

1w6 RaumZeit

TECHNOPHOB

Erschaffung

*Willkommen
auf „Traum Anderer“*



Spitakap - Illustration

Arne Babenhauserheide und Julian Gross

27. August 2021

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	iii
I Einstieg	1
1 Gefahren für Hacker	5
2 Willkommen auf „Traum Anderer“!	7
II Das erste Treffen mit einer neuen Spielerin	9
3 Willkommen im RaumZeit Universum!	13
4 Was ist ein Rollenspiel?	15
III Neukömmlinge: Anachronistische Anarcho-Hacker	17
5 Charaktererschaffung: Werte von Kass	29
6 Vorlagen für Terraner von Nerde	39
7 Das Charakterblatt	43

8	Charaktererschaffung kurz und knapp	49
IV	Außenseiter: Terraner mit Pflanzen-Symbionten	
	53	
8.1	Einleitung	55
9	Keimlinge: Entwurf von Lomo nan Tar	59
10	Lomo nan Tar (Jochen)	61
11	Terraner: Bekannt und fremd	65
12	Der Keimling	69
13	Die Motivation von Lomo nan Tar	71
14	Fähigkeiten der Keimlinge	73
15	DNS umschreiben	75
16	DNS kopieren	79
17	Körpereigene Waffen	83
18	Pheromonkontrolle	85
19	Beherrschung	87
20	Körperschule	89
21	Vorlagen für Keimlinge	91
22	Charakterblatt von Lomo nan Tar	97
22.1	Die Lebenswelt von Terranern	97

V Exilanten: Ranmex, Clanjäger-Fuchsmenschen	101
23 Waffen, Rüstungen und Lizenzen	107
24 Das Erbe der Berserker	115
25 Vorlagen für Ranmex	121
26 Chessos Reluna (Luna), Charakterblatt	125
VIPsi-Echsen: Synachu-Kriegerinnen	129
27 PSI-Fähigkeiten der Synachu	139
28 Exoskelett, Kasten und Feinde	149
29 Nayres Getral (Tamara), Charakterblatt	157
30 Vorlagen für Synachu	163
30.1 weiblich	166
30.2 männlich	166
VIRegeln: Wie das Spiel abläuft	167
VIBeispielcharaktere	185
31 Noram Kennsik, Lüftungsreiniger	189
32 Kyas Krellch, Synachu Diplomat	191
33 Roan Chrosch - „Kehlbiss“, Kriegsveteranin	195
34 Helwan Sigwann / Gerri	197

35 Ontos Rattenfell, Schiffskoch	199
36 Gorray Jeng, Raum-Akrobatin	201
37 Sarge Holter, Schiffs-Mechaniker	205
38 Mervi Juha'i, Tochter reicher Eltern	207
IX Ausrüstung	211
39 Waffen, Rüstungen und Kommunikation	217
39.1 Nahkampfwaffen	218
39.2 Schusswaffen	218
39.3 Schutzkleidung	219
39.4 Kommunikation und Überwachung	220
40 Körpermodifikationen, Medizin und Verbrauchsgegenstände	221
41 Ausrüstungs-Kits, Schiffe und Geld	225
41.1 Schiffe	225
X Schiffskampf	229
41.2 Kampfbeispiel	234
XI Svens Notizen (Zusammenfassung)	239
41.3 Setting und Welt	242
41.4 Charaktertypen	242
41.5 Charaktererschaffung	244
41.6 Technologie	246
41.7 Regeln	249

XI Zufallstabellen für Technophob	253
42 Inhaltsverzeichnis	257
43 1 Wahrscheinlichkeiten	259
43.1 1.1 Zweitmerkmal	259
44 2 Spezies und Geschlecht	261
44.1 2.1 Haut- Haar- und Augenfarbe von Terranern . . .	262
44.2 2.2 Anpassungen von Terranern	263
44.3 2.3 Stark veränderte Terraner	264
44.4 2.4 Raumpatroullie und Flotte	265
45 3 Darstellung	267
45.1 3.1 Haltung, Gestik und Mimik	267
46 4 Persönlichkeitsmerkmal	271
47 5 Fazit	273
48 6 Leere Tabelle	275

Teil I

Einstieg

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](#), 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](#).

Bist du bereit, für deine Freiheit zu kämpfen?

Kapitel 1

Gefahren für Hacker

» Tief verborgen in einem Nebel kreist ein blauer Planet um eine gelbe Sonne. Seine halbprimitive, terranische Bevölkerung, die gerademal 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.« — „unsere Nerde“, Anonyme Änderung im Stationslog

„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.

Kapitel 2

Willkommen auf „Traum Anderer“!

Wo Abenteuer beginnen und Charaktere sich treffen.

In den rostenden Stahleingeweiden der Raumstation „Traum Anderer“ treffen sich 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 den kommenden Sturm vorzubereiten.

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 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

Beherrschen 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](#) beginnen – und verabrede dich mit deinen Freunden, um eure ganz eigene Geschichte zu erschaffen.

Teil II

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 technophobe Gesellschaften — 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.



Kapitel 3

Willkommen im RaumZeit Universum!

Dieses Heft soll dir helfen, zusammen mit 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 verbessern müssen: forum.lw6.org [37]

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: Mehrfaches „... hm... weiß nicht...“ u.ä. ha-

ben wir rausgenommen). Um die Hauptpersonen des Spiels zu erstellen, braucht deine Runde nur diesen Teil.

Im **zweiten Teil** [16] des Heftes (ab S. XX) 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 keinen völlig eigenen Hintergrund erschaffen will.

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

Hintergrundinfos,

Zusammenfassungen 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!

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

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.

Kapitel 4

Was ist ein Rollenspiel?

... erklärt von Sven für *Technophob* [36].

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 unterlaufen restriktive Gesetze — mit gutem Profit.

Sven: Eine übernimmt dabei 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 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. 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 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.

Teil III

Neuankömmlinge: Anachronistische Anarcho-Hacker

Schweiß rann ihr die Wange herab, während sie das seltsame Plastikteil an die Konsole hielt und ihr Netzkabel aufschnitt. 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 Dreckskerl behauptest“ – 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.

Die Beispielcharaktere

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

on 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: [Lomo nan Tar](#) [7]. Er will armen Seelen helfen, mit Profit. (Ab Seite XX)
- Luna will einen Charakter mit Erfahrung. Sie erschafft für sich den Ranmex-Piloten Chesos (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-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.
Viel Spaß beim Lesen!

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: Das 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 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 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 brillianter 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. 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: Genau. 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.

Warum passt das so 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.



Sven: Die Nachricht sollte zwar die 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 Benutzern. Ähnliches gilt auch im System, da dort die Computertechnologie größtenteils wieder zurück auf ein heutiges Niveau gebracht wurde, abgesehen von Holographie, direktem Neuralkontakt, Spra-

erkennung 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?

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 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 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 selbstständigen Denkens.

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 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 zu knacken. Außerdem bist du 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 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 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 GNU social 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?
- Wofür brauchen dich die anderen Charaktere?

- Wozu 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?

Kapitel 5

Charaktererschaffung: 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.

```
<!-<div markdown=„1“ class=„seitenleiste“>  
<img style=„float: right; margin-right: -2.5em“ src=„/files/pictures/picture-  
1.jpg“ alt=„Drak“ /> ### Zusammenfassung am Ende Du bist  
schon Rollenspieler und willst einfach nur wissen, wie das Spiel funk-  
tioniert? Dann schau einfach in die Zusammenfassung am Ende.  
</div>->@@ 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 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?

Fordernde Hackingaufgaben

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, 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. 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 83% 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 (S. XX).

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. Allerdings gibt es einen Unterschied zwischen Fertigkeit und Beruf: Ein Beruf ist viel breiter. Dafür ist er schwächer: Ein überragender Beruf ist so gut wie eine gute Fertigkeit, und fordernde Aufgaben sind nur mit Beruf entsprechend deutlich schwerer.

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 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!

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“ 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‘ Agüero“ 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 reinen Geschichtenerzählen.

Sven: Genau. Für die Zahlen gilt einfach, dass eine starke Eigenschaft den Wert 15 hat, eine starke Fertigkeit oder ein starkes Hobby den Wert 12 und ein starker Beruf den Wert 9. Überraskende 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, bei geraden aber addiert wird, heißt die Art zu Würfeln $\pm W6$. Die 6 kommt von den 6 Seiten des Würfels. Andere Rollenspiele nutzen oft Würfel mit 4, 8, 10, 12 oder 20 Seiten. Wir brauchen nur einen normalen sechsseitigen Würfel.

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 dem Heben schwerer Gegenstände kann der Wert 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 auf 10.

Die Spielerin nimmt dann den entsprechenden Zahlenwert als Basis und wirft einen einfachen sechseitigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, addiert sie sie auf den Zahlenwert. Ist sie ungerade, zieht die Spielerin 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. 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 müsst ihr selten würfeln. *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 Gegner 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 Ergebnis von 14 eine einfache 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 den Wert 3 als Basis nutzen.

Die vorhin beschriebenen fordernden Hackingaufgaben haben den Zielwert 12. Mit ihrem Effektivwert von 10 als Hackerin braucht Ines also eine 2, 4 oder 6. 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 Zielwert.**
- **Zielwert: 9: einfach, 12: fordernd, 15: schwer.**

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.

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, bist also insgesamt

bei -10. Dann würfelst du wieder. Wenn du irgendwas anderes als eine 5 würfelst, passiert nichts besonderes und du hast einfach das Ergebnis *Wert - 10*. Fallen drei 5-er, dann hast du einen kritischen Fehlschlag: Die Probe geht nicht nur schief, sondern es passiert zusätzlich irgendwas besonders nerviges, meist legt es die SL fest, aber vielleicht hast du ja selbst gute Ideen. Genauso würfelst du bei einer 6 nochmal, und wenn du wieder eine 6 hast, zählst du sie zum Ergebnis dazu. Bei drei 6-ern hast du einen kritischen Erfolg: Die Probe 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 das Programm noch in die Geräte aller deiner Kameraden integrieren könntest.

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 sparsame Gedächtnisstütze, wird aber andererseits später auch für die Steigerung wichtig, also wenn du nach den ersten bestandenen Abenteuern besser werden willst.

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.

Kapitel 6

Vorlagen für Terraner von Nerde

Eine Sammlung von direkt nutzbaren Ideen für Terraner von Nerde. Ich habe sie aus den vorherigen Kapiteln ausgekoppelt, um konsistenter zu der [Vorlage für Ranmex \[38\]](#), der [Vorlage für Keimlinge \[39\]](#) und der [Vorlage für Synachu \[40\]](#) zu sein.

Typische Eigenschaften der Hacker von Nerde

Aufmerksamkeit, Ausdauer, Balance, Behendigkeit, Bildung, Charme, Dreistigkeit, Finesse, Gewandtheit, Grips, Intuition, 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, Musikerin, 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! Wie sichern die ihre KIs?“,
- „Raumschiffe!“,
- „Was heißt hier ‚allmächtiges Zentralsystem‘? Das wollen wir doch mal sehen!“, ...

Kapitel 7

Das Charakterblatt

Charaktere in Worten und Zahlen festhalten.

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

Casilda „Kass“ Aguero in 140 Zeichen

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

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

Sven: „Moment... und weiter geht's.“

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)

Beruf: Hackerin: + (9)

Fertigkeiten:

- Kryptografie: ++ (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: 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 'Kryptografie' zusätzlich zwei Punkte Bonus. Du hast damit effektiv nicht mehr 15 in Kryptografie, sondern 17. Welche Eigenschaften 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:

- Kryptografie: ++ (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, welche Verletzungen dich wirklich behindern. Sie liegt bei einem 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, also z.B. Kryptografie nur 14 statt 17. 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 den Körper fast vollständig wieder aufbaut. 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

<http://www.1w6.org/files/kasstumblrne2arinKZX1rj0agvo11280.jpg> [41]¹ [42]

„Schlagfertige, anarchistische Kryptografin 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:

- Kryptografie: ++ (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, hat ihren Laptop immer dabei.

1.

Das [Bild von Kass](#) [41] stammt von Trudy Wenzel und ist wie alles in Technophob [frei lizenziert](#) [43] ([GPL](#) [44]). [45]

Kapitel 8

Charaktererschaffung kurz und knapp

Abschließende Zusammenfassung.

Charaktererschaffung in Stichworten

7 starke Werte (+)

Überragende Werte (++) entsprechen 3 Stärken.

Für jede Schwäche einen weiteren starken Wert.

Arten von Werten:

- Eigenschaften
- Fertigkeiten/Hobbies
- Berufe
- Merkmale

Zahlen zum Würfeln:

- starke Eigenschaft: 15
- starke Fertigkeit/starkes 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 Boni: 1 Punkt pro Plus (+).

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

Sven: „Puh ... versuchen wir's. 1. Du kannst deinem Charakter sieben starke Werte geben. 2. Überragende Werte zählen als je drei starke Werte und für jede Schwäche kannst du einen starken Wert mehr nehmen. 3 Die Werte sind Eigenschaften, Fertigkeiten, Hobbies, Berufe oder Merkmale. 4. Eine starke Eigenschaft hat den Zahlenwert 15, eine starke Fertigkeit oder ein Hobby 12 und ein starker Beruf 9. 5. Merkmale brauchen keinen Wert. 6. Fertigkeiten haben zusätzlich bis zu zwei zugeordnete Eigenschaften, 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 bist, als der Durchschnitt. 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 das ganze nochmal in 140 Zeichen!“

Sven: „Arg... ich versuchs: **Sieben starke Werte, die dich von der Masse abheben. Sie bleiben von dir in Erinnerung, und du nutzt sie, um deine Ziele zu erreichen.**“

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 noch 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
- Deine Berufe
- Was dir Vorteile gibt

*** Schwache Werte**

- Was dir Nachteile gibt
- Was dich einschränkt

Teil IV

Außenseiter: Terraner mit Pflanzen-Symbionten

„Verdammt, das Vieh hat ihm den Arm zerfetzt! Wir brauchen ein Medkit!“ „Wo sollen wir hier in der Einöde ein Medkit herkriegen? 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 übertrugen. 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.

8.1 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. Datteln, Schokolade, Nüsse, Limo, und Jochen hat sogar geschnittene Äpfel, 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.“

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 Synachukriegerinnen, weil wir allgemeines Psi nicht als Nebenbemerkung abhandeln wollen. Wenn es euch interessiert, findet ihr Informationen zu Psi auf der RaumZeit-Webseite: raumzeit.lw6.org [3]



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: „Ich höre zu.“

Sven: „Um schnell einzusteigen: Hast du direkt Fragen, Jochen?“

Jochen: „Klar. Welche Möglichkeiten gibt es für uns zur schnellen Heilung?“

Sven: „Verbreitet sind Biotech, Nanoware und Fähigkeiten von Monrithgad.“

Jochen: „Monrithgad?“

Kapitel 9

Keimlinge: Entwurf von Lomonan 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 Synergie-Fähigkeit, die nur dadurch beschränkt ist, dass der Keimling 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

KAPITEL 9. KEIMLINGE: ENTWURF VON LOMO NAN TAR

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 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 wegzuerwerfen. Also hab ich irgendwann mein Schiff verlassen. Doch wie sagt man: ‚Pirat bist du, bis du in einem Sarg ins All gestoßen wirst‘. Nur war es in meinem Fall eine Rettungskapsel.“

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, färben das Weiße der Augen des Wirtes grün und geben ihm oder ihr eine Synergie-Fähigkeit. Begrenzung: Muss das Ziel berühren.

Kapitel 10

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 sieht, ohne Gefahr für seinen Ruf, 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; der starke Werte und damit 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 Zeichentrick 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.

Kapitel 11

Terraner: Bekannt und fremd

Die vielgestaltigen Kakerlaken des Weltalls.

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

Vorlage: Terraner mit Keimling

Außensicht: Terraner sind 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 zu töten. Leider scheinen 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 geistigen Eigenschaften des anderen).
- Wenn beide im Wechsel aktiv sind, braucht er nur 2 Stunden Schla: +.

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 weit, dass sie von anderen Spezies als Kakerlaken des Universums bezeichnet werden. Durch 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?“

Im Abschnitt [Zufallstabellen](#) [46] findest du viele weitere Beispiele für Anpassungen.

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

„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 deine 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.

Kapitel 12

Der Keimling

Eine eigene Person in dir. Ein zweites Gehirn.

Pflanzlich. Teilt sich den Körper mit dem Wirt. Färbt das Weiße seiner Augen grün.

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 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.

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 den Tag versauen.”

Jochen: „Das ist ein weiterer 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: „Wieviele Leute wissen eigentlich Details über Keimlinge?“

Sven: „Dass sie existieren, wissen die meisten. Eine von zehn Person weiß, dass man Keimlinge an grünen Augen erkennt. Über die typischen Fähigkeiten gibt es ähnlich viel Wahres wie Erfundenes, und ihre Einschränkungen kennen nur Spezialisten.“

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)*

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

Kapitel 13

Die Motivation von Lomo nan Tar

Die Motivationen binden die Charaktere zusammen, damit ihr die Konflikte der Gruppe erleben [47] 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.

Kapitel 14

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.

Kapitel 15

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. . .

Synergie-Fähigkeit

Diese Beispielfähigkeiten können auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.

+ kostet einen starken Wert, ~~+ kostet 3~~, ++ kostet 6, +++ kostet 10 und = kostet 15. Eine Steigerung um ein + kostet die Differenz zwischen der vorigen und der neuen Stufe.

Alle in diesem Abschnitt genannten Vorlagen sind nur Ideen. Keimlinge können fast beliebige Synergie-Fähigkeiten haben, solange die Spielerin sie bezahlt. Die einzige harte Ein-

schränkung ist, dass der Wirt oder der Keimling das Ziel berühren muss. Der Keimling kann dafür feine Pflanzenfasern ausbilden.

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 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.

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

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 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, ist eine Probe auf eine Fertigkeit wie Maskieren/Tarnen oder einen passenden Beruf nötig. 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. Entdeckte Fehler geben bis zu 6 Punkte Abzug auf soziale Proben.
- + 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. Die Veränderungen ändern auch die Eigenschaftsboni von Fertigkeiten (geben also für je 3 Punkte Eigenschaftsänderung einen Punkt Bonus oder Malus auf Fertigkeiten, die sie nutzen).

Kapitel 16

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.

Synergie-Fähigkeit

Diese Beispielfähigkeiten können auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.

+ kostet einen starken Wert, ~~+~~ kostet 3, ++ kostet 6, +++ kostet 10 und ~~+~~ kostet 15. Eine Steigerung um ein + kostet die Differenz zwischen der vorigen und der neuen Stufe.

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.

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 kopierte DNS beliebig oft mit der eigenen 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 verloren. Der Charakter sollte in eine Klinik, bevor die kopierte DNS instabil wird.

Ein Keimling kann nur einen zusätzlichen DNS-Code gleichzeitig speichern: Einen kopierten oder den des Wirtes.

- + Täuscht DNS-Scans,
- ++ Kopiert auch den Körper. Für einen flüchtigen Bekannten sind nach ein paar Stunden kaum mehr Unterschiede festzustellen. Bonus von 3 auf Versuche, die kopierte Person 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 (ein Punkt je Minute nach der Aktivierung, bis 9 erreicht ist). Normalerweise gelangen sie automatisch. Kann bis zu 3 Punkte Bonus auf soziale Proben geben, für die die kopierte Person diesen Bonus auch hätte.

- ++ Kopiert sogar die Eigenschaften. Alle Eigenschaften des Wirtes werden durch die Eigenschaften der kopierten Person ersetzt.

Kapitel 17

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.

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

Synergie-Fähigkeit

Diese Beispielfähigkeiten können auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.

+ kostet einen starken Wert, ++ kostet 3, +++ kostet 6, +++ kostet 10 und ≡ kostet 15. Eine Steigerung um ein + kostet die Differenz zwischen der vorigen und der neuen Stufe.

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 be-

rühren muss. Der Keimling kann dafür feine Pflanzenfasern ausbilden.

- + 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 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 $\frac{3}{4}$ -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 1 Punkt Schaden.

Pro + der Fähigkeit können Keimlinge eine Art der Waffe definieren (z.B. Kurze Hornklingen oder lange Giftranken). Sie können allerdings nur eine Art gleichzeitig verwenden.

Der Keimling muss die Waffen zu jeder Zeit berühren (sonst zerfallen sie schlagartig, können aber neu geformt werden). Ansonsten kann das Aussehen frei gewählt werden, und dieses Aussehen kann sich innerhalb der Grenzen der Waffenart ändern.

Kapitel 18

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.

Synergie-Fähigkeit

Diese Beispielfähigkeiten können auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.

+ kostet einen starken Wert, ++ kostet 3, +++ kostet 6, ++++ kostet 10 und ===== kostet 15. Eine Steigerung um ein + kostet die Differenz zwischen der vorigen und der neuen Stufe.

Alle in diesem Abschnitt genannten Vorlagen sind nur Ideen. Keimlinge können fast beliebige Synergie-Fähigkeiten haben, solange die Spielerin sie bezahlt. Die einzige harte Ein-

schränkung ist, dass der Wirt oder der Keimling das Ziel berühren muss. Der Keimling kann dafür feine Pflanzenfasern ausbilden.

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 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, bevor es zu spät ist, um zu entkommen (um 6 erschwerter Wurf auf eine passende Eigenschaft gegen eine geistige Eigenschaft des Keimlings).

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

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. Wenn ein Keimling mit Pheromonkontrolle + nur einen Bonus von 3 will, tritt dieser binnen 7 Sekunden ein; schnell genug, um in einem Streit eingesetzt zu werden.

Kapitel 19

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 Ran-
mex. Deine Jugend hast du im Clan verbracht.“ „Ich weiß. Aber
während er da war, schien es richtig.“*

Synergie-Fähigkeit

*Diese Beispielfähigkeiten können auf + gekauft und später im
Spiel gesteigert werden.*

*+ kostet einen starken Wert, + kostet 3, ++ kostet 6, +++
kostet 10 und = kostet 15. Eine Steigerung um ein + kostet
die Differenz zwischen der vorigen und der neuen Stufe.*

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

Manche Keimlinge begnügen sich nicht mit indirekter Einflussnahme, sondern greifen direkt auf die Nerven anderer Personen zu. Sie berühren eine andere Person mit ihren Pflanzenfasern, dringen durch die Haut und übernehmen deren Nervenbahnen.

Schon der einfachste Zugriff ermöglicht die Kontrolle über den Körper eines Ziels 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 sie damit einen Wettstreit gegen das Ziel, übernimmt der Keimling die Kontrolle und kann sie halten, bis er schlafen muss.

Der Keimling ist dabei vollständig mit der Kontrolle des Ziels beschäftigt und kann höchstens ein Ziel zur gleichen Zeit beherrschen.

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 für den Wettstreit).
- ++ Gedanken vollständig kontrollieren (ohne Bonus; würde der Wettstreit mit Bonus von 9 gelingen, erreicht er stärkeres Beherrschen, aber keine volle Kontrolle).

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.

Kapitel 20

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.“

Synergie-Fähigkeit

Diese Beispielfähigkeiten können auf + gekauft und später im Spiel gesteigert werden.

+ kostet einen starken Wert, ~~+~~ kostet 3, ++ kostet 6, +++ kostet 10 und = kostet 15. Eine Steigerung um ein + kostet die Differenz zwischen der vorigen und der neuen Stufe.

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.

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, würfle 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; würfle eine passende Fertigkeit gegen die Dicke der Ritze und Zeit. Mit 5 Minuten verfügbarer Zeit, gelten die folgenden 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.

Kapitel 21

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, 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, Prostituiertes, Ex-Spion.

Typische Fertigkeiten

Erste Hilfe, Bequatschen, Psychologie, Philosophie, Bewaffneter Nahkampf, Manipulationstechniken, Drogenkenntnis, Park-

our, Parkata Urbatsu, System-Bürokratie, 0G-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 $3\times$ so viel Geld wie andere Charaktere), 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 auf soziale Proben, in denen der Charakter harmlos wirken will.

Im Abschnitt [Zufallstabellen](#) [46] findest du viele weitere Beispiele für Anpassungen.

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 Kriminellen. Ein Dreckloch. Die meisten seiner Bewohner wachsen dort auf, werden alt und sterben, ohne jemals eine natürliche Sonne gesehen zu haben. Keimlinge gibt es als Schmutzgelware. Viele versuchen durch deren Kräfte Vorteile zu erlangen, vergessen 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.

Kapitel 22

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.

22.1 Die Lebenswelt von Terranern

Welche Schrecken: Zat!

Mutierende Schwarmwesen, die aus den Alpträumen der Terraner 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 schwäch-

sten Zat. Keine zwei Zatlinge sehen exakt gleich aus. Sie alle sind schrecklich.

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, 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.

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!“)

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 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.

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

Teil V

Exilanten: Ranmex, Clanjäger-Fuchsmenschen

*‹Sie sind im Schiff› «Ganz ruhig bleiben» ‹Mein Blut pocht› «Ruhig bleiben» ‹Der Geruch des kommenden Todes legt sich als Schleier über meine Augen› «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?“

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.“

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 Technophoben Raum.
- Die 12. Staffel: Ein Scouttrupp der Raumflotte, der nur aus Ranmex besteht. Spezialisiert auf die Jagd nach unkontrollierten 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 Raumpatrouille gibt es überdurchschnittlich viele. Fast jedes 5. Mitglied der Raumpatrouille ist ein Ranmex.

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, Ranmex, den Namen hatte ich vergessen. Könnte mein Clan von einem anderen Clan fast 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 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 mir einer einfallen.“

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 Berserkerebe zu beherrschen.*“

Kapitel 23

Waffen, Rüstungen und Lizenzen

„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 niemand 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 Standardwaffen 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 typischer Blaster sieht 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 un-subtil.

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 gibt's 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 Überlebenausrüstung 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?

Lizenzfälschung

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 hin zu Kriegswaffen. Es gibt eigene Spezialeinheiten der Raumpatrouille, deren einzige Aufgabe es ist, Lizenzfälscher zu finden und mit freier Wahl 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 Gegenstände durch Lizenzkontrollen, können aber ihren Selbsttests zum Opfer fallen.

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 prüfen 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 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.

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.

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 wichtige, aber 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. Bei Unwichtigen geht einfach davon aus, dass die Hälfte sich selbst zerstört.

Das gilt auch für Medkits, die Verletzungen durch Waffen der Raumpatrouille behandeln, allerdings erst nach der Behandlung.

Kapitel 24

Das Erbe der Berserker

Gefahr aus deinem Inneren.

Ihr Erbe gibt den Rannex ihre scharfen Sinne, doch es schwächt die Stabilität der Welt, und wenn ein Rannex 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 Rannex 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 Fertigkeitstproben, 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 Stressituationen 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 Kralle 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. Regelt technisch 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 abgewendet 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 sechseckigen 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: Ranmex gibt 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.

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

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

Sven: „Ja.“

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 Rannex schwächer und die dunklen Aspekte seines Unterbewusstseins dringen in die wirkliche Welt. Die Stärkung des Biestes bietet gleichzeitig aber offensichtliche Vorteile.

Rannex 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 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 (etwa eine Szene).
- +: Kann mehrere Eigenschaften gleichzeitig erhöhen. Jede erhöhte Eigenschaft nach der ersten erschwert die Probe gegen Ohnmacht um 3. Erhöht der Rannex 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 ab dieser Stufe dreimal so hoch wie die des Rannex (im Durchschnitt 36).
- ++: 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 Rannmex 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.

¹: 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 Rannmex süchtig machen, und es gibt Geschichten darüber, dass das Biest vollständig ausgebrochen ist und der Rannmex es nicht mehr zurückdrängen konnte. Manche Ketzler behaupten allerdings, dass der einzige Schutz dagegen eine bewusste Kontrolle des Biestes ist. . .

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?“

Kapitel 25

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 kämpfen, Geschütze, Feuerwaffen, Fährten verfolgen, In der Wildnis überleben, Einschüchterung, Geschichten erzählen.

Typische Hobbies

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

Typische Merkmale

Kampfreflexe (+), 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 eingepflegt 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 Kampffäherten aus. Wir regeln uns selbst.
- Bekämpfe den Berserker in dir. Jeder Kontrollverlust ist eine Niederlage.

Clanregeln brechen

Ein Rannmex, 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 Rannmex 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 Rannmex 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-Oberen
- Im falschen Gebiet gejagt
- Eine Belastung für den Clan

- Clansmitglieder im Berserkerwahn getötet

Typische Namen

- Ijeea 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

Kapitel 26

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:

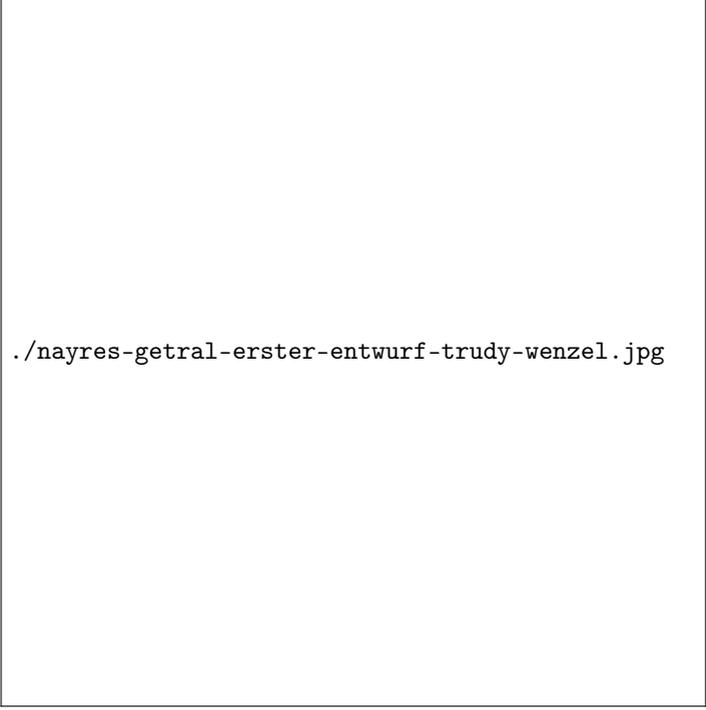
- Verbesserter Sinn: + (Bonus von 9)
- Berserkerebe: -
- Der Clan steht hinter dir: +
- Clanregeln: -

Teil VI

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.



`./nayres-getral-erster-entwurf-trudy-wenzel.jpg`

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 Zatlänge 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 Exoskellert und ihre Psi-Kräfte ausgleichen.

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 Artillerie - selbst wenn es nur um einen Vertragsabschluss geht.

Was sie selbst denken

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 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 Zat, dem zweiten teilweise autonomen Machtfaktor im System.

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)

- Remi: Im Zentrum des Systems und in ständigem Konflikt mit dessen Regeln.
- Na'El: An der Grenze zu den Zat, in ständigem Überlebenskampf gegen Zat 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. 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.

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!

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 ausgezehrtten Körpers mit ihrem Exoskelle, 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?“

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 dunklen Blassgold, blassen Purpur oder grellen Blau eingefärbt. Die Schuppen sind rau wie gegerbtes und getrocknetes Leder. Ihre Gesichter wirken eingefallen, mit schmalem 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 Zatling ihren Psi-Schild durchstoßen, aber ihren Körper verfehlt. Passt das so? 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 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 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 Klingen 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 verwenden. Wenn du also die Klingen auf Stufe 2 gesteigert hast, kannst du sie trotzdem 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 bestimmten, wer den Sieg davontrug.
- **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 gefürchteten 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. Viele Synachu Kriminalistinnen wählen im zweiten Grad ihrer Kaste Mitras Glaube, um sich den Unwegbarkeiten des Zufalls entziehen zu können, oder ihn herauszufordern.

- 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 regelmäßige Rituale, sondern durch gemeinsam geführte Kämpfe.

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

Kapitel 27

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.

Ein Kapitel des Far-Out Science-Fiction Quellenbandes » **Tech-nophob** [36] «

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

Sven: Moment... hier ist die Liste:

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 können, 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 Synachu sich ihr verschreibt und durch sie ihren Weg in ihre Kaste findet.

Wann immer eine Synachu ihre Fähigkeiten nutzt, leitet ihr Exoskelllet 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 Exoskelllet gespeicherte Chlormenge ist dabei die einzige Begrenzung für den Einsatz ihrer Fähigkeiten. Sie reicht für mehrere Stunden dauernde 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 Exoskelllets 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.

Riya Nevar, Synachu im ersten Grad, sieht den Angreifer nur aus dem Augenwinkel, abgerissen, ein Messer in der Hand, in der Deckung der Menge. Ihr Schild flackert auf, da ist er bereits heran, doch der Stich, der Riyas Arm durchstoßen sollte, gleitet harmlos an ihrem Schild ab.

Mitras' Klingen (ab Grad 1)

Schimmernde Psi-Klingen, die die Luft selbst zerschneiden und dadurch leuchtende Schleier 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.

Riyas Klingen blitzen auf und bevor ihr Angreifer sich zurückziehen kann schneidet das grellblaue Glühen der Klingen durch seinen Arm. Sein Messer fällt aus seiner plötzlich kraftlosen Hand. Es dauert Sekunden, bis der Schmerz den Schock durchdringt und Riyas Angreifer schreiend zu Boden fällt.

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. Wenn sie mit ihrer Handlung warten, können sie jede andere unterbrechen, solange sie es sagen, bevor jemand gewürfelt hat.

Synachu können reagieren, bevor andere wirklich angefangen haben zu handeln. Oft scheinen selbst das Gesetz von Ursache und Wirkung vor der Kraft ihres Geistes zu kapitulieren.

Der Zatling schoss um die Ecke, genauso überrascht auf Feinde zu treffen, wie Lyarge Isna selbst. Bevor er einen Laut von sich geben konnte, schnitten schon Lyarges Klingen durch seine Eingeweide.

Mitras' Glaube (ab Grad 2)

Mitras' Glaube erlernen Synachu frühestens mit dem zweiten 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. Über Stufe 3 beginnt

der Pfad der Sicherheit ihre Gegner zu beeinflussen. Pro Stufe über 3 sinkt die gewürfelte Augenzahl der Gegner um 2.

Mit Mitras' Glaube in Stufe 1 wird auf dem Pfad der Größe eine gewürfelte 4 zu +6, allerdings auch eine gewürfelte 1 zu -3. Auf dem Pfad der Sicherheit wird aus der 4 eine +2 und aus der 1 eine ± 0 . Die +6 darf nicht erneut gewürfelt werden, weil das wirklich geworfene Ergebnis trotz allem nur eine 4 ist. Nur Würfel, die direkt die Augenzahl 6 oder 5 zeigen werden erneut gewürfelt.

Im Kampf gegen viele schwächere Gegner reduziert der Pfad der Sicherheit das Risiko für die Synachu. Im Kampf gegen wenige stärkere Gegner ermöglicht es der Pfad der Größe, dass sich einige opfern und dafür andere selbst die stärkste Verteidigung durchdringen.

Mitras' Traum (ab Grad 3)

Mit dem 3. 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 Angriffe von Gegnern nur, wenn sie beim Angriff mindestens eine Differenz gleich der doppelten Stufe der Synachu in Mitras' Traum erzielt 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 die Klinge sich 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 auch dann noch ihrem Willen, 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.

„Was auch immer ihr mir entgegenwerft, ich werde nicht wanken, bevor mein Körper restlos zerstört ist, und selbst dann werde ich noch viele von euch mitnehmen“ — Rayl Bra.

Dogmen

Auf ihrem Weg zur Einheit mit ihrer Kaste erlangen Synachukriegerinnen 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 ihren 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 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 ein zusätzliches Dogma auf Grad 1 wählen 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 ungesüht.
- 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 umgestalten und damit jedes Mitglied ihrer Kaste berühren können. Doch wo die Wahrheit liegt, wissen nur die hohen Mitras selbst, und sie schweigen beharrlich.

Dogmen zuwiderhandeln

Um einem ihrer Dogmen zuwiderzuhandeln, muss die Synachu mit einer passenden Eigenschaft gegen den 6-fachen Wert des Dogmas würfeln (auf Grad 1 gegen 6, Grad 2 gegen 12, Grad 3 gegen 18 und Grad 4 gegen 24). Gelingt diese Probe, dann wird ihr Psi für eine Stunde instabil. Bei jedem Wurf (für beliebige Proben), dessen Ergebnis unter dem 6-fachen Wert des Dogmas liegt, aktiviert sich eine zufällige Fähigkeit der Synachu, während Psionischentladungen den Körper der Synachu erschüttern.

Misslingt die Probe, dann kann die Synachu sich trotzdem entscheiden, gegen das Dogma zu verstoßen. Dann greift jedoch der Selbstschutz ihrer Kaste und ihr Psi setzt für den 6-fachen Grad in Sekunden komplett aus, inklusive der Kraft, die ihr Exoskellat antreibt und sie mit Luft versorgt. In einer Methanatmosphäre macht sie das nur hilflos, in einer Sauerstoff-Atmosphäre ist es lebensgefährlich, da die Synachu sich mit einem Atemzug die Lunge verbrennen kann (in einer Sauerstoffatmosphäre würfeln eine Probe gegen den 6-fachen Wert des Dogmas. Misslingt die Probe, gelangt Sauerstoff in die Lunge und die Synachu nimmt Schaden in Höhe der erzielten Differenz. In beiden Fällen können andere Synachu für Grad des Dogmas Wochen die Verzerrung in der Psionischen Bänder der Synachu spüren, die mit dem Bruch des Dogmas einherging.

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	2 Meter. Schaden: 36	Jede Runde 2 Handlungen.
4	Schutz: 60	3 Meter. Schaden: 60	Jede zweite Runde 3 Handlungen.
5	Schutz: 90	5 Meter. Schaden: 90	Jede Runde 3 Handlungen.

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

Mögliche neue Mitras Psi-Fähigkeiten nach Stufen:

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

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

Tamara: „Das heißt, ich habe am Anfang das 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 Luft zerschneiden, Schutz, der stets bei dir ist oder ein Geist, der der Zeit widersteht; worauf verzichtest du?

Kapitel 28

Exoskelett, Kasten und Feinde

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



./raumzeit-synachu-exoskelett-buch-traced-543x807.png

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 Kriegern 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 ausgezehrteten 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 Exoskeletts 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 genaue Aussehen des Exoskeletts variiert von Synachu zu Synachu und zwischen Geburtsstätten. Gleich bleibt nur, dass es jedes Gelenk des Körpers stützen muss.

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 sich allerdings stark unterscheiden - 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 auch von ihrem Psi auf ihren Geist.

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 [3]. 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 über Nayres immer die weibliche Form gewählt.

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 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.‘“

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

Notiert das einfach mit der Veränderung durch die Spezies in Klammern:

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

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 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.“

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

Anhang	Größe
raumzeit-synachu-exoskelet-buch-traced-187x278.png [48]	38.35 KB
raumzeit-synachu-exoskelet-buch.svg [49]	2.4 MB

Kapitel 29

Nayres Getral (Tamara), Charakterblatt

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

Name: Nayres Getral

./nayres-getral-erster-entwurf-trudy-wenzel.jpg

- 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 Klängen (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 Klängen (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 (inklusive Exoskelett)
- Alter (aktuell, durchschnittlich, maximal): 19 Standards (Ruhe und Stille, Orientierungssuche, 6 Standards lang), 36 Standards, 80 Standards.
- Aussehen: Echsenähnlich, trockene Haut, oft grau, aber in der Farbe ihres Psi eingefärbt: meist in dunklem Blassgold, blassem Purpur oder grellem Blau. 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.“

Anhang

Größe

[nayres-getral-erster-entwurf-trudy-wenzel.jpg](#) [50] 43.32 KB

Kapitel 30

Vorlagen für Synachu

Eine Sammlung von direkt nutzbaren Ideen für Synachu. Ich habe sie aus den vorherigen Kapiteln ausgekoppelt, um konsistenter zu den [Vorlagen für Ranmex \[38\]](#) und der [Vorlagen für Keimlinge \[39\]](#) zu sein.

Verbreitete Eigenschaften

- Disziplin
- Reflexe
- Stolz
- Aufmerksamkeit
- Überzeugungskraft

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 stattdessen gegen meine Vorgesetzte. 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 wieder zurück können.“

Namen der Synachu

Synachu haben drei Namen. Der *Gesichtsname* ist wie ein Vorname. Jede Synachu legt sich diesen selber fest. Synachu werden sich immer mit dem Gesichtsnamen und der Kaste vorstellen. Weiblich Gesichtsnamen enden oft mit „i“ oder „e“, männliche eher mit „a“ oder „o“.

Der *Gebetsname* ist eine Art Nachname, welchen die Synachu während der Prüfung des Lebens bekommt. Synachu bei ihren Gebetsnamen anzusprechend gilt als äußerst unhöflich und beleidigend, es sei denn man wurde dazu eingeladen dies zu tun. Gebetsnamen richten sich nach großen und mächtigen Synachu in der Konklave, welche die Haltepunkte der Gesellschaft sind und die Synachu in ihrer Ausrichtung prägen. Gebetsnamen können sich im Laufe eines Lebens ändern, wenn sich die Ausrichtung einer Synachu innerhalb ihrer Gesellschaft ändert. Die Wahl des Gebetsnamen und die Beschreibung seiner ursprünglichen Trägerin können wichtige Teile der Beschreibung des Charakters sein.

Den *Namen der Prägung* bekommt eine Synachu nach der Prüfung des Lebens für ihren Eintritt in die Gesellschaft der Konklave. Dieser Name ist nie öffentlich bekannt und nur engste Vertrauten einer Synachu wissen ihn. Es gilt als enormer Vertrauensbeweis sollte ein Synachu irgend jemandem diesen Namen anvertrauen, auf gleicher Größenordnung wie das Ablegen des Exoskeletts. Es heißt, dass die Kenntnis des Namens der Prägung Macht über seine Trägerin gibt.

30.1 weiblich

- Karis „Algor“
- Miruki „Zurio“
- Miroyel „Emja“
- Uris „Liliar“
- Xajii „Zoel“
- Yarek „Nohroka“

30.2 männlich

- Zekana „Orota“
- Morthos „Enli“
- Nesom „Xolpos“
- Zocca „Rah“
- Julmaro „Tadois“
- Neuka „Miri“

Teil VII

Regeln: Wie das Spiel abläuft

Und wie spielt man Technophob jetzt?

Ines: „Nachdem wir nun 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 den Wurf eine *Probe*.“

Proben: Herausforderungen ohne aktiven Widerstand

Wie finde ich heraus, ob ich etwas schaffe?

Würfeln auf Fertigkeit oder Beruf, 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.

Typische Mindestwürfe sind: 9 (einfach), 12 (fordernd), 15 (schwer).

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 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*.“

Fertigkeiten von Kass

- Kryptographie:
++ (15 | 17)
- Kampfsport:

– (12 | 14)
- Anarchismustheorie:

– (12 | 13)

Erklärung:

- *Name:*
Kosten (Grundwert | Effektivwert)
- *Charaktererschaffung [51] (S. XX)*

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!

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 und 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 Löttausrüstung 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 und das ungläubige Gesicht deines Freundes langsam verblasst, 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 Termoskanne, als der erste heran ist.“

Ines: „Ich schleudere ihm den kochenden Kaffee ins Gesicht und schmettere dann die Termoskanne 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 ein Drittel einer passenden Eigenschaft deines Gegners (seine Wundschwelle, 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). Wer mehr Schaden verursachen will, kann seine *Probe* absichtlich erschweren. Im Fernkampf steigt dadurch der Schaden um das Doppelte der gewählten Erschwerung.

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.

Improvisieren

Den Schaden von 2 für Kaffee hat Sven improvisiert. Wenn ihr nicht wisst, wie etwas bestimmtes genau gehandhabt wird, nehmt etwas Plausibles und haltet die Handlung am Laufen.

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. Schaden, der die Wundschwelle erreicht, gilt als Wunde und behindert deutlich. 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. Im Kampf 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 meinem Effektivwert von 14 in Kampfsport komme ich auf 13.

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 7, also kommst du insgesamt auf 8 Punkte. Damit erreichst du seine Wundschwelle von 5, verwundest ihn also. Sollte er sich in der nächsten Zeit nochmal mit dir anlegen, oder irgendetwas anderes versuchen, 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.

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.

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 Nahkampf um das dreifache der absichtlichen 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.

Ines: Ich hebe die Thermoskanne auf und schwinde 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	Berufe	Striche für den nächsten Wert
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 für die nächsten

drei Punkte 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.**
- **Typischerweise erhält jeder Charakter je 2 Stunden Spiel 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 reichts aber, sonst nimmt Jochen das noch ernst.

Sven: Will irgendetwas 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 passenden 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.

Teil VIII

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](#) [52], seines Zeichens Terranischer Lüftungsreiniger, genauer: **Ex**-Lüftungsreiniger. Aber lest selbst :)*

Noch mehr Ideen für Charaktere.

- [Noram Kennsik](#) [52]: Terranischer Lüftungsreiniger.
- [Kyas Krelch](#) [53]: Erfahrener Synachu-Diplomat (Miträs).
- [Roan Chrosch](#) – „Kehlbiss“ [54]: Ranmex-Kriegsveteranin.
- [Helwan Sigwann / Gerri](#) [55]: Keimling-Diebin.
- [Ontos Rattenfell](#) [56]: Alter Schiffskoch.
- [Gorray Jeng](#) [57]: Schlacksige Raum-Akrobatin.
- [Sarge Holter](#) [58]: Abgebrühter Schiffs-Mechaniker.
- [Mervi Juha'i](#) [59]: Idealistische Tochter reicher Eltern.

Kapitel 31

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! Danke 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

Kapitel 32

Kyas Krelch, Synachu Diplomat

Der Synachu-Krieger Kyas Krellich hat seinen Kampf auf dem politischen Parkett geführt - und war etwas weniger ruchlos 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 Krelch:

- *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 ihm untergejubelten 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)

Kapitel 33

Roan Chrosch - „Kehlbiss“, Kriegsveteranin

Roan Chrosch lenkt im Gegensatz zu [Kyas](#) [53] ihre Kraft nicht in soziales: Sie 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 - 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.

Kapitel 34

Helwan Sigwann / Gerri

Eine Punk auf der Suche nach dem Kick. Keine Fernziele, nur Lebendigkeit.

»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

Kapitel 35

Ontos Rattenfell, Schiffskoch

Ontos Rattenfell ist 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.

- *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)
- Erfahren: + (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

Kapitel 36

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)
- Teamleitung: + (12|13)

Merkmale:

- Fans: + (Hat Fans in Raumfahrerckeipen in fast jeder Station)
- Flashbacks: - (Wann immer ein Mitstreiter in Lebensgefahr 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 schwache Kondition kompensieren, Zentimetergenaues Astrogationssystem, Schutz 6 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)

Kapitel 37

Sarge Holter, Schiffs-Mechaniker

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](#) [59]: 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 des Spiels festlegen): +

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 4
- Schweres Multitool: Schaden: 3
- Sicherheitsweste unter dem Overall. Schutz: 2

Kapitel 38

Mervi Juha'i, Tochter reicher Eltern

„Wenn Nanomaschinen 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.

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)
- Geschmeidigkeit: + (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 2
- Sicherheitsweste: Schutz: 3

Teil IX

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 Währung gelten Credits, kurz creds. Sie werden von der Systembank abgegeben und können von jedem Kommunikationsgerät übertragen werden. Für anonyme Zahlungen gibt es standardisierte Chips, die von jedem Terminal ausgegeben und von jedem Rechner geprüft werden können.

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 müsst ihr nicht nochmal kaufen. Was ihr nicht ausgeben, bleibt euch als Startgeld. Wenn ihr allerdings

im Spiel etwas kaufen wollt, müsst ihr es erst finden - und vielleicht darum feilschen. Jetzt kriegt ihr es einfach so. Bei Sachen mit niedriger Legalitätsstufe braucht ihr allerdings eine gute Erklärung, wie ihr da dran gekommen seid.

Startgeld

- 10.000 Credits
- Merkmal: arm (-): 3000 Credits
- Merkmal: reich (+): 30 000 Credits

Legalitätsklassen

Die Klassifikation von Ausrüstung im System.

Ines: Was meinst du mit Legalitätsstufen?

Sven: Das System, also die unfehlbare und allmächtige Zentralregierung, ordnet alle Waren in Lizenzstufen. Sie legt fest, wer die Technologie ausgeben darf. Stufe 0 ist die Zentralverwaltung. Stufe 3 sind Regierungen, die ihre Erlaubnisse für fast alle nicht-militärische Technologie unterlizenzieren. Stufe 6 sind reisende Händler, die nur spezialisierte Lizenzen verkaufen können.

Sven: Zusätzlich gibt es Legalitätsklassen zwischen A und D ein, die begrenzen, wie sie verwendet werden können. Waren mit Klasse A sind für Alle erhältlich, Klasse B nur mit System-ID. Klasse C dürfen nur Personen mit Zusatzurlaubnis nutzen und Klasse D ist auf einen bestimmten Ort beschränkt. Waffen werden damit z.B. als B6 geschrieben: Mit System-ID zu nutzen, von spezialisierten Händlern vertrieben.

Luna: Dann mal ganz praktisch: Wie kriegen wir Waffen ohne Registrierung? Ich will meine ID nicht in Waffen, die Sicherheitsleute aus dem Weg räumen.

Sven: Wenn den Zwänge der Legalitätsklasse entkommen wollt, braucht ihr Händler, die das Lizenzsystem irreführen, meist weil die

Waffen euch als früheren rechtmäßigen Besitzer ansehen. Das kostet je nach Händler, Ort und Ware oft das drei- bis zehnfache.

Luna: Steht der Schwarzmarktpreis dabei?

Sven: Der Schwarzmarktpreis für Traum Anderer steht dabei. In anderen Gebieten ist der Preis oft doppelt so hoch.

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 Klassifizierungen und noch mehr Spezialgenehmigungen. Eine einfachere Klassifizierung gibt das sogenannte „A-D/0-7 Prinzip“, welches 4 Klassen und 8 Stufen kennt, um eine grobe Zuordnung der Technologie vorzunehmen. Die Klasse regelt Regeln zur Verwendung, die Stufe regelt die Zugänglichkeit.

Einschränkungen der Klassen

- Klasse A: Zivile Zwecke, ohne Einschränkung nutzbar
- Klasse B: Bürger mit System-ID, DNA-Registrierung auf Technologie notwendig (Personalisierung)
- Klasse C: Für genehmigte Handlungen, Eintrag in eine Datenbank erforderlich, meist nur für berufliche Zwecke zugelassen, z.B. Polizei

- Klasse D: Regional um eine Lizenz-Bake begrenzt (lokalisiert)

Erlaubnis zur Ausgabe der Stufen

- Stufe 0: Verwaltung aller Lizenzen und Technologien. Kann keine direkten Technologielizenzen ausstellen, daher gibt es keine Technologien dieser Stufe.
- Stufe 1: Raumflotte und der Raumparoille.
- Stufe 2: Spezielle Abteilungen des Systems.
- Stufe 3: Regional-Räte und große Regierungen.
- Stufe 4: Technologieverwaltungsbereiche.
- Stufe 5+: Berufsgilden. Technologien ab Stufe 5 sind fast überall erhältlich.
- Stufe 6+: Spezialisierte Reisende Händler, oft nur mit Erlaubnis für eine Handvoll von einzelnen Technologien.
- Stufe 7+: Kleine Einzelhändler, oft in abgelegenen Gebieten. Oft fehlt hier auch die Infrastruktur, um die lizenzierten Gegenstände herzustellen.

Instanzen niedrigerer Stufen können die Ausgabe der Technologie für Instanzen höherer Stufen erlauben. Als Beispiel: Ein Technologieverwaltungsbereich (Stufe 4) weist Berufsgilden die Technologien zu, die sie ausgeben dürfen.

Weiter geht es nächste Woche mit den Beispielen für verfügbare Ausrüstung.

Kapitel 39

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 Erhöhung der Preise für illegale Beschaffung bereits eingerechnet wurde (Faktor 1 + Legalitätsklasse), weil das die Kosten auf Traum Anderer sind. Wenn ihr die Waffen legal erhalten könnt, sind sie entsprechend billiger. Beachtet auch, dass ihr Waffen und Rüstungen mit Erschaffungs- oder Steigerungspunkten kaufen müsst, wenn ihr ihre regelmäßigen Selbsttests auf Lizenzgerechte Nutzung vermeiden wollt.

-
- Ein starker Wert sichert 9 Punkte Schaden oder Schutz gegen Lizenztests.
 - Ein Steigungsstrich sichert 3 Punkte Schaden oder Schutz.

- Nach der Erschaffung braucht ihr zusätzlich zu den Strichen auch genug Geld, um Waffe oder Rüstung zu finanzieren.

39.1 Nahkampfwaffen

- Messer: Schaden 1, 25cr/25cr, Klasse A7.
- Elektro-Schlagstock: Schaden 2, 200cr/400cr, Klasse B6.
- Neuropeitsche: Schaden 0 oder 4 (Schmerzen: auf jeden Fall eine KO-Probe ablegen), 3.250cr/13.000cr oder 10.000cr/40.000 (mit Schaden), Klasse C4.
- Vibromesser: Schaden 5, 900cr/2700cr, Klasse B5.
- Karbon-Schwert: Schaden 8, 2.400cr/7.200cr, Klasse B5.
- Vibro-Schwert: Schaden 12, 5.000cr/20.000cr, Klasse C4.
- Sonische Klinge: Schaden 24, 10.000cr/40.000cr, Klasse C4.
- Laserklinge: Schaden 36, 18.000cr/90.000cr, Klasse C5.
- Plasmafaden: Schaden 45, 48.000cr/336.000cr, Klasse C3.

39.2 Schusswaffen

- Handlaser: Schaden 4, 250cr/250cr, 100 Schuss (kleine Energiezelle), Klasse A7
- Nadler: Schaden 9, 1.800cr/5.400cr, 40 Schuss (Kartusche mit Nadeln), Klasse B5; für Sportzwecke
- Blaster: Schaden 16, 10.000cr/40.000cr, 12 Schuss (kleine Energiezelle), Klasse C4

- Lasergewehr: Schaden 24, 3.400cr/13.600cr, 50 Schuss (kleine Energiezelle), Klasse B6
- Neurogewehr: Schaden 0 oder 4 (KO-Probe wie Neuropeitsche), 10.000cr/50.000cr, 20 Schuss (kleine Energiezelle), Klasse C4
- Blastergewehr: Schaden 32, 15.000cr/75.000cr, 12 Schuss (mittlere Energiezelle), Klasse C4
- Screamer: Schaden 48, 22.000cr/110.000cr, 20 Schuss (mittlere Energiezelle), Klasse C4
- Plasmanadler: Schaden 60, 42.000cr/336.000cr, 10 Schuss (mittlere Energiezelle), Klasse D2

39.3 Schutzkleidung

- Atemblase: 150cr, Sauerstoffversorgung für 1 Stunde, Klasse A7
- Raumanzug: 250cr, Lebenserhaltungssystem für 5 Tage, Klasse A7
- Pilotenanzug: Schutz 1, 500cr, Lebenserhaltungssystem für 5 Tage, Klasse A7
- Funktionale Kleidung: Schutz 2-4, 2.000cr/4.000cr, Verschiedene Unterstützungssysteme, Klasse A6
- Sicherheitsweste: Schutz 4, 300cr, extrem leicht und fast unsichtbar, Klasse A5
- zivile Panzerung: Schutz 9, 5.600cr/22.400cr, modularer Aufbau mit vielen zusätzlichen Funktionen, Klasse C5
- leichte Panzerung: Schutz 18, 15.000cr/75.000cr, inklusive digitalem Assistenten und Bewegungsverstärkung, Klasse C4
- Patrouillen-Panzerung: Schutz 36, 36.000cr/216.000cr, Klasse C1

39.4 Kommunikation und Überwachung

- Universalübersetzer: 75cr/75cr (einfach) / 200cr/200cr (digitale Wesen) / 750cr/750cr (Grav-Modul) / 1300cr/1300cr (PSI-Modul), Klasse A7
- verschlüsseltes Kom: 900cr/2.700cr bis 2.400cr/19.200cr (verbreitete Formen: Haftpad, Ohrstöpsel oder Subdermal), inklusive Lizenz für 1/2St (weitere: 300cr/900cr bis 800cr/6.400cr), Klasse C2-5 (je nach Algorithmus).
- Verschlüsselungs-Knacker: 15.000cr/60.000cr bis 30.000cr/300.000cr, Klasse C1-5, knackt Verschlüsselungen von Koms, deren Stufe mindestens 2 Klassen höher ist.
- einfacher persönlicher Assistent (PA): 150cr/150cr, ein moderner PA für alle Zwecke in allen Formen und Größen mit Holo-display, Klasse A7
- neuronales Interface: 1.600cr/3.200cr, Erweiterung des PAs mit Fernkommunikation, Klasse A6
- falsche ID: 6.000cr/48.000cr (Stufe 1) oder 18.000cr/162.000cr (Stufe 2), besteht normale Sicherheitskontrollen / besteht Gildekontrollen und Razzien; Klasse C4/C2
- falsche DNA: 7.000cr/49.000cr (C4) oder 21.800cr/197.000cr (C2), muss 6 Mal pro Standard erneuert werden, kann Stufe 6 Technologie brechen / kann Stufe 3 Technologien brechen
- Hackingtools („Sicherheitstester“): 2.400cr/4.800cr (C4, Bonus von 3, kostet zusätzlich einen starken Wert oder 3 Striche) / 14.200cr/42.600cr (C2, Bonus von 6, kostet zusätzlich 3 starke Werte oder 9 Striche), Erweiterung des PAs.

Kapitel 40

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.

Beachtet, dass die Erhöhung der Preise für illegale Beschaffung bereits eingerechnet wurde (Faktor 1 + Legalitätsklasse), weil das die Kosten auf Traum Anderer sind. Wenn ihr die Sachen legal erhalten könnt, sind sie entsprechend billiger.

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. Infos zu typischen Getränken kommen in den Weltenteil (S. XX).

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/350cr, steigert die Nervenimpulse von körperlichen Empfindungen (ohne Abstumpfung, Tasten +3 | Konzentration -3), Klasse A7; Keine Steigerungskosten.
- Sinnesverstärkung (+ pro Sinn): 3.600cr/10800cr pro Sinn (Bonus von 3 für Fertigkeiten und Berufe, Bonus von 9 für Eigenschaftsproben), B5; Kostet 3 Striche pro Sinn.
- Pheromone (+): 550cr/550cr pro Pheromon, neue Pheromondrüsen zugeschnitten zum Beispiel auf den Traumpartner (soziales +3 für eine spezifische Rasse und Geschlecht), Klasse A5; 3 Striche.
- Hautpanzerung (+): 40.000cr/120.000cr, schnelle Erhärtung der Haut bei starker Beanspruchung (Schutz 6, versteckt, schwer zu entdecken, nicht abnehmbar), Klasse B5; 3 Striche.

Medizin

- kleines MedKit: 100cr/100cr, nur zur schnellen Erstversorgung gedacht; heilt innerhalb eines Tages eine Wunde (keine schwere Wunde), danach bist du auf deine eigene körperliche Heilung angewiesen; Klasse A7.
- mittleres MedKit: 5.000cr/10.000cr, kleinen PA mit medizinischer Datenbank und Analysetools zur Behandlung von schwer-

wiegenden Verletzungen und Erkrankungen; heilt jeden Tag eine Wunde und eine kritische Wunde pro Woche; Klasse B5.

- BioKit: 250cr/2.500cr pro 10x10cm Fläche, verschließt eine Wunde innerhalb weniger Sekunden; die Wunde verschwindet; Wunde darf nur so groß sein wie das BioKit; Klasse D3.
- Stim: 500cr/2.000cr pro Stück, starkes Aufputzmittel nur für medizinische Zwecke zugelassen; ignoriere für eine Stunde eine Wunde pro Stim. 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; Klasse C5.

Verbrauchsgegenstände

Hier nennen wir die während dem Schmuggeln wichtigsten Gegenstände. Kosten für den allgemeinen Lebensunterhalt stehen im Weltenteil (S. XX).

- Ernährungsnaniten: 20cr/40cr pro Tag; werden direkt in die Blutlaufbahn gespritzt und geben Energie an den Körper ab, sodass man nicht mehr Essen muss. KO Probe mit Malus von der dreifachen Nutzungsdauer in Monaten; bei Fehlschlag stößt der Körper die Naniten ab, man fällt in Ohnmacht und kann die Naniten für 1 Monat nicht mehr verwenden. Zudem bekommen die Betroffenen man schrecklichen Hunger (sie wollen dann ALLES essen); Klasse B7.
- Wasserextraktor: 100cr/100cr; Entzieht der Umgebung Wasser. In sauerstoffhaltiger Umgebung wird nur der atomare Wasserstoff gespeichert (1.5L) und daraus können bis zu 10l Wasser erzeugt werden. Bei nicht sauerstoffhaltiger Umgebung muss auch Sauerstoff gespeichert werden, was die Kapazität auf nur 1.5L Wasser begrenzt. Bei Aktivierung vergrößert sich die Fläche um ein zehnfaches (Geflecht). Braucht pro Liter Wasser eine Stunde Zeit; Klasse A5.

Kapitel 41

Ausrüstungs-Kits, Schiffe und Geld

41.1 Schiffe

Schiffe sind zu teuer, um sie bei der Charaktererschaffung zu kaufen. Wenn ihr als Gruppe ein Schiff haben wollt, nehmt Merkmale, die über eure Gruppe summiert 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 zu 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 Schiffskampfregele. Wenn ihr die Schiffskampfregele nicht nutzt, braucht ihr keine Spiel-Werte von Schiffen. Stattdessen sind Fragen wichtig wie:

- Welche Raumkarten 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 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 vor Angreifern zu fliehen)?

Ausrüstungs-Kits

Von Kjeol zusammengestellte Grundausrüstung, die das für Schmuggler nötigste enthält (mit Rabatt). Wer für Kjeol arbeitet bekommt zur Begrüßung ein SchmugglerKIT gratis. Er konnte dadurch die Verlustquote seiner Schmuggler deutlich reduzieren. . .

- SchmugglerKIT (1.500cr/3.225cr, C5)
 - Verschlüsseltes Kom
 - Universalübersetzer (einfach)
 - PA (Persönlicher Assistent)
 - Handlaser (Schaden: 4)
 - Raumanzug
 - kleines MedKit
- PiratenKIT (10.000cr/30.000cr, C5, 2 starke Werte)
 - Schmuggler KIT

- Nadler (Schaden 9)
- Zivile Panzerung (Schutz 9)
- 1x BioKit
- RebellenKIT (25.000cr/119.250cr, C4, ++)
 - Piraten KIT
 - Falsche ID (Stufe 1)
 - Universalübersetzer (plus digitale Wesen, Grav-Modul und PSI Modul)
 - 2x Stim
 - Hand-Blaster (Schaden: 16), dafür kein Nadler

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 riskant, weil Rebellen ohne Probleme jegliche Waffen replizieren könnten. Außerdem bräuchte 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 Wa-

ren 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 Leiche geschnappt. Die Strafe könnte sogar härter sein.

Teil X

Schiffskampf

Kämpfe in den Tiefen des Alls.

Schiffe haben Eigenschaften wie Charaktere. Wer schießt würfelt. Boni von dem Piloten oder der Pilotin 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 wolltte 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, zusätzlich zu den Boni aus deinen Eigenschaften.

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 Schiffssystem 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?

Nicht-kritische Schiffs-Systeme

- Frachtraumhülle
- Wassertanks
- Außenschotts
- Landeeinrichtung

Kritische Systeme

- Energieversorgung
- Waffen
- Antrieb
- Hülle in bewohnten Bereichen
- Hauptenergie
- Lebenserhaltung
- Sensoren

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 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. In diesem Beispiel wäre das der Fall, wenn du 12 Punkte Schaden verursachen würdest (nach Abzug der Panzerung).

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 Chessos' Vergangenheit.

41.2 Kampfbeispiel

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 einstufen. 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. Er verliert ein wichtiges, aber kein lebenswichtiges Schiffssystem. Da ihr frontal aufeinander zufliegt, können nur die Waffen, die Energieversorgung seines Schiffes und seine Hülle getroffen werden. . .

Beschädigtes System auswürfeln

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

Die geraden Zahlen sind dabei Systeme, die sofort dem Angreifer helfen. Die ungeraden sind Systeme, die dem Getroffenen langfristige 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.

Zusätzlich gibt es mit -5 und 6 zwei Ergebnisse, die nur bei kritischen Ergebnissen auftreten können: -5 bei einem kritischen Erfolg, 6 bei einem kritischen Fehlschlag.

- -5: Interne Kommunikation
- 6: Frachtraum

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 diesem Fall die Waffen: Die sind leicht anzuvisieren und leicht zu stören. Als Faustregel: Gerade Zahlen bringen kurzfristige Probleme. Ungerade verursachen langfristige Schwierigkeiten, z.B. Kosten. Je 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. Damit lasst uns zum Spiel übergehen! Jochen, Tamara, Ines, muss noch jemand aufs Klo? Nein? Dann fangen wir an!

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 \[60\]](#) (S. XX).

- 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(des Schützen) + Bonus(des Schiffes) + Bonus(eigene Eigenschaften) + Bonus(aus Fertigkeit des Piloten)

Für Piloten gilt:

- Fertigkeit(in Geschütze) + Bonus(des Schiffes) + Bonus(eigene Eigenschaften) + Bonus(vom Fliegen), oder
- Fertigkeit(zum Fliegen) + Bonus(des Schiffes) + Bonus(eigene Eigenschaften)

Teil XI

Svens Notizen (Zusammenfassung)

Ihr habt nur 15 Minuten und wollt wissen, wie Technophob funktioniert? Dann seid ihr hier richtig.

Diese Kurzfassung von Technophob ist zum Gutteil aus E-Mails entstanden, die ich Leuten geschickt habe, damit sie für One-Shots ihre Charaktere vor der Runde entwickeln konnten. Sie sollte alles bieten, um direkt als Spieler oder Spielerin einsteigen zu können.

Sie ist als E-Mail von Sven an seine Gruppe geschrieben. Fühlt euch frei, sie zu verwenden.

Hallo Leute,

Ich habe euch die grundlegenden Infos zu unserer neuen Kampagne aufgeschrieben.

- [Setting und Welt](#) [61] —
- [Charaktertypen](#) [62] —
- [Charaktererschaffung](#) [63] —
 - [Charakterblatt](#) [64] —
- [Technologie](#) [65] —
- [Regeln](#) [66] —

@Tamara: Die Kampfregeln stehen auf Seite XX. Sie sind schnell und heftig, aber wenn dein Charakter gut ist, kann er oder sie einiges reißen - also sich mit vielen Gegnern anlegen, solange du dich nicht in die Zange nehmen lässt.

Wir spielen Technophob, ein Science Fiction Setting um Technologieschmuggel, Anarchie, Macht, Maschinenkrieg, alte Geheimnisse und actionreiche Kämpfe gegen Unterdrückung, korruptierte Sicherheit und mutierende Aliens. Kurz: Dune® trifft Starcraft® und Shadowrun®.¹ [67]

41.3 Setting und Welt

Ihr übernehmt die Rolle von Techschmugglern, die ihr Geld damit verdienen, Technologie auf Planeten zu bringen, auf denen sie verboten ist. Dafür brauchen wir abenteuerlustige Kämpfer, unaufspürbare Spione, geschickte Taktiker und unerschütterliche Hacker.

Die Galaxis wird von dem System regiert, einem Rat mit Abgesandten aus allen Regionalräten, die je nach Region unterschiedlich zusammengesetzt sind. Der Rat befiehlt die Armee, legt die grundlegenden Gesetze fest und kontrolliert das Lizenzsystem, mit dem in Zeiten von universellen Nanofabriken die Preise und Verfügbarkeit von Waren reguliert werden. Es ist in alle Nanofabriken eingebaut und alle komplexeren Waren prüfen, bevor du sie verwenden kannst, ob du eine Lizenz dafür hast. Lizenzen zu umgehen ist Terrorismus.

Das Spiel findet in den Grenzregionen des Systems statt, nahe der Technophoben Bereiche, einer Region in der sich die Planeten zusammengeschlossen haben, um sich dabei zu unterstützen, nur gewünschte Technologie zu erlauben und sich gegen Technologieschmuggel zu wehren. Also gegen euch. Ihr startet meist von der Station Traum Anderer, wo ein Großteil des Schmuggels organisiert wird, reist zu einem Planeten, schleust Technologie an der Sicherheit vorbei und liefert sie denen, die sich nach ihr sehnen - und dafür bezahlen.

41.4 Charaktertypen

Ihr könnt für die Runde zwischen vier Charaktertypen wählen: Anarcho Nerds, Terraner mit Keimling, Fuchsmenschen mit Berserkererbe (Ranmex) und Fanatische Psi-Krieger-Echsen.

Anarcho-Nerds [68]: Von Nerde, wie die heutige Erde, aber mit mehr Anarchisten und Nerds (heißt offiziell Halo 8). Trotzdem mit repressiver Regierung. Können meist Hacken (im System ist Hacken bei Todesstrafe verboten, und entsprechend schlecht sind Computer gesichert), anfangs anachronistisch, aber Computeraffin (spieltechnischer Bonus). Oft Anarchisten und Radikal-Demokraten mit Erfah-

rung im Untergrund. Nur Hacker oder Freunde von Hackern konnten die Informationen bekommen, um Schmugglerschiffe zu rufen.

Terraner mit Keimling [69]: Menschen mit Symbionten und zwei Persönlichkeiten. Sie schlafen abwechselnd (brauchen nur zwei Stunden Schlaf) und haben eine Symbiosefähigkeit (frei wählbar, Kosten für Eigenentwicklungen von der SL festgelegt). Beispiele (steigerbar, hier ist erst die erste Stufe beschrieben, dann was nach 10 bis 20 Spielrunden erreichbar ist): **DNS umschreiben** [70] (von „einfaches Körpermerkmal ändern“ bis zu „Eigenschaftswerte zeitweise umschreiben“), **DNS kopieren** [71] (von „täuscht DNS Scans“ bis zu „kopiert sogar Körperbau, Verhaltensweisen und Eigenschaften“, **Körperereigene Waffen** [72] (von aus den Fingern hervorbrechenden Dornen bis zu meterlangen Giftranken), **Pheromonkontrolle** [73] (von +3 auf soziale Proben bis zu „du gehörst mir und wirst mich nie vergessen“), **Beherrschung** [74] (von „den Körper einer Person beherrschen“ bis zu vollständiger Gedankenkontrolle), **Körperschule** [75] (Wähle eins aus Chamaeleonhaut, Spinnenlauf, Genügsamkeit und Durch fingerbreite Ritzen kriechen - auf höchster Stufe alle).

Ranmex [76]: Fuchsmenschen mit Berserkerebe. Haben einen extrem verstärkten Sinn. Können in Berserkerrausch verfallen: verwandeln sich in einen riesigen, urtümlichen Fuchs und greifen alles in ihrer Umgebung an. Eine soziale Gruppe hält den Berserker ruhig (zusätzlich wählbares Merkmal: Schlafendes Biest (+): können ohne Gemeinschaft leben). Leben in Clans: Wo ein Ranmex ist, sind oft viele. Warum bist du nicht mehr in deinem Clan? (wichtiger Hintergrund) Können ihr Berserkerebe nutzen, um die Wirklichkeit zu verzerren, aber das ist gefährlich (sogar es nur zu können kostet Selbstkontrolle) und gesellschaftlich verpönt (gefährdet den Clan).

Synachu-Kriegerinnen [9]: Hagere Echsenmenschen mit pionischen Kampftechniken und von ihrem Psi angetriebenem Exoskelet. Psionisch gebunden an die Konklave, die geistigen Führer ihrer Gesellschaft. Die Bindung schützt sie davor, von ihrem eigenen Psi zerrissen zu werden, manifestiert sich aber in Dogmen, die stärker werden, je weiter die Synachu ihre Fähigkeiten entwickeln. Anfangsfähigkeiten: Psi Klingen, Psi Schild oder zuerst handeln; wähle zwei.

41.5 Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung beginnt mit dem Charaktertyp. Wenn es schnell gehen muss, wählt einfach aus den [Beispielcharakteren](#) [77] (S. XX); oder verwendet die Charakterblätter von [Casilda](#) [78] (S. XX), [Lomo nan Tar](#) [79] (S. XX), [Chessos](#) [80] (S. XX) oder [Nayres Getral](#) [81] (S. XX) als Grundlage.

Ein Charakterblatt enthält:

Name:

- Beschreibung: ...
- Zitat: „...“
- Motivation: ...

Eigenschaften:

- *Name: ++/+/+/- (Wert)*
- ...

Beruf: *Name: +/ (Wert)*

Fertigkeiten:

- *Name: +/ (Grundwert / Effektivwert)*
-

Merkmale:

- *Name: ++/+/+/-/-*
-

Ausrüstung:

- Name: ++/+/0

-

Kampfwerte:

- Wundschwelle: 3/4/5/6
- Waffe: Name (Schaden)
- Rüstung: Name (Schutz)

Für die Erschaffung des Charakters gibt es ein knappes Schema:

- Die Grundidee. Beschreibe deinen Charakter einem Satz.
- Außensicht, beantworte die folgenden Fragen:
 - An was erinnern sich Leute? Was hebt dich ab?
 - Wie bist du so geworden?
 - Was kannst du gar nicht?
- Im Spiel, beantworte die folgenden Fragen:
 - 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)?
- Wie heißt du?
- Was ist ein typisches Zitat von dir?

Diese Fragen geben dir ein Bild des Charakters. Die Werte sind die Grundlage, um zu würfeln: 7 starke Werte, jede Schwäche gibt einen weiteren starken Wert. Überraschende Werte kosten 3 starke Werte. In den Vorlagen für die Charaktertypen gibt es jeweils Listen mit Beispielen ([Anarcho-Nerds](#) [82] (S. XX), [Terraner mit Keimling](#) [83] (S. XX), [Ranmex](#) [84] (S. XX), [Synachu](#) [85]) (S. XX).

Es gibt 4 Arten von Werten:

- **Fertigkeit:** Etwas gelerntes, egal ob professionell oder als Hobby. Beispiele: Kryptographie, Geige spielen, Nahkampf.
- **Beruf:** Sammlung an Fertigkeiten, die Leute mit dem Beruf meist können. Kann auch eine Hintergrundbeschreibung sein („als was sehe ich mich?“). Beispiele: Koch, Soldatin, Pirat, Tochter reicher Schnösel.
- **Eigenschaften:** Etwas, in dem du besser oder schlechter bist als andere. Unterstützen Fertigkeiten und Berufe. Beispiele: Stärke, Sturheit, Präsenz.
- **Besonderheiten und Ausrüstung** (Waffen und Rüstung kosten auch starke Werte). Beispiele: Paranoia, Loyalität, Absolutes Gehör, Laserpistole.

Für jede Fertigkeit wähle zwei Eigenschaften (nur bei Steigerung der Fertigkeit änderbar): Eine starke Eigenschaft gibt einen Punkt Bonus, eine überraschende zwei Punkte. Schreibe Fertigkeitswert plus Boni als Effektivwert auf.

Zahlenwerte: starke Eigenschaft 15, starke Fertigkeit 12, starker Beruf 9. Überraschende jeweils drei Punkte höher.

41.6 Technologie

Zur Technologie. Die Begrenzung von Ausrüstung sind Lizenzen:

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 prüfen können, ob sie ihrer Lizenz entsprechend genutzt werden. Fällt der Test negativ aus, werden interne Schutznaniten aktiv und zersetzen den Gegenstand binnen Sekunden.

Lizenztest [86]: 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. Habt ihr sehr viele, nehmt einfach an, dass die Hälfte aller benutzten (weniger wichtigen) Gegenstände sich zerstört.

(Auch die Raumpatrouille hat manchmal Probleme mit Lizenztests. Während unkonventionellen Einsätzen verlieren sie 3% ihrer Ausrüstung (bei 2x5). Der Preis der Sicherheit - man kann nicht alles haben)

Lizenzen können ge- und verkauft werden. Manche Gegenstände brauchen besondere Rohmaterialien. Lizenzfälschung ist Terrorismus.

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.

- Bis zu 5 Punkte Waffenschaden+Rüstung bekommst du bei der Erschaffung gratis.
- Pro dafür genutztem starken Wert können 9 weitere Punkte verteilt werden.

Beispiel-Waffen [87]: Handlaser: 4, Nadler: 9, Blaster: 16, Blastergewehr: 32, Screamer:

48

Beispiel-Schutz [88]: Pilotenanzug: 1, Funktionale Kleidung: 2-4, Sicherheitsweste: 4, Zivile Panzerung: 9, Leichte Panzerung: 18

Startgeld: 10.000 credit. Mit Nachteil arm (-): 3kcr. Mit Vorteil reich (+): 30kcr.

Kommunikation und Überwachung [89]: Universalübersetzer, verschlüsseltes Kom, Verschlüsselungs-Knacker, einfacher persönlicher Assistent (PA: Smartphone mit Persönlichkeit), neuronales Interface, falsche ID, falsche DNA, Hackingtools.

Modifikationen [90]: Sensitivitätssteigerung, Sinnesverstärkung (+ pro Sinn), Pheromone (~~:- Bonus von 3 auf soziale Proben für spezifische Spezies + Geschlecht~~), ~~Hautpanzerung~~ (, Schutz 6, illegal + teuer).

Medizin [91]: kleines MedKit (Erstversorgung), mittleres MedKit (1 Wunde pro Tag), kleines BioKit (Eine Wunde binnen 5 Minuten, verbraucht sich), Stim (ignoriere bis -6 Wundmali für 15 Minuten, blockiert Biokit).

Verbrauchsgegenstände [92]: Ernährungsnaniten, Wassertextor (Wasser aus der Umgebung gewinnen).

Ausrüstungs-Kits [93]: Sammlungen nützlicher Ausrüstung. Spart Suchzeit.

- SchmugglerKIT (1500cr): Verschlüsseltes COM, Universalübersetzer (einfach), PA, Handlaser (4), Raumanzug, kleines MedKit.
- PiratenKIT (10.000cr, 2 starke Werte): Schmuggler KIT, Nadler (9), Zivile Panzerung (9), 1x BioKit.
- RebellenKIT (25.000cr, ++): Piraten KIT, Falsche ID (Stufe 1), Universalübersetzer (mit PA, Grav-Mod, PSI Modul), 2x Stim, Blaster (16), dafür kein Nadler.

Schiffe sind teuer. Wenn ihr eins habt, ist es Teil der Kampagne und geht nicht vom Startgeld ab - egal, wem es formell gehört.

41.7 Regeln

- Probe: Effektivwert $\pm W6$ Zielwert. Ergebnis - Zielwert Effekt.
- Zielwert: 9=einfach, 12=fordernd, 15=schwer.

Kampf: 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. Bei einem Patt im Kampf gewinnt wer angefangen hat. Meist ist aber klar, wer anfängt: Diejenige, die handeln will.

Zusammenfassung: Fernkampf

Würfle 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.

Modifikatoren:

- Gute oder Schlechte Bedingungen können den Mindestwurf um bis zu 6 Punkte ändern.
- Gezielte Angriffe erhöhen den Mindestwurf um 3 (Bauch) bis 9 (Augen). Wenn der Spieler keine Sondereffekte will, steigt der Schaden um das Doppelte der zusätzlichen Erschwerung (um 6 bis 18).
- 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.

Kurzabriss: Wettstreit 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 (Effektivwert $\pm W6$) 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.

Einzelheiten und Beschreibung stehen im Abschnitt [spielen](#) [10] (S. XX).

Das war's. Viel Spaß beim Spielen!

1.

Dune® ist eine Marke von Herbert Limited Partnership und wurde von Frank Herbert geschrieben, Starcraft® ist eine Marke von Blizzard Inc. 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. [94]

Anhang

Größe

[lw6-technophob-kurzfassung-2016-07-25.pdf](#) [95]

110.06 KB

Teil XII

Zufallstabellen für
Technophob

Zufallstabellen ermöglichen es, mit minimalem Platzbedarf ein detailliertes Bild einer Umgebung zu zeichnen. Gut gemacht sind sie destillierte Inspiration. Es hat Savage Worlds gebraucht, dass ich das verstanden habe.

<http://www.1w6.org/files/witchcraft-doppelrunde-36h-nachhaltige-welt-thumbnail.png>

→ Download ←]] [133]

Die Würfeltabellen für Technophob vereinen häufige und seltene Begegnungen in einem Format: Würfel mit dem $\pm W6$. Fällt eine 3, 1, 2 oder 4, nimm den entsprechenden Eintrag in der mittleren Spalte. Bei einer 5 oder 6, geh in die entsprechende Spalte (5 nach links, 6 nach rechts) und würfel erneut. Fällt nochmal die gleiche Zahl (5 oder 6), geh eine Spalte weiter. Fällt irgendeine andere Zahl, wähle die entsprechende Zeile. Die Zeile 6/5 steht für eine gewürfelte 5 nach 6 oder 6 nach 5 – wenn du schon ganz außen bist auch für Wiederholung.

In zwei drittel der Fälle steht das Ergebnis nach einem Wurf fest, und wenn du mehrfach würfeln musst, kommt etwas entsprechend Ungewöhnliches dabei heraus, das das Würfeln wert ist.

Kapitel 42

Inhaltsverzeichnis

- 1. Wahrscheinlichkeiten [134]
 - 1.1. Zweitmerkmal [135]
- 2. Spezies und Geschlecht [136]
 - 2.1. Haut- Haar- und Augenfarbe von Terranern [137]
 - 2.2. Anpassungen von Terranern [138]
 - 2.3. Stark veränderte Terraner [139]
 - 2.4. Raumpatroullie und Flotte [140]
- 3. Darstellung [141]
 - 3.1. Haltung, Gestik und Mimik [142]
- 4. Persönlichkeitsmerkmal [143]
- 5. Fazit [144]
- 6. Leere Tabelle [145]

Kapitel 43

1 Wahrscheinlichkeiten

Um es dir einfach zu machen, deine eigenen Tabellen zu bauen, enthält die erste Tabelle die Wahrscheinlichkeiten für jedes Feld.

	55	5	direkt	6	66
3	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%
1	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%
2	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%
4	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%
6/5	0,9%	2,8%	-	2,8%	0,9%

Vereinfacht zusammengefasst: Alle Zellen einer Spalte zusammengefasst sind ungefähr so häufig wie eine einzige Zelle in der Spalte eins weiter innen. Anders gesagt: Auf 5 (innere Spalte) kommt ein (Spalte eins weiter außen).

43.1 1.1 Zweitmerkmal

Diese Tabelle dient dazu, ein von der ersten Wahl abhängiges Zweitmerkmal zu wählen. Nimm die Zeile entsprechend der letzten beim ersten Merkmal geworfenen Zahl und würfel erneut. 5 verschiebt nach oben, 6 nach unten. 5/6 gilt, wenn nach einer 5 eine 6 oder

nach einer 6 eine 5 gewürfelt wird — oder wenn du bei 5 schon ganz oben oder bei 6 schon ganz unten warst.

Die Anzahl der beim ersten Merkmal geworfenen 5-er oder 6-er (also wie exotisch die Wahl ist) wird hier ignoriert. Für die Wahrscheinlichkeiten nehmen wir an, dass beim ersten Merkmal die letzte Zahl eine 4 war. Bei anderen verschieben sich die Werte entsprechend.

	3	1	2	4	5/6
5	0.01%	0.01%	0.01%	0.01%	0.03%
3	0.08%	0.08%	0.08%	0.08%	0.08%
1	0.5%	0.5%	0.5%	0.5%	0.5%
2	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%
4	16,7%	16,7%	16,7%	16,7%	-
6	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%	5,6%

Kapitel 44

2 Spezies und Geschlecht

Diese Tabelle gibt dir mit einem Wurf Spezies und Geschlecht von Personen (Geschlecht nur für die Spezies, bei denen es von den Charakteren erkannt werden kann). Stark verändert steht für stark veränderte Terraner (würfel in der nächsten Tabelle nochmal). Abtrünnige sind abtrünnige Synachu, oft mit verzerrtem oder ungewöhnlichem Psi.

Diese Tabelle gilt für Begegnungen in der Nähe von Traum Anderer. Vor allem abtrünnige Synachu sind in zivilisierten Gebieten deutlich seltener – dafür sorgt die Konklave.

	55	5	direkt	6
3	Abtrünniger Synachu	Stark verändert	Terraner	Keimling
1	Abtrünnige Synachu	Stark verändert	Terranerin	Keimling
2	Malux	Clanloser	Ranmex	Synachu Krieger
4	Malux	Clanlose	Ranmex	Synachu Kriegerin
6/5	Freier Zat	Zat Controller	-	Ixitirit

44.1 2.1 Haut- Haar- und Augenfarbe von Terranern

2.1.1 Hautfarbe

Die Hautfarben von Terranern sind so vielfältig wie ihre Herkunft. Würfel nur auf die Hautfarbe, wenn die Anpassung keine vorgibt (z.B. ist die Haut mit Chlorophyll grün oder blau).

	5	direkt	6
3	bläss	rosig	sommersprossig
1	grau	gelblich	jade
2	kupfer	rotbraun	bronze
4	oliv	dunkelbraun	schwarz
6/5	violett	-	hellblau

2.1.2 Haarfarbe

Nimm die Zeile entsprechend der letzten bei Hautfarbe geworfenen Zahl und würfel erneut. 5 verschiebt nach oben, 6 nach unten. 5/6 gilt, wenn nach einer 5 eine 6 oder nach einer 6 eine 5 gewürfelt wird — oder wenn du bei 5 schon ganz oben oder bei 6 schon ganz unten warst.

	3	1	2	4	5/6
5	weiß	hellblond	feuerrot	orangerot	rostrot
3	rubinrot	blond	hellbraun	dunkelbraun	weißgrau
1	dunkelblond	hellbraun	dunkelbraun	schwarz	stahlgrau
2	rostrot	haselnuss	schwarzbraun	schwarz	rotbraun
4	granatrot	grauschwarz	grünschwartz	blauschwartz	weißblond
6	weiß	neon-grün	hell-lila	neon-blau	strohblond

44.2 2.2 Anpassungen von Terranern

Terraner haben ihre DNS an alle möglichen Ökoregionen und Planeten angepasst. Über die Jahrtausende haben sich die Anpassungen verbreitet, so dass heute fast alle Terraner Anpassungen für bestimmte Umgebungen haben – selbst wenn weder sie noch ihre Eltern oder Großeltern je einen entsprechenden Planeten gesehen haben.

	55	5	direkt	6
3	UV-Glühen	Infrarot-Gruben	Katzenaugen	Sonar-Ohren
1	Wasserspeicher	Nase für Feuchte	Kiemen und Schwimmhäute	Elastische Haut
2	Hermaphrodit	Wind-Federn	Hohle Knochen	Balance-Organe
4	Stabiler Magen	Chitin-Platten	Klauen und Fangzähne	Katzengrazie
6/5	Klangknochen	Lungenfilter	-	Graue Haut

- Infrarot-Gruben liegen meist unter den Augen.
- Augen mit UV-Glühen zeigen bläulich-weiße Phosphoreszenz in UV-Licht. Ein Blick in unabgeschirmtes Sonnenlicht blendet kurzzeitig.
- Die Nase für Feuchte ist oft offen, Fledermausartig. Findet Wasser, aber Wasserdampf irritiert.
- Katzengrazie erzwingt elegante Bewegungen und fällt in der Masse auf. Ein Teil der Bewegungen ist rein unterbewusst. Landet immer auf Händen und Füßen.
- Lungenfilter reduzieren Probleme durch reizende Bestandteile der Luft, machen aber in sauberer Luft kurzatmig.
- Infrarot-Wahrnehmung vermittelt ein grobes Gefühl der weiteren Umgebung (von den Generatoren von Raumstationen bis hin zu Gebirgszügen und Wäldern auf Planeten) macht aber deutlich empfindlicher gegenüber Explosionslärm.
- Wasserspeicher sind im Bauch- und Hüftfett.

- Wind-Federn ermöglichen die Wahrnehmung des leichtesten Luftzugs, machen aber die Konzentration in unmittelbarer Nähe von Klimaanlage fast unmöglich.
- Chitin-Platten an den Armen erleichtern die Verteidigung gegen primitive Waffen (gilt nicht als unbewaffnet).
- Graue Haut stammt von selektiven Frequenzfiltern, die hoch-energetische Strahlung junger Sterne reflektiert. Sie reduziert Verletzungen durch Laserwaffen, geht aber mit Blindheit für normale Farben einher.
- Klangknochen im Schädel verstärken die Stimme, sind aber verletzungsanfällig.
- Stabiler Magen ermöglicht es, im wahrsten Sinne des Wortes Dreck zu fressen, verdoppelt aber den Bedarf an Nahrung, was im All sehr unpraktisch sein kann.
- Zarte Finger sind schlanker und sehr empfindsam. Sie geben mehr Fingerspitzengefühl, tun aber bei groberen Tätigkeiten schnell weh.

44.3 2.3 Stark veränderte Terraner

Die Mehrzahl der Anpassungen von Terranern sind unauffällig. Diese Tabelle ist für die anderen :)

	55	5	direkt	6
3	Zierer	Felis (Katzen)	Blaue Haut	Aquatiker
1	Wärmer	Schwarzflügler (Höhlenweltler)	Grüne Haut	Aquatiker
2	Träger	Hornhäutler (Nashornhaut)	Schwerweltler	Knochendo
4	Wusler	Sperber (Sturmwelten)	Spacer	Graue (Bü
6/5	Gräber	Chitinmasken	-	Blindschlei

- Schwarzflügler haben Gesichter wie Fledermäuse und auch deren Sonar
- Knochendornen haben Knochenspitzen an Gelenken, um sich in Felsklüften festzuhalten.
- Blaue und Grüne Haut stammt von Chlorophyll, angepasst an unterschiedliche Sonnenspektren.
- Die 55 Spalte enthält als Haus-Sklaven erschaffene. Sie sind selten in der Öffentlichkeit.
- Die 66 Spalte enthält als Kampf-Sklaven erschaffene. Sie sind selten in der Öffentlichkeit.
- Die Sklaven haben jeweils extremere Varianten der Anpassungen in der weiter innen liegenden Spalte. Dass andere hier nicht als Sklaven bezeichnet werden heißt nicht, dass sie keine Sklaven sein können, sondern nur, dass sie nicht explizit als Sklaven-Spezies erschaffen wurden. Es gibt viele Arten der Sklaverei. Eine ganze Abart der eigenen Spezies als Sklaven zu erschaffen gehört zu den schlimmsten. Die meisten dieser Sklaven sind für sich alleine psychisch oder körperlich nicht lebensfähig. Sie sind sich allerdings ihrer selbst sehr wohl bewusst, sind also keine einfachen biologischen Maschinen.

44.4 2.4 Raumpatroullie und Flotte

Die Verteilung der Spezies in Raumpatroullie und Flotte unterscheidet sich deutlich von der Verteilung in der Normalbevölkerung. Da sie häufiger mal wichtig werden, haben sie ihre eigene Tabelle. Die Synachu-Arbeiter und Arbeiterinnen sind Techniker der Yati Kaste. Synachu treten in der Raumpatroullie und Flotte meist in Gruppen auf. Bei „Synachu in Gruppe“ (2 und 4) besteht die Gruppe größtenteils aus Synachu.

	55	5	direkt	6
3	Keimling	Stark verändert	Terraner	Synachu Krieger
1	Keimling	Stark verändert	Terranerin	Synachu Kriegerin
2	Malux	Clanloser	Ranmex	Synachu Krieger in Grup
4	Malux	Clanlose	Ranmex	Synachu Kriegerin in Gr
6/5	Freier Zat	Onyx	-	Ixitirit

Kapitel 45

3 Darstellung

Zu Erinnerungswürdigen Charakteren gehört nicht nur eine gute Beschreibung, sondern auch eine Darstellung, die sich einprägt. Zur Darstellung gibt es verschiedene Methoden: Körperhaltung, Mimik, Gestik, die Stimme, Ticks, Objekte, usw. Die folgende Tabelle bringt Haltung, Gestik und Mimik zusammen. Details zu den verschiedenen Punkten stehen auf [Haltung, Gestik und Mimik](#) [146]. Die Tabelle ist so sortiert, dass die einladenderen und aktiveren Methoden häufiger auftreten. Wenn ihr für zwei Personen das gleiche würfelt, würfelt einfach nochmal.

45.1 3.1 Haltung, Gestik und Mimik

Legende: H = Haltung, G = Gestik, M = Mimik; aus [Haltung, Gestik und Mimik](#) [146].

	55	5	direkt	6
3	H: Hochnäsiger	H: Überheblich	H: Aufmerksam	H: Streng
1	H: Gelangweilt	H: Verängstigt	H: Verspielt	H: Schüchtern
2	G: Angriff	G: Anspannung	G: Ausladend	G: Aktive Abwehr
4	G: Fromm/ShaoLin	G: Hände kneten	G: Eng	G: Festhalten
6/5	M: Schlaff	M: Verkniffen	-	M: Grinsen

Für die nicht direkt ersichtlichen Namen:

- Anspannung heißt Fäuste auf dem Tisch. Name im Artikel: Innere Spannung.
- Abstand bedeutet vor der Brust verschränkte Arme.
- Merkelraute ist die gemeinsame Lösung.
- Aktive Abwehr sind immer wieder abwehrend erhobene Handflächen.
- Streng: Rücken gerade! Preussische Haltung!
- Bei Fromm/ShaoLin wähle, was für die Person besser passt.
- Eng passt gut zu misstrauischem Verhalten.

Einzelheiten zu den einzelnen Darstellungsarten stehen wie gesagt im Artikel [Haltung, Gestik und Mimik](#) [146]. Weggelassen habe ich „M: Einseitig“ und „M: Übertrieben“. Sollten Eindringen oder Überheblich für deine Runde zu heftig sein, nimm stattdessen einseitige oder übertriebene Mimik.

Wichtig ist hier zu beachten, dass diese Tabelle die Stimmung mitbestimmt, in der sich die Spielwelt zeigt. Wenn du die Wahrnehmung eines Ortes bestimmen willst, kannst du die Tabelle entsprechend anpassen und so beeinflussen, welche Stimmung er transportiert, ohne dafür spezifische Spielinhalte festlegen zu müssen.

Achte dabei darauf, dass das Spiel mit der entsprechenden Verteilung an Persönlichkeiten ausgeglichen ist: Wenn 4 von 6 Personen

Überheblich, Hochnäsig oder Streng sind oder die Finger zum Angriff zusammenlegen, wird das für deine Runde schnell anstrengend. Das gleiche gilt, wenn die meisten Griesgrämig, Schlaff, Verkniffen oder Deprimiert sind.

Kapitel 46

4 Persönlichkeitsmerkmal

Um Charakteren noch mehr Farbe zu geben, kannst du ihnen zusätzlich einen Charakterzug geben. Als Faustregel bietet sich an, immer dann hier zu würfeln, wenn du bei Darstellung keine 5-er oder 6-er hattest, also in der zentralen Spalte geblieben bist. So stellst du sicher, dass die Personen nicht zu ähnlich werden, gleichzeitig aber die Stimmung in der Darstellung bestehen bleibt. Sollten Persönlichkeitsmerkmal und Darstellung oder Situation nicht zusammenpassen oder dir gerade nichts dazu einfallen, wie du das Persönlichkeitsmerkmal ausspielen kannst, würfel einfach nochmal.

	55	5	direkt	6	66
3	frostig	täuschend	charmant	großzügig	stoisch
1	weinerlich	misstrauisch	ehrlich	leichtgläubig	nachgiebig
2	autoritär	ideologisch	rebellisch	fröhlich	ehrgeizig
4	puritanisch	verführerisch	energisch	dreist	prahlerisch
6/5	lüstern	trauernd	-	rational	sorglos

Falls du die Tabelle anpassen oder deine eigene Tabelle bauen willst, habe ich hier noch ein paar weitere Beispiele gesammelt: *aalglatt, abergläubisch, anmutig, arrogant, aufopfernd, bescheiden, de-*

mütig, depressiv, derb, dienstbeflissen, diplomatisch, direkt, durchschaubar, eifrig, eigenwillig, einfallsreich, eingebildet, eisig, elegant, emotional, entgegenkommend, enthaltsam, extravagant, faul, findig, gebildet, gerissen, gesellig, gierig, grob, hinterlistig, höflich, ignorant, keck, konservativ, kontrollierend, korrupt, kühn, laut, leise, liederlich, mutig, raffiniert, redgewandt, respektabel, rätselhaft, sarkastisch, schlau, schläfrig, schroff, selbstbewusst, selbstgefällig, selbstgerecht, selbstsüchtig, seltsam, stur, tratschsüchtig, traurig, träge, übereifrig, unerschrocken, verbindlich, vergebend, vergnügt, verschlafen, vertrottelt, verwahrlost, verwegen, waghalsig, wechselhaft, weise, willkürlich, wütend, zerstreut.

Kapitel 47

5 Fazit

Mit den Tabellen hier solltest du mit wenig Aufwand Begegnungen für Technophob erwürfeln können. Die Tabellen liefern über häufige und seltene Ergebnisse gleichzeitig eine große Bandbreite an Möglichkeiten und klar erkennbare typische Begegnungen.

Für eine Technophob-Begegnung, würfel erst Spezies und Geschlecht und dann die Darstellung. Falls bei der Darstellung ein typisches Ergebnis herauskommt (mittlere Spalte) oder die Person komplexer werden soll, würfel zusätzlich ein Persönlichkeitsmerkmal aus.

Alles in allem solltest du mit 3-4 Würfelwürfen einen Charakter haben.

Für Namen von Terranern, Ranmex und Synachu kannst du einfach die Listen zur Charaktererschaffung nutzen: [Terraner](#) [147], [Ranmex](#) [148], [Synachu](#) [149]. Damit du nicht rumblättern musst, habe ich sie dir hierher kopiert:

- *Synachu, weiblich*: Karis „Algor“, Miruki „Zurio“, Miroyel „Emja“, Uris „Liliar“, Xajii „Zoel“, Yarek „Nohroka“
- *Synachu, männlich*: Zekana „Orota“, Morthos „Enli“, Nesom „Xolpos“, Zocca „Rah“, Julmaro „Tadois“, Neuka „Miri“

- *Ranmex*: Ijeea 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.
- *Terraner*: 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, Zahrihu Seren, Ziva Xynola.

Was noch toll wäre ist eine Würfeltabelle mit Ticks, Gimmicks und Sprache. Und Beispiele für Kleidung. Aber beides habe ich nicht direkt zur Hand. Bei Ticks nutze ich meist Tee trinken, mit Stift spielen, rauchen (Stift) und mit Würfeln spielen. Die Stimme passe ich meistens an die Charakterzüge an. Um bewusst zu variieren, spreche ich langsam oder schnell. Wortwahl nutze ich selten. Außerdem pseudo-französischen Dialekt, aber das nur sehr begrenzt (weil ich es nicht so gut kann). Zusammen sind das allerdings noch nicht die 14 verschiedenen Punkte, die ich mindestens für eine passende Tabelle brauche (wenn ich die äußersten Spalten weglasse). Und von Kleidung habe ich ehrlich gesagt keine Ahnung. . .

Wenn du dazu gute Links mit Beispielen hast, wäre es toll, wenn du sie hier schreibst!

Kapitel 48

6 Leere Tabelle

Um schnell weitere Tabellen erstellen zu können.

	55	5	direkt	6	66
3					
1					
2					
4					
6/5			-		

Zweitmerkmal:

	3	1	2	4	5/6
5					
3					
1					
2					
4					
6					

Anhang

[2015-08-23-So-1w6-technophob-begegnungen-wuerfeln.pdf](#) [133]

[2015-08-23-So-1w6-technophob-begegnungen-wuerfeln.org](#) [150]

Größe

159.96 KB

20.64 KB

<http://www.1w6.org/bilder/gpl-v3.png> *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](#).

Diese Seite nutzt Cookies. Und Bilder. Manchmal auch Text. Eins davon müssen wir wohl erwähnen — zumindest sagen das alle anderen. . .

[Druckversion](#)

Source URL (retrieved on 2017-11-11 13:31): <http://www.1w6.org/deutsch/technophob>