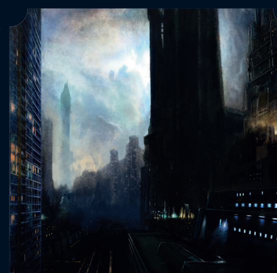
TERRAS ERBE



DER KONGRESS

In den rostenden Stahleingeweiden der Raumstation „Traum Anderer" habt ihr euch getroffen: Ausgestoßene, Abenteurer und Neuankömmlinge, um euch zu rehabilitieren, eine Zukunft oder eine Zuflucht zu finden, der allumfassenden Macht des Systems zu entfliehen oder die Welt auf den kommenden Sturm vorzubereiten.

„Wenn Nanitenfabriken alles herstellen können, aber nicht dürfen, und deine Kaffeemaschine sich selbst zerstört, wenn deine Kaffeelizenz ausläuft, dann ist Techschmuggel 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."

„Sucht Kjeols Bar, wo nur die Veränderung fortbesteht."

Diesen Aushang habt ihr gesehen, bevor er abgerissen wurde. Er brachte euch zusammen, um auf dem Kongress der Forscherin Zer'e Ma'a, einer Psi-Echse, die die Vielfalt von Terras Erbe auf der abgewrackten Trisol-Station versammelt, ein Massaker zu verhindern.

FLYER.1W6.ORG

SETTING: 1W6.ORG/DEUTSCH/TECHNOPHOB

ANKUNFT

Nur für die SL!

Die alte Fuchsfrau Ychra lenkt das Shuttle, das die Gruppe hinunter auf den gefrorenen Asteroiden bringt, dessen Oberfläche die Trisol-Station trägt.

Ychra: „Ohne Kjeol wäre dieses Schiff längst zerbrochen und andere waren mir etwas schuldig. Sie schicken Bordaufzeichnungen von Gefahren."

Aufzeichnung 1: Drei Psi-Echsen betrachten eine Übertragung aus einem Datenkristall: „Kriegerin Kari'i, untersucht Zer'e Ma'a, ob sie nur zu unserem Wohl forscht. Sollte sie persönliches Interesse an ihren Testobjekten haben, löscht diese Korruption aus, und mit ihr alle mit gefährlichem Erbe."

Aufzeichnung 2: Ein Mensch mit tiefschwarzen Infrarot-Gruben unter den Augen sitzt gegenüber drei Menschen, deren Arme in langen Klauen enden. Er sendet eine Übertragung: „wir erreichen Trisol. Bei der Präsentation sprengen wir das Dach, dann fangen wir die wertvollsten."

Aufzeichnung 3: Ein Fuchsmann und eine menschliche Frau mit Katzenaugen sitzen sich gegenüber. Die Frau öffnet einen Umschlag. Sie lesen schweigend den Inhalt: „Dieser Kongress ist eine Fassade für Treffen der Reichsten und verderbteste Exotik der Sklavenschöpfer. Öffnet euch euren implantierten Sendern, um den Schwarm zu rufen, der alle vernichtet. Doch nicht zu früh! Zur Präsentation von Zer'e Ma'a werden alle da sein."

Ychra: „Die Shuttles landen an unterschiedlichen Docks. Zu wessen Dock soll ich euch bringen?"

Sie erhalten von ihr gesicherte Koms mit Bild, Ton und Ortung.

> Kari'i: Psi-Echsen Meuchlerin, „niemand versündigt sich und entkommt" | Konzentration: ++ | Beruf: Kriegerin 12, Ballistische Gewehre: 16 | Kriegs-Kaste + (Klingen 6, Reaktion), Dogma: „Räche jede Niederlage." | Gewehr (Schaden 18), Exoskelett (Schutz 9), Wundschwelle 3 |
>
> Glenn Shaul: Sklavenhändler mit Infrarotgruben „Nimm deinen Platz in der Welt" | Ruchlos: ++, Wohlüberlegt: + | Beruf: Jäger: 12, Sklaventraining: 15 | Schmerzpeitsche (Schaden 2) |
>
> Klauensklave | Kampf: 15 | Klauenarme (Schaden 3) | Schwarm-Drohne | Kampf: 12 | Klauen (Schaden 6), Schutz 4 |

DIE TRISOL STATION

Auf einem Gesteinsbrocken um eine der drei namensgebenden sich umkreisenden Sonnen. Gegründet als Habitat für Reiche, die die Spannung des Sonnenwechsels wollten. Als er geschah, verschwanden sie. Ihre Diener entkamen erst nach Jahrhunderten. Jetzt leben wenige hier und Technik funktioniert sporadisch. Perfekte Kulisse für Diskussionen über Terras Erbe. Die neue Sonne wärmt weniger und ihr blaues Licht zerstört Technik und Lebewesen.

DOCKS

Die Docks liegen auf der Spitze der Türme der Stadt. Shuttles fliegen seitlich in weitläufige Dockhallen ein. Eine Transportplattform bringt den Besuch nach unten. Lichter flackern, Überwachungseinrichtungen sind durch Strahlung zerstört.

Wenn sich die Gruppe noch nicht vorgestellt hat, sollten sie sich beim Einflug beschreiben und von sich erzählen.

> Wache | Routiniert: + | Beruf: Wache: 12 | Laser (Schaden 9) |

EMPFANG

Drei transparente Röhren führen von den drei Türmen in die Kongressräumen. In Schleusen am Ende der Röhren wird die Identität der Ankömmmlinge geprüft.

Waffen müssen in Schließfächer. Terminals in den Röhren liefern den Wartenden Informationen, und falls Kass dabei ist, kann sie durch Hacking die Systeme der Schleuse übernehmen (Schwierigkeit 6). Wer auf die gefrorenen Straßen geht, kann sich ungeprüft durch Wartungsschotts hereinkommen oder dadurch Beweise verschwinden lassen.

DIE KONGRESSHALLE

In einem weitläufigen Raum stehen Gruppen von Menschen, die die fremdartigeren Formen von Terras Erbe tragen. Um sie tanzen interaktive Hologramme mit Informationen — wie Ursprungsplaneten, Stärken, Schwächen, Verbreitung.

Auf einer großen Bühne wird Zer'e Ma'a ihre Forschung zeigen, zusammen mit Chamilieri im Gefieder des Erbes der Stumwelten, die sie immer wieder zärtlich berührt.

Das Dach der Halle ist aus durchsichtigen Plast, auf dem alte Wartungsroboter einen aussichtslosen Kampf gegen durch die Froststürme angewehten Abfall führen.

Die Fuchs-Pilotin Ychra meldet per Kom: „Bei der Log-Archivierung gab es einen Einbruch. Jemand hat eure Ziele informiert! Ich schicke euch ..." dann nur noch Rauschen. Es geht ihr gut, aber die Schiffs-Kommunikation ist zerstört.

> Namen: Azine Charal, Bala Tiak, Bothild Tal Ichi, Efso Lev, John Ker, Kaspara Fajaha, Loretto Thon, Lytha Ignac, Magnhild Isree, Nisa Argyr, Saki Diruna, Ter Parnac, Zahrithu Seren.
>
> Beispiele für Terras Erbe: Katzen-Augen, Wind-Federn, Balance-Schwanz, Klang-Knochen, Schwerweltler, Grünhäutler, Aquatiker, Felis, Schwarzflügler, Knochendornen. Dazu Sklavenformen: Zierer, Träger, Gräber, Beißer, Schnitter.

40 Jahre Das Schwarze Auge:
DSA Basisbox (1984)
Das zweite, größte Deutschsprachige Rollenspiel entstand.

Casilda „Kass" Aguero

Anarchistische Hackerin von Nerde

„Wer hat das beschlossen?"

Zielstrebig: +, Stur: +, Schlagfertig: +
Beruf: Hackerin: 9
Kryptografie: 15, Kampfsport: 12,
Anarchismustheorien: 12

* Computeraffinität: +
! Primitive Technologie

Schwächen: Autoritätsfeindlich: -, Beziehungsunfähig: -, Freunden loyal: -

Computeraffinität: Bonus von 3 auf Computernutzung., Primitive Technologie: Erschwernis von 6 bei erster Nutzung eines unbekannten Geräts. Sinkt um 1 pro Nutzung.

Sarge Holter

Abgebrühter Schiffs-Mechaniker

„Das nennst du Werkzeug? DAS ist ein Werkzeug!"

Abgebrüht: +, Erfahren: +
Beruf: Schiffs-Mechaniker: 9
Schiffs-Elektronik: 15, Nahkampf: 12

* Terras Erbe: +
! Als Verbrecher gesucht: -

Waffe: Schweres Multitool: 3
Sicherheitsweste unter dem Overall: 2
Wundschwelle: 4

Terras Erbe: Kälteresistenter Metabolismus. Friert erst bei -15°C. Dafür braucht er fast doppelt so viel Essen.

Ontos Rattenfell

Freundlicher Schiffskoch

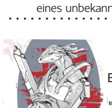
„Egal wie hart du bist: Alle brauchen gutes Essen."

Weiß, was du brauchst: +, Erfahren: +
Berufe: Koch: 12, Pirat: 9
Kennt Strukturen der Piraten: 15

* Findet überall viele, aber unzuverlässige Kontakte: +
! Schlechter Ruf: -

Waffe: Schöpfkelle: 1, Tasche mit Snacks
Wundschwelle: 4

Nayres Getral



Ex-Raumflotten-Kämpferin, Psi-Echse

„Das wars's für dich."

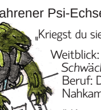
Reflexe: +, Disziplin: +,
Beruf: Soldatin der Flotte: 9
Nahkampf: 15, Synachu-Oper: 12

* Kriegs-Kaste: + (Klingen und Schild)
Dogma: Verfolge dein Ziel, bis du es erreichst oder stirbst.
Psi: Psi-Klingen: Schaden: 6, Psi-Schild: 6
Schwächen: Körperlich schwach: -, Kastenregeln: -, Ehrenhaft (Tötet keine Wehrlosen, greift nicht von hinten an): -

Rüstung: Exoskelett: 9
Wundschwelle: 3

Kyas Krellch

Erfahrener Psi-Echsen-Diplomat auf der Flucht.



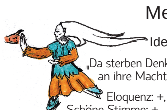
„Kriegst du sie nicht dran, kriegen sie dich dran."

Weitblick: +
Schwäche: Körperlich schwach: -
Beruf: Diplomat: 15
Nahkampf: 12

* Kriegs-Kaste: + (Schild und Reaktion)
! Kastenregeln -, Gesucht wegen ID-Schmuggel: -, Dogma: diene deiner Kaste.

Waffe: Scharfe Ringe: 1
Rüstung: Exoskelett: 9, Psi-Schild: 6
Wundschwelle: 3

Mervi Juha'i



Idealistische Tochter reicher Eltern

„Da sterben Denkende, nur weil ein paar Hartschädel sich an ihre Macht klammern!"

Eloquenz: +, Geschmeidigkeit: +, Gutes Aussehen: +, Schöne Stimme: +
Berufe: Politikerin: 9, Ärztin: 9
Ablenken: 12

* Terras Erbe (UV), Reich: +
Schwäche: Idealistisch: -

Waffe: Betäubungspistole: 2
Rüstung: Sicherheitsweste: 3
Wundschwelle: 4

Chessos Reluna

Fuchs-Menschen Söldner

„Was kriegen wir dafür?"

Geschäftstüchtig: +
Berufe: Söldner: 9, Pilot: 9
Fernkampf: 12, Verhandeln: 12

* Sehr gutes Gehör: (+3): +, Berserkererbe:: -
Schwäche: Clanregeln: -

Waffen: Blaster, Schaden 16, 12 Schuss,
Stunner: Schaden 4 Betäubung, 100 Schuss.
Zivile Panzerung, Schutz 9. Pilotenanzug: Schutz 3.

Wundschwelle: 4

Lomo nan Tar

Priester, Ex-Pirat, mit Keimling

„Geh' in dich, und du wirst Heilung finden." - „Willst du mir helfen, vielen anderen zu helfen?"

Tar: Clever: +, Lomo: Geduld: + und Überzeugungskraft: +, Beide: Gewandtheit: +
Berufe: Priester: 9, Pirat: 9
Heilsame Gespräche: 12, Waffenlos kämpfen: 12, Zeichentrickserien: 12

* Keimling: + (kann Wunden übernehmen)
Schwächen: leicht reizbar (Tar): -, Klein: -, Von Schiffsgenossen gejagt: -, Umweltempfindlich: -

Waffe: Knochenspitzen: 1
Wundschwelle: 4

Kurzregeln

Proben: Wert + Boni aus passenden Eigenschaften ± W6. Bei Erreichen der Schwierigkeit gelingt die Probe. Ergebnis - Schwierigkeit gibt die Differenz.

Wettstreit: Beide würfeln Wert + Boni ± W6. Wer besser würfelt gewinnt, beim Gleichstand der der angefangen hat.

Schwierigkeiten:

6: Routine
9: Einfach
12: Fordernd
15: Schwer
18: Extrem

1w6 FLYER-BUCH

Das EWS (auch unter 1w6.org)

Du willst spielen, hast aber gerade kein Abenteuer zur Hand? Ihr habt nur 2 Stunden und wollt keine halbe Stunde mit Erschaffung und Regeln verbringen?

Dann passt dieses Flyerbuch.

Es enthält Kurzregeln, dazu für die Spielleitung (SL) ein Grundszenario und für die Anderen vorgefertigte Charakterkarten mit den Spielfiguren.

Das Flyerbuch ist ein Instant-Rollenspiel für Cons und kurze Runden und ist für eine erfahrene SL und 2-5 anfangende bis erfahrene Spielerinnen und Spieler gedacht. Alle Materialen und Zusatzszenarien gibt es auch unter flyer.1w6.org (zum Drucken und Ändern).

ABLAUF

Die SL liest diesen Regeltext, während die anderen je eine Charakterkarte wählen und die Regeln lesen. Wenn Neulinge dabei sind, erklären die Erfahreneren ihnen kurz, was Rollenspiel bedeutet.

Dann liest die SL das Grundszenario, während die Anderen für alle Beteiligten einen Würfel (W6) besorgen.

REGELN

Als Regelwerk verwenden Flyerbücher das freie 1w6-System. Auf den Charakterkarten stehen eine Reihe Stärken, Schwächen, Berufe, Fertigkeiten und Besonderheiten, die sie von der Masse abheben. Berufe und Fertigkeiten haben einen Zahlenwert (6-18). Stärken und Vorteile haben nur Plusse, Schwächen und Nachteile haben Minusse. Vorteile und Nachteile sind mit * markiert.

> Beispiele: Geschick, Intelligenz oder Stolz sind Stärken. Ärztin ist ein Beruf, Waffenlos ist eine Fertigkeit.
> Ein Vorteil wäre * Reich (+), ein Nachteil wäre * Süchtig (-).

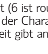
Bilder von: Trudy Wenzel (Logo, Würfel, Vogel, Kass, Nayres), Thomas Boulard (Kampf, via ryzom.org), Katharsisdrill (Dark Spire, via katharsisdrill.art), Santiago Iborra (Schwarmwesen, via WTactics), Arne Babenhauserheide (weitere).
Text von: Arne Babenhauserheide (draketo.de).
Frei unter cc by-sa (creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Gedruckt mit Unterstützung des Eisenkessel-Podcast *Der Herr der Ringe pro Minute*

PROBE

Wenn ihr wissen wollt, ob eine Figur eine schwierige Situation meistert, könnt ihr es auswürfeln. Dafür schaut ihr, ob eine seiner Fertigkeiten oder seiner Berufe euch passend erscheint (im Zweifel das höhere). Wenn ja, nutzt ihr deren Wert. Findet ihr nichts passendes, dann nehmt den Ausweichwert 3.

Danach beachtet ihr seine Stärken: Nutzt er eine Fertigkeit, erhält er für jedes + in einer zur Herausforderung passenden Eigenschaft einen Punkt Bonus. Nutzt er einen Beruf oder den Ausweichwert 3, erhält er nur einen Punkt Bonus pro + in der höchsten passenden Eigenschaft. Unterstützen ihn Andere mit passenden Fähigkeiten, erhält er pro Person einen weiteren Punkt Bonus.



Nun werft ihr einen W6 (sechsseitigen Würfel). Ist die Augenzahl *gerade*, dann addiert ihr sie zu eurem Wert. Ist sie *ungerade*, zieht ihr sie ab (so zu würfeln heißt ±W6). Wenn das Ergebnis mindestens der Schwierigkeit der Herausforderung entspricht (6 ist routine, 9 einfach, 12 fordernd, 15 schwer), besteht der Charakter diese Prüfung. Die Differenz zur Schwierigkeit gibt an, wie gut er die Herausforderung meistert.

Ist die Figur in einer Situation, in der eine ihrer Schwächen zum Tragen kommt, gilt eine gewürfelte 5 als -20.

> Beispiel: Sarge will ein gesichertes Lüftungsgitter spurlos öffnen. Er ist trainerter Mechaniker (Beruf: Schiffs-Mechaniker: 9) und sehr erfahren (Erfahren +). Durch Erfahrung erhält er einen Punkt Bonus auf seinen Beruf und ist so bei 10. Die SL legt fest, dass das Lüftungsgitter zu öffnen einfach ist (Schwierigkeit 9). Sarges Spielerin würfelt eine 1. 1 ist ungerade, wird also abgezogen und Sarge kommt auf 9 (10 minus 1). Er schafft damit die Herausforderung mit einer Differenz von 0, öffnet also das Gitter ohne Spuren.

WETTSTREIT

Treten zwei Figuren gegeneinander an, dann würfeln beide wie bei einer Probe. Welche das höhere Ergebnis hat, gewinnt den Wettstreit. Die Differenz zwischen den Ergebnissen zeigt, wie deutlich sie gewinnt.

> Beispiel: Nayres und Kass machen einen Wettflug mit Drohnen. Nayres würfelt auf Soldatin der Flotte (9) mit Boni aus ihren Reflexen (+) und ihrer Disziplin (+). Kass nutzt Hackerin (9) mit Bonus von 3 durch Computeraffinität, aber Malus von 6 durch „Primitive Technik". Nayres würfelt eine 4 und kommt so auf 9 + 2 + 4 = 15. Kass würfelt eine 1 und kommt auf 9 + 3 - 6 - 1 = 5. Damit gewinnt Nayres mit einer Differenz von 10 und lässt Kass im Staub zurück.
> Zu ihrem nächsten Wettstreit macht Kass sich mit den Drohnen vertraut, um ihren Abzug durch primitive Technologie loszuwerden und Nayres einen echten Kampf zu liefern.

KAMPF

Für den Kampf haben F Waffen, Rüstungen und eine Wundschwelle. Im Nahkampf würfeln beide Beteiligten auf einen passenden Wert (Wettstreit). Wer das bessere Ergebnis hat, trifft sein Gegenüber. Bei Gleichstand trifft, wer angegriffen hat. Im Fernkampf würfelt nur wer angreift (Herausforderung: Schwierigkeit je nach Waffe, oder 12 bis 5m, 15 bis 50m, +3 für erschwerendes; -3 in entspannter Situation). Erfolg bedeutet einen Treffer.

Wer getroffen wird nimmt Schaden in Höhe der erzielten Differenz plus der Waffe minus eigener Rüstung. Erreicht der Schaden die Wundschwelle, verursacht er eine Wunde. Wunden *verfluchen* Augenzahlen: bei der Ersten gilt eine gewürfelte 2 als -10, bei der zweiten gilt auch 4 als -10. Die dritte Wunde oder ein Treffer mit 3x Wundschwelle an Schaden bedeuten Kampfunfähigkeit.

Bei Überraschten bedeutet eine Wunde direkt Kampfunfähigkeit. Jeglicher Schaden verflucht Augenzahlen wie eine Wunde. Wenn eine Seite sich nur verteidigt, erhält sie 6 Punkte Bonus, kann aber nicht angreifen und verursacht nie Schaden.

Die Wundschwelle liegt meist zwischen 3 und 6, steht keine dabei, ist sie 4, Waffenschaden und Rüstungsschutz zwischen 1 (Dolch / Dart / Stoff) und 8 (Axt / Gewehr / Platte).

Für die Heilung würfeln alle Verwundeten jede Woche mit ±W6 und addieren 1 pro + in passenden Eigenschaften. Ist das Ergebnis größer oder gleich 0, dann heilt eine Wunde. Belastung, fehlende Versorgung oder Pflege geben -3 bis +3.

> Beispiel: Kass (Kampfsport 12, Stur +) wurde beim Ausstieg aus dem Lüftungsschacht erwischt. Ein Lüftungsreiniger greift ihren Arm und holt mit dem Werkzeug aus. Er nutzt seine Fertigkeit (Bar-Schlägereien 12, Gelenkigkeit +, Nichts zu verlieren: +). Die Spielleiterin würfelt eine 1 und erreicht 13 (12 plus 2 minus 1). Kass' Spielerin würfelt eine 6 und kommt auf 19 (12 plus 1 plus 6). Also trifft Kass ihr Gegenüber mit einer Differenz von 6 Punkten (19 minus 13) und verursacht 6 Schaden (Kampfsport addiert nichts). Der Schaden erreicht die Wundschwelle des Gegenüber (4) und verursacht eine *Wunde*. Dann greift Kass an. Ihre Spielerin wirft eine 5 und kommt so auf 8. Die Spielleiterin würfelt eine 2. Durch die Wunde gilt die 2 als -10, sie erreicht also nur 4 (12 plus 2 minus 10). Tara trifft mit 4 Punkten Differenz und verursacht eine *zweite Wunde*. Der Lüftungsreiniger versucht zu entkommen und verteidigt sich dafür nur, was ihm einen Bonus von 6 gibt. Damit hat er einen Wert von 20 (14 plus 6). Kass greift erneut an und wirft eine 3. Damit kommt sie auf 10. Die SL würfelt eine 4 (-10) und erreicht ebenfalls 10. Da Kass angreift, trifft sie. Sie verursacht aber keine Wunde. Der erneut getroffene Lüftungsreiniger ergibt sich und verspricht zu schweigen. Danach versorgt Kass seine Wunden. Eine Woche später würfelt er auf Heilung. Der Würfel zeigt eine 1, doch Ruhe gibt ihm einen Punkt Bonus, so dass er 0 erreicht und eine der Wunden heilt.

Chessos Reluna

Chessos will genug Geld verdienen, um ein großes, kampftaugliches Schiff für einen eigenen Clan zu kaufen. Die Fuchs-Menschen leben nach den Regeln ihres Clans, egal wie weit sie von ihm entfernt sind.

Wenn er eine Clanregel bricht, wird sein Biest eine Woche lang unruhig: Stolpert er über die Schwäche, würfle erneut. Fällt eine 5, erwacht das Biest: Chessos verwandelt sich in einen riesigen Urfuchs, alle Werte steigen um 8, die Wundschwelle ist 12, und er greift alles um sich an, bis er nach 5 Minuten zusammenbricht.

Sein Berserkererbe gibt ihm sein scharfes Gehör — addiert 3 auf alle passenden Würfe. Er kann das Biest teilweise wecken und 30s lang 3 weitere Punkte addieren, doch es wird für einen Tag unruhig.

Seine Clansregeln: Lasse nicht zu, dass Kinder getötet werden, Liefere niemanden aus dem Clan oder der Kampfgruppe aus.

Nayres Getral

Die Psi-Echsen kompensieren ihre körperliche Schwäche durch ihr Exoskelett und ihre Pi-Fähigkeiten. Außerhalb ihrer Enklaven sind fast nur Mitglieder der Kriegs-Kaste anzutreffen. Da ihre Psi-Fähigkeiten durch andere Spezies nicht erkannt werden können, sind sie auf Raumstationen oft die einzig Bewaffneten.

Wenn Nayres ihr PSI nutzt, glühen die Falten ihrer blasspurpurnen Schuppen und ihre Augen in grellem Neongrün, während Chlorgeruch von ihrer Haut aufsteigt. Sie kann mit einem Gedanken ihren Körper in ihren glühendenden Schild zu hüllen oder handlange Psi-Klingen aus ihren Knöcheln schießen zu lassen.

Ziel: Wurde fälschlicherweise als Rebellin denunziert. Will si ch an ihrem Ex-Freund „Tanas Orbe" für Denunziierung rächen.

Verstoß gegen Dogma: PSI eine Stunde instabil. Wann immer ein Ergebnis unter 6 ist, (de-)aktiviert sich eine PSI-Fähigkeit.

Casilda „Kass" Aguero

Kass ist erst vor kurzem auf Traum Anderer angekommen. Sie ist fest entschlossen, die Wahrheit über die rebellen herauszufinden: Sind sie der Widerstand gegen Tyrannen, der Arm von Oligarchen oder unterwandert vom System?

Hacken: Wird im System als Terrorismus verfolgt. Die Sicherheit ist daher schlecht. Ablauf: Probe gegen Schwierigkeit. Bei Misserfolg gibt es Alarm. Braucht (Wand-) Terminal in der Nähe. Beispiele: Kaffeemaschine mit falschem Pulver betreiben (Schwierigkeit 3), Kommunikation anzapfen (9), Kommunikation der Sicherheit anzapfen (12), Drohne übernehmen (12), Schiff gratis auftanken (12).

Kass trägt kein Erbe Terras und ist dadurch fremdartiger als all die auf Trisol versammelten Veränderten. Sollte das bekannt werden, würden Sklavenhändler sie jagen.

Lomo nan Tar

Tar war Pirat, bis er in Plündergut einen Keimlingsamen fand, der ihn als Wirt wählt. Der Keimling nannte sich Lomo und war so friedlich, dass ein weiteres Leben unter Piraten unmöglich war.

Er färbt die Augen des Wirtes grün und gibt ihm die Fähigkeit, Wunden zu übernehmen. Sein „Gehirn" liegt im Bauch.

Der Symbiont und der Wirt können sich unterhalten und wechseln sich bei der Kontrolle des Körpers ab. Lomo ist der friedliche Keimling, Tar der auf seinen Vorteil bedachte Wirt und Ex-Pirat.

Wenn er eine Wunde übernimmt, erhält er die Wunde selbst, und wer geheilt wurde, hat sie nicht mehr. Überlebt Lomo nan Tar die Nacht, ist die Wunde am nächsten morgen verschwunden.

Terras Erbe: Kochenspitzen auf den Gelenken. Schaden 1, Bonus von 1 auf Klettern, Probleme mit Kleidung und nicht gepolsterten Raumanzügen.

Kyas Krellch

Exzellenter Diplomat, aber weniger ruchlos als seine Gegner: DerTerraner „Elrad Henweg" hat ihm ID-Schmuggel untergejubelt und Kyas musste untertauchen. Jetzt sucht er Rache.

Frag Kyas: Bei einer unklaren politischen Situation fragt die SL. Wer Kyas spielt, erfindet etwas und würfelt dann Diplomatie. Ab 9 stimmt es grob, ab 15 stimmt auch Ungewöhnliches.

PSI-Kraft Reaktion: Kyas handelt zuerst. In einem Hinterhalt kann er normal reagieren, während andere überrascht sind. Wenn Kyas einen Kampf beginnt, ist sein Gegenüber in der ersten Aktion überrascht.

PSI-Kraft Schild: schimmernder Schutz auf der Haut. Schutz 6 zusätzlich zur Rüstung. Mit einem Gedanken aktivierbar.

Verstoß gegen Dogma: PSI eine Stunde instabil. Wann immer ein Ergebnis unter 6 ist, (de-)aktiviert sich eine PSI-Fähigkeit.

Sarge Holter

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.

Wurde 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.

Die Blackbox ist der verpflichtende Flugschreiber aller Raumschiffe und schreibt nicht nur Koordinaten mit, sondern jegliche Kommunikationsverbindungen und Vertragsschlüsse.

Kurzregeln

Kampf: Nahkampf: Beide würfeln (Wettstreit). Wer das höhere Ergebnis hat, trifft. Schaden: Waffenschaden - Rüstung + Differenz der Ergebnisse.

Fernkampf: Probe gegen Schwierigkeit. Schaden: Waffenschaden - Rüstung + Differenz zur Schwierigkeit.
Erreicht der Schaden die Wundschwelle, verursacht er eine Wunde. Bei der ersten Wunde gilt eine gewürfelte 2 als -10. Bei der zweiten gilt auch 4 als -10. Die dritte bedeutet Kampfunfähigkeit.

Modifikatoren für Proben:

- Gute Ausgangsposition: +1 bis +6
- Schön beschrieben: +1 bis +3
- Viel Zeit lassen: Bis +3
- Stark abgelenkt: -3

Mervi Juha'i

Hat versucht, politisch dafür zu sorgen, dass alle zumindest an Medizintechnik kommen, und wurde vollständig frustriert. Jetzt verfolgt sie ihr Ziel auf anderem Weg. Sie würde lieber sterben, als zu ihren Eltern zurückzukriechen.

Terras Erbe: Kann in Ultraviolett sehen und auf ihrer Haut UV-Fluoreszenz-Muster erscheinen lassen, die Insekten anlocken oder abschrecken. Dafür ist sie Rot-Grün blind.

Reich: verdient dreimal so viel wie andere, hat Einkommen und Vermögenauf verschiedensten Konten.

Betäubungspistole: verursacht Wunden wie normale Waffen, aber diese Wunden heilen über Nacht.

Hat ein mittleres Medkit (heilt alle Wunden über Nacht) und 10 kleine biologische Medkits (flicken je eine Wunde binnen Sekunden).

Ontos Rattenfell

Der Archetyp des Schiffs-Kochs: 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.

Er ist der einzige Überlebende eines Schiffes (hat sich als Gefangener ausgegeben). Kein Pirat vertraut ihm mehr, doch Ruhestand kann er sich nicht vorstellen.

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 ±W6. Bei -1, -3 oder -5 versucht dein Kontakt dich zu verraten).