Stück, verschließt kleine Wunden innerhalb weniger Maku, Klasse 0; überall erhältlich, eine Wunde verschwindet; Wunde darf nur so groß sein wie das BioKit
- Stim: 125cr pro Stück, starkes Aufputzmittel nur für medizinische Zwecke zugelassen, Klasse 3; schwer erhältlich; ignoriere alle Wundanbzüge die du bei Verwendung hattest für eine

Stunde. Ab dem 4. Stim pro Tag, eine KO Probe mit dem Malus von 3 pro Stim (normalerweise Malus von 12); bei Misslingen 1 Tag Handlungsunfähigkeit und Suchtgefahr

Verbrauchsgegenstände

Hier nennen wir nur während dem Schmuggeln wichtigsten Gegenstände. Kosten für den allgemeinen Lebensunterhalt stehen im Weltenteil.

- Ernährungsnaniten: 20cr pro Tag; werden direkt in die Blutlaufbahn gespritzt und geben Energie an die Körper ab, sodass man nicht mehr Essen muss. KO Probe mit Malus von Monat*3; bei Fehlschlag stößt der Körper die Naniten ab, man fällt in Ohnmacht und kann die Naniten für 1 Monat nicht mehr verwenden. Zudem bekommt man schrecklichen Hunger (man will dann ALLES! essen).
- Wasserextraktor: Entzieht der Umgebung Wasser. In sauerstoffhaltiger Umgebung wird nur der atmoare Wasserstoff gespeichert (1.5l) und daraus kann dann bis zu 10l Wasser erzeugt werden. Bei nicht sauerstoffhaltiger Umgebung muss auch Sauerstoff gespeichert werden, was dann nur 1.5l Wasser bedeutet. Bei Aktivierung vergrößert sich die Fläche um ein zehnfaches (Geflächt). Pro Liter

Wasser 1h Zeit.

Ausrüstungs-Kits, Schiffe und Geld

Das hier ist der letzte Abschnitt des Regelteils von Technophob. Danach kommt nur noch die Zusammenfassung.

Und zur Feier dieses riesigen Schrittes vorwärts, möchte ich euch einladen, die Druckversion von Technophob ^[50] zu lesen. Das sind alle bisher hier veröffentlichten Artikel in leicht druckbarem Format und wird vermutlich die Grundlage der Buch-Version von Technophob werden.

Viel Spaß beim Lesen!

(Falls ihr beim Lesen Lust bekommt, Bilder beizusteuern, dann schreibt uns bitte ^[51]! Wir brauchen Bilder, Bilder, Bilder!)

Schiffe

Schiffe sind zu teuer, um sie bei der Charaktererschaffung zu kaufen. Wenn ihr als Gruppe ein Schiff haben wollt, nehmt Merkmale, die zusammen mindestens 3 starke Werte kosten. Falls nur ein Charakter das Schiff

kontrolliert, es aber als Schiff der Gruppe dienen soll, sollte dieser Charakter das Schiff mit 3 starken Werten kaufen. Das spiegelt seine größere Kontrolle über das Schiff wieder, während trotzdem die gesamte Gruppe einen Mehrwert hat.

Wenn die Charaktere ein Schiff haben, können sie mit Flügen vorbei an bewohnten aber nicht ans Subraumnetz angeschlossenen Welten etwas Geld verdienen. Ein einwöchiger Flug pro Monat genügt meistens, um die Dock- und Treibstoffkosten auf Traum Anderer zu decken.

Beispiele für Schiffe gibt es bei den Schiffskampfgeln. Wenn ihr die Schiffskampfgeln nicht nutzt, braucht ihr keine Spiel-Werte von Schiffen. Stattdessen sind Fragen wichtig wie:

- Welche Karten hat das Schiff? (dorthin sind Reisen per Autopilot möglich - für den Großteil des technophoben Bereiches sind Lizenzen für Karten nicht legal erhältlich)
- Hat es einen Subraumantrieb (Grenzgleiter im Warp-Stil oder Springer) oder dockt es an Subraumschlepper an?
- Wie groß ist der Frachtraum und wie viele Kabinen hat es (genug, um von dem Schiff zu leben)?
- Wie sieht es innen aus? Gibt es eine gemeinsame Kantine?
- Ist es schnell (lohnt es sich normalerweise

zu fliehen)?

Ausrüstungs-Kits

Von Kjeol zusammengestellte Grundausrüstung, die das für Schmuggler nötigste enthält. Wer für Kjeol arbeitet bekommt zur Begrüßung ein SchmugglerKIT gratis. Er konnte dadurch die Verlustquote seiner Schmuggler deutlich reduzieren...

- SchmugglerKIT (1125cr)
 - Verschlüsseltes COM
 - Universalübersetzer (einfach)
 - PA
 - Handlaser
 - Raumanzug
 - kleines MedKit

- PiratenKIT (3425cr)
 - Schmuggler KIT
 - Lasergewehr
 - Zivile Panzerung
 - 1x BioKit

- RebellenKIT (8325cr)
 - Piraten KIT
 - Falsche ID (Stufe 1)
 - Universalübersetzer (mit KIT,

- Grav-Mod, PSI Modul) (+2250cr)
- o 2x Stim
- o Blaster, dafür kein Lasergewehr

Warum noch Geld?

Gründe für die Existenz von Geld

Ines: Wofür brauchen wir eigentlich noch Geld? Es gibt doch Nanobots, die fast alles herstellen können, oder?

Sven: In der Theorie stimmt das. In der Praxis wäre das für das System aber recht riskant, weil Rebellen ohne Probleme jegliche Waffen replizieren könnten. Außerdem brächte es dem Staat kein Geld. Stattdessen hat das System ein allumfassendes Lizenzschema eingeführt. Was du eigentlich kaufst, ist meist nicht die Ware selbst, sondern ein lizenzierter Bauplan, nach dem deine heimische Nanofabrik die Waren herstellen kann. Dazu vielleicht noch ein Paar Grundsubstanzen, falls seltenere Elemente nötig sind. Und im Fall von Waffen und ähnlichen Gefahrenstoffen noch spezialisierte Nanobots und Nutzungslizenzen.

Luna: Dann gibt es sicher Lizenzfälscher!

Sven: Nicht mehr allzu viele, da Lizenzfälschung zu den Verbrechen gehört, die am härtesten bestraft und verfolgt werden. Sie

gilt als destabilisierender Terrorismus. Außerdem haben die meisten Waren Signaturen, mit denen geprüft werden kann, ob sie lizenziert hergestellt wurden. Und mit einer ohne Lizenz hergestellten Jacke erwischt zu werden, ist ähnlich schlimm, als würdest du mit einer lizenzierten Waffe über einer blutigen Leichen geschnappt. Die Strafe könnte sogar härter sein.

Schiffskampf

Kämpfe in den Tiefen des Alls.

Schiffe haben Eigenschaften wie Charaktere. Wer schießt würfelt. Boni von dem Piloten oder der Piloten und den Werten des Schiffes. Schaden zwischen Größenkategorien wird gedrittelt, bzw. verdreifacht.

Luna: Hey Sven, mir fehlt noch was. Wir sollen doch Schmuggler sein. Schmuggler auf Raumschiffen. Die fliegen. Wo also sind unsere Regeln zum Kampf mit Raumschiffen?

Sven: Die wollt ich für später lassen, wenn wir sie brauchen. Immerhin werdet ihr anfangs

kein eigenes Schiff haben. Willst du sie trotzdem schon jetzt?

Luna: Chessos kann fliegen, also sollte ich sie kennen. Außerdem will ich sie wissen. Ich mag es nicht, raten zu müssen, wie unsere Chancen stehen. Auch dann nicht, wenn ich nicht selbst würfele.

Sven: Dann lass uns anfangen. Grundlegend funktioniert Schiffskampf wie normaler Kampf: Die Kontrahenten würfeln auf ihre Fertigkeiten, und wer besser würfelt trifft. Unterschiede gibt es im Schaden, in der Frage wer würfelt und bei den Boni für die Probe.

Luna: Dann fang erstmal damit an, wer würfelt: Der Pilot oder der Schütze?

Sven: Grundlegend würfelt der, der Schaden verursachen will. Wenn ihr Schützen habt, würfeln die Schützen. Habt ihr keine, dann würfelt der Pilot. Dabei hat ein Schiff wie ein Charakter Eigenschaften, und jedes + in der höchsten passenden Eigenschaft gibt einen Punkt Bonus - zusätzlich zu den Boni durch die Eigenschaften des Würfelnden. Bordschützen bekommen dazu auf ihre Würfe einen weiteren Punkt Bonus pro + in der Fertigkeit, die der Pilot zum Fliegen des Schiffes nutzt. Wenn der Pilot eine gesonderte Fertigkeit zum Feuern hat, kann er darauf Boni aus seiner eigenen Pilotenfertigkeit bekommen.

Luna: Moment. Wenn ich also mein eigenes Schiff habe und es alleine fliege, bekomme ich Boni durch das Schiff und durch meine Eigenschaften?

Sven: Ja. Das Schiff hat zum Beispiel die Eigenschaft Wendigkeit auf + und gibt dir damit 1 Punkt Bonus.

Luna: Und wenn ich sowohl „Fliegen“ als auch „Geschütze abfeuern“ habe, kann ich statt auf Fliegen auf Geschütze würfeln und bekomme dafür einen weiteren Bonus von 1 pro + in Fliegen? Gilt das auch umgekehrt? Bekomme ich auf Fliegen einen Bonus von Geschütze, wenn ich für den Angriff auf Fliegen würfle, statt auf Geschütze?

Sven: Klar. Die Fertigkeiten können sich gegenseitig stützen.

Luna: Klasse! Dann feuere ich auf meinen Gegner, wir beide würfeln, und wer gewinnt, trifft. Was passiert dann? Bekommen Schiffe Wunden wie normale Charaktere?

Sven: Ja, und sie haben auch wie normale Charaktere Waffen, Panzerung und eine Wundschwelle. Die einzigen wichtigen Unterschiede sind, was den Leuten im Schiff passiert und was Wunden bedeuten. Bei einem Charakter bedeutet eine Wunde, dass zum Beispiel ein Arm verletzt ist. Bei einem Schiff

dagegen bedeutet sie, dass ein Schiffsystem beschädigt ist oder ausfällt. Und je nach beschädigtem System kann das für die Insassen recht unangenehm werden.

Luna: Sagen wir mal, ich habe eine 14 und der Gegner hat eine 8. Was passiert jetzt?

Sven: Jetzt hast du deinen Gegner getroffen und verursachst Schaden. Du nimmst die Differenz zwischen euren Ergebnissen und addierst den Schaden deiner Waffe. Dann ziehst du seine Panzerung ab. Wenn das Gesamtergebnis höher ist als die Wundschwelle seines Schiffes, wird ein nicht kritisches System zerstört oder ein kritisches beschädigt. Bis der Schaden behoben ist hat dein Gegner einen Malus von 3 Punkten auf alle Proben mit dem Schiff. Wenn du also 14 erreichst und dein Gegner 8, habt ihr eine Differenz von 6 Punkten. Darauf addierst du deinen Schaden. Bei einem Laser wären das 4, so dass du zusammen mit der Differenz auf ein Ergebnis

Nicht-kritische Schiffsysteme

- Frachtraumhülle
- Wassertanks
- Außenschotts
- Landeeinrichtung

Kritische Systeme

- Energieversorger
- Waffen
- Antrieb
- Hülle in bewohnten Bereichen
- Hauptenergie
- Lebenserhaltung
- Sensoren

von 10 kommst. Davon ziehst du den Schutz des Gegners ab, z.B. 3, und kommst auf 7. Bei einer durchschnittlichen Wundschwelle von 4 verursachst du also eine Wunde.

Sven: Erreicht der Schaden deines Angriffs das dreifache der Wundschwelle des gegnerischen Schiffes, dann fällt ein kritisches System aus und der Kampf ist in den meisten Fällen beendet. Im Beispiel wäre das der Fall, wenn du 12 Punkte Schaden verursachen würdest (nach Abzug der Panzerung).

Sven: Kommen wir mal zu deinem konkreten Beispiel zurück: Die Differenz zwischen 14 und 8 ist 6. Dazu kommt der Schaden deiner Waffen. Bei Laserkanonen wären das zum Beispiel 4 Punkte. Zusätzlich wird der Schutz der Panzerung deines Gegners abgezogen. Im Fall leichter Ablativpanzerung wären das 3 Punkte. Dein Gegner erhält also $6+4-3 = 7$ Punkte Schaden. Die normale Wundschwelle ist auch für Schiffe 4, also hat er damit vermutlich eine Wunde.

Sven: Nicht kritische Systeme sind zum Beispiel die Wassertanks, die Landungseinrichtungen und die Außenschotts. Kritische Systeme sind die Energieversorgung (wird die getroffen, geht das Schiff erst auf Notstrom), der Antrieb oder die Waffen.

Ines: Das klingt alles sehr theoretisch. Eher wie

eine Blaupause als ein Spiel. Wie sieht das in der Praxis aus?

Sven: Um wirklich in die Praxis gehen zu können, müssen wir konkreter werden. Spielen wir doch eine Szene aus der Chessos' Vergangenheit.

Sven: Wir befinden uns im Orbit um Namalis, einem Treibstofflager eurer Flotte. Du bist in einem kleinen Gleiter auf Patrouille, und die letzten Wochen ist nichts passiert. Entsprechend nachlässig meldet sich dein kommandierender Offizier bei dir: ‚Deine Schicht ist gleich zu ende. Dreh schon mal bei‘.

Sven: Im gleichen Moment fällt dir ein schnell wachsender roter Punkt im Sichtschirm auf.

Luna: Ich bin sofort hellwach. Mit ein paar schnellen Blicken auf die Geräte verschaffe ich mir einen Überblick über die Situation. Erzähl mir was über meinen Gleiter und was ich von meinem Gegner weiß.

Sven: Dein Gleiter ist ein Standardmodell, schon etwas älter, aber hervorragend in Schuss. Regeltechnisch hat er die Eigenschaften ‚Wendigkeit‘ + (15) und Rumpf + (15). Das Plus in Rumpf erhöht seine Wundschwelle von 4 auf 5. Als Waffe hat der Gleiter Plasmawerfer mit Schaden 5 und als Panzerung eine Ablativpanzerung, die ihm

Schutz 3 gibt. Das Schiff deines Gegners ist leichter als deins, eine ID sendet es nicht, aber du würdest es als Jäger einstufeln. Vermutlich kaum Panzerung, dafür wendiger als dein Gleiter und trotz geringer Größe eine etwa gleichstarke Waffe. Und mit Sicherheit nicht alleine.

Luna: Dann muss ich das schnell erledigen. Kommt er auf mich zu?

Sven: Ja. Wenn er nichts ändert, bringt ihn seine Flugbahn direkt zu dir. Er hat dich also vermutlich geortet.

Luna: Dann bringt Heimlichkeit nichts. Ich gebe eine Warnmeldung raus, dann greife ich ihn frontal an.

Sven: Er behält den Kurs bei und beginnt zu schießen, noch bevor er eine realistische Chance hat, dich zu treffen. Lange bevor du in Schussweite bist, erkennst du die winzigen Ionisationsspuren fehlgegangener Laserschüsse und siehst das Streulicht seiner Geschütze.

Luna: So ein Idiot. Jetzt kenne ich seine Waffe. Ich starte pseudo-zufällige Manöver, um die Chancen zu minimieren, dass er mich trifft. Dann versuche ich nah genug heranzukommen, um ihn mit meinem Plasmawerfer zu treffen.

Sven: Dann kommen wir jetzt zu den Regeln. Ihr würfelt gegeneinander, und wer besser ist trifft.

Luna: OK. Ich habe meine normalen Boni und dazu noch den Bonus von 1 durch das eine + in Wendigkeit.

Luna (würfelt): 4! also 14! Das hatte ich doch vorhin schonmal...

Sven: Er hat eine 8, also triffst du. Zu den 6 Punkten Differenz (14-8) kommen 5 Punkte Schaden deiner Waffe. Seine Panzerung zieht 2 ab. Alles in allem 9 Punkte Schaden und klar über seiner ‚Wundschwelle‘. Sein Schiff wird also schmerzhaft angeschlagen. Allerdings erreicht der Schaden nicht die dreifache Wundschwelle, also verliert er ein wichtiges, aber kein lebenswichtiges Schiffssystem. Da ihr frontal aufeinander zufliegt, können nur die Waffen, die Energieversorgung seines Schiffes und seine Hülle getroffen werden...

Luna: Können wir auch würfeln, welches System ausfällt?

Sven: Klar. Nimm einfach die Augenzahl des Würfels des Gewinners, also deine. 4 trifft das wahrscheinlichste System, also in dem Fall die



Beschädigtes System auswürfeln

Waffen: Die sind leicht anzuvisieren und leicht zu stören. Als Faustregel: Gerade Zahlen bringen kurzfristige Probleme. Ungerade verursachen langfristige Schwierigkeiten, z.B. kosten. Desto höher die absolute Zahl, desto schlimmer für die Insassen. Der Effekt auf die Kampfregeln wird nicht beeinflusst (jeder Schaden gibt eine Erschwernis von 3). Für die Insassen kann es aber sehr wohl einen Unterschied machen, ob die Waffen beschädigt werden oder die Außenhülle.

Luna: OK, nachdem nun seine Waffen spinnen schicke ich ihm einen Funkspruch ,ergib dich, oder ich blase dein Winzschiff aus dem Planetensystem!‘.

Sven: Er deaktiviert seine Waffen und ergibt sich ... und damit wissen wir, wie du an die Informationen kamst, die später den Tod deines Clans zur Folge haben sollten.

Normalerweise kann die SL einfach passende Systeme auswählen: Entweder ein System, das die Spieler treffen wollten oder ein System, das zur Situation passt. Wenn die SL das aber dem Zufall überlassen will, kann sie es durch die Augenzahl des Angriffswürfels wählen. Eine Liste dafür könnte z.B. so aussehen:

4: Waffen
2: Antrieb
-1: Energieversorgung
-3: Lebenserhaltung

Damit lasst uns zum Spiel übergehen! Jochen, Tamara, Ines, muss noch jemand aufs Klo? Nein? Dann fangen wir an!

Die geraden Zahlen sind dabei Systeme, die sofort dem Angreifer helfen. Die ungeraden sind Systeme, die dem Getroffenen langfristig Probleme bereiten. Gleichzeitig sind die höheren Zahlen wahrscheinlicher denn die Wahrscheinlichkeit mit einer gewürfelten 4 zu treffen ist viel höher als mit einer gewürfelten -3.

Kleine Schiffe

Schaden von normalen Waffen gegen diese

Schiffe wird vor Abzug der Rüstung gedrittelt. Schaden von diesen Schiffen gegen Charaktere wird vor Abzug der Rüstung verdreifacht. Detaillierter im Kategoriesystem [52].

- Rettungsboot: Panzerung: Einfache Hülle (Schutz 1). Genug Platz für eine Person. Kostet 1.000 bis 10.000 creds.
- Jäger: Waffe: Kleiner Laser (Schaden 4), Panzerung: Stabile Hülle (Schutz 3), genug Platz für eine Person. Kostet 20.000 bis 40.000 creds. Wendig ++.
- Gleiter: Waffen: 2 mittlere Lasertürme (Schaden 8), Panzerung: Ablativ (6), Platz für 3 Personen und etwas Fracht. Kostet 60.000 bis 200.000 creds. Rumpf +, Wendig +.
- Kampfgleiter: Waffen: 2 mittlere Lasertürme (Schaden 8) und ein Schiffs-Blaster (Schaden 16), Panzerung: Kristallgewebe (Schutz 12), Platz für 3 Personen. Kostet 50.000 bis 500.000 creds. Rumpf ++, Wendig ++, Schnell ++. Hoher Treibstoffverbrauch -.

Mittlere Schiffe

Schaden von kleinen Schiffen wird gedrittelt, Schaden gegen kleine Schiffe verdreifacht. Schaden von normalen Waffen wird durch 9 geteilt, Schaden gegen Charaktere mit 9 multipliziert.

- Transporter: Waffen: Schwache Lasertürme (Schaden 1), Panzerung: Keine (Schutz 1), genug Platz für 3 Piloten und viel Fracht. Kostet je nach Frachtraum 100.000 bis 100 Millionen creds.
- Patrouillenschiff: Waffen: Kleine Lasertürme (Schaden 4), Panzerung: Kristallgewebe (Schutz 12), Platz für 12 Personen und Ausrüstung für lange Flüge. Kostet etwa eine halbe Million creds. Schnell +++, Rumpf +.
- Landungsschiff: Waffen: 2 kleine Lasertürme (Schaden 4) und 2 Schiffsblaster (Schaden 16), Platz für 3 Piloten und 40 Passagiere. Kostet 1-10 Millionen creds. Rumpf ++.

Für Bordschützen gilt:

- Fertigkeit(Schütze) + Bonus(Schiff) + Bonus(Pilot)

Für den Piloten gilt:

- Fertigkeit(Schütze) + Bonus(Schiff) + Bonus(Pilot), oder
- Fertigkeit(Pilot) + Bonus(Schiff) + Bonus(Pilot)

Die Geschichte beginnt...

„Login fehlgeschlagen...
Sicherheitsverletzung bei D17.13
festgestellt...
Protokoll fehlerhaft...
System wird beenden...“

„Scheiß Teil! Nicht ausschalten“,
fluchte Casila, und verband hektisch
zwei Drähte in der aufgeschraubten
Platine.

„... Systemfehler ... bitte
benachrichtigen Sie...“

Mit einem sanften Summen
verstummt die säuselnde
Computerstimme. Casila blickte
zufrieden auf und strich sich eine
schwarze Strähne aus dem Gesicht.
„Endlich Ruhe. So kann man sich ja
nicht konzentrieren“, murmelte sie
und griff nach ihrem Laptop.

*Nochmal von vorne. Also die
Subroutinen müssten schon im
System sein, der Wurm sollte
eigentlich... Casila kratze sich am
Kopf. Es ist schon was anderes,*

fremde, unbekannte Technologie zu hacken. Daheim wäre ich mit so etwas spielend fertig geworden, aber hier, die unbekanntes Routinen, ein gut ausgetüfteltes Expertensystem... wie auch immer, inside konnte es auch, wäre ja gelacht, wenn ich das nicht schaffen würde.

Aufzeichnung 9: Technik

"inside an Nerde: Wir können alles schaffen! Das ist meine Erfahrung mit der Technik. Hochentwickelte Antriebe, wie man sie nur aus Science-Fiction-Filmen kennt, Raumstationen, die mitten im All kreisen, Alltagstechnik von der die meisten von uns nur träumen, Waffen, Medizin für alle und richtige künstliche Persönlichkeiten, aber nichts mit dem wir nicht fertig werden.

Die meisten Wesen, welchen ich begegnet bin, scheinen eine Abneigung gegen zu viel Technik und KIs zu haben. Hat wohl etwas mit einem immer währenden Aufstand zu tun. Ich muss mir mal einen „richtigen“ geschichtlichen Überblick verschaffen, nicht nur das ganze zensierte Zeugs.

Jedenfalls hat das für uns einen gigantischen Vorteil: Wir können in ihre Systeme eindringen. Es ist nicht leicht, gerade am Anfang, aber ein Computersystem ist ein Computersystem und Anwender sind Sicherheitslücken, da scheint sich nicht viel geändert zu haben. Mit etwas Übung können wir die Systeme von ganzen

Stationen und Planeten übernehmen!
Für Chaos, inside - 8963"

Es muss doch verdammt noch mal möglich sein endlich an die anderen Aufzeichnungen von inside zu kommen. Wenn ich die Hinweise richtig deute, müsste er hier im System weitere versteckt haben. Ihre Gedanken schweiften ab, zu dem Zeitpunkt als sie zum ersten Mal über die Aufzeichnungen gestolpert war...

Aufzeichnung 7: Wir sind nicht allein

"inside an Nerde: Wir sind nicht allein!

Das ist meine Botschaft an jeden freien Mann und an jede freie Frau da draußen. Ich stehe gerade an einer Konsole in dem Schiff über unserem Planeten und bin auf dem Weg unsere Interessen einem galaktischen Rat vorzutragen. Die Regierung wollte euch mit kleinen Informationshäppchen abspeisen, aber das widerspricht meinem Ethos.

Es gibt so viel zu berichten und noch viel mehr zu entdecken. Ich werde mich melden wenn ich das wichtigste Material gesichtet habe. Haltet euch bereit für den großen Sprung in eine neue Welt!

Für Freiheit, inside - 9986"

Aufzeichnung 8: Der Rat, das System und Kontrolle

"inside an Nerde: Die Macht hat immer eine kleine Gruppe!

Das ist ein Aufruf an alle die sich weigern eine alles kontrollierende Regierung anzuerkennen. Kommt mit und helft dieses Regime zu stürzen. Die Galaxie wird von einer Regierung kontrolliert, welche als das "System" bezeichnet wird und durch den „Großen Rat“ spricht. Es sieht alles aus wie Demokratie, aber das ist es nicht. Die Xynoc, angepriesen als Gründer des Systems, halten die alleinige Macht in Händen. Ich rufe hiermit zum Kampf gegen den Feind auf.
Für Anarchie, inside - 1037"

Aufzeichnung 10: Rassen, Wesen, Monster - was weiß ich

"inside an Nerde: Eine große Vielfalt erwartet euch!

Das ist jedenfalls was ich denke. Es gibt hier unheimlich viele verschiedene Wesen, von richtigen Menschen (wie uns), über Terraner (Menschen, aber meist etwas abgefreakt), Fuchswesen (abweisend), gebrechlichen Echsenwesen (mit Exoskelett) und Vogelwesen (sehr eindringlich), bis hin zu Wesen, welche aussehen wie Pflanzen oder aus Gestein bestehen. Die Artenvielfalt passt zu den unheimlich vielen Planeten, welche besiedelt sind.

Es scheint drei Rassen zu geben, die sich von der Masse abheben. Das sind einmal die Xynoc, die (eigentlichen) Herrscher über das System - als eine Art Pseudo- Gottheit verehrt - die Jungh, die als verschwundene Götter

verehrt werden aber seit Jahrtausenden nicht gesichtet wurden, und die (Alpha-) Zat, ein Schwarm, der mehr oder minder friedlich neben dem System lebt. Viele haben Angst vor den Zat, selbst das System scheint vor ihnen zu zittern. Hütet euch vor allen die euch die Freiheit nehmen wollen!
Für Vielfalt, inside - 5680"

Aufzeichnung 11: Traum Anderer

"inside an Nerde: Kommt nach *Traum Anderer* und beginnt das Abenteuer!

Das ist ein Aufruf an alle, welche die Freiheit lieben. Ich war fast 6 Tage unterwegs, auf einem kleinen Raumschiff, eingepfercht wie Vieh um bei dem Andockmanöver auf die Raumstation "Traum Anderer" ins Staunen versetzt zu werden. Viele kleine Schiffe schwebten um die kreisförmige Station, wie auf Stahlseilen aufgehängt. Dabei drehte sich die Station um ihre nach unten ausgreifende Zentralachse. So improvisiert die Station von außen aussieht, so unabhängig ist ihr Inneres. Sie ist sehr zugebaut, überall lungern Wesen herum, mit denen man gut Geschäfte machen kann und sollte. Die Station ist eine inoffizielle Piratenstation für Freiheitsliebende aller Art. Ich habe mich hier sofort wohl gefühlt. Sie ist der erste sichere Ankerpunkt, den wir ansteuern können. Hier kann man sich schnell an das Science-Fiction-Leben gewöhnen. Als Anlaufpunkt würde ich euch eine Bar in den dunkleren Bereichen der Docks empfehlen -

Kjeol's Bar - um an Geld, Informationen und Abenteuer zu kommen. Alles mögliche an Gesocks trifft sich da, aber der Barkeeper sorgt schon für Ordnung. Ach, und das erste was man sich beschaffen sollte ist ein Universalübersetzer, sonst versteht man einfach nichts, nicht einmal die Konsolen (D17.13).

Für Entdeckung, inside - 0034"

"Login erfolgreich... Willkommen. Was kann ich für Sie tun?"

Casila wurde aus ihren Gedankengängen gerissen und sprang auf. "Ja, verdammt!" Schnell blickte sie sich um. In dem Gang bei den Docks war noch niemand zu sehen. Sie biss sich leicht auf die Lippen, während ihre Finger schnell und sicher über die Tastatur tanzten.

"1356 9431 3697 1158 3998 0130 9986 1037 8963 5680 0034 3986"

Ein kurzes Flackern ging über den Bildschirm und der Code verschwand.

Aufzeichnung 13: Willkommen auf "Traum Anderer"

"inside an Abenteuerer: Du bist dem Ruf nach Freiheit gefolgt!
Willkommen Abenteuerin auf *Traum Anderer*. Das ist eine meiner Spuren, die ich über meinen Weg verstreuen werde um Dir unabhängige Informationen über das System, die Xynoc und den vieles mehr zukommen zu

lassen. Dieser erste Hinweis ist als Warnung gedacht. Halte dich fern von..."

Plötzlich legte sich eine strenge Hand auf ihre Schultern. "Haben wir dich!" Casila fuhr erschrocken zusammen und blickte in drei bekannte Gesichter.

Eine helfende Hand?

Krachend legte der Transporter am Dock 17 von Traum Anderer an. Mit einem beunruhigendem Zischen knirschte das verrostete Tor auf und gab den Blick der neugierigen Anwesenden auf die knapp hundert Neuankömmlinge frei. Langsam und staunend schob sich die eingepfärbte Masse auf das dreckige Dock, unter ihnen auch ein Menschen von Nerde.

„Willkommen Neulinge auf Traum Anderer. Wir sind Lomo nan Tar und wir wollen euch helfen sich am Anfang hier zurecht zu finden.“ Lomo nan Tar schälte sich aus den Gaffern heraus und lächelte mit seinen komplett grünen Augen freundlich in die Runde. Äußerlich war er Terraner, wie die Ankömmlinge, nur das er auf

**Willkommen
im
RaumZeit
Universum!**

Du betrittst
eine Welt in
ferner Zukunft,
eine Welt
unvorstellbarer

der Station geboren war und schon einiges erlebt hatte, bis er sein Piratenleben aufgab um armen Seelen zu helfen. Ein Lebensabschnitt, über den er heute lieber den Mantel des Schweigens legte. „Wenn ihr Zeit mitbringt, dann würde ich euch gerne etwa über die Station erzählen.“ Er blicke abschätzend in die Runde. *Ja, es sind viele Lomo. Vielleicht können wir den ein oder anderen für unsere Sache gewinnen, also vermassel's ja nicht! Sonst überneh' ich, kapiert!* „Traum Anderer ist eine sichere Station, abseits der großen Routen und abseits großer Konflikte. Sie sieht leider etwas heruntergekommen aus“, er deutete mit einer großen Geste auf die schmutzigen Docks, „aber im Grunde ist es eine schöne und friedliche Station ohne die vielen Restriktionen und Auflagen, wie in anderen Bereichen der Galaxis — vor allem: keine technologischen

Technologie, interstellarer Raumfahrt und restriktiver Gesetze. Eine Welt, in der Piraten und Hacker gegen Technologieverbände kämpfen. Eine Welt, deren fragiles Gleichgewicht immer mehr wackelt und nun vollends zu brechen droht, seit das System den ersten Kontakt zu Nerde hergestellt hat, einem rückständigen Planeten, dessen Bewohner noch ölgetriebene Fahrzeuge und siliziumbasierte Computer verwenden und bisher erst den

Einschränkungen. Wir sind hier frei und handeln auch frei.“

Die ersten Neuankömmlinge begannen gelangweilt umherzuwandern und verschwanden in den Gängen. Auch die meisten Gaffer hatten sich wohl satt gesehen und so löste sich die plötzliche Versammlung genauso plötzlich wieder auf. „Hey, wartet, ich...“ *Lass mich das machen, Nichtsnutz!* „Wer überleben will, der sollte hier bleiben“, bellte Lomo nan Tar plötzlich im militärischen Ton.

Aufzeichnung 17: Kenne deine Umgebung

„inside an Abenteuerer: Eine Karte von Traum Anderer Ich weiß, anfänglich ist es schwierig sich in den weitläufigen Gängen der Station zurecht zu finden. Daher habe ich mir die Mühe gemacht eine Karte zu skizzieren. Der interaktive Bot wird euch zu jedem Bereich kleine Infos geben. Wenn ich mehr raus finde,

Weg zu ihren beiden Monden geschafft haben. Noch während du das liest, tauchen erste Bewohner Nerdes auf der Piratenstation Traum Anderer auf, und ihre Begabung zum Knacken von Sicherheitssystemen könnte das Zünglein an der Waage sein, das die immer stärker wankende Kontrolle des Systems zum Einsturz bringt. Schließ dich mit Freunden zu einer Crew zusammen, spiele einen Menschen von Nerde, einen nur mehr menschenähnlichen Terraner, einen

werde ich entsprechende Updates verstecken:
Für Neuankömmlinge, inside“

Lomo nan Tar sitzt mit der letzten der Acht, welche seinem Ruf gefolgt waren in Kejols Bar, am Rande der *Flackernden Viertel*. In der Mitte des Tisches flackerte immer noch die Aufzeichnung von inside über die Station Traum Anderer. Beim Betreten der Bar war Kjeol wie immer auf der Suche nach seiner selbst und zog zu laut dröhnender elektronischer Musik pulsierende Fäden aus seinem Körper und flocht sie zu seinem neuen Äußeren. Die bunte Gesellschaft brauchten eine gute Umdrehung um aus dem Staunen heraus zu kommen und sich an den Barkeeper und die vielen anderen neuen Eindrücke zu gewöhnen. Jetzt, nach guten vier Umdrehungen in der Bar, vielen Gesprächen und neuen Eindrücken, hat sich kleine Gruppe wieder

fuchsartigen Ranmex oder einen in seinem Exoskellet lebenden Synarchu Krieger, der seine körperliche Schwäche durch psionische Waffen ausgleicht. Werde Hacker oder Priester, Pilot oder Krieger und steig ein in das lukrative Geschäft des Technologieschr sei es weil du Leben retten willst, weil dich das Abenteuer ruft, oder weil du Macht und Profit suchst. Nimm deinen Blaster und komm in die Station Traum

verlaufen. *Vermassel es nicht Tar. Hörst du! Wir brauchen Leute wie sie.* „Das erste was du brauchst ist ein Universalübersetzer, Casila. Kjeol kann dir das besorgen.“ Lomo nan Tar schaute der schwarzhaarige Nerdianerin direkt in die Augen. Sein Lächeln war bereit und in seinen grünen Augen flackerte ein Hauch von Fanatismus. "Hier in Kjeols Bar bekommst du generell alles an Technologie die du benötigt um dein Leben zu meistern - zwar nicht zu den günstigsten Preisen, aber zu der besten Qualität." Lomo senkte die Stimme und seine Augen begannen hell zu leuchten. Casila musste sich vorbeugen um ihn über die dröhnende Musik zu verstehen. „Kjeol kann dir alles besorgen, neben Bodytech auch Waffen und Drogen. Für härtere Sachen musst du tiefer in die „Flackernde Viertel“ und dich mit Leuten abgeben die nicht so gepflegt sind wie Kjeol.“ *Sei ruhig, Tar. Du treibst manche von ihnen noch in den Tod.* „Und dann sind da noch die Schmuggler. Wer auf Abenteuer aus ist, der kann versuchen auf einem Schmugglerschiff unterzukommen und Technologie auf andere Planeten zu schaffen.“

Anderer, wo Gleichgesinnte darauf warten, mit dir ins All zu starten, unbekanntes Welten und Gefahren entgegen und immer auf der Suche nach neuen Lücken, durch die ein Schiff schlüpfen kann, um seine heiße Fracht abzuliefern.

Wir kämpfen für eine gute Sache, Thal, vergiss das nicht. Unser Ziel ist es den Armen und Schwachen zu helfen, denjenigen die sich nicht verteidigen können. Technologie sollte jedem verfügbar sein.

Lomo nan Tar schloss die Augen. Man konnte förmlich spüren wie der innere Konflikt ausgefochten wurden.

Aufzeichnung 37: Technologie für andere

„inside an Schmuggler: Durchbreche die Sperre totalitärer Regime

Es ist schon krank, wenn Regierungen ihren Bürger keine Entscheidungsgewalt geben. Aber es ist ein schier unglaubliches Verbrechen, wenn Technologien vorenthalten werden, die Krankheiten wie Krebs heilen oder Seuchen stoppen können. Die Reichen und Mächtigen können diese Sperren vielleicht umgehen, aber die unwissend gehaltene Bevölkerung ist schutzlos ausgeliefert. Ich fordere jeden freien Bürger dazu auf mir zu helfen dieses Elend zu beenden.

Für Technologieschmuggler, inside“

Aufzeichnung 23: Piraten

„inside an Abenteurer: Eine Warnung an alle Schiffsreisenden

Dies soll eine Warnung an alle Schiffsreisenden sein. Wählt euer Schiff, den Captain und die Route mit bedacht. Denn in der Gegend um Traum Anderer wimmelt es von Piraten, welche sich gerne Schiffe und Insassen aneignen.

Einige davon halten sich an den Kodex und lassen die Finger von Techsmugglern, doch bei weitem nicht alle. Es gibt kaum einen schlimmeren Tod als den durch Piraten. Für Reisende, inside“

„Das System ist ein Verbrechen!“ hallte es wütend durch den Raum und riss Lomo nach Tar und seine Gruppe aus ihren Gedanken. Eine Synachu war aufgesprungen und hielt drohend ihre PSI- Klingen vor das ruhige Gesicht eines Ranmex.

Gefährlicher Schmelztiegel

Chessoss rümpfte die Nase als er Kjeols Bar betrat und schwächte die Sensitivität seiner Ohren. *Zu voll, zu laut und zu viele Gerüche! Ändern wird sich hier wohl nie was*, dachte er sich und ging schnurstracks an einer großen Gruppe Terraner vorbei, die ihrem Erzähler mit voller Aufmerksamkeit lauschten. „Auf Traum Anderer werdet ihr jede Art von Wesen antreffen. Von Terranern über Ranmex“, der Erzähler deutete auf den vorbei laufenden Chessoss, „bis hin zu Onyx oder gar Zat. Traum Anderer ist wie ein Schmelztiegel...“

Aufzeichnung 61: Spezies - Terraner

„inside an Abenteuerer:
Terraner ist nicht gleich
Terraner
*Terraner sind die
Kakerlaken des
Universums. Sie sind
einfach immer und
überall vorhanden, egal
wie sehr man darauf
bedacht ist sie
auszurotten.*

Das ist ein Spruch den
ich immer wieder zu
hören bekomme. Aber
Terraner ist nicht gleich
Terraner. Es sind zwar
alles Menschen oder
zumindest
mensenähnliche
Wesen, aber die meisten
sind angepasst an ihre
Umgebung. Bio- und
Cybermodifikationen
sind alltäglich und ihr
Gengut ist überfrachtet
mit Spezialisierungen an
die jeweilige
Lebenssituation. Daher
wohl auch der
Spitzname „Kakerlaken
der Galaxis“.

Zeitrechnung Global

- Äone: Ae = 650 St
- Standard: St = 430 Sy
- Syone: Sy = 61 U
- Umdrehung: U = 45 Maku
- Makroumdreh: Maku = $8,9 \times 10^{44}$ Lg
- Light : kleinste gequantelte Realraumzeit

Zeitrechnung Local

*Standardisiert
auf Terra-Zeiten*

- 1 Ae = 1155 Jahre
- 1 St = 1,8 Jahre
- 1 Sy = 36,2 Stunden

Für Terraner, inside“

**Aufzeichnung 62:
Spezies - Ranmex**

„inside an Abenteuerer:
Ein Ranmex ist sein Clan
*Die Berserker wider
Willen wurden zu
zahmen Schoßtieren
unter der Herrschaft des
Systems. Die Geschichte
hat jeglichen Respekt
ihnen gegenüber schon
lange verloren.*

Die Ranmex sind
Fuchswesen und die
geborenen Jäger. Sie
waren wohl mal
Berserker, bis die Xynoc
ihnen ihren starken
Willen und ihre Kraft
nahmen. Wohl wollten
sie keine Konkurrenten –
wie Jeder der sich an die
Macht klammert.
Ranmex leben in festen
Clans und größeren
Familien. Das ist das
Zuhause eines Ranmex,
nur hier fühlt er sich
sicher und geborgen,
und nur dieses Gefühl

- 1 U = 35,6
Minuten
- 1 Maku =
47,5
Sekunden
- 1 Lg = 5,3
 $\times 10^{-44}$
Sekunden

**Etwas
Physik**

Man
unterscheidet
drei
verschiedene
Arten von
Räumen:

- Realraum: In
ihm existieren
die meisten
uns
bekannten,
intelligenten
Spezies. Feste
Materie.
- Psionischer
Raum: Er
besitzt eine
starke
Kopplung mit

der Heimat erlaubt es ihm, Kontrolle über seine tieferen Instinkte zu behalten. Der Clan regelt jede Lebenssituation eines Ranmex - Geburt, Ehe und Tod. Denke immer daran - hinter jedem Ranmex steht ein Clan!

Für Gemeinschaft,
inside“

„Ein Cave Rash bitte, Kjeol“, sagte Chessoss zu dem aus pulsierenden Fäden bestehenden Barkeeper und setzte sich auf einen Hocker an die Theke, neben eine Synachu. *Na, immerhin der Barkeeper ändert sich ständig.*

„Ah, Chessoss, wieder zurück.“ Kjeol stellte ihm ein weiß-bläulich schimmerndes Getränk hin, von dem leises Summen ausging. „Ich habe gehört es gab dieses Mal keine Schwierigkeiten.“

„Nein, es ging alles glatt. Die Planung war wasserdicht“, lächelte Chessoss und nahm

dem Realraum. Eine Manipulation hat große Auswirkungen auf den Realraum (und umgekehrt). Die meisten Spezies haben eine Affinität mit diesem Raum entwickelt. Der Ursprung psionischer Fähigkeiten.

- Imaginärer Raum: Orthogonal zum Realraum und dem Psionischen Raum. Einen speziellen, stabilen Teil des imaginären Raumes bezeichnet

einen tiefen Zug aus dem summenden Getränk. „Das Paket konnte einfach so übergeben werden. Nicht einmal die Papiere wollten sie sehen. Wenn es nur immer so glatt laufen würde“, seufzte er und ließ seinen Blick durch die volle Bar schweifen, während Kjeol zu der Gruppe Terraner ging. Die neben ihm sitzende Synachu zog sich anscheinend schon den sechsten „Perigen“ rein. Sie sah ziemlich mitgenommen aus, mit zerfetzten Haarfortsätzen und den Kampfspuren an ihrem Exoskelett. „Probleme?“ murmelte die Synachu unfreundlich zu Chessoss herüber und blickte ihn mit ihren vollständig grünen Augen an, während die goldenen Fasern in ihrer blass purpurnen Haut zu schimmern begannen.

man als Subraum. Er ermöglicht Überlichtschn Reisen im Bezug auf den Realraum.

Jegliches Objekt existiert immer in allen drei Räumen, meist mit einem sehr hohen realen Anteil. Objekte mit geringem Realanteil können wir es nicht als Objekt im eigentlichen Sinne wahrnehmen und manipulieren.

Aufzeichnung 63: Spezies - Synachu

„inside an Abenteurer: Fanatiker heißen Synachu

Die Konklave lässt widerwillig den Frieden mit dem System bestehen. Aber niemand zweifelt daran, dass sie sich der Xynoc und des Systems sofort entledigen würden, wenn sie es könnten.

Die Konklave ist die Regierung, der Wille und die Gesellschaft der Synachu. Die hageren, nur in ihren Exoskelletten anzutreffenden Echsenwesen richten ihr gesamtes Leben nach der Konklave und der Khala (ihrer heiligen Schrift) aus. Nur dadurch können sie ihr hohes psionisches Potenzial kontrollieren. Ein Synachu denkt und handelt nur im Sinne der Konklave und entsprechend seinem Status in seiner Kaste - je höher er steht, desto stärker wird es. Eine Diskussion gegen die Vorstellungen eines Synachu kann schnell in einem Kampf oder gar Krieg ausarten.

Für Fanatiker, inside“

Chessoss schüttelte den Kopf und ließ seinen Blick weiter schweifen. *Wieder einmal ist alles hier vertreten, wie der Terraner gesagt hat.* Selbst eine Gruppe von Zat saß zusammengekauert auf der kleinen Eckbank nahe dem Ausgang. Chessoss schloss die

Augen. Seine Ohren zuckten, als er seine Wahrnehmung auf die drei konzentrierte. „Ich weiß nicht so recht, Nath. Wenn hier in der Nähe wirklich ein Tribe sein soll, dann will ich weit, weit weg.“

„Ach, was will der Schwarm schon hier, Rath. Hier gibt es doch nichts als die Leere des Weltalls und ein paar winzige Kolonien. Der Schwarm wird uns hier schon nicht holen. Dazu sind wir viel zu unwichtig.“

„Aber, Nath, hörst du nicht in deinen Träumen den Ruf? Sie wollen uns zurück!“

„Reg dich ab Rath. Du verbreitest echt Panik. Wenn du nicht willst das sie dich zurück holen, dann musst du wie Xath einfach nur mehr von den bunten Pillen einwerfen.“

„Genau, seitdem hab ich auch keine Träume mehr von Narakat.“

Aufzeichnung 64: Spezies - (Alpha-)Zat

„inside an Abenteurer: Der sichere Tod kommt durch einen Zat
Sie nagen an den Grenzen des Systems. Sie infiltrieren es von innen heraus. Sie sind das Chaos und der sichere Tod alles denkenden Lebens. Wie groß ist der Schwarm und was ist das Ziel seiner Führer?

Die (Alpha-) Zat wurden nach ihrem Entdecker Durian Zat benannt. Sie sind Schwarmwesen in höchster

Perfektion. Ihre Organisationsstruktur und Anpassungsfähigkeit übertrifft alles was das System bisher hervor gebracht hat. Sie überrennen alles mit Masse, so auch vor 1.500 Standards, als sie das Universum in einen 400 Standard langen Krieg stürzten. Ein Zat ist nie unabhängig von seinem Schwarm - ob er überhaupt alleine denken kann, wird bezweifelt. Echtes Bewusstsein wird nur dem Gesamtschwarm zugeschrieben. Zwar gibt es unabhängige Zats, aber ihre Überlebensrate liegt bei 2% pro Jahr. Der Schwarm hat sich bis heute in das System integriert - wenigstens nach der offiziellen Meinung, denn kaum jemand macht einen Hehl daraus, dass die Mehrheit der Bevölkerung den gesamten Schwarm vernichtet sehen will. Doch das Geschwür ist einfach zu widerstandsfähig.

Für Überlebenswillige, inside“

Chessoss Blick schnellte plötzlich zum Ausgang, wie von einem Magneten angezogen. In der Tür stand ein Malux-Pärchen und schaute selbstsicher in die sie betrachtenden Gesichter. Langsam, wie Herrscher über ein Imperium gingen die beiden in ein kleines Separee.

Aufzeichnung 65: Spezies - Malux

„inside an Abenteurer: Die Zukunft kennt die Malux

Die Malux waren wohl die Drahtzieher der Jungh, bevor sie von den Xynoc zu harmlosen Wahrsagern gemacht wurden. Jetzt irren sie heimatlos in unserer Galaxie umher und suchen nach einer Zukunft.

Die Malux waren einst große und mächtige Vögel, welche die Geschicke des Universums gelenkt haben. Ihr großer Stolz und ihre glänzende Macht ist an den Göttern zerbrochen, den Xynoc, welche ihren Heimatplaneten Khallo mitsamt einem Großteil ihrer Population dem Sternenstaub gleich gemacht haben. Sie gehören zu einer Gruppe von Spezies, die man als Spilmalrith bezeichnet und die eine Art künstliche Lebensform sind, von den Jungh erschaffen (alte Götter, die schon seit langem verschwunden sind). Es wird selten von mehr als zweien von ihnen berichtet.

Für Zukünftige, inside“

Aufzeichnung 66: Spezies - Ekkarion

„inside an Abenteurer: Ekkarion und Frieden sind äquivalent
Der Hain der Geheimnisse der Jungh ist nun gelüftet. Das lang gesuchte Experiment entpuppt sich als anspruchslose Nation friedfertiger Geschöpfe. Die Xynoc schenken ihnen nicht einmal Aufmerksamkeit.

Die Ekkarion sind amphibische, humanoide Wesen mit einem großen Hang zur Friedfertigkeit. Man findet sie generell nur bei Ekk, ihrem Heimatplaneten, da sie erst vor kurzem entdeckt und aus den Fängen der Rebellen befreit wurden. Sie sind nach dem, was man so hört, sehr gute Telepaten. Zusammen mit den Malux und den Ranmex gehören sie zu den Experimenten, welche die Jungh gemacht haben.

Für Friedfertige, inside“

„Zu Stolz um endgültig zu sterben“, grunzte die Synachu neben Chessoss und löste ihren Blick von den Malux los. „Und zu feige um für Rache zu kämpfen.“

„Die Geschichte hat ihnen auch ordentlich zugesetzt“, erwiderte Chessoss. „Die Xynoc haben immerhin 95% ihrer Rasse ausgelöscht und ihren Heimatplaneten dem Sternenstaub gleich gemacht. Wer will schon in einen

aussichtslosen Kampf ziehen?“

„Wie schon gesagt, Feiglinge. Wir Synachu kämpfen bis in den Tod um unser Ziel zu erreichen.“

Ein lautes Geräusch riss Chessoss und die Synachu aus ihrem Gespräch. Verärgert blickten die beiden hinter die Theke, wo ein Onoroth gerade eine schwere Kiste mit einem lauten Knall in den Lagerraum abgestellt hatte. Von seinen armgroßen weißen und grün-gelblichen Kristallen ging ein sanftes Schimmern aus. Chessoss stellten sich leicht die Haare auf, als er die Gravitationswelle des grau-schwarz marmorierten Steingiganten über sich hinweg fegen spürte. Die Synachu gab ein hörbares Wimmern von sich.

Aufzeichnung 67: Spezies - Onoroth

„inside an Abenteurer: Ein Onoroth ist immer ein Mitläufer
Unbeständig, unaufhaltsam. Immer im Fundament der Gesellschaft, doch nie an der Spitze.

Die Onoroth sind Wesen aus Gestein und Kristall, welche ein schwarmähnliches Verhalten aufweisen. Je mehr von ihnen zusammen sind, desto mehr denken und handeln sie wie ein Wesen und desto mehr werden sie zu einem. Sie leben hoch integriert in jeglicher

Gesellschaft und geben jeder sozialen Schwankung nach. Onyx kommunizieren über Gravitationswellen. Ohne einen teureren Universalübersetzer kann man sie also nicht verstehen. Für Psioniker wie die Synachu sind ihre Gravitationswellen schmerzhaft, da sie psionische Strukturen stören.

Für Mitläufer, inside“

Langsam begannen sich die einzelnen Bestandteile des Onoroth zur Theke zu drehen, als Kjeol auf ihn zu schritt, im Schlepptau eine Terranerin und einen Harithgard. Als die grün wallende Pflanzengestalt an Chessoss vorbeiging, warf der Duft der roten und tief blauen Blüten des Harithgard ihn fast vom Hocker.

Aufzeichnung 68: Spezies - Harithgard

„inside an Abenteurer: Harithgard und Intelligenz sind austauschbar
Die Harithgard sind Sammler und Bewahrer von Geheimnissen. Viele munkeln dass sie mehr über das Schicksal des Universums wissen als jeder andere.

Die Harithgard sind Pflanzenwesen, hoch intelligent (soweit ich mitbekommen habe, verfügen sie

über mehrere Gehirne) und im psionischen Raum sehr stark verwurzelt. Harithgard vertragen Veränderungen sehr schlecht. Ihre Familie ist für sie das wichtigste, denn ohne ihre Rituale wären sie des Todes geweiht.

Die parasitäre Unterart der Harithgard wird als Mongirath bezeichnet. Sie können nur als Parasit in anderen Wesen überleben – teils freiwillig, teils unfreiwillig.

Für Intelligenzbestien, inside“

Eine weitere Gravitationswelle überspülte die Bar.

„Können die mit ihrem Geschwafel nicht aufpassen?“ fluchte die Synachu und rieb sich den Kopf. „Die können einen damit umbringen. Ich sollte ihm mal Manieren beibringen.“

„Wäre hier nicht so gut“, meinte Chessoss abwesend, als er der schwarzhaarigen Terranerin und dem Harithgard hinterher schaute, wie sie in einem Seitengang verschwanden. „Kein Ärger in Kjeols Bar.“

„Ich weiß, ich weiß!“ Resigniert zog die Synachu ihren Pergin leer und bestellte bei dem jetzt holographischen Kjeol einen nächsten. Der echte Kjeol war zusammen mit dem Onoroth in dem Lagerraum verschwunden. „Wenn die Konklave das Sagen hätte, dann hätten wir hier auch richtige

Ordnung!“

„Die Konklave? Dann wären wir alle schon ausgerottet. Das System sorgt wenigstens für ein bisschen Gerechtigkeit, wenn auch nicht konsequent genug“, erwiderte Chessoss.

„Ha, das System, das ich nicht lache“, spuckte die Synachu aus. „Die sind doch nur Puppen der Xynoc! Wenn die Götter sprechen, dann springt der Pöbel. Eine richtige Plage, schlimmer als die Zat und Ixitirith zusammen. Die Konklave wird sich ihrer annehmen.“

Aufzeichnung 73: Götter - Xynoc

„inside an Abenteurer: Allherrschend, Allwissend, Xynoc

Bete und verehere den Schutzpatron des Systems. Gehorche und folge ihnen. Spreche nie über sie, sondern besinge nur ihre Glorie. Du weißt von wem ich spreche.

Ich muss gestehen, dass es mir nicht ganz behagt diese Worte aufzuzeichnen, aber jeder sollte wissen was die Xynoc wirklich sind. Sie werden als Götter bezeichnet, sind die Herrscher des Systems und sein Zusammenhalt – sie sind die eigentlichen Feinde, gegen die wir kämpfen müssen. Aber spreche nie zu laut gegen sie – ihre Augen und Ohren sind überall, und ihre Todesfeen, die Protektoren, sind

unbesiegbare Götterkämpfer, die den Kampf besiegeln bevor er überhaupt beginnt.

Für Unerschrockenheit, inside“

Aufzeichnung 72: Götter - Jungh

„inside an Abenteuerer: Die Hoffnung liegt in den Jungh

Die Jungh repräsentieren die tote Hoffnung in einer kalten Galaxis. Sie scheinen immer da zu sein, aber nie erreichbar. So schüren sie mit ihrer Nichtpräsenz den Glauben an eine bessere Zeit.

Die Jungh sind die alten Götter des Universums. Sie haben viel zurückgelassen - von Tempeln über Aufzeichnungen bis hin zu den Spilmalrith, jenen drei Experimenten, welche den Glauben an die Hoffnung der Jungh in das Universum tragen. Viele haben mir berichtet, das die Jungh nicht nur abstraktes Bild seien, sondern das man manchmal, an heiligen Orten, ihren göttlichen Atem spüren und wenn man gläubig genug ist, angeblich einen Hauch ihrer Göttlichkeit sehen kann. Ich selber muss einen solchen Ort einmal aufsuchen, denn nur wenn ich weiß bin ich bereit zu glauben. Und wenn

ich nur mit Glaube wissen kann, dann weiß ich nichts.

Für Gläubige, inside“

Chessoss blickte sich verunsichert um. Ein solches Gespräch über das System und die Xynoc behagte ihm einfach nicht. *Ich bin zwar nicht abergläubisch, aber ich habe auch keine Lust von einem Protektor erwischt zu werden.* Dann senkte er seine Stimme. „Die Xynoc sind Götter. Ich verstehe ihre Entscheidungen auch nicht immer, aber wie die Jungh werden sie wissen was sie tun.“

Üble Zeitgenossen

Heute sind wir zweigespalten: Erst dreht sich alles um die mächtigsten Gegenspieler der Charaktere: Das System selbst und seine Machtinstrumente - freundlicherweise eingeführt von Nayres Getral ^[53] und Chessos ^[54], die ihr schon aus der Charaktererschaffung kennt.

Danach gibt es unseren größten Infodrop: Fakten zu Fraktionen, Spezies und dem Leben auf Traum Anderer.

Jetzt aber erstmal zu Nayres.

*Was für eine beschissene Syone. Nayres Getral seufzte und leerte schnell den dritte Perigen. „Noch einen Doppelten“, brüllte sie zu dem Barkeeper, der zu laut dröhnender elektronischer Musik fröhlich pulsierende Fäden über sein nicht mehr zu identifizierendes Äußeres legte. Die laute Musik und die Perigen taten ihr gut. **Scheiß System! Selbst hier, in diesem abgewrackten Nirgendwo lassen sie mich nicht in Ruhe!***

Aufzeichnung 131: Das System

„inside an Abenteuerer: Die alles beherrschende Gewalt

Das System bezeichnet das Zentrum der Macht, das Exekutive, Legislative und Judikative in sich vereint – ein diktatorisches Regime, in dem der einzelne keine Rechte hat, das keinen Willen zu Veränderung zeigt und dem man willenlos zu folgen hat.

Das System ist das abstrakte Gebilde der Regierung, zusammengehalten von den Xynoc und verteidigt von der Raumpatrouille und dem Militär, getragen von Räten und einzelnen Regierungen, um der Masse ihren Willen aufzuzwingen. Wir müssen es bekämpfen, wir müssen es bezwingen, wir müssen für Gerechtigkeit sorgen.

Für Rebellen, inside“

Wieso mussten diese dummen Kontrolleure von der Raumpatrouille die

Sicherheitsuntersuchung auch unbedingt in diesem Quartal machen? Mit leicht zittrigen Händen kippte Nayres den Doppelten runter. Während er die Übelkeit in ihrer Kehle verbrannte, betrachtete sie ihre Hände. So viel Blut klebt schon an ihnen. Jetzt auch noch die drei unschuldigen Kontrolleure. Es ist einfach Scheiße auf der Flucht zu sein. Ich werde dich finden und töten, Tanas, ich werde dich in einzelne Stücke reißen und wenn es das Letzte ist was ich tue.

Aufzeichnung 136: Die Raumpatrouille

„inside an Abenteurer: Sie sollen den Frieden sichern

Die Raumpatrouille ist die Staatsgewalt per se. Sie hat unzählige unabhängige Abteilungen, ist hierarchisch geordnet, und übernimmt alle gewöhnlichen und ungewöhnlichen polizeilichen Aufgaben. Sie ist nicht das Militär, führt keinen Krieg oder belagert Planeten, sondern soll interne Verbrechen aufdecken um für Frieden und Sicherheit zu sorgen.

Es gibt über 120 verschiedene Abteilungen, von *Abteilung 98 Pflanzengestaltung* über Abteilungen für Literaturverbrechen oder Kunsthandel, bis hin zu den 23 geheim operierenden Abteilungen, von denen meist nicht einmal die Namen bekannt sind. Die Raumpatrouille ist eine bekennend geheime Organisation, vom System legitimiert um anders Denkende zu vernichten. Widersetzt euch der Gewalt des Systems mit allen Mitteln.

Für Widerstand, inside“

„Probleme?“ knurrte sie den Ranmex an, der sich gerade neben sie gesetzt hatte, und versank wieder in ihre eigenen Gedanken. *Zum Glück für mich waren keine Space Marines dabei. Dann hätte ich mich von meinem Leben verabschieden können.* Sie schüttelte sich bei dem Gedanken an die schwer gepanzerte, emotionslose Elitetruppe des Systems und ihre grausame Brutalität, welche sie bei ihren militärischen Einsätzen schon miterlebt hatte.

Aufzeichnung 137: Die Raumflotte

„inside an Abenteurer: Geschoren und im Gleichschritt

Das Militär des Systems heißt Raumflotte. Mehr gibt es eigentlich nicht darüber zu berichten. Bis auf vielleicht die Spezialeinheit, die Space Marines. Sie sollen gefürchtet sein, aber schlimmer als die *Schwarze Faust* auf Nerde kann ich sie mir nicht vorstellen. Ich werde aber weiterhin Nachforschungen anstellen und euch über die neusten Entwicklungen informieren.

Für Geisteskämpfer, inside“

Aufzeichnung 138: Die Space Marines, Nachtrag

„inside an Abenteurer: Renne um dein Leben, flehe nicht

Ich habe auf Nerde schon viel erlebt und

dachte, ich kenne Militär und Soldaten, weiß wie man ihnen lebendig entkommt. Aber das, was ich über die Elitetruppe der Raumflotte, die Space Marines, gehört und gesehen habe, verschlägt mir den Atem. Sie sind wie laufende Panzer, bewaffnet bis an die Zähne, unerschrocken und mit den besten Technologien ausgestattet. Ich habe miterlebt wie allein die Ankündigung, dass ein Verband von dieser Eliteeinheit in ein umkämpftes Gebiet geschickt werden sollte, die Parteien beschwichtigt hat und Friedensverhandlungen aufgenommen wurden – ein Zwang zum Frieden.

Für Überlebenswillige, inside“

Ein geistiger Schlag riss Nayres aus ihren Gedanken. Wie durch Zwang wanderte ihre Aufmerksamkeit auf den Bareingang, in dem zwei Malux posierten und es wohl genossen im Rampenlicht zu stehen.

„Zu Stolz um endgültig zu sterben“, grunzte sie. „Und zu feige um für Rache zu kämpfen.“

„Die Geschichte hat ihnen auch ordentlich zugesetzt“, erwiderte der Ranmex neben ihr gelassen. „Die Xynoc haben immerhin 95% ihrer Rasse ausgelöscht und ihren Heimatplaneten dem Sternenstaub gleich gemacht. Wer will schon in einen aussichtslosen Kampf ziehen?“

„Wie schon gesagt, Feiglinge“, Nayres setzte zu einem weiteren tiefen Zug an. „Wir Synachu

kämpfen bis in den Tod um unser Ziel zu erreichen.“

„Die Xynoc sind Götter. Ich verstehe ihre Entscheidungen auch nicht immer, aber wie die Jungh werden sie wissen was sie tun.“ Der Ranmex hatte seine Stimme stark gedämpft.

„Ha, Götter? Wo waren diese Götter als unschuldige Planeten von den Zat überrannt wurden?“ Nayres hob ihre Stimme. „Ich war da“, sagte sie und fasste sich instinktiv an ihre zerfetzten Haare. Der Zatling hatte ihren Schild in einem unachtsamen Moment durchschlagen, was sie fast das Leben gekostet hatte. „Ich habe gesehen wie das System im Auftrag der Xynoc ganze Planeten in Wüsten verwandelten, ich habe gesehen wie Schlachtschiffe im Auftrag der Götter einen unserer Vorposten pulverisierten. Ich hatte damit kein Problem gehabt, ich war und bin Mitras und diene nur der Konklave. Aber als man mich beschuldigt hatte mit dem Rebellenpack zusammen zu arbeiten, da hat man meine Verdienste vergessen und wollte mich abschlachten wie Vieh!“

Aufzeichnung 157: Die Rebellen

„inside an Rebellen: Kämpfer gegen Ungerechtigkeit

Wie viele von euch war auch ich auf Nerde ein Rebell. Und ich war stolz darauf, gegen Ungerechtigkeit und korrupte Regierungen zu

kämpfen. Ich war begeistert, gegen ein System der Unterdrückung mit meinem Leben zu stehen.

Auch in den weiten des Universums gibt es Rebellen. Und genau wie wir kämpfen sie für Gleichheit, Freiheit und Brüderlichkeit. Sie sind dezentral organisiert, meist kleine Splittergruppen, welche ihre lokalen Probleme mit den Regierungen ausfechten.

Gerüchten zufolge sollen auch weitaus größere Verbände von Rebellen existieren, welche kleinere Brandherde unterstützen und für größere Ziele kämpfen. Sie sollen Forschungslabore betreiben, Rohstoffe abbauen und sogar ganze Planeten im Geheimen für ihre Sache untergraben haben. Mobile, schlagkräftige Einsatztruppen, bereit, sich dem großen Wolf entgegen zu werfen, wenn dieser sein Maul zu weit aufreißt. Das ist fast zu schön um wahr zu sein. Ich muss Nachforschungen über diese Gerüchte anstellen.

Für Friedensbringer, inside“

„Ruhig“, versuchte der Ranmex Nayres zu beschwichtigen. „Aufklären konntest du da Missverständnis nicht? Und ein Weg zu Remi und dem Großen Rat war auch nicht möglich?“

„Aufklären?“ Nayres sprang aus ihrem Stuhl. „Dieser Scheißkerl hat mich gnadenlos denunziert und hat die gesamte Raumflotte auf mich gehetzt!“ Zitternd vor Wut leerte sie den

Perigen. Ein wohlig warmes Gefühl breitete sich in ihrer Magengegend aus. „Remi und der beschissene Rat. Die halten sich für die Größten und verabschieden Gesetze, um die Konklave zu schwächen und ihren korrupten Freunden aus der Wirtschaft zu helfen. Wir wären ohne Remi besser dran.“

Aufzeichnung 134: Remi - Dreh und Angelpunkt des Systems

„inside an Nerde: Der Große Rat in Remi entscheidet über unser Schicksal

Das Sternensystem Remi liegt Mitten im Verwaltungsbezirk 7 und ist das Zentrum der Macht über alle Systeme innerhalb des Bezirks. Zusammen mit den anderen 16 Bezirken bilden sie die höchste Instanz, jene weit von den Bürgern entfernte Macht, welche die Geschicke Aller lenken soll.

In Remi selber tritt regelmäßig der *Große Rat* zusammen, ein Zusammenschluss von allen Regierungen und Systemen, gewichtet nach ihrem Einfluss. Viele kleine Systeme haben sich zu Bündnissen zusammengeschlossen um sich gegen die *Global Player* durchzusetzen.

Remi selber ist das größte und am häufigsten frequentierte Gebiet im ganzen Sektor 7. Alle großen Organisationen haben hier ihren Hauptsitz, nicht nur weil es zentral liegt und gut bewacht ist, sondern weil es die technologisch am weitesten ausgebildete Region weit und breit ist.

Für Politiker, inside“

„Und uns der harten Hand von Wirtschaftsriesen wie der Hand von Kor überlassen? Ganz zu schweigen von anderen Bedrohungen wie den Zat oder der Konklave?“ Der Ranmex rümpfte die Nase. „Ich finde das System nicht gut, aber ohne seine Macht würden wir in der tiefsten Dunkelheit versinken.“

Aufzeichnung 171: Die Hand von Kor

„inside an Nerde: Für Transport und Sicherheit schröpft dich die Gilde

Die *Hand von Kor*, auch *Gilde* genannt, ist das größte Unternehmen für Transport und Kommunikation. Sie transportieren alles und jeden. Sie haben feste Flugrouten, so wie bei uns Busse und Bahnen. Es gibt Luxusliner, wie bei uns große Ozeanriesen, auf denen man Tennis und Golf spielen kann, oder *Taxis*, um von einem Planetensystem zum anderen zu kommen. Nur durch sie gelangt man schnell von A nach B, nur durch sie fließen die Informationen von einem Ort zum anderen. Konkurrenten gibt es kaum, denn die Hand von Kor ist darauf aus, ihr Gebiet zu verteidigen. Das verdankt sie dem Großen Rat in Remi, welcher die Gilde damit beauftragt hat für ein flächendeckendes Transportnetz zu sorgen, zum Teil für horrenden Preise.

Ein Gildenschiff ist immer neutrale Zone, selbst gegenüber dem System. Daher agiert die Hand

von Kor auch als Friedensvermittler zwischen verfeindeten Parteien und lässt sich dies vergolden. Ihre private Armee ist eine der schlagkräftigsten im gesamten System. Also, mache auf einem Gildenschiff **nie** Ärger und betrüge die Hand von Kor nicht, denn dann stehst du außerhalb des Gesetzes.

Für Vorsichtige, inside“

„Das System ist ein Verbrechen!“ brüllte Nayres und hielt ihre fauchenden PSI-Klingen vor das Gesicht des Ranmex. „Die heilige Konklave und die Khala sind die einzig wahren Götter!“

Fakten

Institutionen und Gruppierungen

- Raumpatrouille: polizeiliche Präsenz des Systems mit über 120 Abteilungen
- Raumflotte: militärische Streitmacht des Systems mit den Space Marines als Eliteeinheit
- Der Große Rat: Bezeichnung für die Regierung des Verwaltungsbezirks 7, die in Remi tagt
- Hand von Kor: gigantisches Unternehmen welches fast alle Transportwege kontrolliert

- Rebellen: allgemeine Bezeichnung für organisierte Widerstandskämpfer im System
- Xynoc: Götter und die eigentlichen Herrscher über das System, mit den Protektoren als Gotteskrieger

Gruppierungen um "Traum Anderer"

- Technophobenrat: Zusammenschluss von Planeten, deren Regierungen Technologie als gefährlich und verachtenswert ansehen
- Rote Hand: Gefürchtete Piraten, welche die meisten Flugrouten unsicher machen
- Natras-Tribe: Ein kleiner Zat-Stamm, versteckt im Nebel nahe "Traum Anderer"

Verbreitungsdaten der Spezies um "Traum Anderer"

- Die Verbreitung der Spezies um „Traum Anderer“ wird maßgeblich von Remi bestimmt, einem der größten Knotenpunkte der Systemverwaltung und Standort eines der Hauptarme der Raumflotte.
- Um „Traum Anderer“ sind daher Terraner und Ranmex am häufigsten

vertreten; Terraner, weil sie sich viel in der Verwaltung des Systems finden, und Ranmex, weil sie einen großen Teil des inneren Kerns der Streitkräfte ausmachen. Beide Fraktionen treiben die Wirtschaft auf vielen umliegenden Planeten - und ziehen dadurch viele weitere ihrer Spezies an.

- Gleich nach Ranmex und Terranern kommen die Synachu, dank ihrer großen Enklave auf einem Mond von Remi. Diese Enklave bringt die Konklave der Synachu ins Herz des Systems - und umgekehrt. Halte deine Freunde nah und deine Feinde näher...
- Andere Spezies treten nur sporadisch auf. Malux sind allgemein selten und werden vor allem als Durchreisende gesichtet - oft auf der Suche nach irgendwelchen Knotenpunkten der Zukunft. Ekkarion reisen bisher kaum. Harithgad sind bei „Traum Anderer“ ähnlich selten wie Malux, doch eher als lokale Besonderheiten.
- Die Keimlinge der Harithgad werden dagegen auf dem Schwarzmarkt gehandelt und sind entsprechend auf „Traum Anderer“ und in dessen dunkleren Nachbarn viel stärker vertreten als in den legaleren Teilen des

Systems.

- Onoroth gibt es so wie überall ein paar, doch sie fallen normalerweise nur dadurch auf, dass sich in ihrer Nähe keine Synachu halten können.
- Zat gibt es um „Traum Anderer“ offiziell kaum. Ein paar Gesandte auf Remi und sonst eine Handvoll geduldete Kolonien. Die Erzählungen von Piraten und Schmugglern decken sich mit diesen Zahlen allerdings in keiner Weise. Entweder Piraten und Schmuggler lügen, oder die Zat dringen gerade jetzt auf verdeckten Wegen immer tiefer in die Technophoben Gebiete vor - vermutlich mit Hilfe von Kollaborateuren in den höchsten Ebenen von Verwaltung und Militär. Doch was diese instinktiven Genetiker ihren Helfern anbieten, darüber wagen selbst Piraten nur an den dunkelsten Orten zu munkeln.

Verbreitung auf „Traum Anderer“ (Spezies zufälliger Personen)

Um zufällig zu bestimmen, welcher Spezies eine Person auf „Traum Anderer“ angehört, werft einen $\pm W6$:

- -1 oder 2: Terraner,

- -3: Ranmex,
- 4: Synachu,
- -5: würfelt nochmal.
 - 2,4 oder 6: Terraner mit Keimling,
 - -1 oder -3: Zat.
 - -5: würfelt nochmal. Alles außer -5: wie diese Liste. -5: Protektor der Xynoc. Flieht.
- 6: würfelt nochmal:
 - -1/2: Malux,
 - -3/4: Harithgad,
 - -5: Onoroth,
 - 6: würfelt nochmal. Alles außer 6: wie diese Liste. 6: Ekkarion.

Interessante Aspekte der Sprache einzelner Spezies

- Terraner: verständigen sich meistens mit Schall, obwohl ihre Anpassungen auch andere Sprachinstrumente hervorgebracht hat.
- Malux: sind tief mit der Zeit verbunden, was sich auch in ihrer Sprache widerspiegelt. Was sie untereinander besprechen, wurde bereits gesprochen.
- Harithgard: unterhalten sich über Farben die ihre Pigmente erzeugen und über Düfte. Intime Gespräche werden über verwachsene Nervenbahnen direkt geführt.
- Onoroth: nutzen Gravitationswellen als

Sprachmedium. Sie verzerren dadurch die Synchronisierung des psionischen und des realen Raumes und können Psionikern wie den Synachu dadurch extreme Schmerzen bereiten.

- **Zat:** verständigen sich telepathisch mit steigender Abstraktion je höher sie in der Hierarchie steigen. Ein Zatling empfängt eine direkte Bewegungsrichtung. Ein Classifiere, der einen ganzen Planeten oder Stamm kontrolliert, empfängt ein abstraktes Ziel, das er konkretisiert an die hohen Lenker der Schwarmstöcke weitergibt. Von diesen werden die konkreteren Ziele weiter gefestigt und über die Lenker in klare Handlungsanweisungen für einzelne Zat übersetzt. Mit Schwarmfremden kommunizieren Zat dagegen verbal, meist in der Sprache der sie umgebenden nicht-Zat. ...mehr Einzelheiten ^[55]

Interessantes Verhalten einzelner Spezies

- **Ranmex:** sind geprägt von ihrem Clan und handeln meistens zu dessen Wohl. Haben sie sich in eine Gruppe eingelebt, so kann diese den gleichen Stellenwert haben wie der eigentliche Clan.
- **Synachu:** handeln nach der Khala und

begeben sich mit Freuden in den Tod sollten sie wissen dass es der Konklave dient. Je weiter sie auf ihrer psionischen Entwicklung voranschreiten, desto stärker binden sie ihre Handlungen an die Dogmen ihrer Kaste.

- Ekkarion: verabscheuen Gewalt und werden alles daran setzten, Konflikte friedlich zu lösen. Aber ein Duell als Richtspruch werden sie immer akzeptieren.
- Zat: werden von dem Schwarm gelenkt und handeln direkt und ohne zu zögern. Sie sind die Marionette des Kollektivs; sie sind das Kollektiv.

Essgewohnheiten einzelner Spezies

- Ranmex: rohes Fleisch ist eine Delikatesse.
- Synachu: atmen Methan und Chlor und können kein Fleisch essen.
- Onoroth: verbrennen jegliche Materie (Fusion).

Sprachen in RaumZeit

In einem so großen Universum kann man nicht erwarten, dass die Sprache einheitlich ist, vor allem wenn die Rassen alle unterschiedliche Wege zur Kommunikation eingeschlagen haben. Universalübersetzer

(UT) sind die Lösung dafür. Sie bestehen meist aus zwei Modulen: Nanobots, die in regelmäßigen Abständen injiziert werden müssen und einer externen Einheit, die meist die Größe eines Fingernagels hat. Man unterscheidet grundsätzlich vier Arten von UTs:

- einfacher UT: verbreitetes Modell ohne lernfähige KI; besitzt nur einen bestimmten Sprachschatz; neue Sprachen müssen extern geladen werden.
- UT mit KI: rudimentäre Funktion zum Erlernen unbekannter Sprachen und Dialekte; Dialekte können schnell abgeleitet werden, neue Sprachen benötigen meist längere Zeit oder einen Lehrer.
- Grav-Interpreter: ein Modul zur Interpretation von Onoroth-Sprachen.
- PSI-Interpreter: ein Modul zum Kommunizieren über den psionischen Raum bei bekannter Sprache und bekanntem Verhalten. Enthält eine lebende Einheit für die psionische Kopplung.

Konsolen funktioniert grundlegend anders als Sprache, da sie auf multilinguale Operationen hin entwickelt wurden. Sie besitzen beschreibende Formen und Muster, welche die Nanobots direkt in die

entsprechende Sprache oder Anweisung übersetzen. Jeder UT kann dies.

Begrenzte KIs

Nachdem mehrfach unkontrollierte künstliche Intelligenzen (KIs) riesige Gebiete verwüstet haben, werden heute die lernfähigkeiten der KIs stark eingeschränkt. Die meisten Computersysteme sind nicht lernfähig. Unter den Lernfähigen kann der große Teil nur die sozialen Interaktionen und ein paar Buchhaltungsfunktionen optimieren. Diese nur an der Oberfläche lernfähigen Systeme sind unter persönlichen Assistenten (PAs) verbreitet. Und der verbleibende Teil der KIs muss sich jede Weiterentwicklung über das Lizenzsystem legitimieren lassen.

KIs ohne diese Begrenzungen werden von Spezialeinheiten der Raumpatrouille unerbittlich verfolgt und ausgelöscht.

Leben auf "Traum Anderer"

Geld

Bürger des Systems zahlen mit Kredit (creds), der über das Lizenzsystem mitverwaltet wird. Piraten handeln mit abgeköpften Credsticks, die in creds

umgewandelt werden können, aber keine Überwachung der Transaktionen erzwingen.

Einkommen

- Putzmann: 400cr für 10Sy, Ausbildungszeit: keine
- Dockarbeiterin: 550cr für 10Sy, Ausbildungszeit: 1St
- Mechanikerin: 700cr für 10Sy, Ausbildungszeit: 3St
- Soldat: 800cr für 10Sy, Ausbildungszeit: 3St
- Kommunikationsoffizier: 1300cr für 10Sy, Ausbildungszeit: 7St
- Mediziner: 1900cr für 10Sy, Ausbildungszeit: 10St
- Wissenschaftlerin: 3100cr für 10Sy, Ausbildungszeit: 15St
- Obere Systemverwaltung: 4700cr für 10Sy, Ausbildungszeit: 17Sy
- Subraumpilotin der Gilde: 35.000cr für 10Sy, Ausbildungszeit: 32St

Lebensstile

- Holodeck-Junkie: hängt in den coolen Kanälen im Netz und zockt statt zu essen; Preis: 500cr / 10Sy mit Holo-Rabatten
- Dockerin: trifft sich mit Freunden, trinkt und diskutiert über die neusten

Asteroidenrennen; Preis: 140cr / 10Sy mit billigem Fusel

- Neureicher: trifft sich mit seinen Schickeria-Freunden in seiner Neo-Zen-Wohnung (extra zu zahlen) zu Champagner und pseudo-idealistischem Gelaber in Kostüm und Rolli; Preis: 1000cr / 10Sy + Wohnung (~3000cr)
- Extremsportler: gibt sein Geld für die neuste Sportausrüstung und den geilsten Adrenalin-Kick aus; Preis: 350cr / 10Sy
- Techno-Freak: überhäuft sich mit Lizenzen und technischen Spielereien; Preis: 250cr / 10Sy (und beliebig viel mehr)
- Neo-Raver: pilgert zu den coolsten Raves und sonstigen Exzessen; Preis: 300cr / 10 Sy
- Schnitzer: kauft und bastelt handgearbeitete Produkte statt zu arbeiten; Preis: 50cr / 10 Sy (und keine Zeit zu arbeiten)
- Holo: kennt die neusten Sendungen und die aktuellsten Trends und sonst nichts; Preis: 160cr / 10Sy

Essen und Wohnen

- Essen: 40cr pro 10Sy für Selbstversorgen / 6cr für ein einfaches Essen mit Getränk / 17cr für ein

gehobenes Essen

- einfaches Hotelzimmer: 35cr pro Sy, Lage am Rande der 'Flackernden Viertel' oder an den Docks
- gehobenes Hotelzimmer: 80cr pro Sy, geschützte Lage in der „Alten Zeit“. mit vielen eigenen Vergnügungsmöglichkeiten
- einfache Wohnung: 300cr für 10Sy, Lage am Rande der 'Flackernden Viertel' oder an den Docks
- gehobene Wohnung: 1100cr für 10Sy, geschützte Lage in der „Alten Zeit“.
- extravagante Wohnung: 4200cr für 10Sy, geschützte Lage in der „Alten Zeit“.

Freizeit

- Ein Drink: 3cr pro Drink
- Holodeck: 5cr pro Umdrehung, jegliche Art von Spielen und Freizeitunterhaltung. Meist vollsensorisch mit Diodennetz oder Chipbuchse eingeklinkt
- Turnierbeitrag: 25cr (lokal) / 70cr (intergalaktisch über Subraumfunk), Turniere jedlicher Art

Das eigene Schiff

- Dockplatz für ein Schiff: 200cr pro Sy

(einfach) / 900cr pro Sy (gehoben),
Energie und Versorgung sind inbegriffen
/ gesicherte Lage mit extra Fracht- und
mehreren Personenzugängen und
einfachen Reperaturarbeiten

- Energieladung: 750cr pro Ladung, kleine
Schiffe mit Impulsantrieb brauchen eine
Ladung für die Durchquerung eines
Planetensystems, Grav-Antriebe, die in
der Nähe von Gravitationsquellen viel
schlenner sind, brauchen dafür 4 und
Gleitschiffe, die interstellar reisen
können, brauchen 12 Ladungen für den
Transport von „Traum Anderer“ in den
Randbereich eines typischen
Planetensystems im Technophoben
Raum und zurück.
- veraltetes kleines Schiff mit
Impulsantrieb: 45'000cr, Impulsantrieb,
einfache KI, 4 Kabinen, kleiner
Aufenthaltsraum und kleiner Lagerraum;
Abmessungen: 20m x 10m x 7m, 2
leiche Laser
- gebrauchtes Frachtschiff mit
Grav-Antrieb: 1'200'000cr, Impuls- und
Gravitationsantrieb, 8 Kabinen, zwei
Aufenthaltsräume und einen
86km³-Lagerraum; Abmessungen: 200m
x 25m x 30m, keine Bewaffnung
- neues kleines Gleitschiff: 800'000cr,
Impulsantrieb und Überlicht-
Gleittrieb, 2 Kabinen für je 2 Personen
und einen kleinen Aufenthalts-/

Lagerraum; Abmessungen: 15m x 8m x 6m, 1 Laser

Die Räder drehen sich

Nach den mächtigsten Gegenspielern kommen wir zu den wichtigsten Planeten der Technophoben - und begleiten Nayres, Chessos und Lomo nan Tar bei ihrem Einstieg zu ihrer ersten gemeinsamen Aktion in den Technophoben Gebieten.

"Es wird keine einfache Sache. Ich weiß das *Iono II* bald eine höchst brisante Lieferung an Nanofabriken bekommen wird, von denen aber nur 50% den eigentlichen Zielort erreichen werden. Einer meiner Informanten wird die andere Hälfte in einem Waldstück nahe der Stadt *Pylor* bunkern. Ihr holt sie dort ab und verschifft sie in das Nachbarsystem *Vaal* bevor sie merken das Ladung fehlt. Das Zeitfenster ist daher sehr knapp. Ihr habt nur vier bis sechs Umdrehungen, wenn das Transportschiff den imaginären Raum verlässt. In dieser Zeit und nur in dieser Zeit dürft ihr Kontakt herstellen, beladen und mit dem kleinen Gleitschiff verschwinden, was ich euch zur

Verfügung stelle. Zudem müsst ihr das hier mit abliefern." Kjeol zog aus seinem wie Quarzglas glänzendem Körper einen Chip hervor und legt ihn auf den Tisch.

Nayres griff danach. Das erste interessante nach Umdrehungen. "Was ist das?"

"Ein Chip", erwiderte Kjeol gelassen. "*Nur ein Chip.*"

"Lass ihn liegen." Chessos blickte skeptisch drein. "Wie erkennen wir unsere Informanten? Wie viel früher dürfen wir das Schiff testen? Was für Rückzugsmöglichkeiten gibt es? Wie sieht es..."

"Alles zu seiner Zeit, Chessos. Du kennst mich gut genug, ich beantworte eure Fragen, wenn es soweit ist." Kjeol blickte in die Runde. "Ich zahle jedem 3000cr im vorraus. Bei erfolgreichem Abschluss weitere 7000cr pro Person. Die Preise sind nicht verhandelbar, das wisst ihr zwei. Was ist mit Ihnen, Madame Getral?"

Lomo nan Tar blickte mißtrauisch in die kleine Runde. Um den stählernen Tisch, in dessen Mitte jetzt leise summend der Holoprojektor einen Planeten in der Luft schweben ließ, saßen seine zwei Mitstreiter. Der Ranmex, Chessos Reluna, brütete schweigend vor seinem großen Display, scheinbar versunken in Berechnungen und Koordinaten. Die Synachu Nayres Getral wippte gelangweilt mit ihrem Stuhl, wohl wissend, das sie hier erst rauskommen würde nachdem alle Details

besprochen wären.

Lomo nan Tar seufzte innerlich. *Du bist dir sicher, dass **das** ein guter Plan ist, Tar? Der Ranmex scheint mir brauchbar, er ist immerhin Pilot, aber was zum Teufel wollen wir mit einer durchgeknallten Synachu?*

Wenn es Probleme gibt Lomo, und die gibt es, dann können wir nicht immer wegrennen.

Glaub mir, ich weiß wovon ich spreche!

Aber sie stehen nicht hinter unsere Sache, keiner von denen. Sie machen es wegen dem Geld. Genau so gut könnten sie schleimige Brühe auf einen Planeten voller Ryos schmuggeln. Du weißt, es geht um die Schwachen von Vaal, diejenigen, die abgeschnitten von der Technologie wie arme Ryos gnadenlos dahin vegetieren, nur weil ihre Regierung behauptet, Technologie sei das Werk des Teufels. Lomo spuckte innerlich aus. Bastarde! Dieser Technologierat und seine Kontrollgier. Man sollte ihn treffen wo es wirklich weh tut!

Aufzeichnung 38: Der Rat der Technophoben

„inside an Schmuggler: Stillstand bedeutet Tod, was bedeutet dann Rückschritt?

Sie nennen sich Bewahrer der Tradition.

Nennen sich Taktgeber der Gesellschaft - Aristokraten, die den Fortschritt verpönnen, um ihre eigene Machtbasis zu erhalten. Der

Technologierat ist ein lokaler

Zusammenschluss von Miniaturdiktatoren, die

als Gruppe auftreten, um gegen die großen Kräfte, die in diesem Sektor sonst walten, bestehen zu können. Sie unterdrücken ihre Bevölkerung mit einer abscheulichen Methode: Dem Verbot von Fortschritt. Mit Schmuggel kann man hier nicht nur Gutes bewirken, nein, man bewirkt Wunder - und beginnt ein Abenteuer wie kein zweites.

Für Technologieschmuggler, inside“

"Ah, Chessos. Pünktlich wie immer." Kjeol nickte ihm hinter seiner Theke zu, diesmal zu klassischer Musik, die sanft wie ein Regenfall von den Wänden zu laufen schien. Auch Kjeol schien in immer fließender Bewegung zu sein. Wie geformtes Wasser schimmernd, bearbeitete er sein Äußeres zu immer neuen künstlichen Strömen aus einem fließendem Etwas.

"Mit Nayres Getral hast du schon Bekanntschaft gemacht." Kjeol deutete auf die Synachu, die ihn herablassend in der leeren Bar beobachtete. Die goldenen Stränge am Kopf der Synachu begannen leicht zu schimmern.

"Meine Ehre, Madam. Ich bin Chessos vom Clan der Reluna. Ich freue mich auf eine hoffentlich gute Zusammenarbeit."

Abschätzende Augen blickten ihn an. „Für das Wohl der Konklave. Ich bin Mitras' Dienerin Nayres Getral“, antwortete sie der Floskel entsprechend und neigte leicht den Kopf.

Ein Zeichen der Anerkennung. Immerhin ein erster Schritt. Wenn ich mit ihr zusammenarbeiten will, dann müssen wir uns vertrauen. Ich kann Draufgänger nicht gebrauchen.

"Und das ist Lomo nan Tar", stellte Kjeol höflich den Terraner zu seiner Linken vor.

"Meine Ehre. Ich bin Chessos vom Clan der Reluna."

"Lomo nan Tar", grinste der Terraner und beugte sich vor, um den Holoprojektor in der Tischmitte zu starten. "Sind das alle, Kjeol? Können wir anfangen?"

Mit einem Summen wurde ein kleiner Planet mit drei Monden sichtbar, der sich langsam um seine eigene Achse zu drehen begann. "Es wird keine einfache Sache. Ich weiß, dass *Iono II*..."

Aufzeichnung 204: Die großen 12 (6)

"inside an Schmuggler: Navaille - Wasser

„Wir 'aben sie zum Arbeiten gemacht. Sie sind klein, 'ektisch und nützlich.“

Der Technologierat wird von zwölf lokal einflussreichen Nationen geleitet. Navaille ist einer davon.

Navaille ist ein Wasserplanet mit nur kleinen Landmassen. Es gibt zwei hart getrennte Bevölkerungsteile, die reichen Aristokraten, angepasste Terraner mit Kiemen, und kleine, gezüchtete Diener, die unter Wasser nicht überleben können. Jegliche Technologie ist

verboten, die es die Landbewohnern erlaubt, auch nur eine unkontrollierte Bewegung unter Wasser zu machen. Denn die gesamte Infrastruktur liegt unter Wasser. Was andere Technologien betrifft, ist Navaille eins der offensten Mitglieder der Rates.

Gegen Unterdrückung, inside"

Aufzeichnung 203: Die großen 12 (5)

"inside an Schmuggler: 18p,2,n4,7 - Bürokratie

„Jeder Rechtsakt muss von einem Verantwortlichen durchgeführt werden. Aufzeichnung ist ein Rechtsakt.“

18p,2,n4,7 ist die Zentrale für alle Rechtsakte im Technologierat mit einem der striktesten Verbote gegen jegliche Art von Computersystemen. Alles muss händisch gemacht werden, und alles wird händisch gemacht, auch der Abbau des extrem strahlenden Kristalls En, welcher durch die hochenergetischen Strahlen der nahen Sonne und des galaktischen Nebels um den Planeten schnell wächst. Die Bevölkerung von 18p,2,n4,7 besteht fast vollständig aus modifizierten Terranern. Sie haben sich angepasst, um der tödlichen Strahlung zu widerstehen. Auf anderen Planeten erscheinen sie daher in einem eintönigen Grau; Haut, Lippen und selbst die Augen. Jede Spur von Farbe würde den Schutz ihrer Haut zerstören

und sie auf 18p,2,n4,7 zu einem schnellen, schmerzvollen Tod verdammen. Ausgebildete von 18p,2,n4,7 sind überall im Technophobenland vertreten, denn sie sind der einzige Ersatz für Computer und Elektronik. Ihre Unfehlbarkeit und beinahe fast Konzentrationsfähigkeit machen sie zu beinahe willenlosen Maschinen, gebraucht, um das absurde System der Technologierates aufrecht erhalten zu können.

Gegen Todesarbeit, inside"

Aufzeichnung 205: Die großen 12 (7)

"inside an Schmuggler: Rrron - Wildniss

„Wir leben für die Jagd, wie es unsere Vorfahren taten. Sobald Handelnde fremde Kräfte für ihre Arbeit benutzen, beschmutzen sie das Werk ihrer Hände.“

Die Ranmex auf Rrron sind wild. Sie sind so wie man sie aus alten Aufzeichnungen kennt (falls die jemand von euch gesehen hat) - naturbelassen, auf die Jagd fixiert und die Götter anbetend. Technologie ist bei ihnen für alle außer medizinische Zwecke verboten, und selbst Medizin ist nur in speziellen Bereichen erlaubt. Sie gelten als hervorragende Kämpfer. Und obwohl unausgesprochen, bilden sie eines der Kernstücke des Militärs des Rates. So wie viele andere Planeten brauchen sie bei intergalaktischen Reisen die Hilfe von Navaille,

das einen Teil der Gesamtflotte für den Rat unterhält. Gerüchten zufolge grassieren auf Rrron von Zeit zu Zeit Krankheiten, die nur die Stärksten treffen, die denn außerhalb des Planeten behandelt werden müssen und oft nicht zurückkehren. Meist geschieht das wohl in Zeiten, in denen die Flotte der Technophoben rekrutiert.

Gegen Technophobenzwang, inside"

Nach dem harschen und schnellen Rauswurf aus Kjeols Bar streunte Nayres auf der Suche nach Ärger in den Außenbereichen der *Flackernden Viertel* herum. Sie musste sich unbedingt abreagieren, und wenn ein paar der dunkleren Gestalten mit blauen Flecken oder Knochenbrüchen auftauchten, dann würde sich niemand Gedanken machen.

Ob das Mitras Wohlwollen findet? dachte sie. Es war schon eine Weile her das sie das letzte Mal in einer der großen Konklaven war. In die offiziellen kam sie nicht mehr rein seit ihrer Flucht. Dort kontrollierten systemtreue Diener jegliche Ankunft und jeglichen Abflug. Seufzend drehte sie sich um. *Ich brauche Geld, ich brauche Waffen und ich brauche Leute die mir helfen an den Dreckskerl ran zu kommen. Alleine gegen das System ist...* "Hey! Gib creds!" - Nayres lächelte als Antwort. Endlich ein Ventil für ihren Ärger, und bei Mitras sie hatte genug aufgestaut, seit das hier angefangen hatte...

Sie war kurz vor Ladenschluss nochmal in Kjeols Bar gegangen. Diesmal mit kühleren Kopf und einem Plan. Wenn die Gerüchte stimmten, die sie in den letzten Syonen aufgefangen hatte, dann konnte Kjeol jedem Arbeit besorgen der bereit war etwas zu riskieren. Und ja, sie würde alles riskieren um Tanas aus der Welt zu tilgen. *Mein Weg und mein Ziel!*

Kjeol befand sich wie immer hinter der Bar und zog dunkle Fäden aus seinem Äußeren. Ein Terraner stand neben ihm und diskutierte heftig gestikulierend. Er sah teilweise aus als ob er gar nicht nur mit Kjeol, sondern noch mit einem anderen reden würde. Die Bar an sich war immer noch gut gefüllt. Es würde sich hier erst nach dem Schließen leeren.

"Ich werde es mir überlegen", Kjeols Stimme klang schon recht ungeduldig.

"Du weißt, ich habe schon einiges für dich getan. Wir brauchen nur Leute, zuverlässige Leute, um endlich mal einen großen Deal zu landen. Wir wollen was bewegen! Und du weißt, dass Rrron und Navaille nicht mehr so eng miteinander kooperieren. Die Zeit wird..." Der Terraner drehte sich schlagartig zu Nayres um und blickte sie mit völlig grünen Augen an. *Ein Monrithgard.* Nayres betrachtete den Terraner und ihre Augen suchten instinktiv nach dem Geflecht. Ihr jahrelanges Kampftaining ließ sich nicht unterdrücken.

"Ich werde auf dich zurück kommen, Lomo nan Tar", verabschiedete sich Kjeol mit deutlicher

Stimme. Bei der Bestimmtheit seiner Worte erschauerte Nayres leicht. Es lag viel Kraft und Wille hinter diesen Worten.

"Ich nehme dich beim Wort Kjeol." Der Terraner drehte sich um und ging aus der Bar. "Buch es einfach wieder vom normalen Ort ab."

Kjeol nickte und wandte sich an Nayres: "Was kann ich für dich tun, Dienerin von Mitras?"

"Ich habe gehört das du immer eine helfende Hand brauchen kannst. Und ich habe Qualitäten die dich interessieren könnten."

"Und, wie gehen wir vor?" Nayres beugte sich nach vorne und stieß den rotierenden Planeten an, der sich flackernd schneller drehte. Ihr war schon seit einer guten Umdrehung langweiliger, als bei jeder Dienstbesprechung. Wieso musste man sich über solche Kleinigkeiten unterhalten und so ausgefeilte Pläne schmieden. Die würden doch eh nie funktionieren. Das wusste sie aus Erfahrung - große Planung brachte meist nur große Verluste mit sich.

"Hm..." Chessos blickte besorgt in die Runde.

"Ich weiß nicht recht. Es gibt zu viele Unbekannte. Wir müssen in die Lagerhalle bei *Pylor*, wissen aber nicht wie wir reinkommen. Wir müssen uns auf dem Planeten bewegen können, wissen aber nicht wie wir vom intergalaktischen Raumhafen runter kommen, geschweige denn die Ladung in unser Schiff."

"Ins Lagerhaus geht einfach", warf Nayres ein, "Ich schnapp mir einen Wachmann und schon

sind wir drin."

"Nicht!" Lomo schreckte entsetzt auf. "So wenig Gewalt wie möglich. Wir wollen kein Aufsehen und keine Verletzten..." er schüttelte plötzlich den Kopf und fuhr mit völlig veränderter Stimme fort: "...aber wenn es funktioniert dann sollten wir diese Option in Erwägung ziehen. Wie viel Erfahrung hast du im Infiltrieren?"

Eine helfende Hand

Hiermit sind wir bei dem vorletzten Abschnitt von Technophob - die Texte sind bald fertig! — Hinweis: Wir brauchen Zeichner!

Aber jetzt erst nochmal zu etwas Kritischem:

Groklaw, eine Seite zur juristischen Seite von Freier Lizenzierung, steigt aus ^[56], weil mit der allumfassenden Überwachung keine ethische Arbeit in Rechtsfragen mehr möglich ist: "There is now no shield from forced exposure...The foundation of Groklaw is over...the Internet is over"

Da soll noch jemand sagen, dass Technophob ^[32] unrealistisch ist...

Wir machen allerdings weiter ^[57], denn wenn jetzt alle aufgeben, haben wir verloren. Für lange Zeit.

Im vorletzten Kapitel von Technophob halten wir uns dabei an Prosa: Wie Kass, Lomo nan Tar, Chessos und Nayres zusammenkommen. Ursprünglich war dieses Kapitel mal als Ausrüstungskapitel gedacht, aber die Ausrüstung ist komplett in den Regelteil gewandert, so dass wir das Kapitel umgewidmet haben: Lesenden zeigen, wie die erschaffenen Charaktere zusammenkommen können, wenn sie die Charakterdynamik des ersten Treffens erleben wollen.

Wichtigste Grundregel für die SL: Keine Scham. Eine offensichtliche, platte oder klassische Zusammenführung ist genauso gut wie eine fein ausgearbeitete. Was auch immer du beginnst, solange es den Spielern und Spielerinnen die Möglichkeit gibt, zu interagieren, bekommenn sie den Raum, ihre Zusammenführung zu organisieren. Die Charaktere sollten im Regelteil sowieso so erschaffen worden sein, dass sie zusammenpassen.

Solltet ihr Konflikte ausspielen wollen, dann fürchtet euch nicht vor Charakterentwicklung ohne Alternative [35].

Casila „Kass“ Agüero schüttelte sich. Selbst zwei Tagen nach der Behandlung mit den Universalübersetzern legte sich immer noch ein leichter Schleier vor ihre Augen und ihre

Ohren waren von einem leichten Summen erfüllt. *So war es immer nach dem Aufstehen.* Mehr oder minder zufrieden räkelte sie sich aus dem Bett in ihrer heruntergekommenen Unterkunft nahe den „Flackernden Vierteln“. *Zwar nicht groß, aber dafür günstig.* Und ohne Geld könnte sie sich eh nicht mehr leisten, wenigstens momentan.

Schlurfend trottete sie in ihr Bad. Noch immer hatte sie sich nicht an die ganze Technologie gewöhnt, automatische Türen einfach überall, Schallduschen, Naniten als Zahnbürstenersatz - das schlimmste jedoch: Überwachung. Die ersten zwei Stunden in ihrem Kabuff hatte sie damit zugebracht all diese Überwachungsprogramme auszuschalten. Sei es von Überwachungskameras über automatische "Ich-bin-daheim"- Meldungen bis hin zu der einfachen Tatsache das einfach alles und jedes auf ihre Anwesenheit reagierte - selbst ihre Kaffeetasse. *Anonymität ist ein Luxus in dieser Welt.* Wenigstens war sie im Umgang mit der Technologie besser geworden. Und sie sah die Grenzen ihrer Ausrüstung. *Ich muss zu dieser Bar.* Ein leichter Schauer überfiel sie bei dem Gedanken an den Barkeeper. Das war ihr eindeutig zu viel Technik!

Vorsichtig lugte sie um die Ecke. Der Vorraum schien leer zu sein, aber irgendwo konnte immer ein Auge

Plotideen

- Das Lotus-

verborgen sein, ob lebendig oder nicht. Aber was hatte sie für eine Wahl? Sie brauchte Geld und Kjeol war sehr spendabel, vorausgesetzt man erfüllte seine Wünsche. Sie startete auf ihren neuen Monitor, Laptop und schwache KI in einem, der flach in ihrer Hand lag. Er wurde PA genannt: persönlicher Assistent, und sie hatte ihn als Vorauszahlung für ihren Auftrag erhalten. Ein klassisches Modell hatte Kjeol kommentiert, als sie dieses Gerät ausgewählt hatte. Es sah wenigstens noch entfernt aus wie die alten Dinger aus ihrer Heimat, und es war das einzige Modell ohne Neuronalinterface, obwohl Kjeol gemeint hatte, das man es schnell nachrüsten könnte. Casila war froh darüber das er es nicht gemacht hatte. So konnte sie wenigstens ihren alten Laptop daran ankoppeln. Zudem, so ganz wohl war ihr bei dem Gedanken immer noch nicht

Projekt:
'Lotus' ist der Spitzname einer neuen Generation von Nanobots, die eine tödlich mutierende Krankheit heilen könnte, wenn die Terraner auf Iham III nur Zugriff darauf hätten. Bringe 'Lotus' nach Iham III und verteile es unter den Terranern. Aber nicht nur die Technophober müssen gefürchtet werden, auch auf *Iham III* stehen auch die meisten Bürger selbst heilenden Technologien

sich mit ihren Nervenbahnen direkt mit einem Computer zu verbinden. *Wie in Filmen*, ging es ihr durch den Kopf. *Dabei wollte ich das immer selber machen, aber wenn man dann wirklich vor die Wahl gestellt wird... Keine Anzeichen für irgendeine Form von Überwachung. Sagt wenigstens das Gerät.* Nochmal lugte sie um die Ecke. Sie atmete ein, schloss kurz die Augen und schoss dann zu der kleinen Konsole an der rechten Wand. Hektisch suchten ihre Hände nach dem Verschluss. *Gefunden!* Sie setzte den kleinen PA auf die Datenleitungen und wartete. "Verbindung hergestellt. Datenleitung gefunden. Induziere Übertragung." Mit einer hastigen Bewegung zog sie schimmernden Fäden von dem PA zu ihrem Laptop, der auf ihrem Schoß lag. Wie ein Krake tauchten die Tentakel in ihren Laptop ein. Ein 'Datenleitung stabil' schimmerte jetzt auf ihrem

sehr skeptisch gegenüber.

- Im Auge des Sturms: Die Technophober sind wie heilige Krieger. Sie wollen ihre Philosophie Ungläubigen bringen, zur Not auch aufzwingen. Unterbreche mit einem kleinen Stoßtrupp ihre Versorgungsli auf dem Xza-Mond damit die Bevölkerung von Xza den Widerstand organisieren kann.
- *Junas* Gedanken: Die Synachu-Diplomatin

Laptop auf. Casila knackte mit ihren Fingern und deaktivierte die Sprachsteuerung ihres PA. *Dann wollen wir mal sehen, was ich hier drauf habe.*

'Nichtgenehmigter Zugriff festgestellt. Unterbreche Verbindung zum Kernspeicher.'

"Nein", fluchte Casila und hackte in die Tasten. Es waren erst fünf Minuten vergangen und schon wollte dieses Ding sie rausschmeißen. Wie hatte es sie nur entdeckt? *Bleib dran, bleib dran.* Sie knirschte mit den Zähnen.

'Notverbindung hergestellt. Ihnen verbleiben dreißig Sekunden bis zur Abschaltung des Hauptrechners.'

Dreißig Sekunden? Das wird hart. Schweißperlen rieselten ihr von der Stirn. Wo war die verdammte Datei mit den Lagerdaten? Wo zum Teufel versteckte sie sich?

'Zwanzig Sekunden bis zur Abschaltung des

Juna Yamir war den Technophober auf *Navaille* schon lange ein Dorn im Auge. Trotz ihrer gehobenen Stellung hat sie gegen das System gepredigt. Jetzt steckt sie in ernsthafter Gefahr. Bringe sie ungesehen und unbeschadet zu dem Gleiter der "Hand von Kor". Wenn Kjeol nur genau wüsste wo sie zu finden ist...

- Mission fehlgeschlagen
Der Auftrag war einfach;

Hauptrechners.'

Nein! Ihre eingeschleusten Routinen arbeiteten noch nicht optimal, und diese blöden Sicherheitsstufen machten ihr zu schaffen. *Irgendwo da muss es sein.*

'Zehn Sekunden bis zur Abschaltung des Hauptrechners.'

"Wo? Wo bist du?" Casila durchwühlte manuell die Dateien. Das Holodisplay erwies sich dabei als eine echte Erleichterung. "Da!" rief sie und ihre Finger schnellten über das Display. 'Verbindung unterbrochen. Hauptrechner abgeschaltet. Informiere Sicherheitssystem.'

Hat alles funktioniert?

Verdutzt blickte sie in ihre Protokolle. Scheint so, als seien die Daten übertragen worden. Und wo war jetzt die andere Datei? Sie nagte an ihrer Unterlippe während sie ihren Speicher absuchte. "Ha!", entrutschte ihr, als auf dem Display die Lagerliste erschien.

'Pilotenanzug - Ausführung

rein, bergen, raus. Aber irgendwas ist schief gegangen. Ein Verräter unter den vermeindlich Verbündeten? Keiner weiß es wirklich. Wichtig ist aus der Gefangenschaft des Sicherheitstra zu entkommen bevor dieser *Rrron* erreicht. Von *Rrron* selbst zu flüchten hat noch nie jemand geschafft. Danach ist die Jagd auf das Leck eröffnet.

- Eine dubiose Sache: Die Sache hört

silber - M77.s159 (125)
Pilotenanzug - Ausführung
schwarz - M77.s161 (85)
Pilotenanzug - Ausführung
blau - M89.b027 (23)
Sicherheitsweste - flexibel -
S08.f795 (83)
Stunner - Klasse 1 -
W12.s1.896 (75)
...'

Was auch immer Kjeol damit wollte. Sie wischte sich den Schweiß von der Stirn, der langsam trocknete und kalt wurde. Casila zitterte leicht, als sie die Verbindung zu der Datenleitung trennte und ihrer Computer einsteckt. *So und jetzt...* Sie fuhr herum. Schritte? Wie?

Drei Personen schritten in den Vorraum. Sie sahen stark nach Stationssicherheit aus, trugen alle eine auffällige Uniform und an ihrer Seite baumelte ein Lasergewehr. Unter ihnen war auch ein Ranmex. *Ein Fuchsmensch, verflucht.* Gemächlich schauten sich die drei in dem Raum um.
"So, von hier kam der Alarm",

sich seltsam an, aber Kjeols Bezahlung klingt zu gut, um abzulehnen. Die tiefgefrorenen Zellen müssen in die Stratosphäre von *18p,2,n4,7* gestreut werden. Nicht einfach, wenn man bedenkt wie hart der Zeitplan ist und welche Sicherheitsmaßnahmen in dem System herrschen. Aber es gibt nichts was nicht geht, oder?

- Heilsbringer: 1200 Container sind schon

hallte die dumpfe Stimme eines Terraners durch den Raum. "Ist aber nichts auffälliges hier."

Die anderen beiden gingen umher. Dann beugte sich der andere Terraner nach unten.

"Sieh mal", meinte er und deutete auf die Stelle, wo vor kurzem noch Casilas Computer die Datenleitung angezapft hatte. "Eindeutig bearbeitet worden. Die Restspuren der Strahlungen sagen, dass es noch nicht lange her sein kann.

Vielleicht eine Minute."

"Seitdem du dir diese Augen hast einsetzen lassen, bist du echt eine Bereicherung Weher. Das geht viel schneller wie mit den alten KIs die wir hier haben."

Weher drehte sich grinsend um. Über seine Iris huschte nur ein kurzes Flackern, dann war sie normal. "Er muss noch in der Nähe sein.

Draußen war niemand als wir hergekommen sind. Aria, schon jemanden geortet?"

Die Ranmex schüttelte den Kopf. "Noch nicht", knurrte

viel. Vor allem wenn man nicht weiß und wissen darf was in ihnen ist. Und die Technophober auf *Tyros* auch nicht. Die Ladung soll nachts auf einer Wiese übergeben werden, an die 'Augenlosen'. Und *Tyros* selber ist ein heißes Pflaster, nicht nur wegen der Kämpfe unter den verschiedenen Gruppierungen. Der gesamte Planet scheint verrückt zu spielen, gerade Nachts.

sie. "Aber ich spüre das er nicht weit sein kann." "Ich such den Hinterraum mit Lesam ab, Aria", meinte Weher und drückte seine wuchtige Erscheinung durch die sich öffnende Tür.

Verloren kauerte Casila hinter einem Regal. Ihr Herz hämmerte wie wild. Wieso hatte sie sich auf so was nur eingelassen? Die zwei Terraner durchstöberten gerade den hinteren Teil des Geschäftes, aber dieser Ranmex machte ihr mehr Sorgen. Hatten die nicht eine außergewöhnliche Wahrnehmung? Wenn ja, dann wurde sie früher oder später entdeckt werden. Sie spannte sich, dann sprintete sie los.

Neuer Schweiß strömte ihr über das Gesicht als sie unbeschadet nach links abdrehte. *Draußen!* und dann: "Halt!" Die Stimme des Ranmex war deutlich. Casila hastete um die Ecke als ein Lichtblitz hinter ihr den Gang erleuchtete. *Scheiße! Wollen*

- Bergen und vernichten: Ein Ziel, drei Wege es zu erreichen. Der Transporter mit der heißen Ware wird von *Vaal* nach *Tyros* fliegen. Wichtig ist, dass die spezielle Fracht ihren Zielort in *Tyros* nie erreicht: Eine geheime Lagerhalle in der Bergen. Also, entweder in *Vaal* zuschlagen, auf dem Weg den Transporter abfangen oder aber den intergalaktisch Hafen von

die mich töten? Panisch sprintete sie an ein paar Fußgängern vorbei die sich lauthals beschwerten. *Wohin?* Sie versuchte sich eine Karte der Gegend in den Kopf zu rufen, aber das Adrenalin hinderte sie am Denken. *Scheiße!* Der Ranmex war ihr hart auf den Fersen.

Sie schlug zwei schnelle Haken und tauchte dann in die nächste Gasse ab. Ziellos nahm sie Abzweigungen, in der Hoffnung das der Ranmex ihre Spur verlieren würde. *In die nächste Gasse.* Hastig drehte sie sich um. *Niemand hinter mir,* ging ihr keuchend durch den Kopf. Dann blieb sie abrupt stehen. Eine Schleuse verschloss den Gang vor ihr. Rote Buchstaben prangten an ihr: S13. *Zurück?* war ihr erster Gedanke, aber schon zucken ihre Hände nach ihrem neuen PA, welchen sie zitternd an das PAD des Tores setzte. *Jetzt oder nie!*

Tyros infiltrieren. Und dabei nicht vergessen, alles bis auf ein Teil vernichten und das zurück in die Bar schleppen.

Den ersten Tag nach dem Vorfall hatte sich Casila kaum aus ihrer Wohnung getraut, vor Sorge entdeckt zu werden. Kjeol hatte zwar gesagt das so etwas schnell vergessen sei, aber was heißt in einer Welt voller KIs, Überwachung und Speicherung schnell vergessen? Garantiert konnte sie nirgendwo

mehr hin, ohne gleich verhaftet zu werden. Aber ihr hatte Ruhe nie gut getan. Am zweiten Tag danach ging sie schon wieder auf die Station, sich umschaun und einkaufen - unauffällige Kleidung, Essen und einen Stunner. Und wieder hatte sie die Neugier gepackt. Wie war es inside ergangen? Hatte er noch mehr Informationen versteckt? Und wo? Die letzten Hinweise deuteten auf etwas Großes hin, auf etwas, das er nur den Abenteurern mitteilen wollte, die sich in eine neue Welt wagten, um sie von dem System zu befreien. Als sie an einer Konsole vorbeikam, die gerade repariert wurde, begriff sie es! Die ID des Gerätes prangte förmlich auf dem Display des Installateurs und schien sie anzusprechen. Danach war es nur eine Frage der Zeit, wohlgermerkt nicht viel Zeit, bis sie beschlossen hatte, dem Büro des Unternehmens einen Besuch abzustatten - per Netz und ungesehen.

Die Docks waren um diese Zeit kaum besucht. Casila hatte die für diesen Job passende Kleidung gekauft, einen blauen Anzug mit vielen kleinen Taschen und abgewetzten Beinen. So wie die meisten Mechaniker, die sie kannte, eben gekleidet waren. Im Stillen saß sie im Zwielficht der Konsole und drehte mit ihrem Multitool die Abdeckung auf. Leise klirrend legte sie das Metallstück auf den Boden und zog eine leuchtende Holospeicherkarte heraus. Geschickt fügte sich

ihr neuer PA in den vorhandenen Slot ein.

Diesmal sollte es leichter sein, dachte sie und begann, ihre Routinen in das System zu speisen. "Es läuft hervorragend", murmelte sie fünf Minuten später als sie schon die ersten beiden Sicherheitsstufen überwunden hatte. *Ich bin wirklich besser geworden*. Sie schob ihren dritten Wurm in das System. Der sollte jetzt genügend Spielraum haben, um ihr auch das letzte Quäntchen an Kontrolle zu übergeben.

Ihr PA hatte bisher gute Arbeit geleistet. Programme schreiben war hier schon anders, weniger Text und hartes Programmieren, als vielmehr das richtige Design vorgeben. Bauen und ausführen, das tat der PA schon von selbst und immer schneller und effizienter als der Mensch.

Auf ihrem Schoß lag ihr Laptop, aus dem ein Gewirr von schimmernden Fäden herausgewachsen und scheinbar mit der Konsole in der Wand verschmolzen. Der größte Teil ihres PA war jedoch in der Konsole selber verschwunden, zapfte Leiterbahnen an und okkupierte Speicher. *Intelligentes kleines Ding*, grinste sie in sich hinein und schob ihren Wurm tiefer auf das Zentrum zu.

"Login fehlgeschlagen...
Sicherheitsverletzung bei D17.13 festgestellt...
Protokoll fehlerhaft...
System wird beenden..."

"Scheiß Teil! Nicht ausschalten", fluchte Casila, hektisch zwei Drähte in der aufgeschraubten Platine verbindend. "... Systemfehler ... bitte benachrichtigen Sie..."

Mit einem sanften Summen verstummte die säuselnde Computerstimme. Casila blickte zufrieden auf und strich sich eine schwarze Strähne aus dem Gesicht. "Endlich Ruhe. So kann man sich ja nicht konzentrieren", murmelte sie und griff nach ihrem Laptop. *Nochmal von vorne. Also die Subroutinen müssten schon im System sein, der Wurm sollte eigentlich...* Casila kratzte sich am Kopf. *Es ist schon was anderes eine fremden, unbekanntes Technologie zu hacken. Daheim wäre ich mit so etwas spielend fertig geworden, aber hier, die unbekanntes Routinen, eine gut ausgetüftelte KI. Aber inside konnte es auch, wäre ja gelacht, wenn ich es nicht schaffen würde.*

"Login erfolgreich... Willkommen. Was kann ich für sie tun?"

Casila wurde aus ihren Gedankengängen gerissen und sprang auf. "Ja, verdammt!" Schnell blickte sie sich um. In dem Gang bei den Docks war noch niemand zu sehen. Sie biss sich leicht auf die Lippen, während ihre Finger schnell und sicher über die Tastatur tanzten.

Ein kurzes Flackern huschte über den Bildschirm und der Code verschwand.

Aufzeichnung 13: Willkommen auf "Traum Anderer"

"inside an Abenteuerer: Du bist dem Ruf nach Freiheit gefolgt!

Willkommen Abenteuererin auf *Traum Anderer*. Das ist eine meiner Spuren, die ich über meinen Weg verstreuen werde um Abenteuerern unabhängige Informationen über das System, die Xynoc und den vieles mehr zukommen zu lassen. Und der erste Hinweis ist als Warnung gedacht. Halte dich fern von..."

Plötzlich legte sich eine strenge Hand auf ihre Schultern. "Haben wir dich!" Casila fuhr erschrocken zusammen und blickte in drei bekannte Gesichter. Der bullige Terraner grinste sie unverhohlen an, während der Ranmex seine Waffe locker über die Schulter warf.

"War einfacher als gedacht, nicht Aria? Steh auf!" Unsanft zerrte die große Hand sie auf die Beine. "So, unsere kleine Hackerin."

"Nenn' mich nicht klein", fauchte Casila ihn an. "Und lass deine Pfoten von mir!" Sie schlug mit der Hand nach seinem Arm.

"Hey!" Der bullig Terraner packte fester zu. Casila stöhnte auf.

"Komm wieder runter Weher", meinte sein Kollege. "Wo sind deine Personalien? Bist du illegal?"

Personalien? Daran hatte sie in dem Stress der letzten Tage nicht gedacht.

"Ich kann keine ID finden."

"Dann muss Remi sie halt durchleuchten." Der Ranmex zuckte mit den Schultern. "Deren Problem, nicht unseres. Lass uns gehen"
"Mitkommen!" Der Terraner stieß sie vor. Casila stolperte, nutzt den Schwung und trat ohne Vorwarnung ihrem Peiniger gegen das Knie. Er stöhnte auf. Der Ranmex knurrte. Casila schoss.

Ein Lichtblitz erhellte den Gang. Nayres blieb stehen.

"Was ist?" Lomo nan Tar hielt inne.

"Ein Kampf", meinte Chessoss und deutete nach vorne. "Vielleicht sollten wir einen anderen Weg..."

"Das ist Polizeigewalt! Lasst mich in Ruhe."

Nayres PSI- Klingen fingen an zu schimmern, als sie den Gang entlanghuschte. "Ich kümmer' mich drum!"

"Nayres, keine..." setzte Lomo nan Tar an. Ein greller Schmerzensschrei unterbrach ihn, dann bricht ein Funkenhagel über den Gang herein. Und ein weiterer Schrei. Chessoss und Lomo nan Tar rannten nach vorne.

Nayres stand vor zwei sich windenden und auf dem Boden liegenden Terranern. Der Ranmex drückte sich unbeweglich und mit eine PSI-Klinge an der Kehle an die Wand. Casila lag verduzt und keuchend am Boden. Über ihrer Brust prangte ein großer, rußiger Fleck.

"Alles in Ordnung mit dir?" Lomo nan Tar

beugte sich zu Casila herunter und lächelte.

"Wohl Ärger gemacht, was?"

"Geht schon", Casila versuchte aufzustehen, klappte aber sofort wieder zusammen. Die Schmerzen in ihrer Brust waren unerträglich und ihr Körper fühlte sich völlig ausgelaugt. Als ob der Treffer ihre gesamte Energie gefressen hätte.

"Bleib liegen, ich helfe dir, Casila Aguero."

Woher kennt er mich? schoss es Casila durch den Kopf.

"Ich habe dich in Kjeols Bar geführt, damals als du hier angekommen bist. Erinnerst du dich noch?"

Schwach glomm die Erkenntnis in Casilas Gesicht auf. *Ja, da war dieser Mensch.* Sie spürte seine Hand auf ihrem Nacken aber die Müdigkeit begann sie zu übermannen. Sie konnte nur noch murmeln.

Schmerz durchschoss ihre Wirbelsäule und Adrenalin überflutete ihren Körper. Dann ließ der Schmerz nach. Sie fühlte sich benommen, ähnlich wie an dem Tag nach Kjeols Operation. Doch die Wunde an ihrer Brust war verschwunden. *Wie?*

"Sie haben schon Verstärkung gerufen", flüsterte Chessoss. "Ich kann sie kommen hören."

"Wie viele?" fuhr Nayres den Ranmex an und brachte ihre PSI- Klinge noch ein Stückchen näher an seine Kehle.

"Fünf, vielleicht acht?" stotterte dieser eingeschüchtert.

"Verdammt!" fluchte sie. "Zu viele!"

"Wir sollten von hier verschwinden. Es wird sich beruhigen wenn wir uns eine Weile nicht blicken lassen", meinte Chessoss.

"Willst du mitkommen?" Lomo nan Tars Stimme klang schmerzverzerrt als er mit Casila sprach.

"Es wäre für dich in der jetzigen Situation eindeutig sicherer."

"Ich..." mit einem lauten Rums ging der Ranmex neben Nayres zu Boden.

"Was? Irgendwas musste ich mit ihm machen!"

"Wir müssen weg", drängte Chessoss.

"Könnt ihr mich tragen?" fragte Lomo nan Tar.

"Ich muss etwas tun. Musst du nicht! Doch muss ich!" Er beugte sich zu den einem der Terranern herunter, dessen Knie in einem abscheulichen Winkel ab stand.

"Wieso sollten wir dich tragen?" meinte Nayres verächtlich.

"Weil ich gleich nicht mehr laufen kann", grinste Lomo nan Tar zurück. Dann sackte er in sich zusammen. Das Gewimmer des Terraners hörte auf. Lomo nan Tars Gesicht war schmerzverzerrt, als er sich zu dem zweiten Terraner beugte. Zwei Sekunden später brach er zusammen. Verdutzt rappelte sich der erste Terraner vorsichtig auf.

"Was soll der Mist?" brüllte Nayres und versuchte Lomo nan Tar zu schultern während Chessoss zum nächsten Schott hastete. Casila zögerte nicht lange und eilte den dreien hinterher. Hinter ihr ertönten schon die ersten Stimmen der Sicherheitsleute.

"So werden wir es nicht bis zum Schiff schaffen." Chessoss Stimme klang pessimistisch. Casila grinste. "Lass mich nur machen!" Mit diesen Worten holte sie ihren PA hervor und machte sich an der Schleuse zu schaffen.

Auf zu neuen Abenteuern

Eigentlich will ich diesen Artikel nicht veröffentlichen. Denn er ist das letzte fehlende Kapitel von Technophob. Damit geht ein fast ein Jahr währender Abschnitt zu Ende, in dem wir alle 2 Wochen einen Text überarbeitet und veröffentlicht haben und der unsere Leben deutlich geprägt hat.

Andererseits steht hiermit Technophob ^[32] vollständig im Netz. Und das ist verdammt cool!

@Inside ^[25]: Yatta! Wir haben es geschafft! Die Texte unseres ersten wirklich vollständigen und für Anfänger spielbaren Quellenbandes sind fertig! Als nächstes: Bilder... (und die Zusammenfassung der Charaktererschaffung).

Solltet ihr bisher nicht mitgelesen haben, interessiert euch vielleicht die Druckversion von Technophob ^[50]. Sie enthält mit

Veröffentlichung dieses Abschnitts die gesamten Texte zu Technophob auf einer Seite in druckerfreundlichem Format. Sollte euer Browser keinen PDF-Export beherrschen, nehmt einfach [1w6-technophob-2013-09-04.pdf](#) ^[58] - das ist der Export aus Firefox.

Jetzt viel Spaß beim Lesen!

Knirschend schloss sich die Sicherheitsschleuse hinter der keuchenden Truppe. Casila lehnte sich gegen die Wand. Rennen war noch nie ihre Leidenschaft gewesen und als Hackerin auch meistens ziemlich unbrauchbar. Sie beäugte ihre Mitstreiter.

Die Synachu trug Lomo nan Tar scheinbar ohne große Anstrengung geradewegs in eines der Quartiere und murmelte dabei etwas von einem großen Idioten. Und Chessos, der Ranmex, redete schon wie wild mit der Schiffs-KI während er ins Cockpit hastete. Das kleine Schiff begann zu vibrieren. Casila straffte sich. So sollten die anderen sie nicht sehen, als schwer atmendes Ding das gerettet werden muss. "Wir docken ab. Ich habe die Sicherheitsfreigabe gerade erhalten", dröhnte Chessos' Stimme durch den kleinen Transporter. Ein Ruck ging durch das Schiff und Casila konnte sich nur durch pure Sturheit auf den Beinen halten.

"Der Terraner blutet stark", schnaubte Nayres und heftete das zweite kleine Medikit an ihn.

"Und er hört nicht auf, obwohl ich schon ein ganzes Medikit verbraucht habe."

Was hat er bloß gemacht? Casila kräuselte die Stirn und betrachtete die heftig blutende Wunde auf dem Bauch von Lomo nan Tar. Sein rechtes Knie war angeschwollen und auf seiner linken Schulter prangte ein großer Brandfleck. *Was hat er gemacht?* Casila fasste sich auf ihrem Bauch. Nichts ist nach der seltsamen Berührung von dem... wie hatten sie ihn genannt? Monrithgard? ... nichts ist übrig geblieben.

"Stim!", ertönte der Befehl von Chessos. Casila erschrak. Sie hatte den Ranmex nicht gehört wie er in das Quartier gekommen war.

Stöhnend öffnete Lomo nan Tar seine glasigen, völlig grünen Augen auf. "Nicht gut", murmelte er. "Erhöhe Dosis!"

"Was war das?" fuhr Nayres ihn an, als ob er nicht gerade halb tot vor ihr auf der Pritsche liegen würde. "Wir hätten draufgehen können wenn die uns erwischt hätten."

"Ruhig Schwester, ruhig." Die Stimme von Lomo nan Tar klang schwach.

"Ruhig?" knurrte die Synachu und ihre PSI-Klingen blitzten kurz auf. "Was hast du dir dabei gedacht?"

*Eine viel wichtigere Frage, **was** hat er gemacht?* schoss Casila durch den Kopf.

"Ich konnte sie doch nicht einfach so da liegen lassen, nachdem wir ihnen das angetan haben.

Nachdem du ihnen das angetan hast", seine Stimme war fester. "Und in ein paar Umdrehungen bin ich wieder fit. Also höre auf mich anzuschreien, sonst..." Seine Stimme wechselte schlagartig auf ein bedrohliches Grollen.

"Was ich..."

"Nayres!", schnitt Chessos' Stimme die Synachu-Kriegerin ab. "Keinen Streit auf meinem Schiff. Wir brauchen alle für diese Mission und wir müssen uns vertrauen, verstanden?"

"Verstanden", schnaubte diese. "Aber das nächste mal rette ich dir nicht deinen Arsch bei so einer Aktion."

Lomo nan Tar lächelte. *Lass mich los! Lass mich der Frau zeigen wozu Piraten fähig sind! Ich werde ihr...*

"Was war das?" Casila blickte neugierig in die Runde. "Was hast du da mit mir gemacht?"

Eine Syone später saß die kleine Gruppe in dem winzigen Aufenthaltsraum. Casila wusste immer noch nicht genau worum es bei dieser "Mission" ging, aber Geld und Abenteuer hatten sie schon bald in den Bann gezogen. Sie wollte mitmachen. Und wenn sie das, was Lomo nan Tar ihr bisher erzählt hatte, richtig deutete, dann kämpften sie auch für eine gute Sache; jedenfalls der Terraner, bei den anderen war sich Casila nicht so sicher.

"Wir treten bald in den Subraum ein. Bis dahin sollten wir einen konkreteren Plan haben."

Chessos blickte in die Runde. "Also, wie kommen wir von dem intergalaktischen Flughafen ohne Genehmigung runter und wie schaffen wir die Ladung an Bord? Vorschläge?" "Rrron hat garantiert ein paar Sicherheitskräfte dort stationiert wenn so eine brisante Ladung wie Nanofabriken in die technophobe Region geliefert wird", meinte Lomo nan Tar nachdenklich. Seine Wunden hatten sich nach ein paar Umdrehungen tatsächlich wie von Zauberhand selber geschlossen.

Und jetzt sitzt er hier als ob nichts gewesen wäre, dachte Casila.

"Und wir wollen auch kein Aufsehen erregen. Es soll still ablaufen. Immerhin müssen wir noch in das Nachbarsystem Vaal und die Ladung dort abliefern", nickte Chessos.

"Wenn wir eine Genehmigung hätten, wäre es am einfachsten." Der Terraner schaute Casila in die Augen, dann legt sich ein Lächeln über sein Gesicht. "Wie gut bist du mit den hiesigen KIs vertraut?"

"Hervorragend", grinst sie. "Die auf der Station waren nicht so das Problem."

"Wie lange würdest du brauchen, um uns einen Passierschein zu besorgen?"

"Hm..." Ihr Stirn legt sich in Falten. "Was für ein System ist das, und wie hoch ist die Sicherheitsstufe?"

"Solche Systeme sind normalerweise mit Stufe 5 oder höher gesichert", warf Nayres ein.

Stufe 5? Casila keucht. *Bisher hatte ich nur mit*

'Stufe 3'-Systemen zu tun. Das ist eine Herausforderung...

"Und?" Casila schreckte hoch. Alle Augen waren auf sie gerichtet. "Ähm... 5 ist schon hart. Aber... aber sollte machbar sein." Sie rieb sich die Stirn. "Wenn ich ein paar Routinen vorschreibe und noch etwas die Architektur von den KIs hier studieren kann, dann..." Ein Lächeln breitete sich in ihrem Gesicht aus. *Was für ein Abenteuer!* "Eine gute Umdrehung, vielleicht zwei, ungestört an einem der Hauptdatenleitungen und ihr habt was ihr wollt."

"Gut", Chessos seufzte. "Und wie regeln wir da mit 18p-lern? Wir brauchen einen der..."

Nach der Besprechung sagte Chessos das sich alle auf den Eintritt vorbereiten sollen. Den Eintritt in den Subraum. Nayres hat nur mit den Zähnen geknirscht und gemeint, man solle sie aufwecken sobald die Gefahr vorbei sei. Lomonan Tar hatte sich in seinem Quartier verschanzt und etwas zwischen Rache, Anpassung und Rückfall gemurmelt.

Schon ein seltsamer Kerl. Wenn ich es nicht besser wüsste würde ich sagen er ist verrückt oder schizopren. Casila schauerte leicht. Die Bewegungen und Gedanken im Subraum verhielten sich etwas anders als im Normalraum. Das hatte sie schon bei ihrem Überflug nach "Traum Anderer" bemerkt. *Als ob die Realität verbogen wäre.*

Konzentriere dich! ermahnte sie sich und

beugte sich über ihren Rechner. *Routinen schreiben sich nicht von selber... obwohl...* Ein Lächeln zeichnete sich auf ihrem Gesicht ab. Sie freute sich schon auf das Abenteuer und die Herausforderung. *Jetzt weiß ich, was inside vorangetrieben hat.*

Aufzeichnung 13: Willkommen auf "Traum Anderer"

"inside an Abenteuerer: Du bist dem Ruf nach Freiheit gefolgt!

Willkommen AbenteuererIn auf *Traum Anderer*. Das ist eine meiner Spuren, die ich über meinen Weg verstreuen werde um Abenteuerern unabhängige Informationen über das System, die Xynoc und den vieles mehr zukommen zu lassen. Und der erste Hinweis ist als Warnung gedacht. Halte dich fern von Abenteuern. Sie sind wie eine Droge und Krankheit zugleich: Erheiternd und ansteckend. Sie machen süchtig, befriedigen die Neugierde nie und du wirst immer auf der Jagd nach neuen Herausforderungen sein.

Und wenn du trotz meiner Warnung diesen Weg weiterhin beschreiten willst, dann folge deinem Herzen und deinen Träumen. Du kannst darauf setzen dass wir uns mehr als einmal in diesem Leben über den Weg laufen werden, denn dies ist der Traum den ich gewählt habe und den du jetzt auch anfangen wirst zu Träumen. Willkommen in der RaumZeit!

Auf die Abenteuer, inside"

Reisen im RaumZeit-Universum

Das Universum ist groß, um nicht zu sagen gigantisch. Beim Reisen unterscheidet man prinzipiell zwischen zwei Arten:

1. Realraum- Reisen: Die physikalischen Gesetze verbieten das Reisen Überlichtgeschwindigkeit. Daher ist Reisen im Realraum nur innerhalb von Sternensystem sinnvoll. Es gibt neben der "Hand von Kor" auch viele andere Anbieter von Shutteln zwischen Planeten eines Systems. Und wenn du ein eigenes Schiff besitzt ist es sogar noch einfacher. Die verbreitetste Technologie ist der Ionenantrieb, der dir ermöglicht 3 Lichtminuten (Minimaldistanz zwischen Erde und Mars) innerhalb von 8 Stunden zurück zu legen (bei einer maximalen Beschleunigung von 15g und Ankunft am Reisepunkt mit hoher Geschwindigkeit). Das ist gerade die Entfernung, die du mindestens von Planeten brauchst, um in den für Subraum-Reisen sicheren Abstand zu kommen. Wenn ihr keine Gravitationskompensatoren habt, dürft

ihr höchstens 2g Beschleunigung nutzen und braucht 1 Tag bis zum sicheren Abstand.

2. Subraum- Reisen: Eine komplette Einführung in das Konzept des Subraums würde hier zu weit führen, es sei nur soviel erwähnt: es ermöglicht neben dem Verbiegen der Realität auch den Einsatz komplett neuer Technologien. Der Subraum an sich ist gefährlich, denn starke Schwankungen können seine Tiefen erschüttern und Reisen tödlich gestalten. Zum Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit (in Bezug auf den Realraum) gibt es viele verschiedene Technologien, die meisten sind stationäre Punkt-zu-Punkt-Verbindungen, die von der "Hand von Kor" betrieben werden, die hohe Summen für ihre Dienste verlangt. Daneben existieren Gleitschiffe, welche am Rande des Subraums entlanggleiten. Sie dringen nicht in den Subraum ein, sind aber auch nicht mehr so stark mit der Realität verankert als dass alle physikalischen Gesetze wirken - man spricht davon das die Realität verbogen wird. Sie erreichen Geschwindigkeiten von 0,75 Parsec/Tag. Das Reisen mit ihnen gilt als ungefährlich.

Reisegeschwindigkeiten

Verfahren	Geschwindigkeit (pc/dy)
Warpgleit	0.5 - 1.0 (0.75)
Sprungstationen	5 - 40
Sprungantrieb	10 (experimentell)
Gildenschiffe	bis 15

Im Technophoben Bereich gibt es viele alte Sprungstationen, mit denen höchstens Geschwindigkeiten von 5 Parsec pro Tag möglich sind. Die modernen Sprungstationen um Remi und eine Sprungstation im Zentrum des technophoben Bereiches ermöglichen dagegen bis zu 40 Parsec pro Tag.

Reisedauer

Verfahren	30500pc	1300pc	1.3pc
Warpgleit	113 yrs	4.8yrs	1.7 d
Sprungstation (alt)	15 yrs	9 mth	6 h
Sprungstationen (modern)	3.27 yrs	1.7 mth	1.2 h
Sprungantrieb	7.4 yrs	3.8 mth	2.7 h
Gildenschiffe	variabel	variabel	variabel

Abstände

Technophob

- Durchmesser des Technophobengebiets: 80pc

- Distanz von Traum Anderer zum Technophoben-Gebiet: 2pc
- Distanz von Traum Anderer zu Remi: 70pc
- Distanz von Traum Anderer zur nächsten Sprungstation: 10pc
- Distanz von Remi zur großen Sprungstation im Zentrum des technophoben Gebietes: 120pc

Referenz

- Länge der Milchstraße: 30500pc
- Breite eines Armes: 1300pc
- Distanz zum nächsten Sonnensystem (Erde-Alpha): 1.3pc

Preise für das Reisen in der Nähe von "Traum Anderer"

- Shuttle mit Ionenantrieb: 25cr/Stunde
- Shuttle mit Gleitantrieb: 50cr/Parsec
- Ein Sprung mit einer Punkt-zu-Punkt-Verbindung im Technophoben Gebiet: 700cr/Station

Reisen mit Gildenschiffen ("Hand von Kor") kosten in der Regeln 50% mehr. Um "Traum Anderer" wimmelt es von Piraten, was die Preise je nach Sicherheitslage stark beeinflussen kann.

Hinweise zum Leiten

- Waffen sind in RaumZeit sehr schnell tödlich, sollten sie auf ungeschützte Personen abgefeuert werden.
- Waffen und Rüstungen sind auf den meisten Stationen verboten oder stark eingeschränkt. Implantate können für die Aufenthaltsdauer abgeschaltet werden.
- MedKits bieten eine schnelle Möglichkeit Wunden zu heilen.
- Die Stationssicherheit auf "Traum Andere" ist es gewohnt mit Piraten umzugehen.
- Was bedeutet leiten eigentlich: Abenteuerdesign, NSCs entwerfen, ... → Notizen: <http://pihalbe.org/audio/picast-—folge-26—spielleiter-773#comment-4549>


Konfliktpunkte:

Aufgaben, denen sich Charaktere irgendwann gegenübersehen. Anfangs wird Kjeol ihnen vieles davon abnehmen.

- Zum Planeten kommen
- auf Planetenoberfläche kommen
- versteckt reisen
- das Ziel finden (Hacken oder

ausreichend Vorabinfos)

- die Tech klauen/deponieren (infiltrieren)
- Entkommen, typische Feinde,
- Kampf (mit wem, und warum stürzen sich nicht sofort alle auf uns? - das Universum ist groß; pass auf deine DNS auf)
- moralische Fragen (wollen wir das wirklich?)
- Bezahlung erhalten (einfach: Von Kjeol, kompliziert: Von anderem Auftraggeber)

Das 1w6-System ist ein schlankes, frei lizenziertes, universell einsetzbares  Rollenspielregelwerk, das es Weltenbastlern und Spielleitern erleichtern soll, ihre Welt oder Kampagne als Rollenspiel zu veröffentlichen.

Alle Inhalte sind unter freien Lizenzen verfügbar.

Das Urheberrecht liegt beim Autor des jeweiligen Inhaltes.

Bevor Du selbst etwas schreibst, lies bitte die Lizenzbedingungen.

Druckversion

Source URL (retrieved on 2013-09-04 00:48):

<http://1w6.org/deutsch/technophob>

Links:

- [1] <http://1w6.org/deutsch/welten/raumzeit/spezies/die-zerg>
- [2] <http://raumzeit.1w6.org>
- [3] <http://1w6.org/book/export/html/501#beta>
- [4] <http://1w6.org/deutsch/technophob/beginnt>
- [5] <http://1w6.org/deutsch/technophob/helfende-hand>
- [6] <http://1w6.org/deutsch/technophob/schmelztiegel>
- [7] <http://1w6.org/deutsch/technophob/ueble-zeitgenossen>
- [8] <http://1w6.org/deutsch/technophob/raeder>
- [9] <http://1w6.org/deutsch/technophob/eine-helfende-hand>
- [10] <http://1w6.org/deutsch/technophob/das-erste-treffen-mit-einer-neuen-spielerin>
- [11] <http://1w6.org/deutsch/technophob/anachronistische-anarcho-hacker>
- [12] <http://1w6.org/deutsch/technophob/terranner-mit-keimling>
- [13] <http://1w6.org/deutsch/technophob/ranmex>
- [14] <http://1w6.org/deutsch/technophob/synachu>
- [15] <http://1w6.org/deutsch/technophob/spielen>
- [16] <http://1w6.org/deutsch/technophob/ausruestung>
- [17] <http://1w6.org/deutsch/technophob/beispielcharaktere>
- [18] <http://1w6.org/deutsch/technophob/schiffskampf>
- [19] <http://1w6.org/contact>
- [20] <http://1w6.org/forum/raumzeit/entwicklung>
- [21] <http://1w6.org/comment/reply/501#comment-form>
- [22] <http://1w6.org/stichwort/technophob>
- [23] <http://1w6.org/proj/technophob/>
- [24] <http://1w6.org/deutsch/kampagnen/friedenszwang>
- [25] <http://1w6.org/uzanto/inside>
- [26] <http://1w6.org/deutsch/kampagnen/kleine-schiffe>
- [27] <http://1w6.org/deutsch/anhang/das-ein-w-rfel-system-jetzt-unter-der-gplv3>
- [28] <http://de.wikipedia.org/wiki/Pen-&-Paper-Rollenspiel#Regelsysteme>
- [29] <http://1w6.org/deutsch/regeln/das-ews-deine->

beduerfnisse-anpassen/deine-welt-als-rollenspiel-
veroeffentlichen

[30] <http://1w6.org/forum>

[31] <http://1w6.org/deutsch/links>

[32] <http://1w6.org/deutsch/technophob>

[33] <http://forum.1w6.org>

[34] <http://1w6.org/deutsch/welten-und-kampagnen/technophob/au-enseiter-terraner-mit-pflanzen-symbionten#comment-form>

[35] <http://1w6.org/deutsch/sl-tipps/charakterentwicklung-ohne-alternative>

[36] <http://1w6.org/deutsch/technophob/dns-umschreiben>

[37] <http://1w6.org/deutsch/technophob/charaktererschaffung-werte>

[38] <http://1w6.org/deutsch/technophob/noram-kenssik>

[39] <http://1w6.org/deutsch/technophob/kyas-krellch-diplomat>

[40] <http://1w6.org/deutsch/technophob/roan-chrosch-kehlbiss>

[41] <http://1w6.org/deutsch/technophob/hellwan-sigwann-gerri>

[42] <http://1w6.org/deutsch/technophob/ontos-rattenfell>

[43] <http://1w6.org/deutsch/technophob/gorray-jeng>

[44] <http://1w6.org/deutsch/technophob/sarge-holter>

[45] <http://1w6.org/deutsch/technophob/mervi-juha-i>

[46] <http://1w6.org/book/export/html/501#fn:maskulin>

[47] <http://1w6.org/deutsch/technophob/roan-chrosch-kehlbiss#comments>

[48] <http://1w6.org/book/export/html/501#fnref:maskulin>

[49] <http://1w6.org/comment/reply/645#comment-form>

[50] <http://1w6.org/print/book/export/html/501>

[51] <http://1w6.org/comment/reply/646/#comment-form>

[52] <http://1w6.org/deutsch/module/kategoriesystem-kasy>

[53] <http://1w6.org/deutsch/technophob/charakterblatt-nayres-getral>

[54] <http://1w6.org/deutsch/technophob/charakterblatt->

chessos-reluna

[55] <http://1w6.org/deutsch/welten/raumzeit/spezies/die-zat>

[56] <http://www.groklaw.net>

[/article.php?story=20130818120421175](http://www.groklaw.net/article.php?story=20130818120421175)

[57] <http://1w6.org/deutsch/anhang/ich-mache-weiter-groklaw>

[58] <http://1w6.org/releases/1w6-technophob-2013-09-04.pdf>