

Exile



Rätsel einer vergangenen Zukunft

Science-Fiction-Rollenspiel

新发现的

新发现的





Exile

Rätsel einer vergangenen Zukunft

Science-Fiction-Rollenspiel

1. Auflage 2015



Exile – Rätsel einer vergangenen Zukunft

Science-Fiction-Rollenspiel

© 2015 by Tobias Deterding

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk darf für den Privatgebrauch vervielfältigt werden. Jede kommerzielle Nutzung und Vervielfältigung, auch auszugsweise, bedarf der ausdrücklichen Zustimmung des Autors.

www.exile-rollenspiel.de

info@exile-rollenspiel.de

Inhalt

Einleitung.....	6
TEIL 1: HINTERGRUND.....	8
Die Welten des Systems	9
Die Descendants	28
Zwischenzeit-Kulturen	39
Phantome	43
Die Technologie der Kolonien.....	44
Cybertechnologie	47
Interplanetare Raumfahrt	49
Entfernungen und Reisezeiten	51
Das politische System der Kolonien.....	52
Die Wirtschaft der Kolonien.....	53
TEIL 2: SPIELREGELN	55
Charaktererschaffung.....	56
Fertigkeiten	64
Spezialfähigkeiten.....	69
Nichtmenschliche Charaktere	75
Zusammenfassung der Charaktererschaffung.....	77
Beispielcharaktere.....	78
Besondere Spielsituationen.....	82
TEIL 3: SPIELLEITUNG	90
Flora und Fauna der Kolonien	91
Spielwerte durchschnittlicher Descendants	107
Baukasten zur Erschaffung von Kreaturen	110
Einheimische Drogen.....	114
Gerüchte und Geheimnisse	117
Themen und Motive.....	135
Szenario: Das X markiert den Punkt	137
Szenario: Die im Dunkeln sieht man nicht	159
Inspirationen	172
Tabellen	173
Index	177

Einleitung

Im 22. Jahrhundert startete eine Gruppe von Visionären ein bis dahin einzigartiges Unternehmen – das Exile-Projekt.

66 riesige „Archen“ brachen in die Weiten des Alls auf – an Bord eines jeden Raumschiffes 12.000 Menschen.

792.000 Siedler im eisigen Winterschlaf vertrauten ihr Leben für die unfassbar lange Reise durch den leeren Raum den Computern an, die den Flug kontrollierten.

Sie ließen die gemarterte Erde hinter sich, um in einem fernen Sonnensystem neu anzufangen.

Die Reise dauerte fast fünfzigtausend Jahre.

Und als die Siedler schließlich ihr Ziel erreichten, entdeckten sie, dass sie nicht die ersten waren.

98 Jahre nach der Ankunft...

Vor 98 Jahren erreichten die Schiffe des Exile-Projekts ihr Ziel, einen gelben Stern von der anderthalbfachen Leuchtkraft unserer Sonne, umkreist von acht Planeten und unzähligen Monden und Asteroiden. Fünf dieser Welten (ein Planet, vier Monde) sind erdähnlich und bewohnbar. Und sie werden bereits bewohnt, auch von intelligenten Lebewesen. Das eigentlich erstaunliche daran: Obwohl sie scheinbar weder Industrie noch Hochtechnologie besitzen, stammen zumindest einige dieser Wesen offenbar von der Erde.

Diese intelligenten Spezies werden Descendants genannt, und viele von ihnen weisen irdisches Erbgut auf. Da diese terranische DNS neben dem völlig fremden Erbgut einheimischer Lebensformen existiert, wird davon ausgegangen, dass die fünf erdähnlichen Welten nicht terraformt wurden, sondern bereits lebensfreundlich waren. Das System muss vor Tausenden von Jahren schon einmal von Erdbewohnern besiedelt worden sein, die ihre Spuren in verschiedenster Form im ganzen System verstreut hinterlassen haben. Diese alten Zivilisationen nannte man „Zwischenzeit-Kulturen“. Sie hatten offenbar die Archen einfach überholt und sehr viel früher ihr Ziel erreicht, obwohl sie später aufgebrochen waren.

Noch ungeklärt ist, welchen Ursprungs die mysteriösen „Phantom“-Erscheinungen sind, die überall im System hin und wieder auftreten.

Exile ist als Hard-SF-Rollenspiel konzipiert. Viele der typischen Science-Fiction-Klischees kommen in diesem Setting nicht vor, wie z.B. interstellare Raumfahrt mit Überlichtgeschwindigkeit, Welt- raumschlachten und -piraten, Psi-Kräfte, Teleportation oder künstliche Schwerkraft. Dies muss aber keineswegs bedeuten, dass der Hintergrund farblos oder zu nüchtern wäre. Er bietet zahlreiche Möglichkeiten für interessante Geschichten:

- Erforschung fremder Welten mit bizarren Landschaften und Lebensformen, geheimnisvollen Kulturen und unzähligen Naturwundern.
- Konfrontation mit rätselhaften Phänomenen und verborgenen Mächten, deren Ursprung noch völlig unbekannt ist.
- Dunkle Geheimnisse, Verschwörungen und heimliche Kämpfe unter der scheinbar friedlichen Oberfläche der hochtechnisierten Gesellschaft der Kolonien.
- Überreste uralter, vergangener Zivilisationen und ihrer erstaunlichen Technologie, die in ihrer Komplexität den Wissenschaftlern der Kolonien immer neue Rätsel aufgibt.
- Eine Grenzlandatmosphäre, die sich den abenteuerlustigen Pionieren in der Wildnis außerhalb der Städte erschließt.

Was ist ein Rollenspiel?

Wer schon einmal ein Tischrollenspiel gespielt hat, braucht hier nicht weiterzulesen, denn Exile ist ein recht typischer Vertreter dieser Spielgattung. Wer schon einmal Computerrollenspiele oder Adventures gespielt hat, muss sich nur vorstellen, dass man wie am Computer eine Spielfigur steuert, nur dass die Rolle des Programmierers bzw. des Computers, der die Spielwelt präsentiert, von einem Mitspieler, dem Spielleiter, übernommen wird. In Ermangelung eines Rechners und eines Monitors beschränkt man sich dabei auf Beschreibungen. Wer beides nicht kennt, kann im Internet die Frage „Was ist ein Rollenspiel?“ in eine Suchmaschine eingeben und aus dem riesigen Angebot an Erklärungen diejenige wählen, die am wenigsten verwirrend und einschüchternd ist.

Für diejenigen, die zu faul dazu sind, gibt es hier noch eine eigene Erklärung:

Ein Rollenspiel ist im Wesentlichen eine Mischung aus einem klassischen Gesellschaftsspiel mit Würfeln und Spielwerten (aber meistens ohne Spielbrett) und einem improvisierten Drama. Am besten stellt man es sich als interaktives Hörspiel vor. Eine Person, der Spielleiter, übernimmt dabei die Aufgabe des Erzählers und des Sprechers der Nebenrollen. Die übrigen Spieler übernehmen die Hauptrollen, im Rollenspiel *Charaktere* genannt. Nehmen wir als Beispiel eine der bekanntesten Hörspiel-Serien: „Die drei Fragezeichen“. Ist man Spielleiter, stellt man Alfred Hitchcock, Morton, Skinny Norris, Onkel Titus und alle anderen Nebenrollen dar. Die übrigen Spieler verkörpern die drei Detektive. Wie in den Hörspielen besteht das Ziel der Handlung meistens in der Lösung eines Problems, wie dem Aufklären eines Kriminalfalls, der Suche nach einem Schatz oder dem Knacken eines Rätsels. Wie in der Serie hat jeder Charakter, jeder Detektiv, unterschiedliche Fähigkeiten und Stärken, die ihn definieren. Im Rollenspiel werden einige dieser Fähigkeiten durch Zahlenwerte ausgedrückt, die z. B. festlegen, wie gut man auf einem bestimmten Gebiet ist und wie wahrscheinlich es ist, eine damit verbundene Aufgabe zu bewältigen. Im Zweifelsfall wird per Würfelwurf entschieden, welches Resultat eine Aktion eines Spielers zeigt. Dies gilt vor allem für körperliche Aktionen und Wissensgebiete, in denen sich der Charakter, nicht aber der Spieler auskennt. Wann gewürfelt wird, entscheidet der Spielleiter. Gespräche werden in der Regel im direkten Dialog zwischen Spielleitung und Spielern in Echtzeit geführt, alle anderen Aktionen, vor allem die körperlichen, beschreiben die Charaktere

re lediglich (z. B. „Ich durchsuche das Zimmer und sehe in alle Schubladen“). Der Spielleiter entscheidet, ob eventuell auch noch gewürfelt werden muss (um z. B. Geheimfächer zu finden). Der Spielleiter sollte zu Beginn der Handlung alle Nebenrollen (*Nichtspielercharaktere* oder *NSC* genannt) kennen, denen die Charaktere begegnen könnten, und einen Überblick über deren Spielwerte, Ziele, Geheimnisse und wahrscheinliche Verhaltensweisen haben. Bei einem Kriminalfall kennt der Spielleiter selbstverständlich den Täter und alle Verdächtigen, außerdem die Beschreibungen der Orte, an denen sich die Charaktere wahrscheinlich aufhalten werden. Diese Informationen machen zusammengenommen das sogenannte *Szenario* aus. Eine Handlung ist dann abgeschlossen, wenn das Problem gelöst, der Fall geklärt, der Schatz gefunden ist usw. Mehr dazu im Regelteil weiter hinten.

Anmerkung: Ich verwende hier stets die männliche Form für Spielleiter, Spieler und Charaktere, was sich aus der Tradition des Rollenspiels als Männerhobby erklärt. Aber natürlich sind hier auch und besonders Spielerinnen und Spielleiterinnen willkommen, ebenso wie Personen ohne eindeutige Geschlechtszuordnung.

Ein kurzes Glossar der wichtigsten Begriffe

Charaktere: Die Hauptfiguren der Handlung, die von den Spielern verkörpert werden.

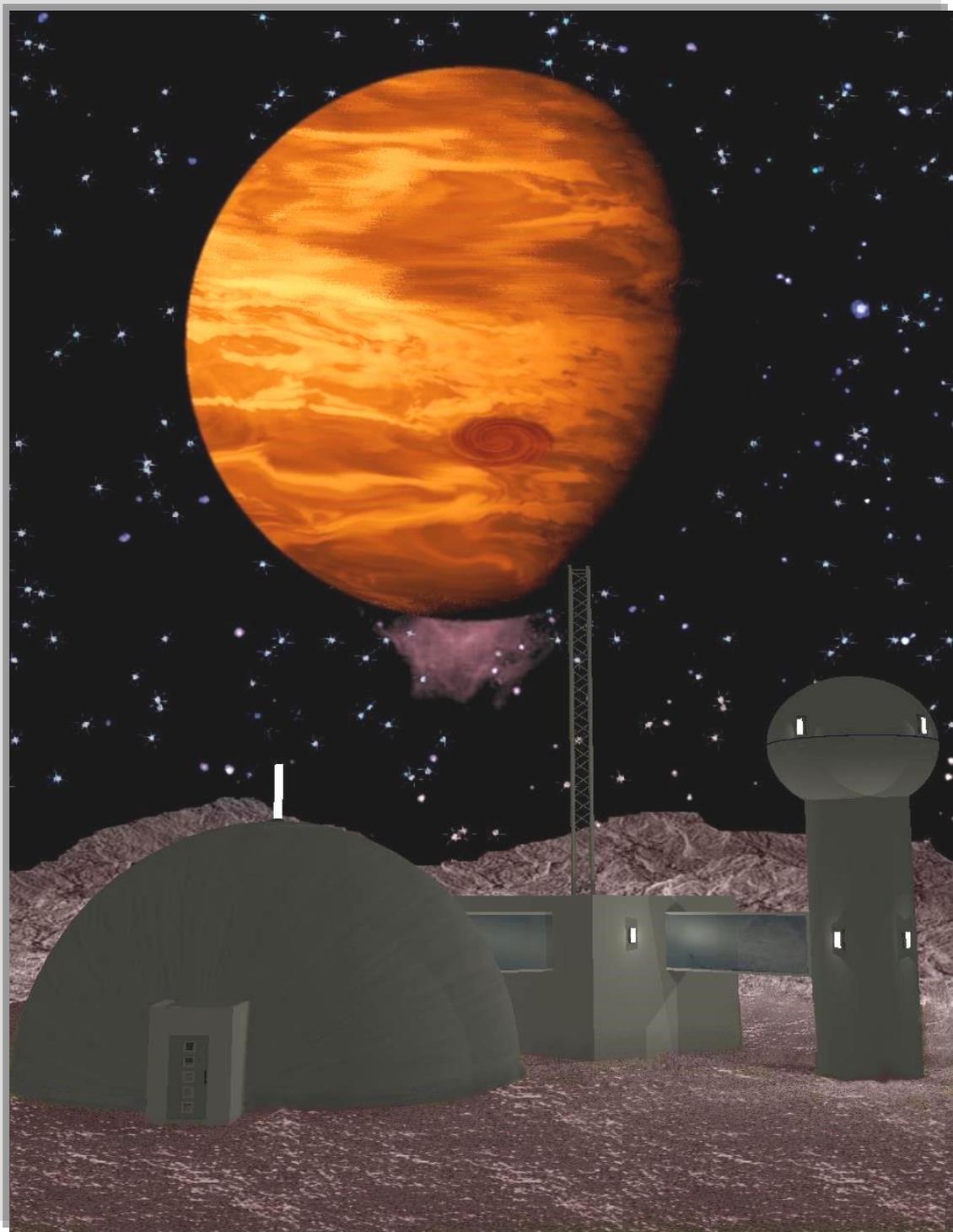
Nichtspielercharaktere (NSC): Alle Nebenfiguren der Handlung, die nicht von Spielern, sondern vom Spielleiter dargestellt werden.

W10: Abkürzung für *Zehneitiger Würfel*. Solche Würfel sind in Spielwarengeschäften erhältlich. Wenn zwei zehneitige Würfel gerollt und die Ergebnisse addiert werden, wird dies mit der Kurzformel „2W10“ dargestellt. Wenn zum Ergebnis noch eine Zahl, z. B. 2, addiert wird, stellt man dies mit der Kurzformel „2W10+2“ dar.

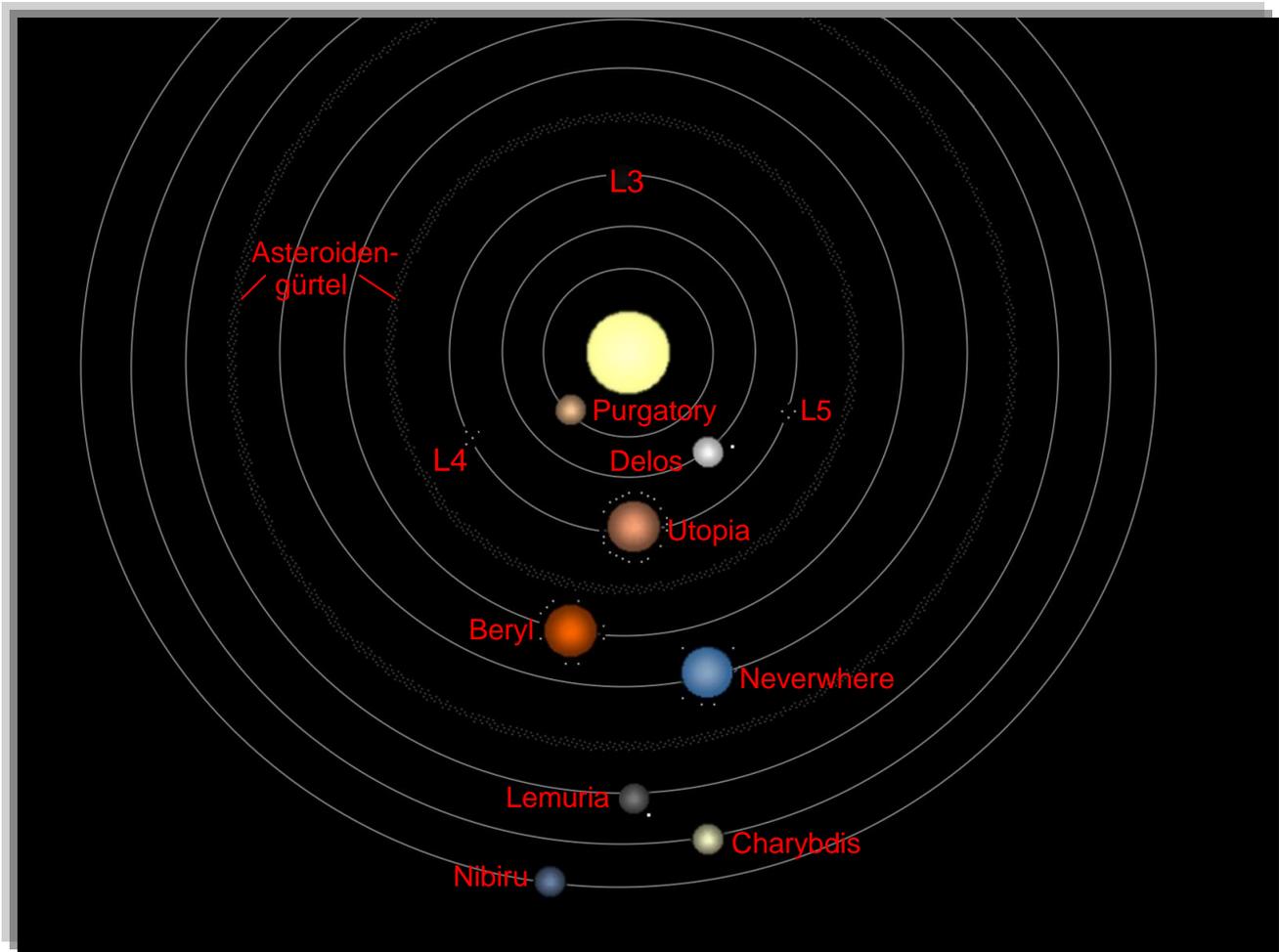
W100 oder W%: Abkürzung für einen *hundertseitigen Würfel*. Er wird normalerweise durch zwei zehneitige Würfel (W10) dargestellt, von denen der erste die Zehnerstelle und der zweite (anders aussehende) die Einerstelle anzeigt. Der W100 wird manchmal auch Prozentwürfel genannt, wenn der gewürfelte Wert mit einem Prozentwert verglichen wird.

W5: Ein „fünfeitiger“ Würfel, in Wirklichkeit ein W10, dessen Zahlenwerte durch 2 geteilt und aufgerundet werden.

Teil 1: Hintergrund



Die Welten des Systems

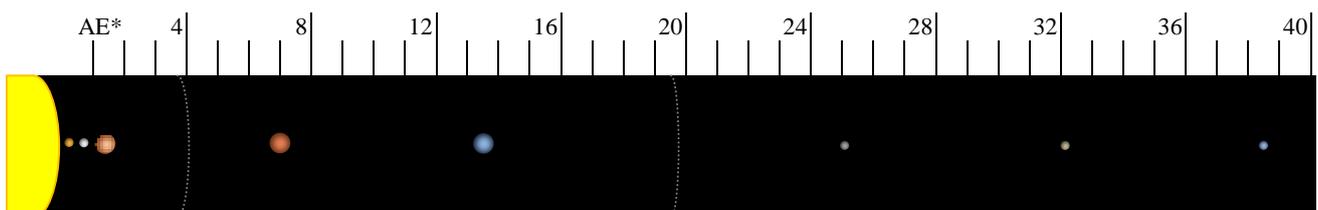


Vereinfachte Darstellung des Sternsystems (Distanzen und Größen nicht maßstabsgerecht)

L3: Lagrange-Punkt 3 von Utopia (siehe Spielleiterkapitel)

L4 und L5: Lagrange-Punkte 4 und 5 von Utopia

Proportionale Darstellung der Entfernungen



*AE = Astronomische Einheit, mittlerer Abstand zwischen Sonne und Erde

Die Sonne

Alter: ca. 6,5 Milliarden Jahre

Spektralklasse: G0

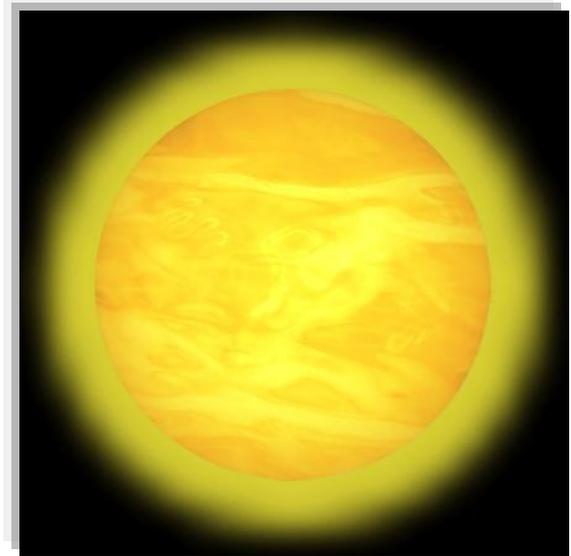
Leuchtkraft: ca. 1,5 x Sol

Masse: ~ Sol

Planeten: 8

Asteroidengürtel: 2

Wegen der erhöhten Leuchtkraft ist die Entfernung der habitablen Zone von diesem Stern größer als die Entfernung der Erde von der Sonne. Die Lebenszone ist aus demselben Grund auch ausgedehnter. Tatsächlich ziehen gleich zwei Planeten darin ihre Bahnen.



Purgatory

Typ: terrestrischer Planet

Masse: 0,3fache Erdmasse

Distanz zur Sonne: 0,46 AE

Monde: keine

Beschreibung: Atmosphäreloser Planet, hauptsächlich aus Gestein und Metallen bestehend. Er ähnelt dem Merkur des Sol-Systems.

Besonderheiten: Es wurden einige künstlich geschaffene Schächte entdeckt, die von der Oberfläche mehrere Kilometer in die Tiefe führen, bisher aber noch nicht weiter erforscht wurden. Da Purgatory offenbar keinen flüssigen Kern besitzt, könnten sich Tunnel und Schächte theoretisch durch den gesamten Planeten ziehen und ein verzweigtes Netz künstlicher Höhlen bilden. Ob es sich dabei um Minenschächte oder Teile von bzw. Zugänge zu Habitaten unter der Oberfläche handelt, ist noch unklar. Vielleicht dienen sie auch völlig anderen Zwecken. Ohne Atmosphäre besitzt der Planet keinen Schutz vor den Meteoriteneinschlägen, die das Gesicht des Planeten ständig verändern und jede Art von künstlichen Strukturen an der Oberfläche nach und nach zerstören.



Delos

Der Nebelplanet

Distanz zur Sonne: 0,91 AE

Dichte: 5,47 **Durchmesser:** 12.560 km

Schwerkraft: 0,98 g

Monde: 1 (Anios)

Tag = 25 Std, 18 Min. **Jahr** = 301 Tage

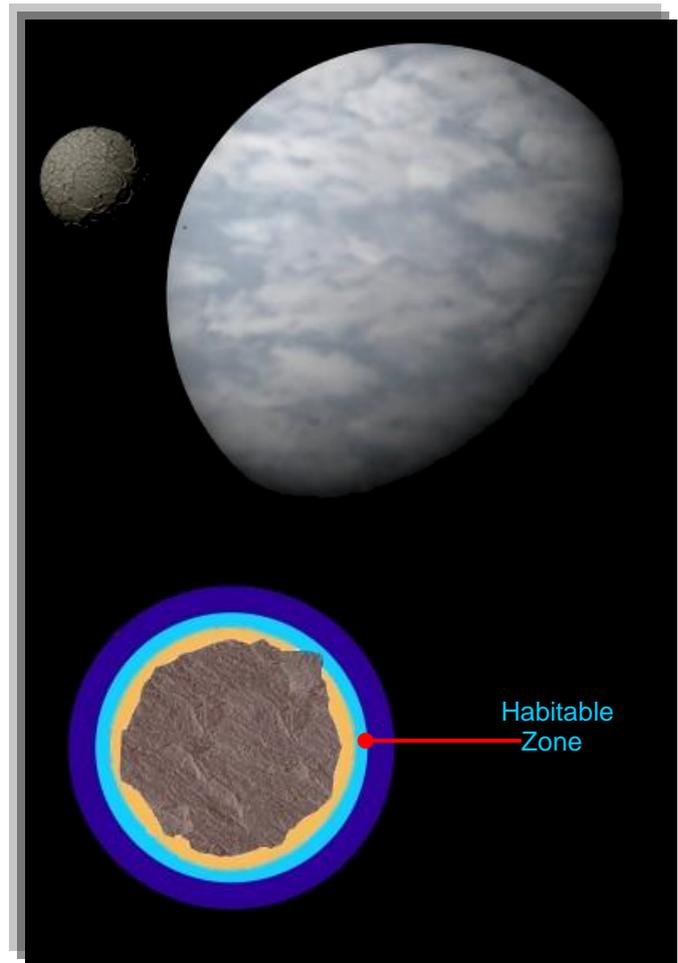
Descendants: Harpyien, Sylphen

Menschliche Kolonisten: ca. 150.000

Orbitalstationen: Laputa (Modul), Jylland (Arche)

Beschreibung: Delos ist ein terrestrischer Planet mit extrem dichter Atmosphäre und hohen Temperaturen an der Oberfläche, die höheres Leben dort unmöglich machen. In einer Höhe von 15 bis 20 km herrschen allerdings erdähnliche atmosphärische Bedingungen. In dieser Region sind schwebende Pflanzen und Tiere anzutreffen. Ein 17 km hoher Berg, der Mashu, ragt bis in diese habitable Zone hinein. Dort treiben auch die schwebenden Himmelsinseln.

Der gesamte Planet ist in eine dichte Wolkendecke eingehüllt, die den Blick auf die Oberfläche versperrt.

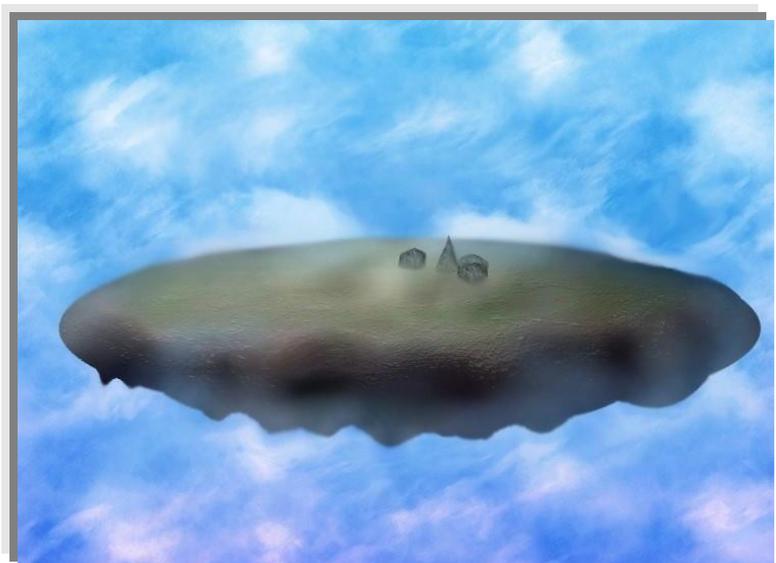


Himmelsinseln

Neben der Spitze des Berges Mashu, die in die habitable Zone hineinreicht, schweben in dieser Höhe auch noch bewegliche Landflächen, die sogenannten Himmelsinseln.

Sie bestehen in ihrem Inneren aus einem porösen, sehr leichten Material, das von zahlreichen Gasblasen durchsetzt ist, weshalb sie auf den darunter liegenden, dichteren Luftschichten treiben können wie Seerosen auf einem Teich. Neuere Untersuchungen haben ergeben, dass es sich bei den Himmelsinseln um eine Art riesiger Lebensformen mit teils pflanzlichen, teils tierischen Merkmalen handelt. Diese Wesen leben in Symbiose mit anderen, kleineren Spezies. Die Stoffwechselprozesse der Himmelsinseln sorgen auch für die Entstehung des Gases.

Die Angehörigen der Spezies der *Harpyien* fliegen diese Inseln regelmäßig an, um sie als temporäre Stützpunkte zu benutzen.



Utopia

Typ: Gasriese

Masse: 2,5fache Jupitermasse

Distanz zur Sonne: 1,42 AE

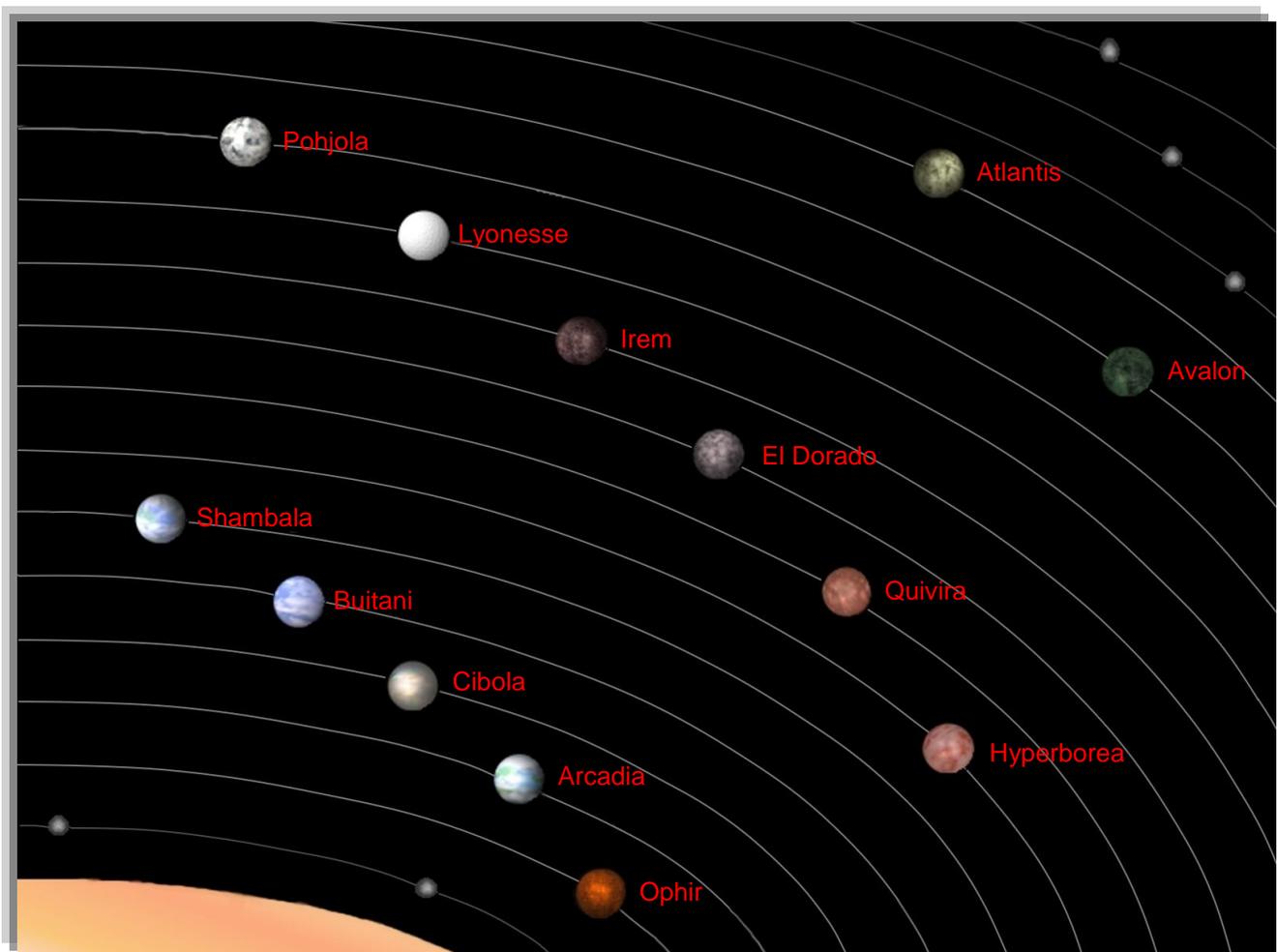
Monde: ca. 61

Jahr = 618 Erdentage

Etwa vier Dutzend Monde dieses Gasriesen sind unförmige Felsbrocken in der Art von Asteroiden. 13 sind größere Monde von runder Form. Sieben dieser Monde sind größer als der Merkur. Vier dieser sieben Riesenmonde haben eine erdähnliche Atmosphäre. Zwei Monde ähneln dem Mars, der letzte, der den Planeten in einer sehr nahen Umlaufbahn umkreist, ist stark vulkanisch aktiv. Die kleineren Monde tragen als Namen nur die Nummern U14 bis U61.



Utopia-Orbit



Größen und Distanzen nicht maßstabsgerecht.

Arcadia

Hauptwelt der Kolonien

Dichte: 5,48 **Schwerkraft:** 0,68 g

Durchmesser: 8720 km

Tageslänge: 36 Std., 17 Min.

Distanz zum Planeten: 518.000 km

Descendants: Auguren, Chilopoden, Feuergänger, Lamien, Mandrakes, Morpher, Nachtvolk, Riesen, Sentinels, Skarabäer, Schneespinnen

Verhältnis Wasser zu Land: 1:2

Wasserflächen: 2 Ozeane, 4 Meere

Höchste Gebirge: Berg Sumeru, Riphäen

Größte Kolonialstädte: Anyang, Edo, Hsiao T'un, Jönköping, Kisima, Kuantan, Navalía, Neubielefeld, Saint Michel, San José, Schneeberg

Menschliche Kolonisten: ca. 2,3 Mio.

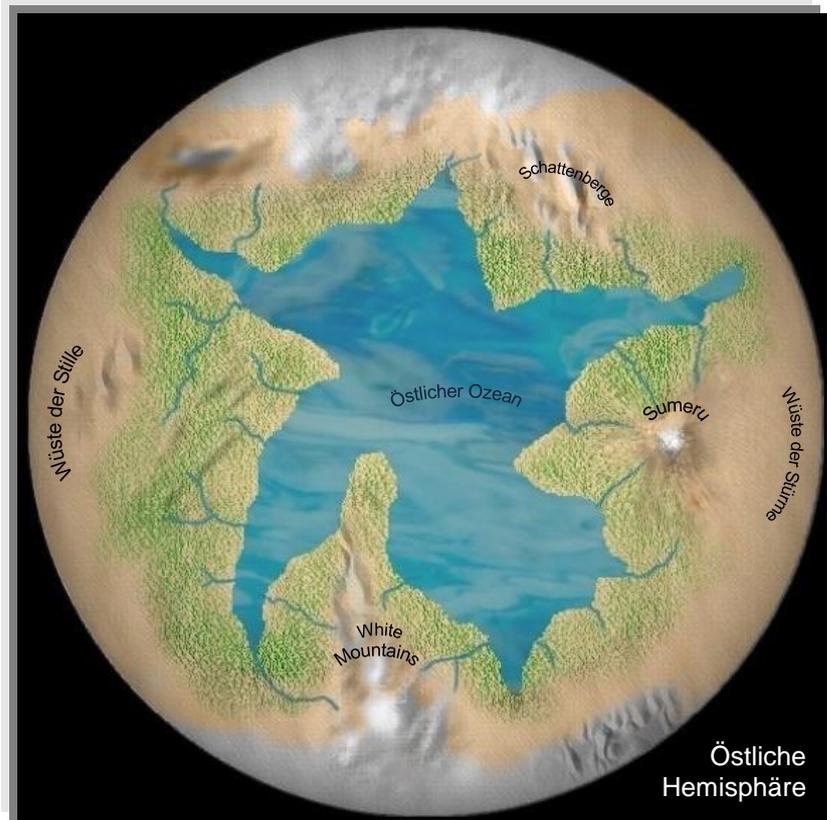
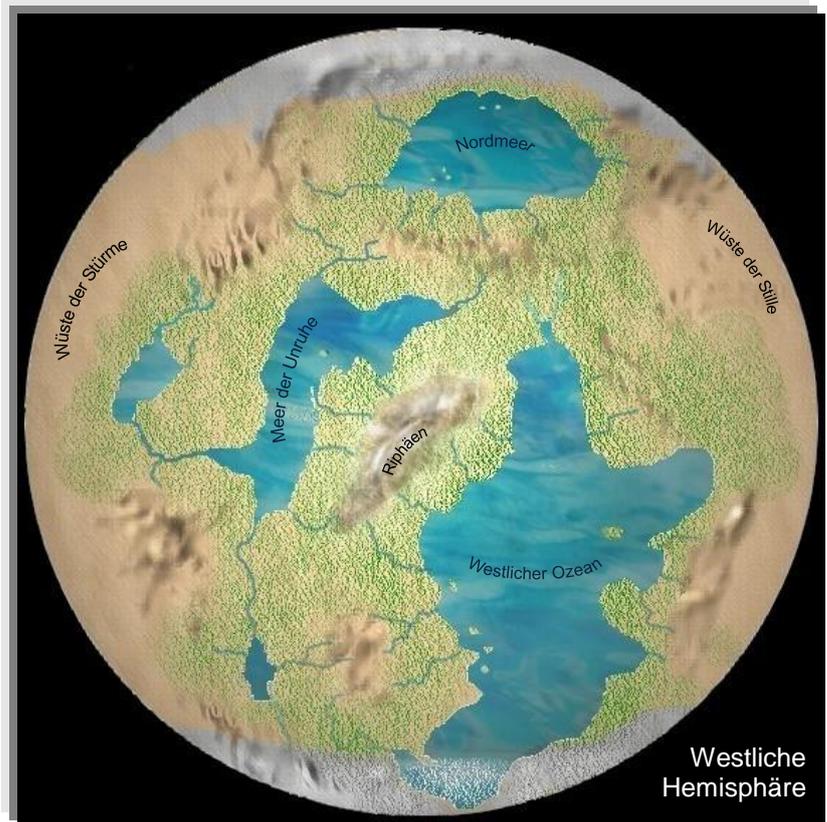
Besonderheiten: Auf keiner anderen Welt des Systems kommen so viele verschiedene intelligente Arten vor, sowohl in humanoider als auch in anderer Form.

Durch seine Nähe zum Planeten ist der Mond starken Gezeitenkräften ausgesetzt und dadurch geologisch sehr aktiv, mit häufigen Erdbeben und Vulkanausbrüchen. Der CO₂-Ausstoß begünstigt das Wachstum der Pflanzen, darunter Urwälder aus Riesenbäumen.

Außerdem liegt Arcadia noch innerhalb der Magnetosphäre des Planeten Utopia. Durch seinen flüssigen Metallkern verfügt der Mond aber über ein eigenes Magnetfeld, das ihn, zusammen mit seiner Atmosphäre, vor der tödlichen Strahlung schützt.

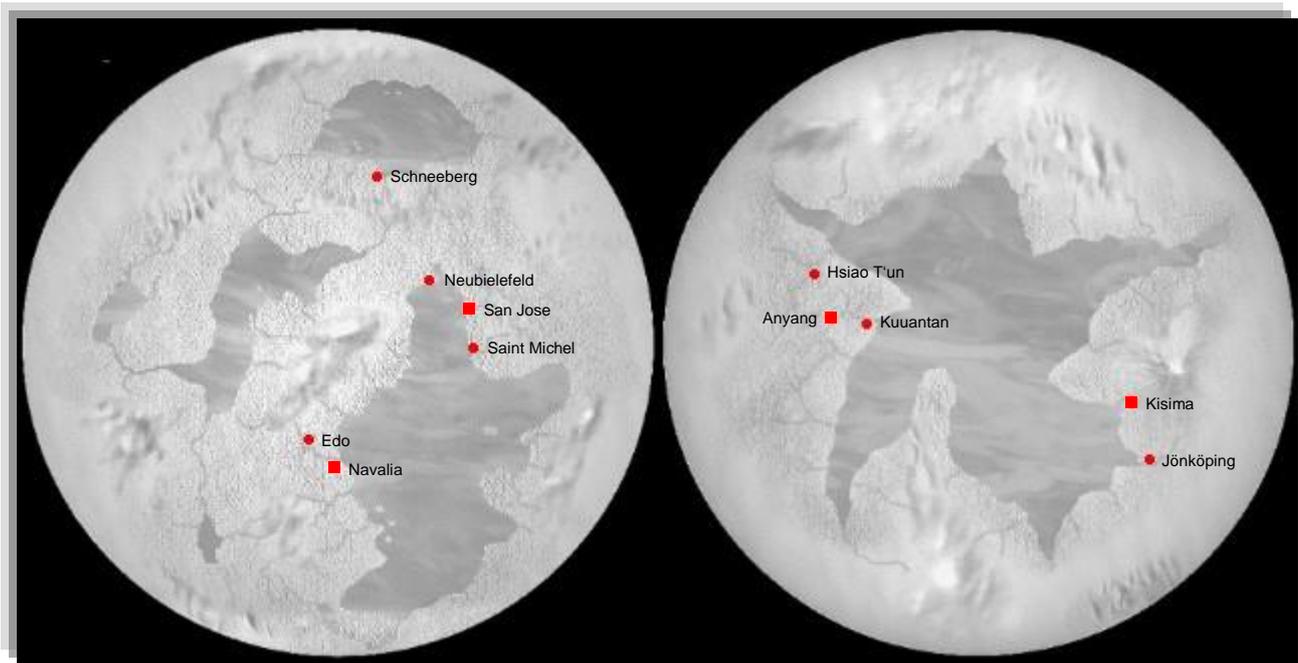
Der Berg Sumeru ist so hoch, dass seine Spitze über die Troposphäre des Mondes hinausragt.

Wegen der im Vergleich zu den anderen Monden relativ kurzen Tageslänge von ca. 36 Stunden wird Arcadia von den irdischen Kolonisten trotz der starken geologischen Aktivität als bevorzugte Welt zur Besiedlung angesehen.



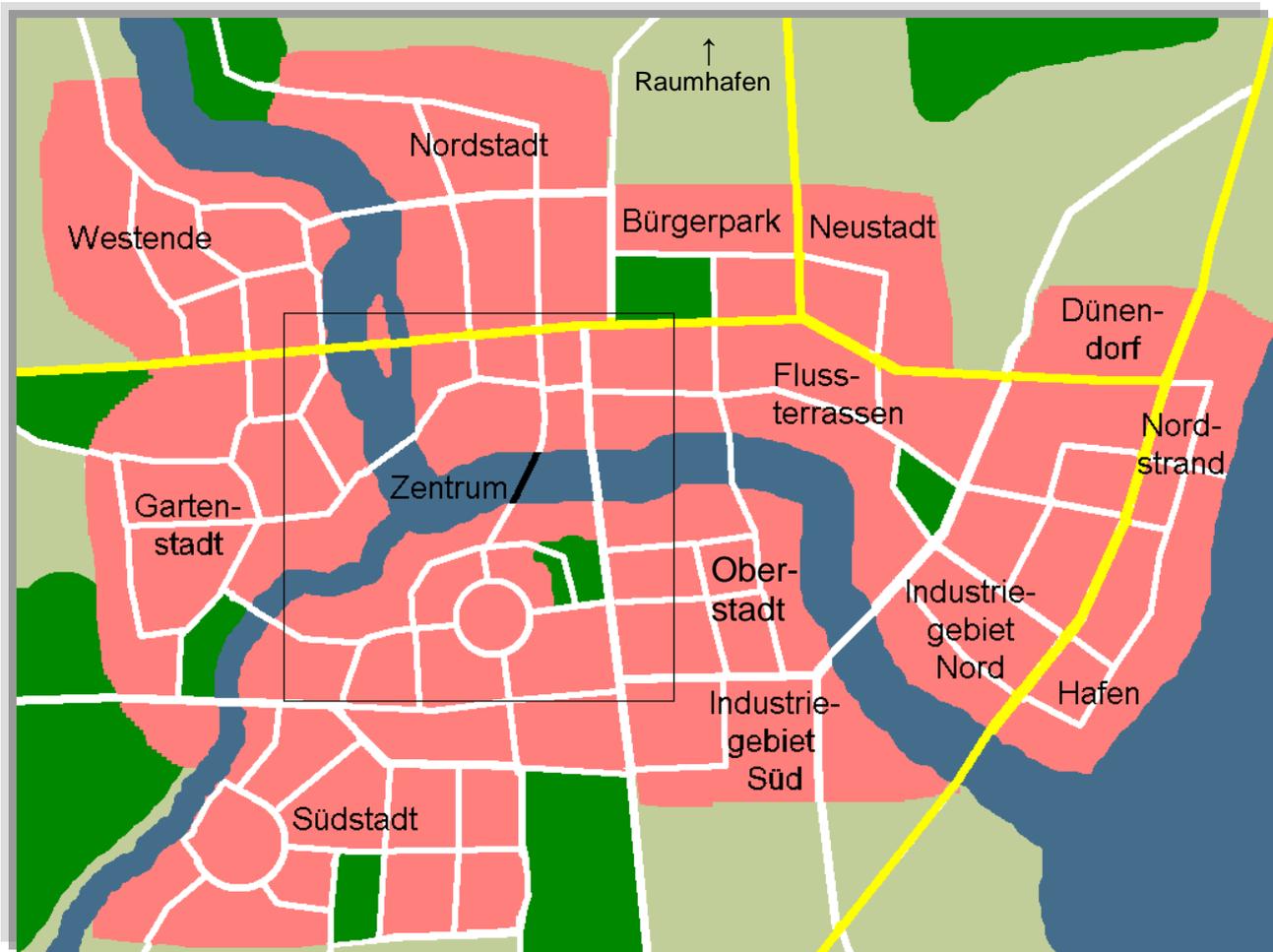
Auf Arcadia liegt auch die Stadt Navalía, mit ca. 443.000 Einwohnern die größte menschliche Gemeinde und außerdem Sitz der Regierung der Kolonien.

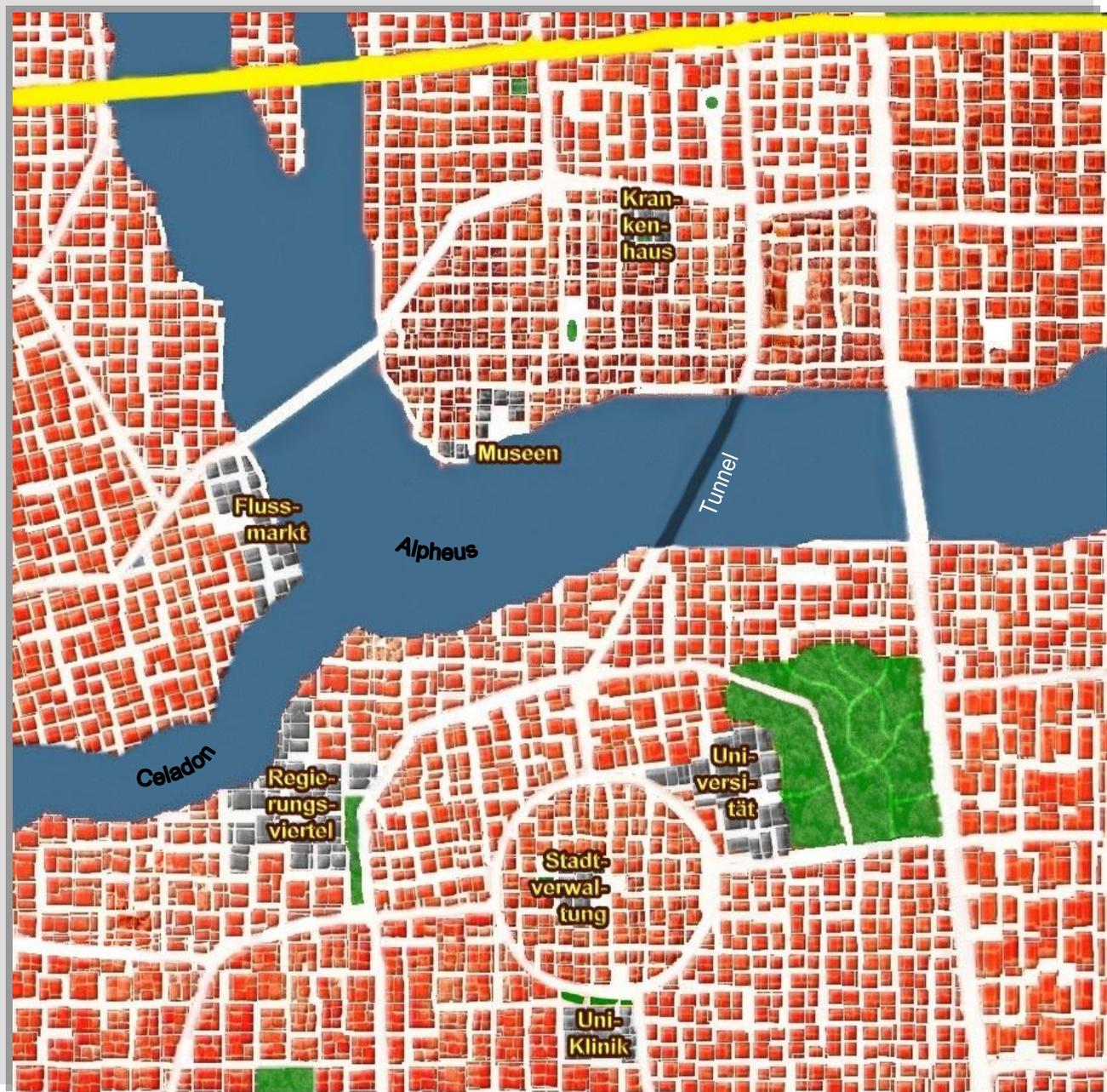
Städte auf Arcadia



■ Stadt mit Raumhafen ● Stadt ohne Raumhafen

Navalía – Hauptstadt der Kolonien





Ein kleiner Stadtführer

Navalia wirkt im Vergleich zu den kleineren kolonialen Städten wie ein Schmelztiegel verschiedenster Kulturen sowohl irdischer als auch einheimischer Herkunft. Während in den kleineren Städten oft bestimmte ethnische Gruppen vorherrschend sind, wohnen in Navalia Menschen mit asiatischen, afrikanischen und europäischen Wurzeln in jeden Stadtteil oft in Nachbarschaft mit Einheimischen wie Sentinels und vor allem Auguren, die sich mittlerweile in das für sie einst ungewohnte urbane Umfeld eingelebt haben. Fast ein Drittel der Kolonisten von Arcadia und etwa ein Zehntel sämtlicher Kolonisten leben in dieser Stadt.

Stadtteile

Wohngebiete, obere Preisklasse: Dünendorf, Gartenstadt, Oberstadt

Wohngebiete, mittlere Preisklasse: Bürgerpark, Flussterrassen, Südstadt, Zentrum

Wohngebiete, untere Preisklasse: Neustadt, Nordstadt, Westende

Einkaufs- und Geschäftsbezirke: Zentrum, Flussterrassen, Nordstrand

Gewerbegebiete: Industriegebiet Nord, Industriegebiet Süd, Hafen

Touristenorte: Dünendorf, Nordstrand

Der Raumhafen von Navalia

Dies ist der größte Start- und Landeplatz der Kolonien, sowohl für orbitale, als auch für suborbitale Flüge. Von hier starten regelmäßig Shuttles zu den Raumstationen im Orbit. Die größten sind die Archenstationen *Opportunity* und *Garuda* sowie die Modulstationen *Solitude*, *Vinland* und *Kolosai*. An diese Stationen docken die interplanetaren Raumschiffe an, die zwischen den Monden und Planeten des Systems verkehren. Der Raumhafen befindet sich 12 km nördlich der Stadt.

Orte im Zentrum

Flussmarkt: Dieser ganzjährig stattfindende Bazar umfasst die Straßenzüge und Gebäude mehrerer Häuserblöcke zwischen der Marktbrücke und der Mündung des Flusses Celadon in den Strom Alpheus. Stände, Buden und Ladenlokale bilden hier eine Art permanenten Flohmarkt, auf dem nicht nur Kolonisten, sondern auch viele Descendants ihre Waren anbieten. Mit etwas Glück kann man seltene, exotische und auch illegale Waren aufstöbern. Angeblich soll es keine Kunst- oder sonstige Gegenstände und auch keine Substanzen geben, die man hier nicht finden kann.

Krankenhaus: Neben der Uniklinik ist dies die größte Heilanstalt in der Stadt. Hier werden die gewöhnlicheren Krankheitsfälle behandelt.

Museen: Die Gebäude der größten Museen der Stadt sind an einem Platz am nördlichen Flussufer konzentriert. Es handelt sich dabei um staatliche Museen, die zugleich Aufgaben als zentrale wissenschaftliche Forschungs- und Bildungseinrichtungen erfüllen. Jedes Haus zeigt Exponate zu einem anderen Themenschwerpunkt: Das Völkerkunde-Museum befasst sich mit den Descendants, das Naturkunde-Museum mit den Ökosphären der erdähnlichen Welten, das Technik-Museum u. a. mit Raumfahrt und Astrophysik, das Archäologische Museum vor allem mit den Zwischenzeit-Kulturen und das Museum für Zeitgeschichte mit der Geschichte des Archen-Projektes und der Kolonien. Alle Museen haben selbstverständlich auch eine virtuelle Präsenz, die in der Regel die Dimensionen der realen Gebäude bei weitem übersteigt.

Regierungsviertel: Hier sind alle wichtigen staatlichen Institutionen und Ministerien der Kolonien versammelt,

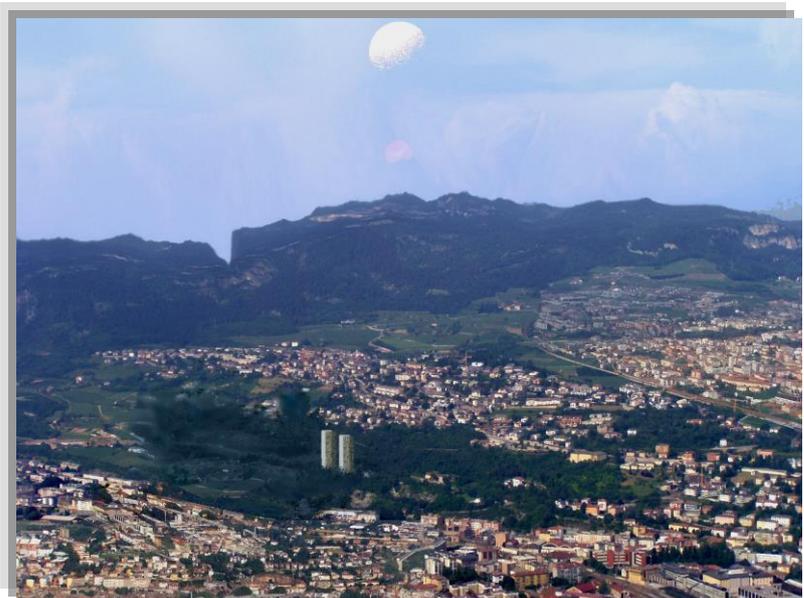
darunter das Parlamentsgebäude, das Büro des Präsidenten und das koloniale Verfassungsgericht. Auch die staatlichen Polizeibehörden haben hier ihre zentralen Büros.

Stadtverwaltung: in diesem Stadtteil sind die Verwaltungseinrichtungen der Stadt und des Bezirks Navalia zusammengefasst, darunter das Rathaus, das Amtsgericht, das Stadtarchiv sowie diverse Ämter.

Uniklinik: Hier wird der größte Teil der Ärzteschaft der Kolonien ausgebildet. Die Uniklinik beinhaltet auch Institute für die Behandlung verschiedener Descendants und für die Erforschung gefährlicher Infektionskrankheiten. Außerdem wird hier an den zahlreichen psychoaktiven Drogen und mutagenen Substanzen geforscht, die in den Biosphären der erdähnlichen Welten vorkommen.

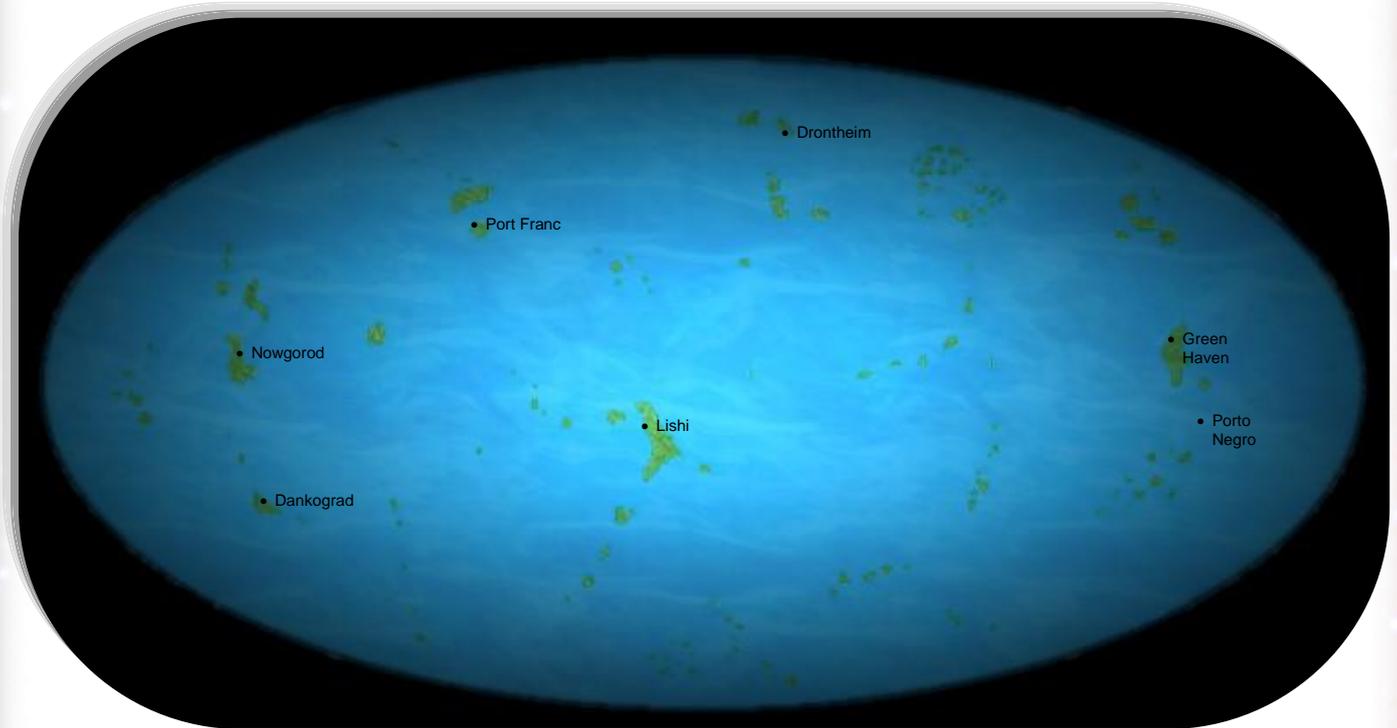
Universität: Die Universität von Navalia ist die größte der Kolonien und die einzige, an der nahezu alle natur-, geistes- und sozialwissenschaftlichen sowie technischen Studiengänge gelehrt werden. Im Gegensatz zu anderen Hochschulen besitzt die Universität auch einen realen, physischen Campus mit Hörsälen, Büros der Dozenten, Mensa und Wohnheimen. Obwohl auch hier viele Veranstaltungen virtuell absolviert werden können, gibt es genügend Vorlesungen, bei denen Studierende offline anwesend sein können.

Die Universität beherbergt die wichtigsten wissenschaftlichen Forschungsinstitute der Kolonien und finanziert unter anderem archäologische Ausgrabungen, Weltraummissionen und xenobiologische Expeditionen.



Buitani

Die Wasserwelt



Dichte: 4,8 **Durchmesser:** 8.600 km

Schwerkraft: 0,59 g

Tageslänge: 146 Std., 44 Min.

Distanz zum Planeten: 1.315.000 km

Descendants: Chilopoden, Meermenschen, Mandrakes, Riesenkraken

Verhältnis Wasser zu Land: 24:1

Wasserflächen: ein Ozean (Panthalassa)

Höchste Erhebung: Berg Killaraus

Größte Kolonialstädte: Calayan¹, Dankograd, Drontheim, Green Haven², Líshi², Nowgorod², Port Franc, Porto Negro³

¹Schwim. Stadt ²Raumhafen ³künstl. Insel

Anzahl menschlicher Kolonisten: ca. 650.000

Orbitalstationen: Hawkeye (Modul), Stargazer (Modul), Shenandoah (Arche)

Besonderheiten: Der Ozean hat einen relativ geringen Salzgehalt, die Landflächen sind eher nährstoffarm und wenig fruchtbar. Aus diesem Grund ist der Ozean für die Kolonisten die wichtigste Quelle für Rohstoffe, sowohl biologischer als auch anorganischer Art. Daher liegen die Siedlungen in der Regel entweder an der Küste oder

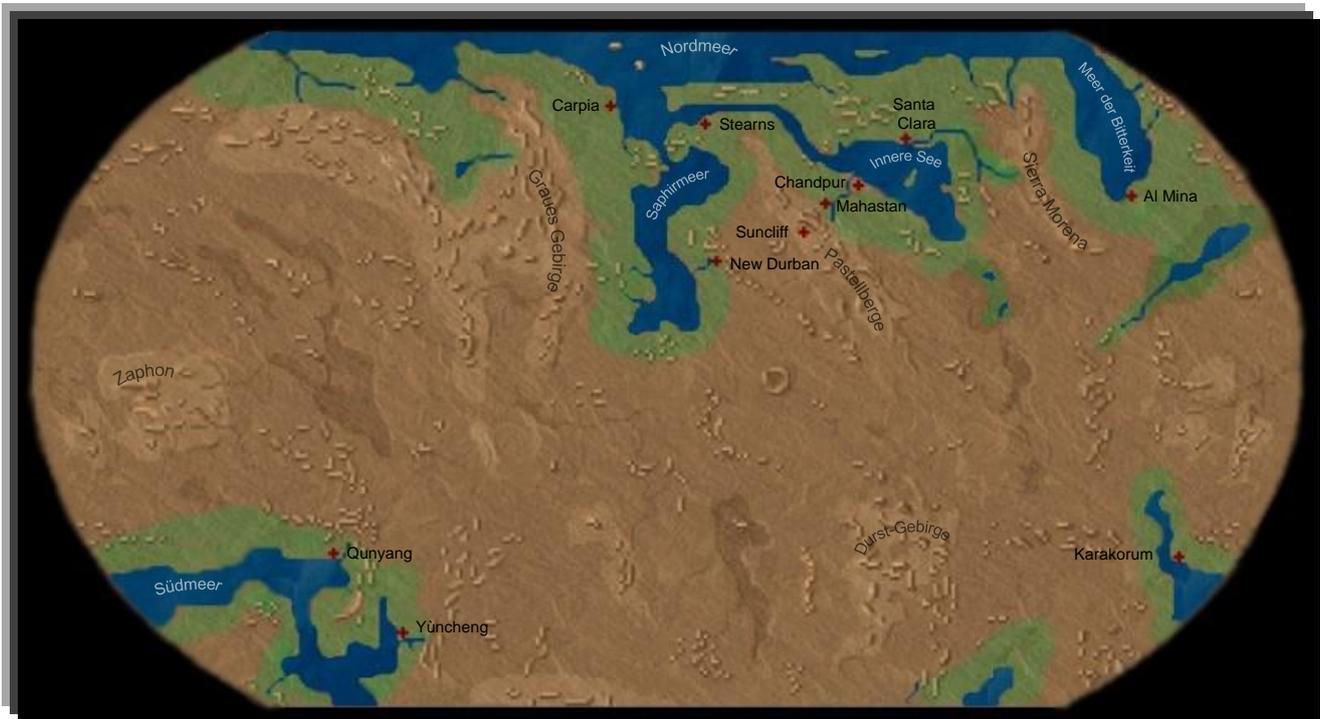
sogar direkt im Meer. Einige künstliche Siedlungen sind im Ozean wie Ölbohrplattformen am Meeresgrund verankert, auch wenn sie zu anderen Zwecken errichtet wurden. Die bewohnbaren Ebenen liegen dabei zum Teil unter der Meeresoberfläche. Auch Küstensiedlungen erstrecken sich zum Teil bis unter die Wasseroberfläche, vor allem an Schelfrändern. Diese Unterwasser-Habitate werden durch Schleusensysteme gesichert und mittels Luftschächten mit Sauerstoff versorgt.

Eine weitere, seltenere Variante sind schwimmende Inseln, bei denen es sich im Grunde um übergroße Hochseeschiffe handelt. Der Vorteil dieser auf dem Meer treibenden Städte ist ihre geringere Anfälligkeit gegenüber Stürmen und Orkanen, da sie die Bewegung des Meeres mitmachen.

Da die Tage auf Buitani viermal so lang wie auf Arcadia und sechsmal so lang wie auf der Erde sind, kommt es zu starken Temperaturschwankungen, die aber teilweise durch den Ozean wieder ausgeglichen werden. Er sorgt dafür, dass die Extreme zwischen Tag- und Nachttemperaturen nicht so sehr ins Gewicht fallen wie auf Welten mit mehr Landmasse. Dennoch sind die Temperaturunterschiede stark genug, um äußerst heftige Stürme mit kilometerhohen Wellen entstehen zu lassen. Eine geringere Schwerkraft als auf der Erde trägt ebenfalls dazu bei.

Cibola

Der Wüstenmond



Dichte: 5,5 **Schwerkraft:** 0,64 g

Durchmesser: 8100 km

Tageslänge = 72 Std., 15 Min.

Entfernung vom Planeten: 820.000 km

Descendants: Chilopoden, Feuergänger, Lamien, Morpher, Skarabäer, Tallmen, Yelfan

Verhältnis Wasser zu Land: 1:5

Wasserflächen: 1 Ozean, 6 Meere

Höchste Gebirge: Graues Gebirge, Berg Zaphon

Größte Kolonialstädte: Al Mina*, Chandpur*, Karakorum, Mahastan, New Durban*, Quinyang*, Stearns, Suncliff, Yuncheng

*Stadt mit Raumhafen

Anzahl menschlicher Kolonisten: ca. 1,1 Mio.

Orbitalstationen: Phoenix (Arche), Overlook (Modul), Santiago (Arche)

Besonderheiten: Im Vergleich zu den anderen erdähnlichen Monden im Utopia-Orbit scheint Cibola recht trocken zu sein, was an dem geringen Oberflächenwasser liegt. Nur in der Nähe der Meeresküsten gibt es einen Kreislauf aus Verdunstung und Niederschlag, der Pflanzenwachs-

tum begünstigt. In diesen grünen Zonen liegen auch die Siedlungen der menschlichen Kolonisten. In den ausgedehnten Wüsten im Landesinneren gibt es nahezu sterile Zonen, auf die noch nie ein Tropfen Regen gefallen ist.

Die durchschnittliche Temperatur auf Cibola ist nicht heißer als auf den übrigen Monden mit dichter Atmosphäre. Allerdings sind die Tage doppelt so lang wie auf Arcadia, und im Unterschied zu dieser Welt gibt es auf Cibola weniger Regionen mit schützender Pflanzendecke, die Temperaturschwankungen abmildern könnte. Deshalb sind in der Wüste die Tage extrem heiß und die Nächte bitterkalt.

Tatsächlich befindet sich ein großer Teil des Wassers unter der Oberfläche des Mondes. Es gibt Hinweise auf ausgedehnte Flusssysteme, die verborgen unter den Wüsten verlaufen und an einigen Stellen Oasen speisen. Es soll sogar ganze Ozeane unter der Oberfläche geben. Descendants wie die Tallmen sollen die versteckten Zugänge zu diesen Wasserkavernen kennen, was ihnen erlaubt, die vermeintlich lebensfeindlichen Wüsten des Mondes zu durchwandern und sogar zu bewohnen. Anscheinend existieren auch Lebensformen, die sich an die Bedingungen in den lichtlosen Höhlen angepasst haben (oder daran angepasst wurden).

Shambala

Der inhumane Mond

Dichte: 4,9

Durchmesser: 9030 km

Schwerkraft: 0,63 g

Tageslänge = 291 Std., 54 Min.

Entfernung vom Planeten:

2.080.000 km

Descendants: Chilopoden, Derwische, Lamien, Leviathane, Schneespinnen, Wanderer

Verhältnis Wasser zu Land: 5:1

Wasserflächen: 1 Ozean (Mirovia), zahlreiche Meere

Höchste Gebirge: Huaguo Shan, Pénglái Shan

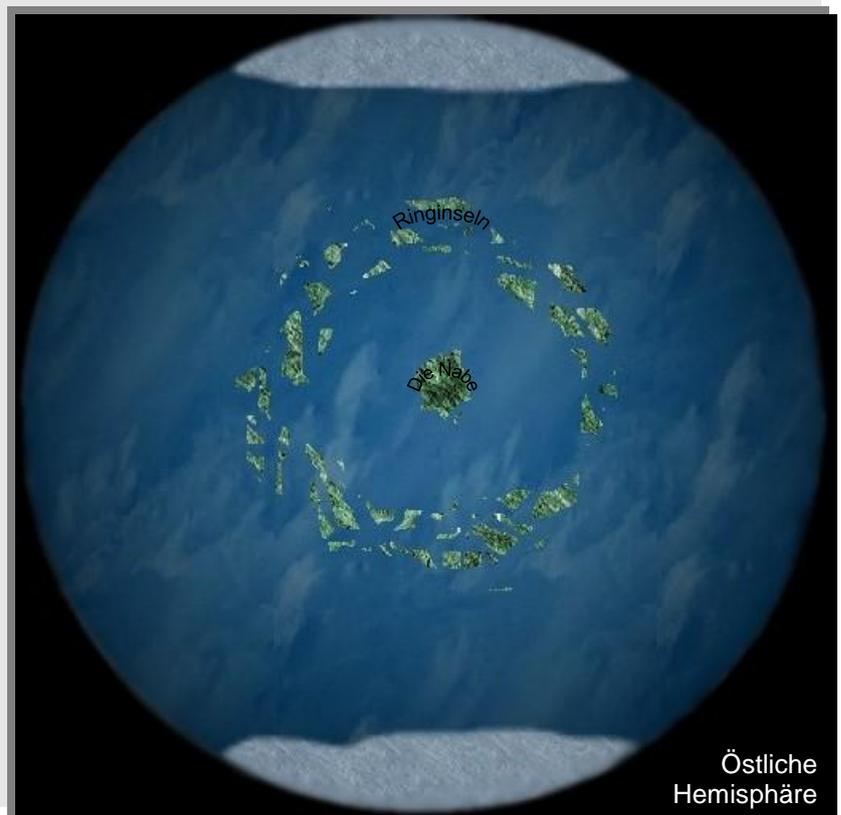
Menschliche Stützpunkte: Sânyuán, Sweetwater (Raumhafen), White Falls

Anzahl menschlicher Kolonisten: ca. 80.000

Orbitalstationen: Fortuna (Modul), Fenghuang (Modul)

Besonderheiten: Einzige erdähnliche Welt ohne indigene humanoide Arten. Die dort heimischen nicht menschlichen Descendants sind Humanoiden gegenüber weitgehend feindselig eingestellt und reagieren aggressiv auf Fremde. Aus diesem Grund befinden sich die drei menschlichen Ansiedlungen einigermaßen versteckt an einsamen Orten, die nach bisherigen Erkenntnissen nicht von intelligenten Arten frequentiert werden. Dennoch sind die Kolonisten immer auf der Hut und auf einen möglichen Angriff vorbereitet. Die Orte wurden in erster Linie als wissenschaftliche Stützpunkte zur Erforschung des Mondes gegründet und sind gerade groß genug, um sich selbst versorgen zu können.

Die Landmassen konzentrieren sich in Form einer Ansammlung dicht beieinander liegender Inselkontinente auf der westlichen Hemisphäre. Die größte Landfläche der östlichen Hemisphäre ist eine bergige Insel, „Die Nabe“ um die sich

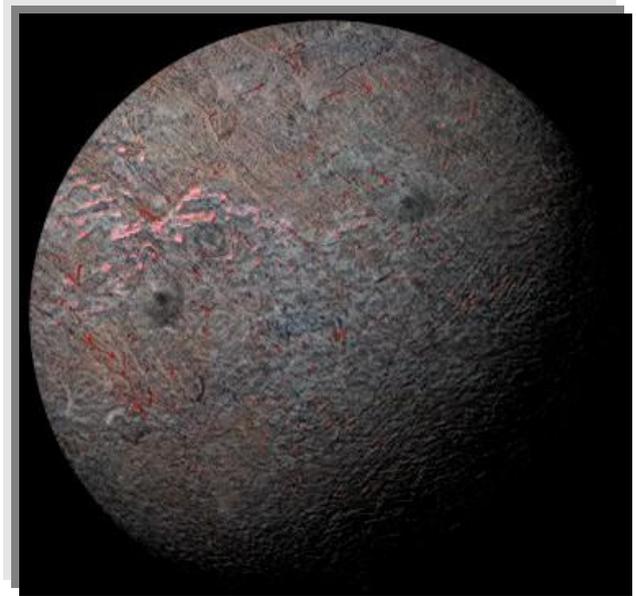


unzählige kleinere Inseln in einem weiten Abstand ringförmig anordnen. Der Ursprung dieser eigentümlichen Ringformation ist noch unbekannt, geht aber einer Theorie zufolge möglicherweise auf den Einschlag eines großen Objektes zurück.

Ophir

Der Höllenmond

Ein Mond, der in sehr naher Umlaufbahn seinen Planeten Utopia umkreist. Dadurch ist die Oberfläche sehr instabil. Es gibt starke vulkanische Aktivität, und an mehreren Stellen ist die Kruste regelrecht aufgebrochen. An diesen Stellen entstehen Flüsse oder ganze Seen aus Lava, die aus dem Weltraum gut zu erkennen sind. Durch die vulkanische Aktivität besitzt der Mond eine dichte Atmosphäre aus Kohlendioxid, Schwefel und Methan. Aufgrund der gefährlichen Oberflächenaktivität gibt es auf Ophir keine menschlichen Stützpunkte.



Hyperborea

Mond der seltsamen Gezeiten

Dieser Mond könnte in seinem Aussehen und seinen physikalischen Eigenschaften ein Zwilling des Mars sein. Er ist geologisch aktiv und an der Oberfläche von sehr hohen Faltegebirgen und Vulkanen bedeckt sowie von äußerst tiefen Schluchten und Tälern durchzogen. Er besitzt eine dünne, weitgehend aus Kohlendioxid bestehende Atmosphäre.

Die Form einiger Täler und weitere Hinweise lassen den Schluss zu, dass es früher einmal Oberflächenwasser und eine dichtere Atmosphäre gegeben haben könnte. Warum der Mond verödete und wohin Wasser und Atmosphäre verschwunden sind, ist noch nicht völlig geklärt. Auf jeden Fall wurden schon Relikte der Zwischenzeit-Kulturen auf dieser Welt entdeckt. Offenbar erstrecken sich einige ausgedehnte künstliche Strukturen sehr weit und tief unter der Oberfläche.

Das seltsamste Phänomen dieser Welt ist jedoch ihre Rotation, die nicht wie die der anderen nahen Monde an den Planeten Utopia gebunden, sondern weitaus schneller ist. Man vermutet, dass die Rotation einst künstlich beschleunigt wurde. Sie verlangsamte sich ständig, so dass der Mond in ferner Zukunft wieder eine gebundene Rotation aufweisen wird.



Leben in Habitaten

Raumbasen gibt es nicht nur als Orbitalstationen, sondern auch in Form von Bodenstationen auf den weniger erdähnlichen Welten. Diese sogenannten Habite sind hermetisch gegen die lebensfeindliche Umwelt abgeschirmt und dienen meistens Forschungsprojekten, manchmal auch dem Rohstoffabbau. Insgesamt leben ca. 20.000 Kolonisten in Habitaten, sowohl in Raumschiffen und Orbitalstationen, als auch in Bodenstationen auf Welten wie Avalon, Hyperborea, Irem, Opal oder Zirconium.

Quivira

Der verbotene Mond

Diese Wüstenwelt ähnelt, wie auch der Mond Hyperborea, stark dem Planeten Mars im Sol-System. In der Folklore nahezu aller Descendants der bewohnbaren Welten gilt Quivira als „Unheilsstern“, von dem man sich fern halten sollte. Der genaue Grund für dieses Tabu ist bislang unklar, scheint aber in der Furcht zu wurzeln, irgendetwas Böses zu wecken.

Tatsächlich waren alle menschlichen Expeditionen zu diesem Mond vom Pech verfolgt. Es kam zu tödlichen Unfällen, Versagen technischer Systeme, Verschwinden von Menschen und vermehrten Erscheinungen der berüchtigten „Phantome“ mitsamt ihren negativen Begleiterscheinungen. Aus diesem Grund ist bis jetzt noch keine bemannte Raummission von dort heil zurückgekehrt.



So hat Quivira inzwischen auch bei den Menschen einen schlechten Ruf.

Mittlerer Utopia-Orbit

El Dorado: Ein atmosphären- und wasserloser Mond. Die in Richtung der Umlaufbahn liegende Seite ist von Meteoritenkratern übersät, während die Oberfläche der anderen Seite sehr alt ist. Dort sind einige Ruinen der Zwischenzeit-Kulturen entdeckt worden.

Irem: Weitestgehend aus Gestein bestehender Mond ohne Atmosphäre. Der gesamte Mond ist von riesigen künstlichen Tunneln durchlöchert wie ein Schweizer Käse. Das Tunnel- und Kavernensystem bildet ein verwirrendes Labyrinth unter der Oberfläche. Es wird nicht ausgeschlossen, dass man mittels der Tunnel durch den Kern des Mondes von einer Seite zur anderen gelangen könnte. Die Tunnel werden gegenwärtig erforscht. Sie enthalten viele Artefakte der Zwischenzeit-Kulturen in verschiedenster Größe.

Lyonesse: Welt ohne Atmosphäre, die stark dem irdischen Mond ähnelt. Im Orbit befinden sich Trümmer einer oder mehrerer uralter Raumstationen der Zwischenzeit-Kulturen, die von Archäologen untersucht werden.



Ferner Utopia-Orbit

Pohjola: Die Welt erinnert stark an den irdischen Mond oder den Planeten Merkur. Auffälligstes Merkmal ist ein sehr großer Krater, der offenbar nicht vulkanischen Ursprungs ist, sondern vom Einschlag eines extrem großen Meteoriten herrühren muss.

Avalon: Ein Mond mit einer sehr dünnen Atmosphäre ohne Oberflächenwasser. Das markanteste Merkmal ist ein ca. 100 Kilometer durchmessender, künstlich geschaffener Hohlraum unter der Oberfläche, der nur an einer schmalen Stelle zugänglich ist und dort früher durch einen Schließmechanismus versiegelt war. Untersuchungen bewiesen, dass die Höhle früher einmal mit Sauerstoff angefüllt war. Ein Technikerteam hat es geschafft, den Durchgang zur Oberfläche erneut zu versiegeln und wieder Atemluft in die Höhle zu pumpen. Die Höhle enthält zahlreiche Artefakte und Ruinen der Zwischenzeit-Kulturen. Archäologen werten die Überreste aus.

Atlantis: Trabant ohne Atmosphäre, der an den Mond der Erde erinnert. Einige sehr große Ruinen der Zwischenzeit-Kulturen befinden sich auf seiner Oberfläche und in einigen unterirdischen Tunneln und Kavernen.



Die Utopia-Trojaner

In den Lagrange-Punkten L4 und L5 des Planeten Utopia befinden sich mehrere Objekte, unter denen sowohl natürlich entstandene Asteroiden als auch künstliche Objekte sind.

Die auffälligsten dieser Konstrukte sind metallisch glänzende, stark reflektierende und extrem glatte, perfekte Kugeln von mehreren Kilometern Durchmesser. Die Oberflächen dieser Kugeln weisen keinerlei Erhebungen, Vertiefungen, Rillen oder sonstige Unebenheiten auf. Über ihren Zweck kann nur spekuliert werden. Eine Theorie besagt, dass diese Sphären u.a. der Kommunikation im Sonnensystem dienen sollten.

Nicht nur Utopia, auch Beryl und Neverwhere verfügen über solche Trojaner.



Die Asteroidengürtel

Der Großteil der Asteroiden des Systems konzentriert sich in zwei Gürteln zwischen den Bahnen der Planeten Utopia und Beryl sowie Neverwhere und Lemuria. Viele dieser Asteroiden weisen künstliche Strukturen wie Gebäudereste oder Schächte auf. Manche sind sogar weitgehend ausgehöhlt und nach außen hermetisch abgedichtet, wodurch das Innere als Habitat fungiert. Diese speziellen Asteroidenhabitate wurden oft in Rotation versetzt, wodurch im Inneren eine künstliche Schwerkraft durch Fliehkraft herrscht.



Beryl

Typ: Gasriese

Masse: 0,8fache Jupitermasse

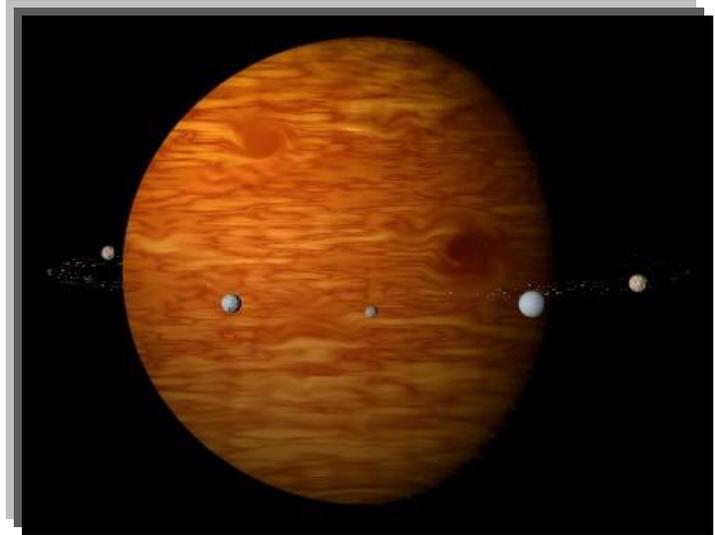
Distanz zur Sonne: 7,2 AE

Monde: ca. 43

Descendants: Stromer, Wolkentaucher

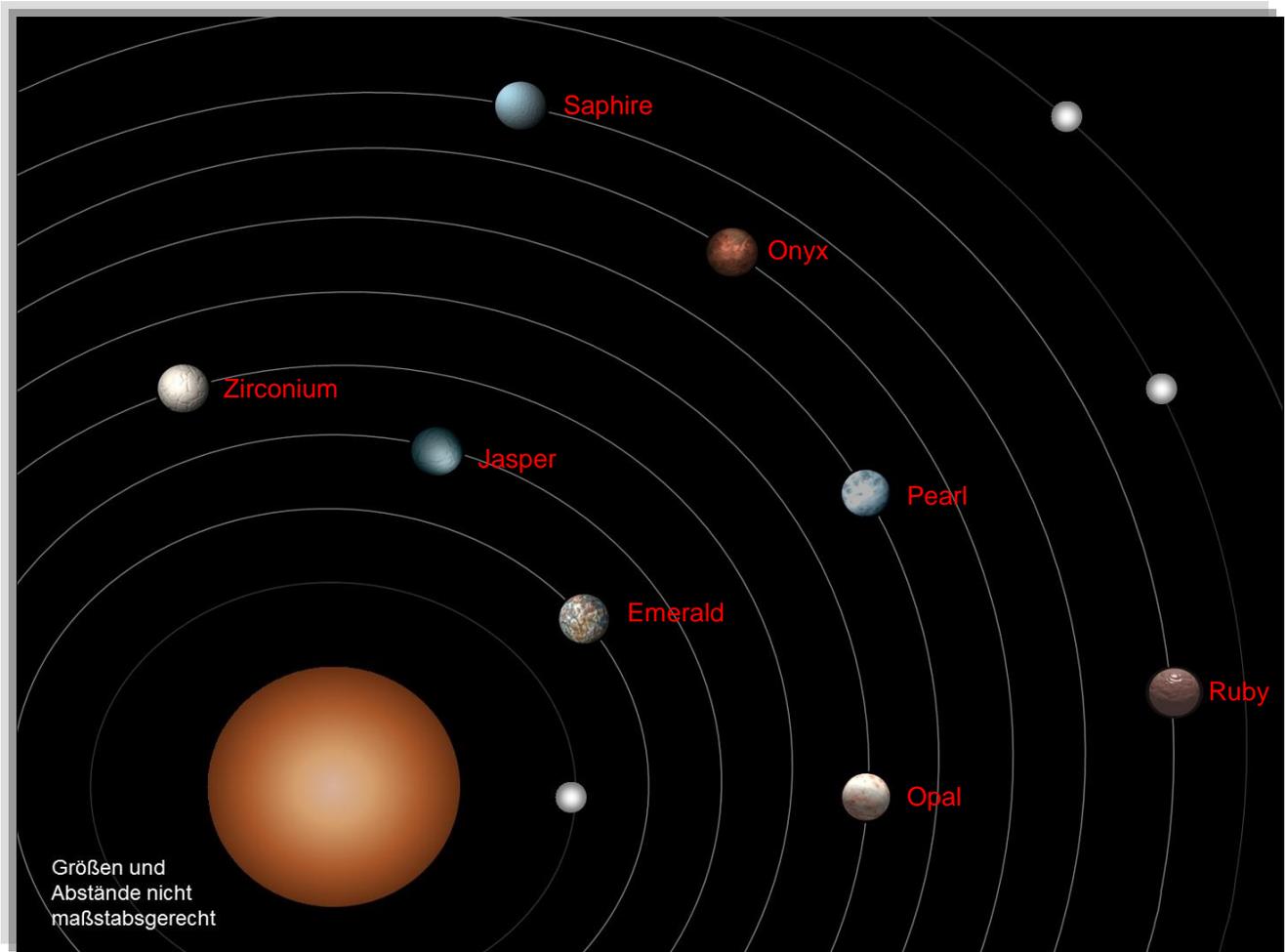
Der Planet Beryl bzw. sein Orbit ist zurzeit Basis diverser Missionen zur Erforschung des Planeten und seiner Monde, außerdem Ausgangsbasis für bemannte Missionen zu weiter entfernten Planeten.

Es wurden zwei Arten von Descendants entdeckt, die in der oberen Atmosphäre existieren. Außer der Mutmaßung über ihren Wasserstoff-Methan-Stoffwechsel ist noch wenig über sie bekannt.

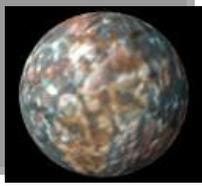


Das große „Auge“ des Planeten, ein gigantischer Wirbelsturm, ist die Quelle seltsamer Radio-signale und anderer rätselhafter elektromagnetischer Phänomene.

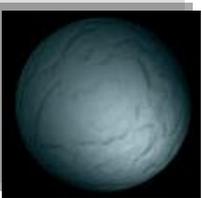
Beryl-Orbit



Monde im Beryl-Orbit



Emerald: Mond mit einer dünnen Atmosphäre, die durch vulkanische Aktivität entstanden ist. Die Oberfläche ist aus dem Weltraum betrachtet äußerst farbenprächtig. Wie der Utopia-Mond Ophir ist auch Emerald so nah an seinem Planeten, dass er durch dessen Gravitation und durch Schwankungen in der Umlaufbahn ständig verformt wird. Diese geologische Aktivität ist der Grund für den Vulkanismus.



Jasper: Mond ohne Atmosphäre, hauptsächlich aus Gestein bestehend. Markantestes landschaftliches Merkmal ist eine große Schlucht, die sich fast um den kompletten Mond zieht und ihn somit beinahe in zwei Hälften trennt. Weitere, kleinere Schluchten durchziehen den mit Kratern übersäten Mond. Experten meinen, dass dieser Himmelskörper instabil sein und eines Tages durch die Gravitation von Utopia auseinanderbrechen könnte.



Zirconium: Dieser atmosphärenlose Mond ist komplett von einer dicken Schicht aus Wassereis umhüllt, die von zahlreichen Spalten durchzogen wird. Unter dieser Eisschicht befindet sich ein kilometertiefer Ozean aus flüssigem Wasser, der von unterseeischen Vulkanen erwärmt wird und Heimat zahlreicher, auch höher entwickelter Lebensformen ist. Zurzeit dringt eine Forschungsmission unter die Oberfläche vor, auch um zu klären, ob dort womöglich intelligente Descendants leben.



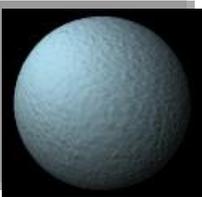
Opal: Mond mit einer dünnen Atmosphäre, die Spuren von Wasserdampf enthält. Seltsamerweise gibt es aber kein Oberflächenwasser. Aufnahmen aus dem Weltall deuten auf ausgedehnte Hohlräume einige Kilometer unter der Oberfläche hin. Es wird spekuliert, dass diese Hohlräume künstlich geschaffen sein könnten. Zurzeit soll im Rahmen eines Forschungsprojektes ein Tunnel an einer geeigneten Stelle zu einem der Hohlräume gebohrt werden.



Pearl: Die Oberfläche dieses Mondes ist zur Gänze mit einer Schicht aus gefrorenem Kohlendioxid (Trockeneis) bedeckt, während Kruste und Kern aus Gestein bestehen. Sonden und Aufnahmen aus dem All haben auch auf dieser Welt Hinweise auf Relikte der Zwischenzeit-Kulturen geliefert, die sich anscheinend größtenteils in der Kruste unter der Eisdecke befinden.



Onyx: Mond ohne Atmosphäre, relativ klein, aber von einer äußerst hohen Dichte. Er besteht aus Silikaten und Schwermetallen. Wie der Mond Utopia-Mond *Irem* ist er von zahlreichen Tunneln durchlöchert, in denen Artefakte der Zwischenzeit-Kulturen zu finden sind. Im Gegensatz zu *Irem* ist die Erforschung dieses künstlichen Höhlensystems aber noch nicht weit fortgeschritten. Einige Sonden sind darin schon verloren gegangen.



Sapphire: Atmosphärenloser Mond, dessen Oberfläche mit einer dichten Schicht aus Wassereis bedeckt ist. In der Nähe von Vulkanen existiert flüssiges Wasser tief unter der Eisschicht. Forscher schließen nicht aus, dass dort auch primitives Leben zu finden sein könnte. Eine Bodenstation, die vor allem zum Zweck der Wassergewinnung errichtet wurde, soll bald als Forschungsbasis ausgebaut werden.



Ruby: Die Oberfläche des Mondes besteht aus oxidierten Mineralien und Eis, der Kern aus Wassereis und Gestein. Diese Welt ist bisher noch nicht sehr intensiv untersucht worden, als Quelle von Wasser, möglichen Rohstoffen und eventuell auch Zwischenzeit-Relikten aber durchaus interessant.

Neverwhere

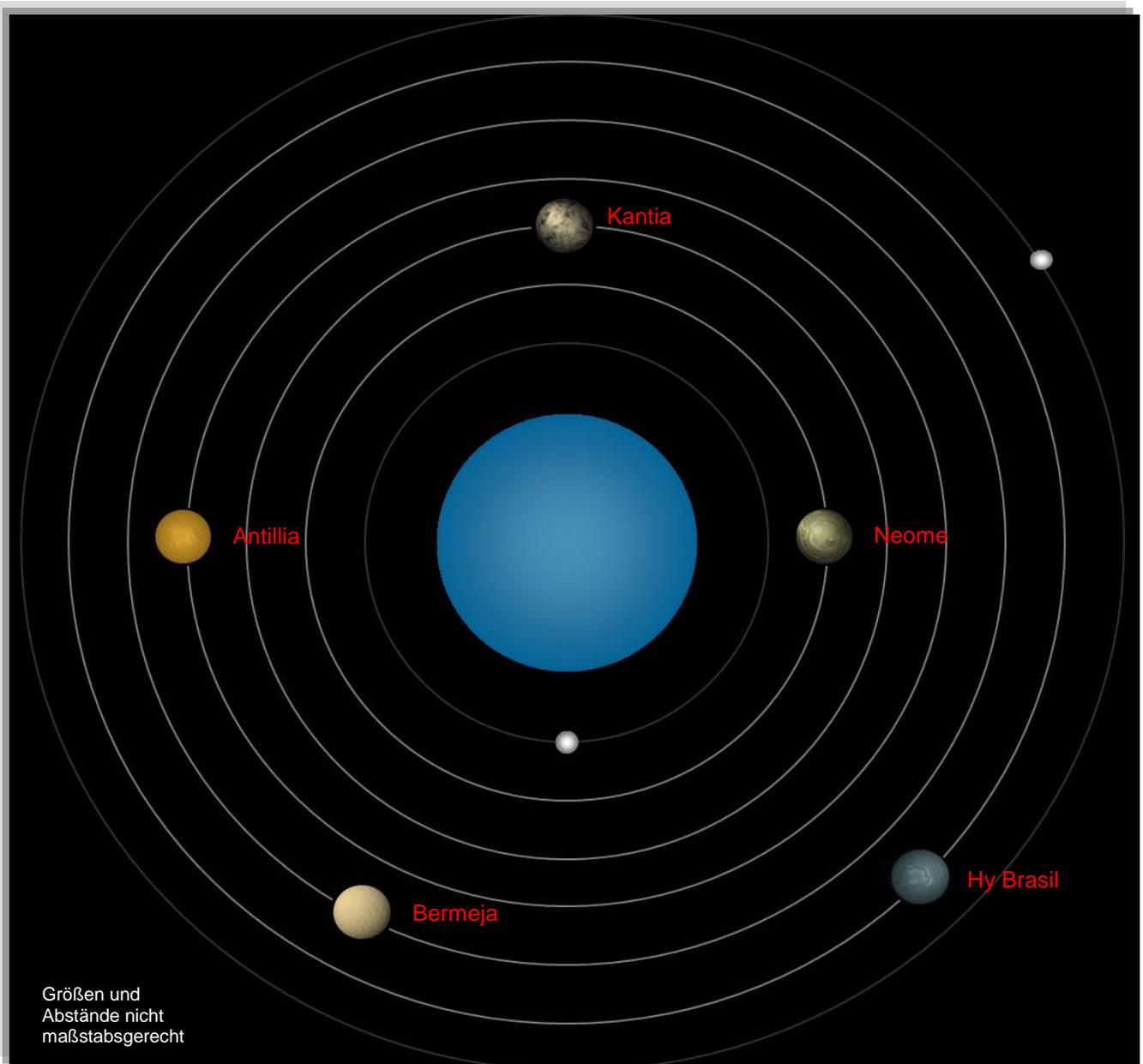
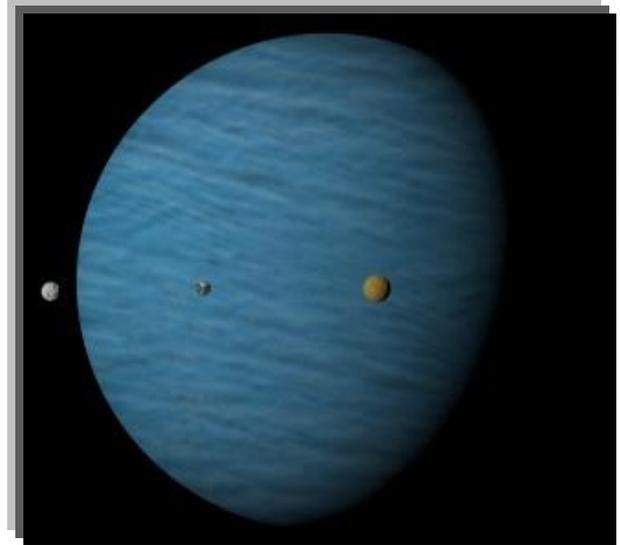
Typ: Gasriese

Masse: 0,4fache Jupitermasse

Distanz zur Sonne: 13,7 AE

Monde: ca. 20 (fünf große und ca. 15 kleine Monde)

Dieser Planet und die Monde seines Orbits sind bisher noch weitgehend unerforscht, denn die diesbezüglichen Projekte sind noch im Anfangsstadium. Der Mond Antillia scheint jedoch Leben zu tragen.



Neverwhere-Orbit

Neome: Die Oberfläche des Mondes verändert sich ständig durch starke vulkanische Aktivität und erstarrende Lavaströme. Die aus den Vulkanen ausströmenden Gase trugen zur Entstehung der dünnen Atmosphäre des Mondes bei. Damit ähnelt er in vielerlei Hinsicht dem Utopia-Mond *Ophir* und dem Beryl-Mond *Emerald*.

Kantia: Atmosphäreloser Mond, dessen Umlaufbahn instabil ist. Er bewegt sich allmählich spiralförmig auf den Planeten zu und wird irgendwann auf dessen Oberfläche stürzen. Diese anormale Umlaufbahn lässt den Schluss zu, dass Kantia nicht wie die anderen Neverwhere-Monde entstanden ist, sondern vielleicht zu einem anderen Zeitpunkt „eingefangen“ wurde.

Bermeja: Mond mit einer dünnen Atmosphäre aus Methan und Schwefel. Die Kruste besteht aus Schwefel und gefrorenem Schwefeldioxid. Der Kern besteht aus geschmolzenen Silikaten. Der Mond wird vom sogenannten „Großen Habitat“ umkreist, einem ausgehöhlten Asteroiden, der früher einmal als Raumstation gedient haben muss und zurzeit von Archäologen untersucht wird.

Hy Brasil: Mond ohne Atmosphäre und geologische Aktivität. Er besitzt nur einen kleinen Gesteinskern, darüber eine dicke Schicht aus Schlamm und darüber eine dünne Schicht aus Wassereis. Für die kolonialen Forschungsmissionen ist der Mond damit eine wichtige Quelle für Wasser. Es wird spekuliert, ob der Boden eventuell komplexe organische Verbindungen, vielleicht sogar Spuren von Leben enthalten könnte.



Antillia

Mond mit einer dichten Methanatmosphäre sowie Seen und Meeren aus Methan an der Oberfläche. Damit ähnelt er stark dem Mond Titan unseres Sonnensystems. Sonden haben unter der dichten Wolkendecke Anzeichen für höheres Leben gefunden, das vermutlich auf einem Wasserstoff-Methan-Stoffwechsel basiert. Da außerdem vor einiger Zeit Radiosignale von dort aufgefangen wurden, wird vermutet, dass dort sogar eine technisch hoch entwickelte Zivilisation heimisch sein könnte. Die Signale konnten bislang nicht entschlüsselt werden. Eine Forschungsmission zu diesem Mond ist vor einigen Jahren verschollen. Seitdem beobachten Wissenschaftler den Mond nur aus der Entfernung von Stationen auf anderen Monden des Neverwhere-Orbits. Eine weitere Mission, die das Schicksal der früheren Forscher ergründen soll, ist aber in Planung.



Lemuria

Typ: terrestrischer Planet

Masse: 0,7fache Erdmasse

Distanz zur Sonne: 25,2 AE

Monde: 1 (Mu)

Lemuria und Mu sind zueinander gezeitenstarr, wenden sich also immer dieselben Seiten zu.

Auf Lemuria befindet sich ein riesiges, pyramidenförmiges Bauwerk, dessen Spitze genau auf die Stelle im Himmel weist, an der Mu im Zenit steht.

Auf Mu befindet sich ein gleich großes Gegenstück, dessen Spitze auf die Pyramide auf Lemuria zeigt. Die Spitzen der beiden Pyramiden liegen sich also genau gegenüber. Der Zweck dieser Zwischenzeiter-Bauwerke ist noch unbekannt.



Charybdis

Typ: terrestrischer Planet

Masse: 0,45fache Erdmasse

Distanz zur Sonne: 32,2 AE

Monde: keine großen, dafür unzählige Partikel und Trümmerstücke im Orbit.

Diese Partikel in Größen von Salzkörnern bis zu Brocken von mehreren Kilometern Durchmesser machen die Annäherung und Landung von Raumfahrzeugen gefährlich. Möglicherweise sind die Partikel Bruchstücke eines ehemals großen Mondes. Es befinden sich aber wohl auch etliche künstliche Gebilde bzw. deren Reste darunter.



Nibiru

Typ: terrestrischer Planet

Masse: 0,2fache Erdmasse

Distanz zur Sonne: 38,5 AE

Monde: keine

Kalter, atmosphäreloser terrestrischer Planet ohne Mond, bislang unerforscht. Aufnahmen zeigen deutlich die Überreste großer, künstlicher Strukturen an der Oberfläche.



Die Descendants

Als wichtigster Beweis für die Anwesenheit von Menschen der Erde vor den Siedlern des Exile-Projekts gilt die Existenz intelligenter Spezies mit irdischer DNS, von denen nicht wenige sogar einen humanoiden Körperbau aufweisen. Offenbar handelt es sich um Nachfahren der sogenannten Zwischenzeit-Kulturen, deren verschiedene Arten durch Genmanipulation entstanden. Dafür spricht auch, dass die Descendants sowohl in ihren körperlichen als auch in ihren geistigen Fähigkeiten den Menschen weit überlegen sind.

Die Technologie der Descendants kennt anscheinend weder Elektrizität noch Bergbau oder Metallverarbeitung als Grundlage, wobei dies bei manchen Arten, wie den Chilopoden oder den Bewohnern der Tiefsee von Buitani, noch nicht hundertprozentig gesichert ist.

Die Volksgruppen, zu denen die Kolonisten bisher Kontakt hatten, konnten (oder wollten) keine verlässlichen Angaben über ihre eigene Geschichte jenseits eines Zeitraums von 1000 Jahren machen. Um die Hinterlassenschaften der Zwischenzeit-Kulturen wurden zahlreiche Mythen und Legenden gesponnen, die größtenteils mit Tabus verbunden sind, aber keine konkreten Informationen liefern.

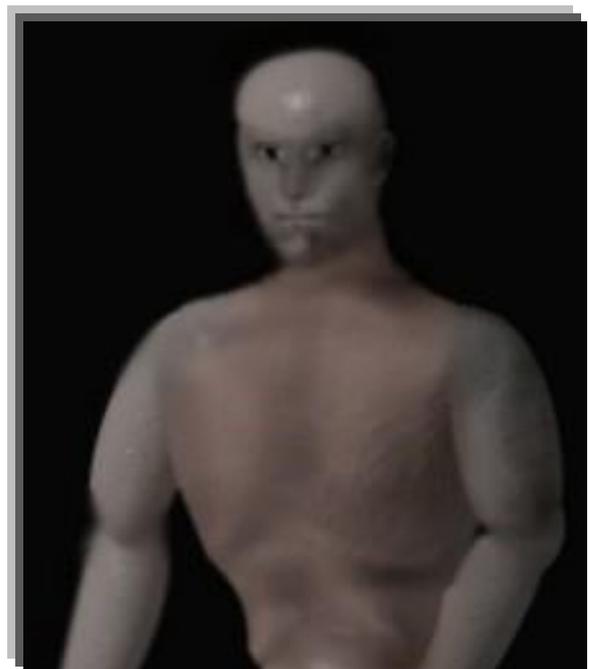
Siedler konnten bisher nur mit einem Bruchteil der zahlreichen Gemeinschaften der verschiedenen Descendant-Arten Kontakt aufnehmen. Einige Begegnungen verliefen friedlich, andere schwierig bis katastrophal. Im Folgenden sollen die einzelnen Arten und deren Kultur(en) näher beschrieben werden

Auguren

Neben den ebenfalls auf Arcadia lebenden Sentinels und den auf Cibola beheimateten Tallmen gehört diese Spezies zu den menschenähnlichsten und am besten erforschten Ureinwohnern des Systems.

Erscheinungsbild: Die Auguren sehen relativ menschenähnlich aus, mit folgenden Ausnahmen: Ihre Körper sind völlig haarlos und im Durchschnitt etwas höher gewachsen als die der Menschen. Ihre Haut ist je nach Rasse schneeweiß, blassrosa, grau oder zweifarbig (mit hellgrauem Torso und dunkelgrauen Gliedmaßen). Die Iris ihrer Augen ist sehr dunkel, fast schwarz. Die Münder sind etwas breiter als die der Menschen und lassen sich aufgrund der Beschaffenheit ihrer Kiefer weiter öffnen.

Physiologie: Die bedeutendste Abweichung von der menschlichen Physiologie liegt in der Existenz eines dritten Geschlechts, oder treffender: der Geschlechtslosigkeit eines großen Teils dieser Descendants. Diese „Eunuchen“ spielen offenbar eine wichtige Rolle für die Stabilität der Gesellschaften der Auguren. Frauen können durch ihre Diät vor und während der Schwangerschaft die Wahrscheinlichkeit beeinflussen, männliche, weibliche oder geschlechtslose Nachkommen zu gebären. Eine weitere erwähnenswerte Tatsache



ist die hohe Resistenz dieser Spezies gegen alle Arten infektiöser Krankheiten, eine Eigenschaft, die sie sich mit den Sentinels teilen.

Kultur: Im Gegensatz zu den Sentinels sind die Auguren in viele klar zu unterscheidende ethnische Gruppen aufgeteilt, die in ihrer Lebensweise teils stark voneinander abweichen. Bisher konnten schon 72 verschieden große ethnische Gruppen dokumentiert werden. Zwischen diesen Gruppen bestehen allerdings einige grundsätzliche Ge-

meinsamkeiten. So teilen sich alle Gesellschaften eine weitgehend sesshafte Lebensweise und die Gliederung in soziale Kasten. Nahezu alle bekannten Volksgruppen sind matriarchalisch organisiert. Die Aufgaben der Frauen liegen in den Bereichen der Führung, Organisation, Diplomatie und Rechtsprechung. Die Männer üben hauptsächlich handwerkliche, technische und künstlerische Tätigkeiten aus, während die „Eunuchen“ als einfache Arbeiter, Soldaten und Wachen fungieren. Die Kommunikation beruht neben der mündlichen Artikulation auch stark auf Körperhaltung, Gestik und Mimik. Diese Signale können Auguren perfekt lesen, ebenso wie sie aus der Stimmlage zusätzliche Informationen entnehmen können. Dies macht sie zu hervorragenden Empathen, die Gefühle und Absichten aufgrund kleinster Signale deuten können. Es ist fast unmöglich, einen Auguren erfolgreich zu belügen. Diese Fähigkeit ist sogar speziesübergreifend, kann also auch auf Menschen angewendet werden.

Im Folgenden werden fünf der größten Volksgruppen vorgestellt:

Vejaba: Dieser Stamm lebt in weit verzweigten, künstlich geschaffen Stollen und Gewölben unter der Erde. Sie sind relativ kontaktscheu, weshalb noch recht wenig über ihre Kultur bekannt ist. Ihre blassrosa Hautfarbe gibt ihnen ein sehr menschenähnliches Aussehen.

Falmi: Dieses Volk wohnt am Waldboden zwischen den Stämmen der Riesenbäume in Hütten und Häusern aus abgestorbenem Holz. Die Falmi haben einen hellgrauen Körper mit etwas dunkleren Extremitäten. Sie teilen sich ihren Siedlungsraum mit den *Tabrin*.

Tabrin: Die Angehörigen dieser Volksgruppe besitzen einen hellgrauen Torso, während Arme und Beine in dunkelgraue Farbe auslaufen. Sie

wohnen in Baumhausstädten in den Ästen der Riesenbäume der Urwälder. Kontakte zu Siedlern waren bisher von freundlicher Zurückhaltung geprägt. Nur wenige Personen dieses Volkes haben ihre traditionelle Lebensart geändert, um in den menschlichen Siedlungen zu leben.

Ocohne: Diese ethnische Gruppe lebt in den Gebirgsregionen in natürlichen Höhlen, die zum Teil künstlich erweitert, ausgebaut und durch Tunnel verbunden sind. Ihre Hautfarbe ist einheitlich dunkelgrau. Neben den *Keprae* gehören sie zu den Auguren, die den engsten Kontakt zu den Kolonisten pflegen, wenn die Ocohne auch weniger zahlreich sind.

Keprae: Dieses weißhäutige Volk lebt in Gebäuden aus Holz und Stein. Das Baumaterial stammt aus Steinbrüchen und von kleineren, schnell nachwachsenden Baumarten. Bei der Errichtung ihrer Siedlungen achten die Keprae wie alle Auguren darauf, so wenig wie möglich in die Landschaft einzugreifen. Als Siedlungsorte bevorzugen sie daher natürliche Waldlichtungen, Gras-ebenen und steiniges Ödland. Ihr Siedlungsreich ist der flächenmäßig größte des ganzen Mondes. Sie sind Fremden gegenüber grundsätzlich freundlich, verteidigen ihr Territorium aber unnachgiebig, zur Not auch mit Gewalt. Der erste Standort der Stadt *Edo* musste wegen des Konfliktes mit diesen Descendants aufgegeben werden. Die vorausgegangene Auseinandersetzung beinhaltete Gewaltakte auf beiden Seiten. Deshalb sind die Beziehungen zu dieser Kultur noch etwas unterkühlt. Dennoch sind vergleichsweise viele Keprae sehr neugierig in Bezug auf die menschlichen Siedler und leben mit diesen zusammen.

Chilopoden

Diese Lebensformen ähneln riesigen Hundertfüßlern mit einer durchschnittlichen Körperlänge von sieben Metern. Sie können den vorderen Teil ihres Körpers zu einer Höhe von etwa drei Metern aufrichten. Diese Art zählt zu den geheimnisvollsten intelligenten Bewohnern der erdähnlichen Welten des Systems. Was schon mit der Tatsache beginnt, dass es sich augenscheinlich um die einzige Art handelt, die auf jedem lebensfreundlichen Mond existiert. Sie benutzen Werkzeuge und sind in der Lage, komplexe Bauwerke zu konstruieren, bei denen es sich größtenteils um unterirdische Tunnelsysteme handelt. Aber auch oberirdische Gebäude, wie Türme oder Pyramiden aus Lehm, wurden schon vereinzelt gesichtet. Jeder Versuch, Kontakt zu diesem Volk aufzunehmen,



scheiterte an der extremen Abschottung der Gemeinschaften nach außen. Wenn sich ein Mensch zu aufdringlich nähert, muss er damit rechnen, dass die Chilopoden entweder spurlos verschwinden oder (seltener) aggressiv reagieren. Sie sind außerdem in der Lage, ihre Bauwerke

binnen kürzester Zeit entweder zu versiegeln, zu verschütten oder völlig zu zerstören, um Zugriffen von außen zu entgehen. Häufig verschwinden entdeckte Siedlungen innerhalb kürzester Zeit, ohne einen Hinweis auf ihre frühere Existenz zu hinterlassen.

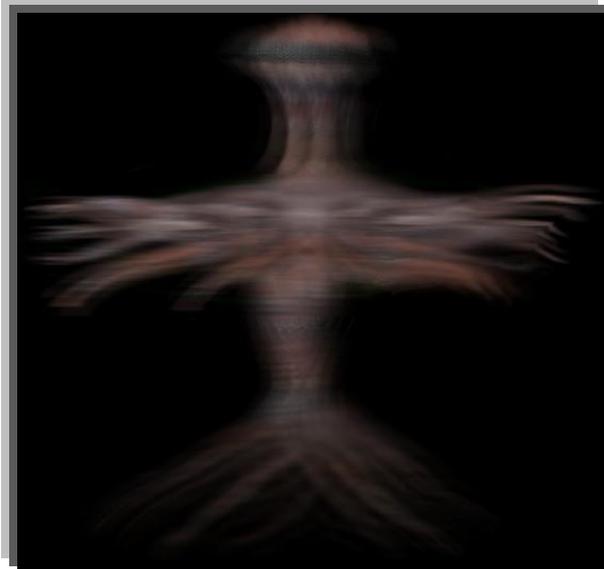
Derwische

Der Körperbau dieser Wesen ist absolut symmetrisch, mit einem spindelförmigen Rumpf, um den sechs Arme und sechs Beine in gleichen Abständen kreisförmig angeordnet sind. Derwische bewegen sich auf einzigartige Weise kreisförmig fort. Sie breiten dazu ihre langen Arme aus und versetzen sich mit ihren Beinen in eine Drehbewegung. So können sie um die eigene Achse rotierend hohe Geschwindigkeiten erreichen. Außerdem können sie zwischen ihren ausgestreckten Armen Häute ausbreiten, die ihnen während des Kreiselns Auftrieb geben. Damit sind sie zu sehr hohen und weiten Sprüngen in der Lage. Bei ausreichendem Wind können sie sich sogar rotierend durch die Luft treiben lassen. Richtungsänderungen sind dabei durch veränderte Bein- und Hautflügelstellung möglich. Feinde oder tierische Beute greifen die Derwische mittels Luftsprüngen von oben an, wobei sie ihre Beine um das Opfer schlingen und über Stacheln Gift injizieren. Ihre Facettenaugen umgeben kreisförmig die Mitte ihres Kopfes.

Derwische gehören offenbar zu den wenigen intelligenten Arten, die nicht sozial, sondern Einzelgänger sind. Über ihre sonstige Lebensweise ist noch wenig bekannt. Anscheinend wandern sie über große Distanzen.

Harpyien

Diese insektoide Spezies lebt in der habitablen Zone des Planeten Delos, einer Luftschicht von etwa 6 km Dicke. Obwohl die Harpyien wie die meisten Lebewesen dieser Zone die längste Zeit ihres Lebens in der Luft verbringen, dienen ihnen auch Landflächen wie die schwebenden Himmelsinseln und die Spitze des Berges Mashu als zeitweilige Heimat, vermutlich hauptsächlich als Brutplätze. Dort bauen die Harpyien Unterkünfte aus einem selbst hergestellten wachsartigen Material.



Obwohl die Harpyen den Menschen durchaus aufgeschlossen und mit Neugier begegnen und sich mit ihnen bereits mittels Zeichensprache verständigen, sind sie in mancher Hinsicht sehr heimlichtuerisch. Sie lassen z. B. keine Fremden in die Nähe ihrer Bauwerke kommen.

Es gibt vage Hinweise auf einen mysteriösen „Herrn“, dem die Harpyien Rechenschaft schuldig seien, wobei nicht klar ist, ob es sich dabei um ein reales oder ein mythisches Wesen handelt.

Harpyien sind menschengroß mit zwei Armen, vier Beinen und vier Flügeln, mit denen sie (untypisch für Insekten) mehr gleiten als schwirren.



Lamien



Der hintere (und längste) Teil des Körpers dieser Wesen gleicht dem einer übergroßen Schlange, wohingegen der vordere Teil in einen Torso mit zwei humanoiden Armen übergeht. Der Kopf wiederum ist reptilienartig mit zwei schwarzen Augen, einer breiten Schnauze und einem Hornkamm, der sich vom Kopf über den Hals bis zum Rücken hinzieht. Lamien bewegen sich wie Schlangen kriechend über den Boden, wobei sie eine hohe Geschwindigkeit erreichen können. Sie können ihren vorderen Körper aber auch zu einer Höhe von bis zu 3 m aufrichten.

Lamien leben auf Arcadia und Cibola in warmen bis tropischen Zonen, wobei sie nicht auf ein bestimmtes Habitat beschränkt sind. Sie können sowohl in Sumpf- und Wüstengebieten, als auch in Dschungeln und Savannen überleben.

Die Körper der Lamien funktionieren wie Dynamos, die durch Bewegungen Elektrizität erzeugen und sie außerdem wie Akkus speichern und bei Bedarf gezielt abgeben können. Elektrische Schläge sind eine gefürchtete Angriffsmethode dieser Descendants. Außerdem bilden Lamien in ihren Schädeln kristalline Strukturen, die genau wie die Röhren von Radioempfängern funktionieren, und

deren Gegenstücke entsprechende Sender-Organen sind. Somit können sich Lamien über extrem weite Strecken blitzschnell verständigen.

Diese Eigenschaft ermöglicht ihnen ein natürliches kollektives Bewusstsein, das weit über die Schwarmintelligenz anderer Spezies (wie z.B. Skarabäern) hinausgeht. Lamien können wie ein Gehirn funktionieren, mit unzähligen Augen und Ohren an entferntesten Orten, solange die Körper nur stark genug aufgeladen sind.

Die Lamien scheinen von dieser Macht aber nicht übermäßig Gebrauch zu machen. Sie legen anscheinend mehr Wert auf Abgeschiedenheit als auf Kontakte zu anderen Arten und Kulturen.

Allerdings ist ihre Fähigkeit, Radiosignale zu empfangen, nicht nur auf planetare Distanzen beschränkt. Die Lamien von Arcadia und Cibola sind in der Lage, sich zu bestimmten Zeiten per „Funk“ auszutauschen. Sie müssten grundsätzlich auch in der Lage sein, die Radiosignale der menschlichen Siedler auf irgendeine Weise zu empfangen und zu interpretieren.

Ihre einzigartige Gabe macht die Lamien auch für andere Descendants interessant, wenn es darum geht, an sonst unerreichbare Informationen zu kommen. Doch einerseits verhalten sich Lamien bei solchen Anfragen nicht immer kooperativ, andererseits gelten derartige Gesuche traditionell bei den meisten Kulturen als „gefährlich“ oder „unheilvoll“.

Leviathane



Gigantische Meeresbewohner, die wie eine Mischung aus Walen, Riesentintenfischen und Meeressäuriern aussehen. Diese Einheimischen von Shambala sind für die Menschen noch

geheimnisvoller als die Riesenkraken von Buitani. Leviathane sind die bisher größte bekannte intelligente Art im gesamten System, womöglich die größte Art überhaupt. An der Wasseroberfläche wirken sie manchmal wie schwimmende Inseln. Es ist noch völlig unklar, ob sie den Fischen, Reptilien, Säugern oder einem völlig anderen Tierstamm zuzuordnen sind, und ob sie zum Luftholen auftauchen müssen. Auf jeden Fall sind sie sowohl in der Tiefsee als auch an der Meeresoberfläche anzutreffen, und zwar in jedem Bereich des Ozeans. Sie verständigen sich durch Gesänge in Stimmlagen, die zum Teil in den Infraschallbereich gehen. Zu einer Verständigung mit dieser Art ist es noch nicht gekommen

Vereinzelte Tauchexpeditionen zur Erforschung ihrer Lebensweise waren bisher ebenfalls wenig erfolgreich.

Schon seit längerer Zeit werden vereinzelt Vermutungen geäußert, dass die Leviathane mit dem Verschwinden einiger Menschen und Schiffe auf See in Verbindung stehen könnten. Bisher fand man aber nur spärliche Indizien und keine eindeutigen Beweise.

Mandrakes



Bei dieser Art handelt es sich um humanoide Reptilien, die neben Armen und Beinen als zusätzliche Gliedmaßen ein paar lederartige Flügel ausgebildet haben. In Verbindung mit ihrer grünen Schuppenhaut und dem drachenartigen

Maul trug dieses Merkmal zu dem Namen bei, den ihnen die Menschen gaben.

Die Flügel sind stark genug, um die übermenschlich großen Körper der Mandrakes in der Luft zu halten. Diese Spezies ist jedoch nicht nur flugfähig, sondern auch amphibisch.

Mandrakes tauchen mit angelegten Flügeln unter Wasser, wo sie sich sehr geschickt und schnell auch für längere Zeiträume fortbewegen können.

Sie bilden keine großen Staaten, sondern eher überschaubare Stämme oder Clans, die sich in ihrer Kultur deutlich unterscheiden können, aber oft lockere Allianzen bilden.

Als Wohnorte bevorzugen Mandrakes höher gelegene Orte in der Nähe von Gewässern, z.B. Klippen oder Vulkaninseln. Einige Gesellschaften siedeln aber auch in den Wipfeln besonders hoher und kräftiger Bäume.

Anderen Spezies, vor allem Humanoiden, begegnen die zurückgezogen lebenden Mandrakes meistens mit Verachtung.

Meermenschen

Von allen intelligenten Meeresbewohnern ist über diese Spezies am meisten bekannt, was aber immer noch nicht viel ist. Meermenschen sind im gesamten Ozean des Mondes Buitani verbreitet, in allen Breitengraden und wohl auch in allen Tiefen.

Erscheinungsbild: In Körperbau und Größe sind sie menschenähnlich, mit Schwimmhäuten zwischen den Fingern und Zehen sowie Flossen an den Fersen. Die Hautfarbe ist je nach Unterart weiß bis dunkelgrau. Die Körper sind völlig haarlos, und die Gesichter sind fischähnlich.

Physiologie: Meermenschen besitzen sowohl Lungen, als auch Kiemen. Sie können sich unbegrenzte Zeit unter Wasser aufhalten. An Land können sie zwar atmen, doch trocknet ihre Haut nach einer gewissen Zeit an der Luft aus. Ihr Stoffwechsel besitzt die Fähigkeit, sich sehr schnell an unterschiedliche Druckverhältnisse anzupassen, was es ihnen ermöglicht, sehr tief zu tauchen. Sie verständigen sich in einer singenden Sprache, die für Menschen schwer zu verstehen und noch schwerer zu imitieren ist. Sie benötigen keinen Schlaf im herkömmlichen Sinn, sondern erholen sich dadurch, dass sie in einen reglosen, meditativen Zustand fallen, wobei sie aber bei „Bewusstsein“ bleiben (bei Meermenschen ein problematischer Begriff)

Kultur: Über die Kultur(en) der Meermenschen ist bisher wenig bekannt. Zwar verfügen sie über die bei Descendants übliche hohe Intelligenz, doch unterscheidet sich ihre Art zu denken sehr von jener der Menschen. Vor allem das Zeitempfinden ist völlig anders geartet. Die bei Menschen übliche Trennung zwischen Vergangenheit (Erinnerung), Gegenwart (Erlebnis) und Zukunft (Plänen und Vorhersagen) findet sich bei Meermenschen nicht in dieser Form wieder. Wenn Sie kommunizieren, reden sie oft über vergangene Ereignisse, als würden sie im Moment geschehen, oder als wären sie noch gar nicht eingetreten. Dinge, die eindeutig in der Zukunft liegen bzw. nur in der



Vorstellung existieren, werden von Meermenschen manchmal wie gegebene Tatsachen behandelt. Wenn sie in der menschlichen Sprache reden, bilden sie zwar grammatisch richtige Sätze, doch ist der Sinn ihrer Aussagen für Menschen oft schwer verständlich oder völlig dunkel. Trotzdem (oder gerade deswegen) erfreut sich die sogenannte „Meermenschen-Poesie“ großer Beliebtheit, und um die Interpretation ihrer Inhalte hat sich eine regelrechte Literaturwissenschaft gebildet.

Meermenschen organisieren sich in Gemeinschaften, die oft weit wandern und künstliche Unterwasserhöhlen als zeitweilige Behausungen nutzen.

fektem Mimikry in der Lage. Sie können die Gestalt von Personen anderer humanoider Arten von ähnlicher Größe annehmen und sogar einzelne Individuen fast perfekt kopieren. Unterstützt wird dies durch weitere außergewöhnliche Fähigkeiten wie die hohe Flexibilität ihres Muskel- und Knorpelgewebes, mit der sie auch ihre Statur verändern können, die Gabe der Stimmenimitation und die erstaunliche Befähigung, temporär Haare auszubilden. Unterstützt wird dies wohl noch durch ihr perfektes sensorisches Gedächtnis.

Kultur: Über die Kultur der Morpher ist selbst bei anderen Descendants nur sehr wenig bekannt, was daran liegt, dass dieses Volk – passend zu seinen körperlichen Fähigkeiten – sehr auf Tarnung und Heimlichkeit bedacht ist. Morpher-Siedlungen sind hervorragend getarnte Verstecke, die nur selten entdeckt werden. Auch teilen die Angehörigen dieser Art Außenstehenden freiwillig so gut wie nichts über ihre Lebensweise mit. Der einzige Kontakt mit anderen Spezies kommt offenbar nur in Form von Unterwanderung zustande. Aus nicht ganz geklärten Gründen – vielleicht Neugier, vielleicht Überwachung – geben sich Morpher öfter als Angehörige anderer Spezies aus, um sich heimlich in deren Gesellschaften zu bewegen. Diese Praxis der Infiltration funktioniert bei einigen Arten recht gut, bei anderen – wie den Auguren und den Sentinels – wegen deren besonderen Wahrnehmungsvermögen seltener.

Auguren und Sentinels sind auf die Morpher meist nicht gut zu sprechen, weil sie ihnen noch dunklere Ziele unterstellen als die oben genannten. Zumindest einige Morpher-Gemeinschaften werden von den anderen Descendants einer feindlichen Macht zugeordnet, die als „die Gegenseite“, „die Disharmonie“ oder „das Chaos“ bezeichnet wird und eine große Bedrohung für das Leben darstellen soll.

Morpher

Das hervorstechendste Merkmal dieser humanoiden Art ist eindeutig ihre nahezu perfekte Camouflage.

Erscheinungsbild und Physiologie: Das eigentliche Aussehen der Morpher ist bislang unbekannt, und es ist auch noch nicht geklärt, ob sie überhaupt so etwas wie ein ursprüngliches Erscheinungsbild besitzen. Sie können Farbe und Konsistenz ihrer Haut besser als jedes Chamäleon verändern und anpassen. Morpher sind nicht nur extrem tarnfähig, sondern auch zu nahezu per-



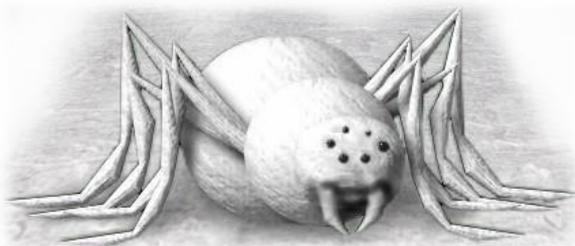
Riesen

Erscheinungsbild: Riesen sind die größte der humanoiden Arten des Systems. Erwachsene Exemplare werden durchschnittlich ca. viereinhalb Meter groß, sind in ihren Proportionen aber sehr menschenähnlich. In der dichten Behaarung ihres gesamten Körpers erinnern sie an Legenden der Erde vom Schneemenschen oder von „Bigfoot“.

Physiologie: Passend zu ihrem kalten Lebensraum in der südlichen Polarregion des Mondes Arcadia ist ihr Körper darauf ausgerichtet, mit extrem tiefen Temperaturen fertig zu werden. Die enorme Körpermasse sowie die wärmespeichernde Fell tragen wesentlich dazu bei. Als Besonderheit ist noch die Art ihrer Fortpflanzung erwähnenswert: Die meiste Zeit des Jahres sind Riesen geschlechtslos. Nur für einige Wochen, in der Paarungszeit sind sie in der Lage, durch bewusste Hormonausschüttung vorübergehend die Geschlechtsreife zu erlangen. Dabei können sie sogar entscheiden, ob sie männliche oder weibliche Geschlechtsmerkmale ausbilden. Durch diese Fähigkeit sind die Riesen in der Lage, ihre Population sehr stabil zu halten. Nach der Paarungszeit bilden sich die Geschlechtsorgane wieder zurück.

Kultur: Alle Riesen leben in nomadischen Gesellschaften („Stämmen“) von ca. 30-120 Mitgliedern. Sie errichten temporäre Unterkünfte aus Schnee und Eis, vergleichbar mit den Iglus der Inuit der Erde. Feste, ausgebaute Unterkünfte in Felshöhlen werden als Stützpunkte immer wieder genutzt. Bisher ist es noch nicht gelungen, die Wanderrouen eines Stammes der Riesen vollständig zu dokumentieren. Es kommt oft vor, dass sie zeitweilig „verschwinden“, vermutlich in gut versteckten Unterkünften unter der Schneedecke oder im Eis.

Sie ernähren sich von Jagd und Fischfang, wobei sie Tierkörper nahezu vollständig verwerten, z.B. für die Konstruktion von Werkzeugen oder Waffen. Sie verhalten sich Menschen gegenüber friedlich, aber zurückhaltend und manchmal geradezu verschlossen. Daher ist noch nicht viel über ihre Kultur und Weltanschauung bekannt.



Riesenkralen



Über diese unter Wasser lebenden Kreaturen ist bisher nur wenig bekannt, mit Ausnahme ihrer hohen Intelligenz und der nahezu unbegrenzten mimetischen Fähigkeiten ihrer Haut. Die bewusst veränderbare Hautfarbe, selbst in komplexen Mustern, wird offenbar auch zur Kommunikation benutzt. Da diese Spezies die Tiefsee als Habitat bevorzugt und außerdem kein Interesse an einem näheren Kontakt zu den Menschen zu haben scheint, konnte nur sehr wenig über Kultur und Lebensweise in Erfahrung gebracht werden. Die wenigen Kontakte zu menschlichen Siedlern wie auch die etwas engeren Beziehungen zu den ebenfalls in den Meeren von Buitani lebenden Meeremenschen sind jedoch weitgehend friedlicher Natur.

Die Spezies ist offenbar in den Tiefseeregionen des gesamten Mondes verbreitet. Ob verschiedene, eindeutig zu unterscheidende Kulturen existieren, ist noch unbekannt.

Schneespinnen

Diese Spezies lebt ausschließlich im ewigen Eis der arktischen Klimazonen. Anders als ihre kleineren Vettern leben sie in Gemeinschaften, deren Größe ungefähr zwischen 40 und 120 Individuen liegt. Alle Gemeinschaften leben offenbar halbnomadisch. Jeder „Schwarm“ besitzt mehrere ausgebaute Lagerplätze, die als vorübergehende Stützpunkte auf den Reisen genutzt werden. Bei diesen Lagerplätzen handelt es sich zumeist um komplexe Tunnelsysteme unterhalb der Schnee- und Eisdecke, die auch Vorratskammern beinhalten.

Schneespinnen verständigen sich mittels einer zischenden Sprache, die für Menschen schwer zu verstehen, geschweige denn zu imitieren ist. Sie sind handwerklich geschickt und können im Zusammenspiel von Beinen und Gebiss Werkzeuge aus Knochen und Steinen herstellen. Die Beine liegen im unteren Teil flach auf dem Boden auf und funktionieren damit so ähnlich wie Skier. Der gesamte Körper ist mit einem weißen Fell bedeckt.

Versuche der Kontaktaufnahme seitens der menschlichen Siedler fanden bisher selten statt und scheiterten häufig an der xenophoben Haltung dieser Descendants.

Sentinels

Diese Descendants erscheinen auf den ersten Blick den menschlichen Siedlern am ähnlichsten. Der Name spielt auf ihre hoch entwickelten Sinne an.

Erscheinungsbild: Das auffälligste Merkmal, das Sentinels von Menschen unterscheidet, ist das zweite Augenpaar. Die zusätzlichen Augen sitzen in den Schläfen vor den spitz zulaufenden Ohren. Die vorderen Augen haben eine goldene Iris und längliche Pupillen. Die Ohren sind etwas größer und länger als die der Menschen.



Physiologie: Die zusätzlichen Augen geben den Sentinels ein sehr weites Gesichtsfeld. Es ist fast unmöglich, sich an einen Sentinel heranzuschleichen. Die vorderen Augen besitzen eine Art von Restlichtverstärker-Effekt wie bei Katzen oder Eulen. Die Farbwahrnehmung und Sehschärfe ist dennoch nicht geringer als die der Menschen. Hinzu kommt, dass die Sentinels Sinneseindrücke sehr viel schneller, umfassender und genauer verarbeiten als jeder Mensch. Mit ihrem sehr guten Gehör können sie nicht nur sehr leise Geräusche, sondern auch besonders hohe und tiefe Frequenzen registrieren, die außerhalb des menschlichen Hörbereichs liegen. Der Geruchssinn ist ebenfalls übermenschlich und mit dem eines Hundes zu vergleichen.

Kultur: Die kulturellen Unterschiede zwischen den einzelnen Sentinel-Gesellschaften sind eher klein. Alle leben nomadisch als Jäger und Sammler. Sie halten sich nie lange Zeit in ihren vorübergehenden Unterkünften, wie Höhlen, Baumhäusern oder umfriedeten Zeltdörfern, auf. Die Größe der Gesellschaften liegt im Bereich zwischen 20 und 70 Mitgliedern. Durch Gewöhnung an permanente Wanderschaft und Leben unter freiem Himmel fühlen sich Sentinels in geschlossenen Räumen, insbesondere in einer Stadt, sehr unwohl. Diejenigen, die sich in die menschliche Gesellschaft integriert haben, wählen oft Tätigkeiten, die ihnen räumliche Abwechslung und Kontakt mit der Natur ermöglichen, wie Fremdenführer oder Scout. Aufgrund ihrer Fähigkeiten sind die wenigen Sentinels, die unter den menschlichen Siedlern leben, auch als Polizisten und Bodyguards gefragt. Wenige wählen jedoch diese Berufe.

Die traditionell lebenden Sentinels, die über 99% der Population ausmachen, verhalten sich den Menschen gegenüber zumeist freundlich, können aber auch sehr aggressiv auftreten, wenn sie der Meinung sind, dass ihnen unrecht getan oder ihre Freiheit eingeschränkt wird.

Skarabäer

Wie der Name schon andeutet, handelt es sich bei dieser Spezies um überdimensionale Käfer.

Physiologie: Skarabäer können sich krabbelnd auf sechs oder aufrecht auf vier Gliedmaßen fortbewegen. Aufgerichtet haben sie etwa die Größe menschlicher Kinder im Alter von ca. 10 Jahren. Sie besitzen große Mandibeln, Facettenaugen, Fühler und Flügel zur Fortbewegung in der Luft.

Kultur: Obwohl diese Wesen hochintelligent sind, haben sie nur ein eingeschränktes Verständnis von Individualität. Ein Skarabäer begreift sich selbst nur in seiner Beziehung zu seinem Schwarm. Jeder Schwarm unterscheidet sich in seiner Kultur von anderen Schwärmen, doch sind die Kulturprodukte stets ein Ausdruck des kollektiven Bewusstseins, nicht individueller Kreativität.



Die Skarabäer sind hervorragende Baumeister. Sie erschaffen komplizierte, filigrane Bauwerke aus einem von ihnen selbst hergestellten, glasartigen Material. Außerdem graben sie unter ihren Städten kilometerlange, mehrere hundert Meter tiefe Tunnel. Der Sinn dieser Tunnel ist noch rätselhaft. Eine Theorie besagt, dass sie wissenschaftlichen Zwecken dienen, dass die Skarabäer also irgendetwas erforschen.

Nach einem gewissen Zeitraum von mehreren Jahren verlässt ein Schwarm seine Stadt völlig und fliegt oft tagelang zu einer weiter entfernten Siedlung. Ein Schwarm hat meistens Dutzende solcher temporär bewohnten Städte, zwischen denen er zirkuliert. Manchmal wird eine Siedlung aber auch ganz aufgegeben und dafür anderswo eine neue errichtet. Da ihre Bauwerke sehr witterungsbeständig sind, ist es in der Regel nur schwer festzustellen, ob es sich bei einer verlassenen Skarabäer-Stadt um eine nur zeitweilig unbewohnte oder um eine endgültig aufgegebene Siedlung handelt.

Wenn Skarabäer sich selbst oder ihre Besitzansprüche bedroht fühlen, können sie Menschen sehr aggressiv begegnen. Meistens ignorieren sie aber andere Spezies.

Schauergeschichten erzählen allerdings von angeblichen Entführungen durch Skarabäer und von seltsamen Experimenten an Menschen mit anschließend gelöschtem Gedächtnis.

Sylphen

Diese Wesen wirken auf den ersten Blick wie gigantische, durch die Luft schwebende Quallen.



Allerdings ist ihr Körperbau sehr viel komplexer als der irdischer Meeresquallen. Durch das transparente Körpergewebe sind die zahlreichen inneren Organe zu erkennen, darunter auch das Gehirn und die Gasblasen, die für den Auftrieb sorgen. Die Sylphen verbringen ihr gesamtes Leben von der Geburt bis zum Tod in der Luft. Sie ernähren sich ähnlich den Meeresquallen von Lebewesen, die sie mit ihren mit Nesselzellen besetzten Tentakeln einfangen.

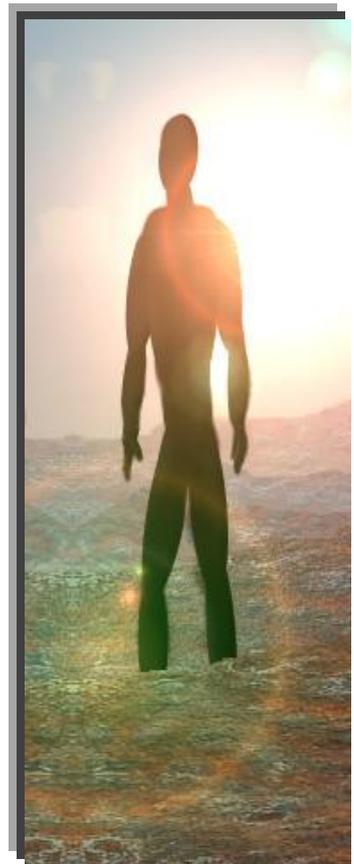
Sylphen sind gesellige Lebewesen, die sich oft in großen Gruppen („Schwärmen“) zusammenfinden, um sich untereinander auszutauschen. Mit Menschen kam bisher aber noch keine nennenswerte Kommunikation zustande, wenngleich sich die Sylphen in der Regel nicht aggressiv verhalten. Daher ist bisher noch wenig über Kultur und Weltanschauung dieser Wesen bekannt. Aufgrund ihrer Lebensweise bringen sie keine materiellen kulturellen Erzeugnisse hervor.

Tallmen

Über diese Bewohner des Mondes Cibola sind von allen Descendants vermutlich die meisten Informationen verfügbar, dicht gefolgt von den Auguren und den Sentinels.

Erscheinungsbild: Menschenähnlich, aber größer und dürrer. Die Gesichter sind ebenfalls schmäler als die der Menschen, sonst aber in allen Merkmalen sehr menschenähnlich. Ihre Haut ist tief-schwarz. Die verschiedenen Volksgruppen unterscheiden sich nur durch ihre durchschnittliche Größe eindeutig voneinander. Diese variiert zwischen zwei und drei Metern.

Physiologie: Tallmen sind fähig, ihren Metabolismus willentlich zu beeinflussen. Sie können Herzschlag, Atmung und Körpertemperatur so-



weit reduzieren, dass ihr physischer Zustand kaum noch vom Tod zu unterscheiden ist. Die bewusste Regulierung des Stoffwechsels trägt auch dazu bei, mit extremen Temperaturschwankungen sowie Nahrungs- und Wassermangel besser fertig zu werden als Menschen.

Wie alle Descendants sind die Tallmen hochintelligent. Sie besitzen ein eidetisches Gedächtnis, das ihnen zu einem ausgezeichneten Orientierungsvermögen verhilft.

Kultur: Bei den Tallmen gibt es die größte Bandbreite an unterschiedlichen Lebensweisen der verschiedenen Gesellschaften. Sie sind sowohl in sesshaften, als auch in nomadischen Gesellschaften der verschiedensten Größe, Komplexität und technischen Entwicklung organisiert.

Im Folgenden werden beispielhaft fünf ethnische Gruppen vorgestellt:

Ikkagasia: Ein Stadtstaat am Rand der grünen Zone der Nordhalbkugel. Diese Gesellschaft ist stark nach außen abgeschottet und Fremden gegenüber eher unfreundlich eingestellt. Ein zentrales Element ihrer Kultur besteht darin, eine Ruine der Zwischenzeit-Kulturen, den sogenannten Rhombus-Turm, vor jeglichen Zugriffen von außen abzuschirmen.

Lodwasim: Ein sesshafter Stamm von Hochlandbewohnern, der hauptsächlich von Viehwirtschaft lebt. Damit unterscheiden sich die Lodwasim von den meisten anderen ethnischen Gruppen, die sich oft ausschließlich vegetarisch ernähren.

Kekonojo: Eine nomadische Kultur, die in Stämmen organisiert ist. Die Wanderungen dieser Stämme beschränken sich nicht auf eine bestimmte Region; vielmehr ziehen sie nahezu über den gesamten Mond und können überall angetroffen werden. Sie besitzen ein umfassendes Wissen über unterirdische Wasservorkommen und die Zugänge zu diesen Reserven, was ihnen ihre langen Wanderungen durch die lebensfeindlichen Trokengebiete der Welt erst ermöglicht.

Delcondja: Ein sesshafter Stamm der nördlichen Hemisphäre. Die Delcondja sind in einigen Bereichen der Technik und Wissenschaft auf einem hohen Stand, z.B. in der Medizin, der Astronomie oder der Architektur. Ihre Gesellschaft ist relativ komplex und weltoffen. Zu den Delcondja bestehen die meisten Kontakte, und viele von Ihnen leben aus wissenschaftlicher Neugier mit den menschlichen Siedlern zusammen.

Marasanhie: Ein sesshafter Stamm, der in der Nähe der sogenannten „Fraktal-Stadt“ angesiedelt

ist, einem riesigen Ruinenkomplex der Zwischenzeit, der sich über ein Gebiet von ca. 500 km² erstreckt und zurzeit archäologische Ausgrabungsstätte ist. Auf Kelto Qajion, einen Angehörigen dieses Stammes, geht der kryptische Ausspruch zurück, die „Altvorderen“ seien „in die Zwischenzeit gegangen“. Diese Aussage, die zu zahlreichen Spekulationen geführt hat, trug nicht zuletzt zur Etablierung des Begriffes „Zwischenzeit-Kulturen“ für die Urheber der technologischen Artefakte auf den zahlreichen Welten des Systems bei.

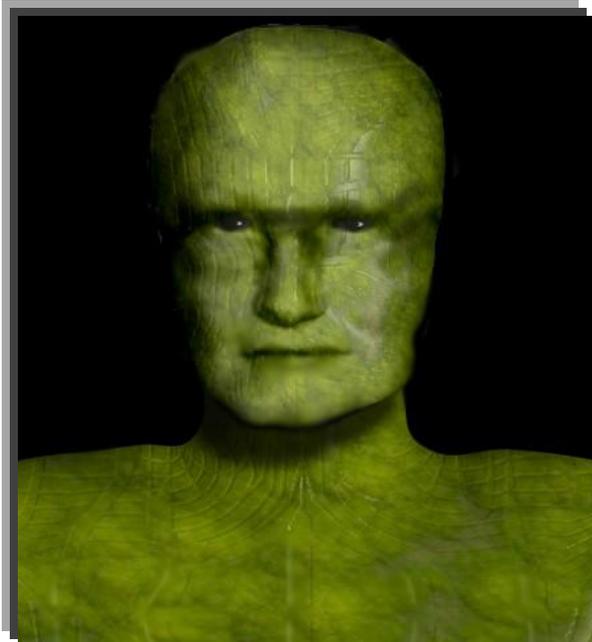
Wanderer



Wanderer ähneln riesigen Milben mit einem abgeplatteten, gepanzerten Rumpf und vier Paar Beinen. Sie leben in Symbiose mit etwa einem halben Dutzend anderer Spezies, die ihnen als Wirte dienen. Wanderer können ihre Wirte je nach Bedarf wechseln. Sie klammern sich mit ihren Beinen eng an den Wirt, den sie wie ein Reittier steuern, nur sehr viel genauer als jeder menschliche Reiter. Wenn sie einen freien Wirt übernehmen, verbinden sie sich mit dessen Nerven- und Stoffwechselsystem mittels der Stacheln und Rüssel unter ihrem Rumpf. So können sie sogar die Sinne des Wirtes nutzen und sich von dessen Blutkreislauf versorgen lassen. Freie Wirte leben wie gewöhnliche Tiere meistens in Herden, bis sie unter Kontrolle eines Wanderers kommen. Je nach Art des Wirtes spricht man von Landwanderern (raubsaurierartig), Sumpfwanderern (lurchartig), Bergwanderern (käferartig), Seewanderern (plesiosaurierartig), Strandwanderern (krebbsartig) und Windwanderern (flugsaurierartig).

Über die Kultur(en) der Wanderer ist bislang nur wenig bekannt. Möglicherweise gehören sie zu den wenigen Arten von Descendants mit nur einer einzigen weltumspannenden Kultur.

Yelfan



Auch Greenmen oder Symbionten genannt, ist diese humanoide Spezies des Mondes Cibola im Vergleich zu den Tallmen die bevölkerungsärmere und auch weniger erforschte.

Erscheinungsbild: Größe und Körperbau sind humanoid. Yelfan sind jedoch völlig haarlos, und ihre Haut hat eine dunkelgrüne Farbe wie die von grünem Schiefer und ist mit feinen hellgrünen Äderchen durchzogen. Die Augen sind komplett schwarz.

Physiologie: Die Grünfärbung der Haut bewirkt ein pflanzlicher Symbiont, der auf der Haut wächst und mit dem Wirtskörper interagiert, indem er z.B. Nährstoffe mit diesem austauscht. Ein weit verbreiteter Irrtum ist, dass Yelfan Hybriden aus Menschen und Pflanzen seien. Stattdessen handelt es sich eindeutig um eine Symbiose zweier verschiedener Lebensformen. Der Pflanzensymbiont sorgt offenbar für die Zufuhr wichtiger Nährstoffe und verstärkt die besonderen körperlichen Kräfte der Yelfan: die Resistenz gegen starke Temperaturschwankungen (die sich diese Descendants mit den Tallmen teilen) sowie die Fähigkeit der *Askese*. Yelfan können Flüssigkeit und Nährstoffe sehr lange speichern und im Notfall wochenlang ohne Zufuhr von Nahrung oder Wasser überleben. Diese

Eigenschaften machen sie zu idealen Wüstenbewohnern. Sie ernähren sich von Pflanzen und erjagten Tieren.

Kultur: Die Yelfan leben in Wüstengebieten in sehr kleinen Gemeinschaften von etwa 6 bis 30 Mitgliedern. Normalerweise liegt die Größe der Gruppen, die man als „Familienclans“ beschreiben könnte, zwischen 15 und 20. Ihre Fähigkeit der Askese ermöglicht ihnen, Wohnorte in sehr lebensfeindlichen, trockenen Gebieten zu wählen, die sie nur zur Nahrungssuche verlassen. Diese Rückzugsorte oder „Refugien“ – zumeist Höhlenkomplexe – bieten damit einen ausgezeichneten Schutz vor menschlichen oder tierischen Feinden und auch vor neugierigen Blicken. Die Kehrseite dieser Lebensweise ist eine Phobie vor größeren Menschenansammlungen, wie sie z.B. in Städten anzutreffen sind. Deshalb ist die Haltung der Yelfan zu den menschlichen Siedlern bisher auch eher reserviert.

Descendants und Religion

Eine charakteristische Gemeinsamkeit aller Descendants scheint ihr Atheismus zu sein. Von keiner Spezies und keiner ethnischen Gruppe ist ein metaphysischer Glaube an höhere Wesen oder an die Unsterblichkeit der Seele bekannt. Zwar haben nahezu alle Descendants Ehrfurcht vor den Hinterlassenschaften der Zwischenzeit-Kulturen, doch äußert sich diese eher durch Tabus als durch mythologische Erzählungen. Es gibt keine Priesterschaft im eigentlichen Sinne, sondern allenfalls „Seelsorger“, die eine bestimmte Philosophie und eine Lebenseinstellung lehren. Allerdings gibt es Hinweise auf eine mysteriöse Gruppe, „Feuergänger“ genannt, deren Aufgabe es offenbar ist, die Zwischenzeit-Ruinen zu überwachen, die sie zu diesem Zweck sogar betreten dürfen. Descendants sind über die Natur der Feuergänger sehr verschwiegen, weshalb nicht klar ist, ob es sich um einen Beruf, eine Kaste oder eine eigene Spezies handelt. Bewusst begegnet ist ihnen noch kein Kolonist.

Zwischenzeit-Kulturen

Auch unter der Bezeichnung Zwischenzeitleiter bekannt, ist dies der Sammelbegriff für die technisch hoch entwickelten Zivilisationen, deren Überreste im gesamten System zu finden sind und von denen angenommen wird, dass sie menschlichen Ursprungs sind. Offenbar schafften es die Begründer dieser Zivilisationen, die Archen des Exile-Projekts auf ihrer Reise zu überholen und Jahrtausende früher einzutreffen. Inzwischen sind nur noch Relikte von den aus ungeklärten Gründen verschwundenen Kulturen übrig geblieben. Diese sind Gegenstand intensiver archäologischer Forschungen. Es wird vermutet, dass die Descendants, die Einheimischen mit irdischer DNS, möglicherweise die Nachfahren der Zwischenzeitleiter sind.

Bisherige archäologische Untersuchungen haben zu dem Ergebnis geführt, dass diese Kulturen in mindestens drei Phasen (oder Zeitalter) von Blüte und Niedergang eingeteilt werden können, mit längeren Zeiträumen ohne Hochtechnologie dazwischen. Je weiter diese Zeitalter zurückliegen, desto schwieriger ist ihre Datierung.

Auf geologisch aktiven Welten mit einer Atmosphäre sind ohnehin nur noch die Überreste der letzten Kultur zu identifizieren. Diese begann vor ca. 8.000 bis 7.500 Jahren und endete vor ca. 4.000 bis 3.500 Jahren. Die Mittlere Kultur begann vor ca. 15.000 bis 13.000 Jahren und endete vor etwa 10.000 bis 9.000 Jahren. Die älteste Kultur endete vor etwa 18.000 bis 15.000 Jahren. Die Datierung des Beginns dieser Zivilisation ist stark umstritten. Konservative Schätzungen gehen davon aus, dass sie vor ungefähr 22.000 Jahren begann, etwas mutigere Ansätze datieren auf einen Zeitraum zwischen 25.000 und 30.000 Jahren, und eine gewagte These setzt den Beginn schon vor 49.000 Jahren an. Diese Theorie ergibt aber nur dann Sinn, wenn man von der Richtigkeit der sogenannten Portal-Hypothese ausgeht, die besagt, dass die Menschen der Erde eine Abkürzung durch Raum und Zeit gefunden hätten, eine Technologie, die der Relativitätstheorie widersprechen würde. Da es bisher aber noch nicht gelungen ist, irgendein technologisches Artefakt als ein solches Portal zu identifizieren, bleibt dies reine Spekulation.

Im Folgenden werden einige besonders spektakuläre Beispiele für Hinterlassenschaften der Zwischenzeitkulturen aufgeführt.



Der sogenannte **Rhombus-Turm** in der Wüste von Cibola ist eine bisher noch unerforschte Hinterlassenschaft der Zwischenzeitkulturen. Jede Annäherung an das Bauwerk wird durch die Einwohner des Stadtstaats Ikkagasia verhindert, notfalls auch mit Gewalt.

Die eisigen Obelisken

Genau am magnetischen Nordpol des Mondes Arcadia befindet sich eine Gruppe von 37 schmalen, spitz zulaufenden Gebilden, die mit Eis überzogen sind und so wie riesige, umgedrehte Eiszapfen aussehen. Jeder Turm steht in exakt 1,28 km Abstand zu seinen unmittelbaren Nachbarn, hat einen Durchmesser von 67 m am Boden und eine Höhe von 1,58 km, mit Ausnahme des zentralen Obelisken, der einen Grundflächendurchmesser von 101 m und eine Höhe von 2,38 km besitzt. Am magnetischen Südpol des Mondes sind bisher noch keine Gegenstücke entdeckt worden, jedenfalls nicht an der Oberfläche.

Unter der Eisschicht bestehen die Obelisken aus einer Metalllegierung, sind aber nicht völlig massiv, sondern weisen größere und kleinere Hohlräume auf. Über dem Boden ist nur der kleinere Teil des jeweiligen Turmes zu sehen, der größere Teil liegt unter der Eisdecke und ist in der darunter liegenden Mondkruste verankert. Der Zweck dieser Gebilde ist noch völlig unklar. Es wurden aber ungewöhnlich häufig Blitze und andere elektrische Phänomene an den Spitzen der Obelisken beobachtet. Die Erforschung der Gebilde ist noch nicht besonders weit fortgeschritten, weshalb bisher nur sehr wenige Fakten vorliegen.

Die Fraktalstadt



Dieses riesige Ruinenfeld erstreckt sich über etwa 500 km² und lag bis vor kurzem vollständig unter dem Sand der Wüste von Cibola begraben. Inzwischen ist ein kleiner Teil der Stadt im Rahmen archäologischer Forschungen ausgegraben worden. Auf den ersten Blick wirken die Ruinen auf den Betrachter wie ein heilloses Durcheinander aus Gebäuden verschiedenster Form und chaotisch verlaufenden Straßen, doch bei genauerem Hinsehen sind viele Bereiche in komplexen Mustern angeordnet, die sich an anderen Stellen wiederholen.

Natürlich ist die Fraktalstadt ein ergiebiger Fundort technologischer Relikte, die zur weiteren Untersuchung in den Magazinen verschiedener Forschungsinstitute aufbewahrt werden, darunter die Universität und das archäologische Museum in Navalía auf Arcadia.

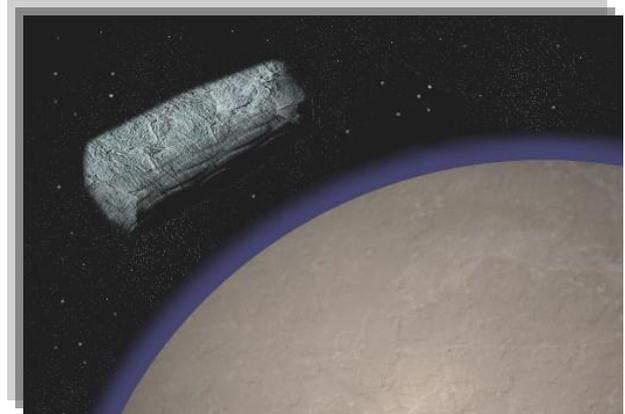
Berühmt wurde die Fraktalstadt wegen einer Äußerung von Kelto Qajion, einem Angehörigen der Marasanhie, zu den Ruinen, in deren Nähe dieses Volk lebt. Auf seine Aussage, die „Altvorderen“ seien „in die Zwischenzeit gegangen“, geht die Bezeichnung „Zwischenzeit-Kulturen“ zurück.

Das große Habitat

Bermeja ist ein größerer Mond des Planeten Neverwhere mit einer dünnen Atmosphäre. Im Orbit des Mondes befindet sich ein Objekt, das einem Asteroiden ähnelt und zuerst für eingefangenen kleinen Mond gehalten wurde. Allerdings erregte die sehr gleichmäßige Röhrenform schon bald Verdacht. Wissenschaftler entdeckten, dass dieses Objekt zumindest zum Teil künstlich ist. Sein Inneres besteht aus einem großen Hohlraum, der mit einer sauerstoffhaltigen Atmosphäre angefüllt ist. Vermutlich war das Habitat früher tatsächlich einmal ein Asteroid, der dann jedoch künstlich ausgehöhlt und äußerlich zu einer

symmetrischen Form geschliffen wurde. Das Habitat rotiert um seine Längsachse, wodurch auf den verschiedenen „Etagen“ im Inneren eine Schwerkraft von etwa 0,71 G bis 0,78 G simuliert wird. Der große Innenraum ist in mehrere Ebenen oder Stockwerke eingeteilt, wobei die innerste bzw. oberste Ebene eine riesige Röhre bildet.

Unzählige Maschinen, Geräte und andere Artefakte der Zwischenzeitler sind in den Innenräumen zu finden und werden zurzeit von einem Forscherteam der Universität von Navalía ausgewertet.



Die Höhlen von Avalon

Avalon ist ein Mond im fernen Utopia-Orbit. Durch Infrarot- und Röntgenaufnahmen aus dem Orbit wurden in der Kruste mehrere Hohlräume entdeckt. Einer dieser Hohlräume, der eine Ausdehnung von mehr als 100 Kilometern besitzt, befindet sich relativ nah an der Oberfläche und wird bereits erforscht. Die Beschaffenheit der Wände deutet darauf hin, dass diese künstliche Höhle offenbar unter großer Hitze aus dem Gestein geschmolzen wurde. Sie ist nur durch einen Schacht von der Oberfläche zugänglich, der früher durch einen Schließmechanismus versiegelt war. Die Untersuchungen haben ergeben, dass die Höhle früher einmal mit Sauerstoff angefüllt war. Ein Technikerteam hat es geschafft, den Durchgang zur Oberfläche erneut zu versiegeln und wieder Atemluft in den Hohlraum zu pumpen. Er enthält zahlreiche Artefakte und Ruinen seiner früheren Bewohner. Archäologen werten diese Überreste derzeit aus. Die Aufnahmen aus dem Weltall beweisen, dass es mehrere Kilometer tief in der Kruste noch weitere ausgedehnte Hohlräume gibt, die keine bislang erkennbaren Verbindungen zur Oberfläche aufweisen. Es wird spekuliert, dass auch diese Hohlräume künstlich geschaffen sein könnten. Demnächst soll im Rahmen eines Forschungsprojektes ein Schacht an einer geeigneten Stelle zu einer dieser tieferen Höhlen gebohrt werden.

Das Regenbogen-Tor



Auf Atlantis, einem Mond des Planeten Utopia, ragt ein transparenter Bogen etwa 865 m hoch aus dem Boden. Das Material dieses Bogens ähnelt in seinen optischen Eigenschaften Glas, ist aber härter als Diamant, extrem glatt und staubabweisend. Das letztere Merkmal ist auch der Grund, warum das Material noch immer durchsichtig und nicht verschmutzt ist. Die Oberfläche weist Muster aus Rillen und Kanten auf, was dem Objekt zu seinem spektakulären optischen Effekt verhilft: Je nachdem, wie das Licht einfällt, wird es durch das „Glas“ in schillerndste Regenbogenfarben gebrochen. Zurzeit versuchen Wissenschaftler die Theorie zu überprüfen, dass vielleicht holografische Informationen in dem Material gespeichert sein könnten.

Das Regenbogen-Tor ist tatsächlich ein Ring, dessen untere Hälfte im Boden vergraben ist.

Die Spiegel-Pyramiden

Lemuria, der sechste Planet, besitzt nur eine sehr dünne Atmosphäre und keinerlei Leben. Er wird von einem Mond namens Mu umkreist. Planet und Mond haben eine gebundene Rotation, wenden sich also immer dieselben Seiten zu.

Auf Lemuria befindet sich ein riesiges, pyramidenförmiges Bauwerk, dessen Spitze genau auf die Stelle am Himmel weist, an der Mu im Zenit steht. Auf Mu existiert ein gleich großes Gegenstück, dessen Spitze auf die Pyramide auf Lemuria zeigt. Die Spitzen der beiden Pyramiden liegen sich also genau gegenüber. Die Außenwände bestehen aus Gestein, das auch in den Krusten dieser Welten vorkommt und wahrscheinlich von dort stammt. Das Innere jeder Pyramide weist nach bisherigen Messungen zahlreiche Hohlräume auf und ist teils metallisch. Der Zweck dieser Bauwerke der ist noch unbekannt.

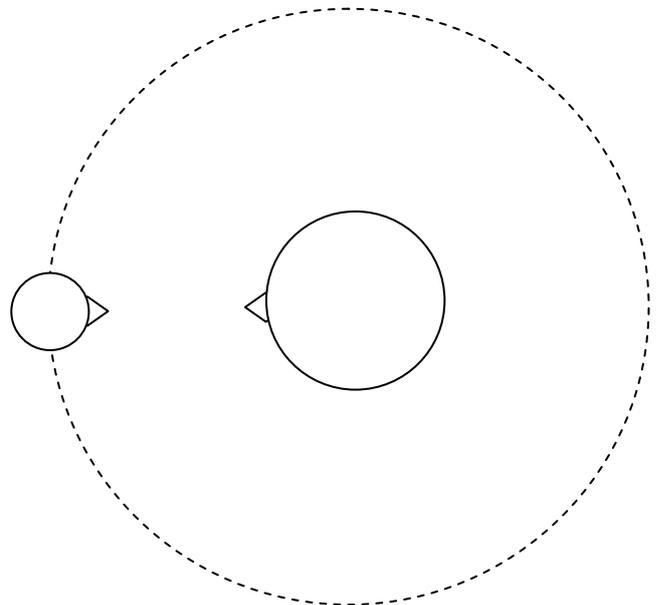
Die Tunnel von Irem

Irem ist ein atmosphäreloser Mond im mittleren Utopia-Orbit. Der Trabant besteht weitestgehend aus Gestein und etwas Metall. Der gesamte Mond ist von der Oberfläche bis zu seinem Kern von Tunneln, Schächten und Kavernen ausgehöhlt. Diese verbinden sich untereinander zu einem gigantischen Netzwerk. Es ist denkbar, aber noch nicht bewiesen, dass man mittels der Tunnel durch den Kern des Mondes von einer Seite zur anderen gelangen könnte. Die Tunnel werden gegenwärtig erforscht. Sie enthalten viele Maschinen, Gebäude und andere Artefakte der Zwischenzeit-Kulturen in verschiedenster Größe.

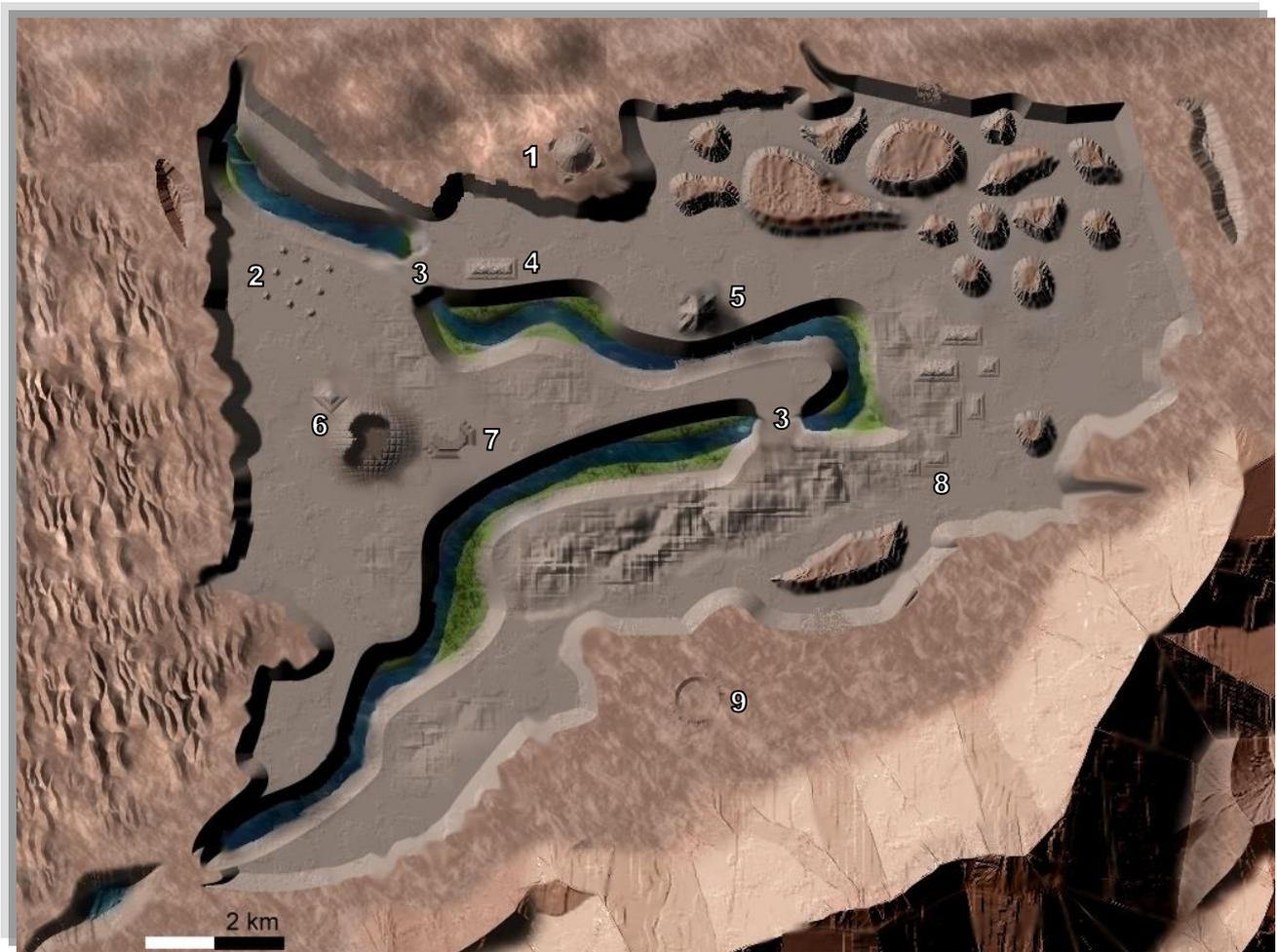
Während der Forschungsarbeiten kam es schon zu vielen seltsamen Stör- und Unfällen. Einige Menschen, mitunter auch ganze Fahrzeuge samt Insassen, sind bereits verschollen. Dies provozierte Gerüchte und Theorien, dass einige Verteidigungsanlagen der früheren Bewohner nach all der Zeit immer noch aktiv und für die Vorfälle verantwortlich sein könnten.

Xanadu

Dieses Ruinenfeld liegt in einer Talsenke in einer bergigen Wüstenregion von Cibola. An dieser Stelle tritt ein unterirdischer Fluss, Alph genannt, wieder an die Oberfläche, durchfließt mehrere Kilometer des Tals, um dann wieder im Felsgestein zu verschwinden. Der Fluss hat ein verzweigtes Höhlensystem im Untergrund geschaffen, das außerdem künstlich erweitert wurde. Vom Flussufer bis zu den Talrändern verteilen sich unterschiedlichste Ruinen der Zwischenzeitler.



Das Ruinenfeld von Xanadu



1. **Die Zitadelle:** Ein Gebäudekomplex aus einem riesigen, kegelförmigen Zentralbau und vier kleineren, pyramidenartigen Nebenbauten. Die Innenräume beherbergen die teils stark verfallenen Überreste sehr großer, aber auch kleinerer Maschinen.
2. **Die Neun Säulen:** Sie sind 17 Meter hoch und stehen in 423 m Abstand zueinander. Jede Säule ist mit Schriftzeichen beschrieben, die noch nicht entziffert wurden.
3. **Die Felsbrücken:** Sie überspannen die Schlucht an drei Stellen. Die Flussufer am Grund der Schlucht sind die einzigen Stellen im Tal, an denen Pflanzen wachsen.
4. **Die Halle der Bilder:** Ein lang gezogenes Gebäude, dessen Innenwände Fragmente von Wandgemälden aufweisen.
5. **Der achtfüßige Turm:** Mit 965 m das höchste Gebäude der Ruinen. Das Innere ist ein Labyrinth aus Gängen, Schächten, Treppen und Hallen.
6. **Große Kuppel und Vorhalle:** Vor ihrem Verfall muss die Kuppel das größte Gebäude der Ruinen gewesen sein. Die Vorhalle ist mit ihr verbunden und in einem besseren Zustand erhalten.
7. **Die Bibliothek.** In dieser großen Ruine wurden Behälter mit unzähligen kleinen, kristallinen Objekten gefunden, die man für holografische Datenspeicher hält.
8. **Das Labyrinth:** Ein über viele Kilometer ausgedehnter Bereich des Ruinenfeldes, in dem viele Gebäude nicht so stark verfallen sind wie in den meisten übrigen Teilen des Tals. Die Ruinen stammen offenbar aus einer jüngeren Ära und besitzen tiefe Keller und unterirdische Tunnelsysteme.
9. **Die Arena:** Ein über 800 Meter durchmessender Steinkreis, dessen teils stark erodierte Mauern einst über 100 Meter hoch gewesen sein müssen. Der Zweck dieses Bauwerks am Fuß des Berges Aora ist unklar.

Phantome

Diese Erscheinungen werden schon seit den ersten Tagen der Besiedlung der Planeten und Monde des Systems beobachtet. Es handelt sich dabei um ein ähnliches Phänomen wie die UFO-Sichtungen auf der Erde. Nur sind die Phantome nicht nur Flugobjekte hoch am Himmel, sondern erscheinen auch am Boden oder zumindest in Bodennähe. Sie treten in vielfältigen Formen auf, doch gemeinsam ist ihnen ihre glänzende, glatte Oberfläche.

Wo immer die Phantome auftauchen (in der Regel nur für ein paar Sekunden und scheinbar aus dem Nichts), treten massive Störungen des elektromagnetischen Feldes auf, ganz ähnlich der Wirkung eines EMP. Geräte und Maschinen versagen und Stromnetze brechen zusammen. Auch chemische Prozesse werden offenbar vom Auftauchen der Phantome beeinflusst. Aus diesem Grund ist es auch noch nie gelungen, ein Foto von einem Phantom aufzunehmen. Dennoch schließt die Häufigkeit der Beobachtungen einen Betrug oder Hirngespinnste aus. Zu viele Menschen waren bereits Zeugen dieser Erscheinungen.

Begleitet werden sie häufig von Schwindelanfällen, Orientierungslosigkeit oder Bewusstlosigkeit der Beobachter. Die bisher berichteten Fälle deuten darauf hin, dass Phantome besonders häufig in der Nähe der Ruinen der Zwischenzeitkulturen auftauchen. Sie werden auch mit dem spurlosen Verschwinden vieler Menschen in Zusammenhang gebracht.

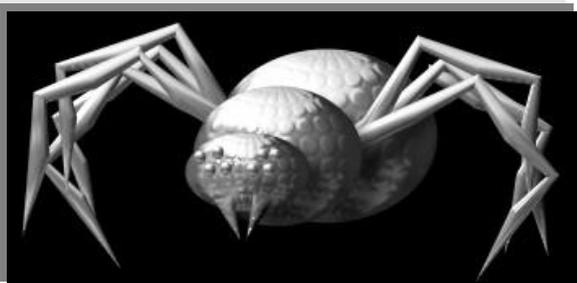
Es werden mehrere Theorien zur Erklärung der Phantome diskutiert. So sollen sie Zeitreisende sein oder Nachkommen der Zwischenzeitler, die über eine hochentwickelte Tarntechnologie verfügen. Andere Hypothesen gehen davon aus, dass es Roboter seien, die genau wie die Ruinen Hinterlassenschaften der Zwischenzeitkulturen seien, nur dass die Phantome noch funktionsfähig und mobil seien. Weitere Theorien favorisieren Raum-Zeit-Verzerrungen, Luftspiegelungen oder psychokinetische Effekte.



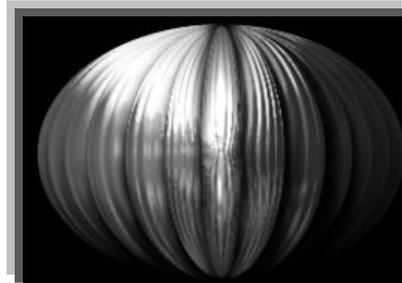
Augen-Form



humanoide Form



Spinnen-Form



Lamellen-Form

Die Technologie der Kolonien

Die folgenden Einträge geben einen alphabetischen Überblick über die wichtigsten Themen.

Androiden: Menschenähnliche Roboter existieren in den Kolonien hauptsächlich in zwei Kategorien: Die erste umfasst Serviceroboter mit künstlicher, in der Regel eingeschränkter Intelligenz, die in Arbeitsfeldern eingesetzt werden, die menschliche Interaktion erfordern, etwa in der Gastronomie. Am häufigsten finden Androiden aber als Avatare Verwendung, mit denen sich Menschen längere Reisen ersparen können, wenn sie kurzfristig körperlich vor Ort sein müssen. In solchen Fällen kann man sich einfach in den bereitstehenden Avatar einloggen und ihn wie den eigenen Körper bewegen und die künstlichen Sinnesorgane nutzen. Dies funktioniert allerdings nur über planetare Distanzen fehler- und verzögerungsfrei. Ungefähr ein Viertel aller Einwohner der Kolonien besitzt keinen biologischen Körper mehr, sondern existiert nur noch als elektronisches Bewusstsein mit einem nach Bedarf benutztem Avatar-Körper. Die meisten Avatar-Androiden sind persönliche, individualisierte Modelle eines Benutzers. Die für Reisen benutzten Leihmodelle verfügen oft über mimetische Fähigkeiten, um zumindest das Gesicht des Benutzers korrekt zu simulieren.

Cyberware: Bionische Implantate sind in den Kolonien bis auf einige Ausnahmen weitgehend außer Mode (siehe dazu den ausführlichen Abschnitt *Cybertechnologie*). Wenn man künstliche Körperteile benutzt, dann vor allem als multifunktionale Werkzeuge oder zum Verstecken bestimmter Dinge, z.B. von Transportbehältern oder getarnten Waffen.

Dschinn: Eine (meist eingeschränkte) *künstliche Intelligenz*, die als eine Art persönlicher virtueller Sekretär dient. Diese Programme verwalten die Dateien ihrer Besitzer, erinnern an Termine und beantworten Kommunikationsanfragen, wenn die Benutzer nicht selbst reagieren können. Ein Dschinn kommuniziert in der Regel über ein *neurales Interface* mit

seinem Besitzer und blendet sich dabei oft in einer bestimmten, frei wählbaren Form in dessen Sichtfeld ein. Die Bandbreite der Formen reicht von menschlichen und tierischen Gestalten über Fantasie-Kreaturen bis hin zu geometrischen Objekten. Passend zum Erscheinungsbild wird dem Dschinn meist eine bestimmte Persönlichkeit mitgegeben. Durch die Verbindung zur Datensphäre können Dschinne auch Online-Recherchen durchführen, Fragen zu allen gewöhnlichen Wissensgebieten beantworten und bestimmte Sachverhalte erklären bzw. zusammenfassen. Damit dienen sie zugleich als Berater, Dolmetscher und Reiseführer.

Energieversorgung: Auf Welten in ausreichender Sonnennähe ist Photovoltaik der wichtigste Energielieferant. Auf erdähnlichen Welten kommen außerdem noch Wind- und Wasserkraft als weitere Bausteine hinzu. Eine konstante Leistung und Stromspannung wird durch hocheffiziente Energiespeicher gewährleistet. Überschüsse werden zudem in die Gasproduktion gesteckt, vor allem in die Aufbereitung von Wasserstoff. Sonnenferne Kolonien werden in der Regel durch Fusionsreaktoren versorgt.

Gentechnik: Durch spezielle Viren kann mittlerweile auch das Erbgut und damit die Physiologie bereits erwachsener Menschen verändert werden. Dies reicht von Verbesserungen wie einer Leber, die mit unzähligen Giftstoffen fertig wird, über Panimmunität oder Resistenz gegen Radioaktivität bis hin zu völlig neuen Organen, wie z.B. Kiemen oder Katzenaugen. Eingriffe in das Erbgut von Embryonen oder Föten ist in den Kolonien allerdings immer noch untersagt und gilt als unethisch. Im Laufe der Entwicklung der Gentechnik gab es jedoch unter den Menschen unweigerlich einen Trend zur Eugenik, zumindest in einem gewissen Rahmen, weshalb einige Erbkrankheiten inzwischen so gut wie gar nicht mehr vorkommen. Auch kleinere Gebrechen wie Sehschwächen oder Laktoseintoleranz kommen praktisch nicht mehr vor, und diejenigen, die doch noch davon betroffen sind, sind oft Opfer von Diskriminierung.



Intelligenz, künstliche: Voll autonome und sich ihrer selbst bewusste KI ist, obwohl herstellbar, aus vielen Gründen eine Seltenheit. Zu diesen Gründen zählen ethische Bedenken, Uneinigkeit über die Rechte nichtmenschlicher Intelligenz und Sicherheitsrisiken, die von absolut unabhängigen elektronischen Persönlichkeiten ausgehen können. Ausnahmen gelten für Personen, die früher einmal Menschen waren und jetzt nur noch elektronisch existieren, nachdem sie ihr Gehirn einscannen ließen („neurales Backup“). Diese Personen, die in virtuellen Umgebungen ohne zu altern weiter existieren, haben dieselben Persönlichkeitsrechte physischer Menschen.

Verbreitet sind außerdem semiintelligente Programme, die sich ihrer selbst nur eingeschränkt bewusst sind. Schiffcomputer, kommunikative Serviceprogramme, die sogenannten *Dschinne* und die Bevölkerung von Weltsimulationen mit historischer oder phantastischer Thematik gehören dazu.

Klone: Es ist zwar grundsätzlich möglich, einen erwachsenen Klon eines Menschen zu erschaffen, doch ist dieses Verfahren äußerst aufwändig und kostspielig. Das Gehirn eines solchen Klons ist ein fast unbeschriebenes Blatt, ähnlich wie bei einem neugeborenen Kind. Auch die motorischen und sensorischen Fähigkeiten sind noch nicht entwickelt. Es ist zwar möglich, dies durch Nervenimplantate zum Teil auszugleichen, doch liefert dieses Verfahren keine optimalen Ergebnisse. Man kann allerdings das eingescannte Gehirn eines Menschen, das neurale Backup, als Vorlage benutzen, um ein neues Gehirn Schicht für Schicht mit fertigen Nervenbahnen aufzubauen, angefangen beim Stammhirn. Dieser Prozess ist jedoch langwierig und kompliziert und unterliegt einer gewissen Fehlerwahrscheinlichkeit. Neben den ethischen Problemen und dem mangelnden Bedarf sind dies die Gründe, warum die Herstellung von Klonen nicht weit verbreitet ist.

Medizin: Diagnostische Geräte, die heute noch sehr sperrig sind, wie Röntgenapparate oder Kernspintomographen, existieren mittlerweile in Form kleiner Handgeräte, die zudem noch um einige völlig neue Technologien erweitert worden sind.

Die meisten Krankheiten und Verletzungen, die heute noch als absolut tödlich gelten, stellen mittlerweile kein Problem mehr dar. Nahe-

zu jedes menschliche Organ kann mittels Kloning im Labor aus den Körperzellen der betroffenen Person nachgebildet und wieder implantiert werden. Dies gilt auch für sämtliche Gliedmaßen. Der Körper kann noch so sehr zerstört sein, er lässt sich wieder regenerieren, sofern das Gehirn nicht beschädigt ist. Und sollte dies doch der Fall sein, muss das nicht grundsätzlich das Ende bedeuten. Wenn die verletzte Person ein neuronales Backup seines Gehirns gespeichert hat, lässt sich dieses Schicht für Schicht wieder aufbauen, mitsamt den Erinnerungen bis zum Zeitpunkt der Speicherung (siehe *Klone*).

Nanobots können als Symbionten im Blutkreislauf den Heilungsprozess unterstützen und z.B. beschädigtes Gewebe reparieren oder bösartiges Gewebe abbauen.

Gentechnik unterstützt zudem die Medizin vor allem im präventiven Bereich (siehe *Gentechnik*). Selbst die ehemals natürliche Alterung kann inzwischen wie eine Krankheit behandelt werden. Da niemand mehr an Altersgebrechen leiden oder eines „natürlichen Todes“ sterben muss, besitzen die Menschen der Kolonien gewissermaßen die ewige Jugend. Bei schweren Erkrankungen oder Verletzungen kann auch Kryogenik zum Einsatz kommen. Der Körper des Patienten wird so stark gekühlt, dass sich sein Stoffwechsel extrem verlangsamt und damit ein möglicher Tod hinausgezögert wird. Ein Körper kann sogar tiefgefroren und später wieder reanimiert werden. Das Problem der Zellschädigung durch Eiskristalle ist inzwischen gelöst, so dass man einen Körper über einen beliebig langen Zeitraum einfrieren und dann wieder ins Leben zurückholen kann. Diese Technik wurde auch in den Archen eingesetzt, mit denen die Menschen über einen Zeitraum von Jahrtausenden die Kolonien erreichten.

Nanotechnologie: Diese ist in den Kolonien praktisch allgegenwärtig, sowohl in der Medizin und der Überwachungstechnik (siehe dort), als auch in der industriellen Produktion, etwa bei der Herstellung steriler Alltagsgegenstände oder „intelligenter“ Kleidung mit dynamischer Wärmeregulierung oder Tarneffekten. Es lassen sich mit dieser Technologie sogar veränderliche Frisuren und Hautzeichnungen („Nano-Tattoos“) als Schmuck herstellen, einschließlich Leuchteffekten, die sehr beliebt sind in manchen Subkulturen.

Roboter: Neben den klassischen Einsatzgebieten in der industriellen Produktion und der naturwissenschaftlichen Forschung haben sich in den Kolonien Roboter auch im Haushalt und in einigen Bereichen des Dienstleistungssektors durchgesetzt. Vor allem geistig anspruchslose, körperlich anstrengende und für Menschen unangenehme Tätigkeiten, z.B. in der Abfallbeseitigung und der Gebäudereinigung, werden jetzt von semi-intelligenten Robotern ausgeführt, die auf diesen Einsatzgebieten weitaus effizienter als Menschen sind. Dabei ging der Trend zu immer kleineren Maschinen, die an für Menschen sonst unzugänglichen Orten arbeiten können. Diese flinken Helfer werden oft in Anlehnung an Vorbilder aus dem Tierreich als „Schlangen“, „Spinnen“ oder „Käfer“ bezeichnet.



Schwerkraft, künstliche: Diese Technik ist bisher nur theoretisch möglich, aber noch weit von praktischen Anwendungen entfernt. Auf Raumstationen wird Schwerkraft für gewöhnlich durch Fliehkraft simuliert, die durch Rotation entsteht, und auch größere Raumschiffe verfügen oft über Rotationselemente, in denen sich die Crew aufhalten und eine „Pseudo-Schwerkraft“ erleben kann. Im Übrigen kann den negativen Auswirkungen von Schwerelosigkeit auf den Körper mittlerweile sehr gut medizinisch entgegengewirkt werden. Siehe dazu auch das Kapitel „Interplanetare Raumfahrt.“

Transportmittel: Grundsätzlich existieren in den Kolonien immer noch dieselben Transportmittel zu Lande und zu Wasser wie heute, nur dass der Luftraum für den privaten Personennahverkehr sehr viel stärker erschlossen ist. Viele kleine Fahrzeuge sind nun auch flugtauglich, entweder durch Luftdruck (Düsen) oder durch die aufwendigere (und teurere) Ionisation von Luft. Überland- und Geländefahrzeuge nutzen meistens die Hover-Technologie, schweben also über dem Boden, um nicht auf Straßen angewiesen zu sein. Den Transport von der Planetenoberfläche zum Orbit besorgen Shuttles (siehe das Kapitel „interplanetare Raumfahrt“). Jetpacks sind

inzwischen so bequem und leicht zu handhaben, dass man sie problemlos mit sich führen und mit etwas Übung auch sehr sicher damit durch die Luft navigieren kann.

Nur die Teleportation ist nach wie vor eine Utopie.

Überwachung: Die Verfahren zur Identifikation sind inzwischen weit über die einfache Stimmen- oder Gesichtserkennung hinaus. Eine komplett verummte Person kann anhand ihrer Körperhaltung und der charakteristischen Wärmesignatur ihres Körpers erkannt und, solange sie sich im öffentlichen Raum aufhält, unbegrenzt per Computer verfolgt werden. Außerdem gibt es mittlerweile chemische Tracker, die die Geruchsspur eines Menschen zuverlässiger als jeder Spürhund verfolgen können. Überwachungsdrohnen sind bereits in so winziger Form verfügbar, dass sie als Fliegen oder sogar Mücken getarnt werden können. Auch Kameras und Mikrofone sind in miniaturisierter Form erhältlich, etwa in der Größe von Pfefferkörnern. Damit ist es möglich, praktisch vollständige Bewegungsprofile von Menschen zu erstellen. Selbst Gedankenlesen ist in begrenzter Form möglich, als Weiterentwicklung der Computertomographie.

Gegen all diese Technologien gibt es allerdings auch entsprechende Gegenmaßnahmen: chemische Blocker, isolierende und/oder holografische Tarnkleidung, elektromagnetische Störfelder und drahtlos übertragene Sabotage-Software.

Virtuelle Realität: Dabei handelt es sich oft um Simulationen ganzer Welten unterschiedlichster Art, wie z.B. der Erde in verschiedenen Epochen der Geschichte, aber auch um Fantasiewelten oder virtuelle Shopping-Center, Bibliotheken und Archive. Die Leistungsfähigkeit der Computer ist so weit fortgeschritten, dass auf einem Gerät in der Größe eines heutigen Notebooks eine komplette Welt täuschend echt simuliert werden kann, einschließlich ihrer Millionen oder Milliarden von Bewohnern (siehe *künstliche Intelligenz*). Hunderte dieser VR-Welten existieren in den Datennetzen der Kolonien und sind somit für jedermann zugänglich. In Industrie und Wissenschaft wird auf virtuelle Realität oft für Experimente, Tests und Versuchsanordnungen zurückgegriffen, doch die meisten Privatpersonen nutzen die simulierte Wirklichkeit nur zum Vergnügen, als virtuellen Urlaubsort oder Abenteuerspielplatz.

Waffen: Die Waffentechnologie ist der heutigen selbstverständlich weit überlegen. Handfeuerwaffen sind allerdings nicht ausschließlich tödlicher geworden, sondern auch spezialisierter. Beliebt sind z.B. Defensivwaffen, die das Ziel lähmen oder betäuben. Neben den bekannten Projektilwaffen, die immer noch benutzt werden, stehen nun auch verschiedene Strahlen- und Plasmawaffen zur Verfügung.



Die Waffengesetze erlauben Zivilpersonen in der Regel den Besitz von Faustfeuerwaffen, deren Feuerkraft nicht über der von heutigen, nicht automatischen Pistolen oder Gewehren liegt. Spezialkräfte der Polizei haben dagegen persönliche Waffen zur Verfügung, die ein Ziel mit einem Treffer pulverisieren können. Nach oben gibt es allerdings Grenzen. Die Waffe mit der größten Zerstörungskraft ist auch in den Kolonien noch immer die gute, alte Atombombe (was jedoch nicht für die noch weitgehend unerforschte Zwischenzeittechnologie gilt).

Zeitreisen: Reisen in die Vergangenheit liegen noch immer weit jenseits der technischen Möglichkeiten der Menschheit. Reisen in die Zukunft kann man grundsätzlich auf dieselbe Weise unternehmen wie heute auch schon: durch Zeitdilatation bei extrem hohen Geschwindigkeiten. Allerdings reichen die Geschwindigkeiten der menschlichen Raumschiffe noch immer nicht nah genug an die Lichtgeschwindigkeit heran, als dass man überhaupt einen nennenswerten Schritt vorwärts machen könnte. Zudem gäbe es dann auch keine Rückfahrkarte. Wie in fast allen Bereichen muss diese Einschränkung natürlich nicht für Zwischenzeitkulturen gelten.

Zwischenzeittechnologie: Wissenschaft und Technik der Zwischenzeitkulturen liegen weit jenseits des menschlichen Begriffsvermögens. Da diese Zivilisationen dem kolonialen Stand der Technik vermutlich etliche Jahrtausende voraus waren, kann man davon ausgehen, dass sie den jetzigen Kolonisten technisch haushoch überlegen waren. Allerdings ist auch diese Annahme nicht ganz sicher. Tatsächlich sind

koloniale Wissenschaftler weit davon entfernt, eine realistische Einschätzung der Möglichkeiten und Unzulänglichkeiten der Zwischenzeit-Technologie zu geben. Daher gelten die in diesem Kapitel gemachten Aussagen nicht für Zwischenzeitkulturen; grundsätzlich sollte man davon ausgehen, dass diese zu nahezu allem fähig waren. Einige Forscher hoffen sogar, Hinweise auf mögliche FTL-Technologie zu finden, also überlichtschnelle Kommunikations- und Transportmöglichkeiten.

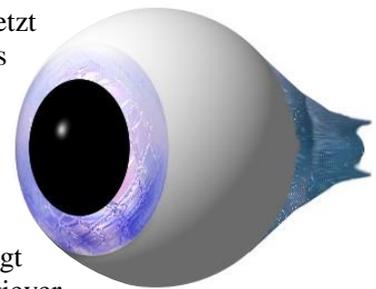
Aufgrund der fremdartigen Prinzipien und der hochkomplexen Struktur der Zwischenzeit-Technologie konnten von den archäologischen Entdeckungen bisher nur sehr wenige praktisch verwertet werden. Am meisten profitierte die Werkstoffkunde von der Analyse und Reproduktion synthetischer Stoffe, die in vielen Industrien als Rohmaterial eingesetzt werden.

Cybertechnologie

Nach einer kurzen Phase der experimentellen Erprobung und des kommerziellen Erfolges sogenannter Cyberware stellte sich diese Art der körperlichen Modifikation auf den meisten Einsatzgebieten als überholt heraus. Nie ganz gelöste Probleme wie Energieversorgung, Störanfälligkeit, Allergien, Reizungen, Infektionen und andere gesundheitliche Beeinträchtigungen ließen biologische Modifikationen als sinnvollere Alternative erscheinen. Von der klassischen Cyberware sind letztlich nur drei Spielarten übrig geblieben.

Cyberauge

Das Cyberauge ersetzt als elektronisches Implantat das natürliche Auge des Menschen. Es kann wie ein natürliches Auge durch die Augenmuskeln bewegt werden. Die Energieversorgung erfolgt über die Nerven und die Körperwärme des Trägers. Ein einzelnes Cyberauge kann mit sämtlichen der folgenden Extras ausgestattet werden: Funkverbindung, Digitalzoom, Infrarot- und Ultraviolettfilter. Darüber hinaus kann es mit *einem* der folgenden Extras ausgestattet werden: Blendschutz, optischer Zoom, Restlichtverstärker.



Blendschutz: Schützt vor grellem Licht und Lichtblitzen und ermöglicht schnellere Anpassung an plötzlich veränderte Sichtverhältnisse.

Digitalzoom: Das Bild wird digital vergrößert und geschärft. Der Ausgleich der Unschärfe ist allerdings nicht absolut fehlerfrei, so dass Ungenauigkeiten entstehen können, die mit zunehmendem Zoomfaktor wahrscheinlicher werden.

Funkverbindung: Jedes Cyberauge kann ein Funksignal senden, das aber aufgrund der geringen Leistung nur eine Reichweite von einigen Metern besitzt. Über Funk können die Daten zu einem Empfänger geschickt werden, meistens zu einem externen Empfangsgerät und/oder zu einem *neuralem Interface*.

Infrarotsichtfilter: Ermöglicht die Erweiterung des Sichtfeldes auf den Infrarotbereich, womit sich Wärmestrahlung erkennen lässt und eine Orientierung in ansonsten völliger Dunkelheit oft erleichtert wird.

Optischer Zoom: Maximal 16fache optische Vergrößerung ist damit möglich. Im Gegensatz zum Digitalzoom ist das Bild gestochen scharf und zu 100% fehlerfrei.

Ultravioletsichtfilter: Ermöglicht die Erweiterung des Sichtfeldes auf den Ultraviolettbereich, womit sich manchmal versteckte Lichtquellen und bestimmte Details besser erkennen lassen.

Restlichtverstärker: Wirkt genau wie ein herkömmlicher Restlichtverstärker. Farbwahrnehmung wird bei abnehmendem Licht schlechter.

Neurales Interface

Bei diesem Interface handelt es sich um einen implantierten Chip im Gehirn, der über Drähte mit den Sinnesnerven verbunden ist und Funksignale über einige Meter senden kann. Außerdem kann der Chip Funksignale über beliebige Reichweiten empfangen. Die beiden Standardversionen sind das *audiovisuelle Interface* und das *multisensorische Interface*. Das audiovisuelle Interface ist nur mit den Seh- und Gehörnerven verbunden, das multisensorische Interface mit allen Sinnesnerven. Das NI ist vielseitig einsetzbar. So dient es meist als Empfänger für das Signal eines implantierten *Cyberauges*, womit der Träger das Bild des Auges überhaupt erst selbst sehen kann wie durch ein gewöhnliches Auge. Außerdem kann das NI zum kabellosen Einloggen in ein – oft als

kleines Accessoire mitgeführtes – Mobilteil (Mikrocomputer) genutzt werden, das mittels audiovisueller Displays bedient werden kann, die direkt in die Wahrnehmung des Trägers projiziert werden. Auf diese Weise kommuniziert z. B. auch meistens ein *Dschinn* mit seinem Benutzer. Das Interface kann sogar eine komplette virtuelle 3D-Umgebung für den Träger erzeugen. Ein multisensorisches Interface ist fähig, eine vollständige virtuelle Realität zu vermitteln, die bei entsprechender Genauigkeit nicht von der realen Umgebung zu unterscheiden ist. Als Sicherheitsmaßnahme werden die realen Sinneswahrnehmungen aber nicht unterdrückt, sondern lediglich überlagert, weshalb für eine täuschend echte Umgebung der Träger weitgehend von realen Sinnesindrücken isoliert sein muss (z.B. in einem dunklen, schalldichten Raum oder in einem Isolationstank). Eine weitere verbreitete Anwendung ist die Verbindung mit einer Feuerwaffe, die über eine optische Zielvorrichtung mit Sendeanlage verfügt (Smartgun). Das NI projiziert in das Sichtfeld des Benutzers ein Fadenkreuz, das aus den übermittelten Daten der Smartgun errechnet wird. Das Fadenkreuz funktioniert somit ähnlich wie der Lichtpunkt eines Laserpointers, nur dass es im Gegensatz zu diesem nur für den Schützen sichtbar ist.

Das neurale Interface löste als Empfangs- und Bedienungsvorrichtung ältere Lösungen wie Neuro-Ports und Datenkappen ab.

Gehörimplantat

Das Gehörimplantat ist eine Weiterentwicklung des bekannten Hörgerätes. Im Unterschied zu diesem wird es komplett in den Schädel implantiert, womit es für den Träger nicht mehr zu spüren ist. Außerdem verfügt es über mehrere Sonderfunktionen, die sich durch den Träger mittels seiner Nervenimpulse steuern lassen. Die wichtigste Sonderfunktion ist die Möglichkeit zum Senden (über einige Meter) und Empfangen (unbegrenzt) von Funksignalen. Auf diese Weise ist es z.B. als „unsichtbares“ Headset einsetzbar, vor allem in Verbindung mit einem externen, mitgeführten Sendegerät (Mobilteil).

Zudem können mehrere Hörfilter eingebaut werden, die es ermöglichen, im Ultra- und Infraschallbereich zu hören, leiseste Geräusche wahrzunehmen, spezifische Geräusche herauszufiltern oder den Träger vor Lärm zu schützen.

Interplanetare Raumfahrt

Interplanetarer Verkehr besteht heute hauptsächlich zwischen dem Planeten Delos (mit seinem Mond Anios) und den Utopia-Monden, vor allem den Hauptsiedlungswelten Arcadia und Cibola. Die Flüge zu den (Forschungs-) Kolonien im Beryl- und im Neverwhere- Orbit finden zwar auch regelmäßig, aber seltener statt. Aufgrund der großen Entfernungen zwischen den Planeten und des damit verbundenen Aufwands der Reisen ist der Verkehr zwischen den einzelnen Utopia-Monden und zwischen Delos und seinem Mond regelmäßiger und intensiver als die interplanetare Raumfahrt.

Nachdem die erdähnlichen Welten besiedelt waren und die Selbstversorgung mit Energie und Rohstoffen gewährleistet war, wurden die Welten wirtschaftlich weitgehend autark. Interplanetarer Frachtverkehr ist nun in erster Linie auf den Export einzigartiger einheimischer Produkte und die Versorgung der Forschungsmissionen im äußeren System beschränkt.

Das Modulsystem

Der größte Teil der Raumfahrt zwischen den Kolonien wird heute mit dem standardisierten Modulsystem abgewickelt. Es basiert auf der Verwendung genormter Baugmodule, die sich, unabhängig von ihrem Verwendungszweck und ihrem „Innenleben“, äußerlich absolut gleichen. Die Module können als Bausteine für Raumstationen und Bodenstationen dienen, als Frachtcontainer, Versorgungseinheiten oder Passagierkabinen. Die meisten Raumschiffe sind für die Aufnahme einer unterschiedlich großen Anzahl dieser Module konstruiert. Kleine Transporter können ein Modul aufnehmen, während übergroße Frachter dafür konstruiert sind, eine zweistellige Anzahl an Modulen zu transportieren.

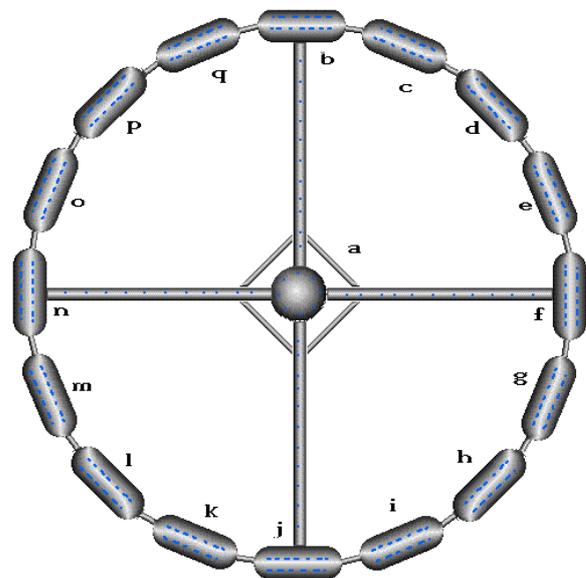
Modulraumstationen

Neben den größeren Archenstationen, die durch den Umbau alter Archenraumschiffe entstanden, sind Modulraumstationen die häufigste Form von orbitalen Habitaten in den Kolonien. Modulraumstationen sind aus mindestens einem Zentralmodul und mindestens 16 Ringmodulen zusammengesetzt. Die Ringmodule sind über Verbindungssegmente miteinander und über Speichen-Segmente mit dem Zentralmodul verbunden. In diesem Zentralmodul befinden sich auch die Andockbuchten für Raumschiffe und in der Regel auch die elektronische Kontrollzentrale.

Die Ringmodule sind über Klammern mit den Verbindungssegmenten verbunden, die als Gänge zwischen den Modulen benutzt werden. Diese Verankerungen können gelöst werden, um ein Ringmodul aus der Station zu lösen, z.B. um es zu ersetzen. Auf diese Weise können Stationen sehr unterschiedliche Aufgaben erfüllen, je nach eingeklinkten Modulen, die sich im Inneren stark unterscheiden können. Es gibt Wohn-, Lager, Freizeit-, Kontroll-, Labor-, Sanitär- und viele weitere Module. Der Zugänge an den beiden Enden eines Moduls sind als schmale Schleusen konstruiert. Zur Not können Module als Rettungskapseln ausgeklinkt werden. Für Notfälle sind Sprengsätze in der Mitte jedes Verbindungs-Segmentes angebracht, falls die Verankerung blockiert.

Die Anzahl der Ringmodule in einer Station ist immer durch 16 teilbar. Die einfachste Form ist die 16er-Modulstation: 16 Module sind längs hintereinander geschaltet und ergeben so den Ring der rotierenden Station. Wenn zwei dieser Ringe nebeneinander geschaltet sind, spricht man von einer 32er-Modulstation. 48er-Modulstationen sind selten.

Die Rotation der Station, mit der durch Fliehkraft die Schwerkraft in den Ringmodulen simuliert wird, ist in ihrer Schnelligkeit steuerbar, wird aber für gewöhnlich auf einem Wert gehalten, bei dem die Zentrifugalkraft einer Gravitation von 1 G entspricht.



Shuttles

Die meisten interplanetaren Raumschiffe sind nicht dazu geeignet, in die Atmosphäre einzudringen und auf einer Planetenoberfläche zu landen. Sobald sie ihr Ziel erreicht haben, schwenken sie in einen Orbit um die Welt ein. Der Transport zwischen Boden und Oberfläche wird von Shuttles übernommen. Alle besiedelten Planeten und Monde verfügen über mindestens einen Raumhafen. Die erdähnlichen Welten besitzen in der Regel mehrere Raumhäfen. Nur Delos verfügt über einen einzigen Landeplatz. Die oben beschriebenen Module werden ebenso wie die Frachter direkt im Orbit auf speziellen Konstruktionsplattformen – den Orbitaldocks – hergestellt.

Das Problem der Schwerkraft

Besonders auf interplanetaren Reisen kann bei monatelanger Reisezeit die Schwerelosigkeit zu einem gesundheitlichen Problem werden. Dies kann auf verschiedene Weisen gelöst werden.

Eine Möglichkeit besteht darin, während der ersten Hälfte des Fluges derart zu beschleunigen, dass eine Kraft von 1 G auf den Innenraum wirkt, und danach das Schiff um 180° zu wenden und mit einem entsprechenden Gegenschub abzubremesen. Auf diese Weise entsteht durch die Trägheit ein „Schwerkraft-Ersatz“, wobei die Rückseite des Raumschiffes (wo sich die Triebwerke befinden) zum „Boden“ wird. Da diese Methode jedoch sehr energieaufwendig ist, wird davon nur in Ausnahmefällen Gebrauch gemacht.

Eine Alternative bieten die fünf noch aktiven Archen. Durch ihre Größe und ihre symmetrische Konstruktion ist es möglich, sie während des Fluges um ihre Längsachse rotieren zu lassen. Dabei wird die Fliehkraft zum Gravitationsersatz und die Außenwände der Schiffe werden zum „Fußboden“. Diese besondere Eigenschaft der Archen ist auch ein wesentlicher Grund, warum zwei von ihnen den Großteil des Passagierlinienverkehrs zwischen Delos und Utopia übernehmen. Für die verbreiteteren Modul-Transporter kommt die Methode der Rotation jedoch nicht in Frage.

Andere Lösungen zielen darauf ab, die Auswirkungen geringer Gravitation zu mildern. So sind mittlerweile Medikamente entwickelt worden, die dem Abbau von Muskel- und Knochengewebe entgegenwirken, und auch Übelkeit sowie Kopf- und Rückenschmerzen sind medikamentös behandelbar. Wer auf Medikamente verzichten will, kann sich in einen kryogenen Tiefschlaf begeben und den Navigationscomputer die Arbeit machen lassen. Um das Risiko eines rein automatisierten

Fluges zu vermeiden, gibt es die Möglichkeit, den Metabolismus des Körpers extrem zu verlangsamen, aber die Gehirnaktivität unbeeinflusst zu lassen. Das Gehirn des derart sedierten Raumfahrers wird mit dem Schiffscomputer verbunden, der eine künstliche Umgebung generiert (die Schiff-VR). So kann ein Pilot auf einer „virtuellen Brücke“ den Flug überwachen, und die Passagiere können sich in beliebigen virtuellen Umgebungen die Zeit vertreiben oder nicht-körperliche Arbeiten erledigen.



Archen

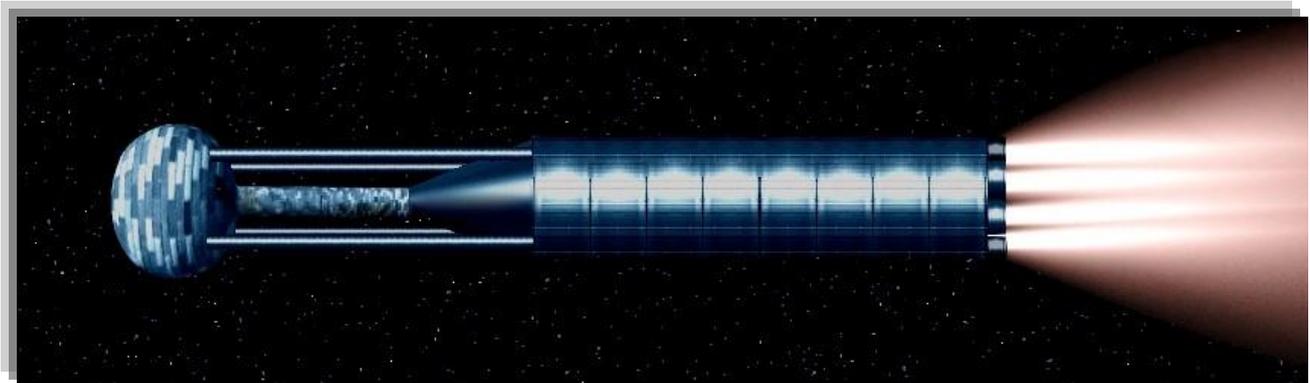
Von den fünf Archen, die nicht in Raumstationen umgewandelt oder demontiert wurden, sondern noch als Raumschiffe eingesetzt werden, pendeln zwei („Northern Star“ und „Victoria“) als Passagierschiffe zwischen den fünf Hauptwelten *Arcadia*, *Delos*, *Cibola*, *Shambala* und *Buitani*. Eine Arche, die „Discovery“, wird als Forschungsschiff genutzt und befindet sich zurzeit im Orbit von *Antillia*. Eine weitere Arche, die „Endeavour“, kann als Multifunktionsraumschiff sowohl für Frachttransporte als auch für Forschungsmissionen eingesetzt werden und befindet sich zurzeit im Orbit des Mondes *Zirconium*. Die letzte der fünf Archen, die „Resolution“, ist das „Museumsschiff“, das als einziges noch Teile seiner alten Inneneinrichtung im Originalzustand besitzt, darunter auch Teile der kryogenen Anlagen. Ein Bereich des Schiffes ist für Passagiere eingerichtet, und die Arche ist noch in der Lage, interstellare Reisen zu tätigen. Momentan befindet sich das Museumsschiff im Orbit von *Arcadia* und kann mit Shuttles angefliegen werden. Die Außenhüllen und der größte Teil der Innenausstattung aller Archen wurden im Lauf der Jahrzehnte mehrmals komplett erneuert bzw. restauriert.

Entfernungen und Reisezeiten

Längste Reisezeit in Tagen	Purgatory	Delos	Utopia	Beryl	Neverwhere	Lemuria	Charybdis	Nibiru
Nibiru	1621	1641	1658	1904	2175	2654	2946	0
Charybdis	1359	1378	1396	1642	1913	2392	0	2946
Lemuria	1067	1087	1104	1350	1621	0	2392	2654
Neverwhere	588	608	625	871	0	1621	1913	2175
Beryl	317	337	354	0	871	1350	1642	1904
Utopia	71	91	0	354	625	1104	1396	1658
Delos	54	0	91	337	608	1087	1378	1641
Purgatory	0	54	71	317	588	1067	1359	1621

Kürzeste Reisezeit in Tagen	Purgatory	Delos	Utopia	Beryl	Neverwhere	Lemuria	Charybdis	Nibiru
Nibiru	1587	1568	1550	1304	1033	554	263	0
Charybdis	1325	1305	1288	1042	771	292	0	263
Lemuria	1033	1013	996	750	479	0	292	554
Neverwhere	554	534	517	271	0	479	771	1033
Beryl	283	263	246	0	271	750	1042	1304
Utopia	37	18	0	246	517	996	1288	1550
Delos	20	0	18	263	534	1013	1305	1568
Purgatory	0	20	37	283	554	1033	1325	1587

Mittlere Reisezeit in Tagen	Purgatory	Delos	Utopia	Beryl	Neverwhere	Lemuria	Charybdis	Nibiru
Nibiru	1604	1605	1604	1604	1604	1604	1605	0
Charybdis	1342	1342	1342	1342	1342	1342	0	1605
Lemuria	1050	1050	1050	1050	1050	0	1342	1604
Neverwhere	571	571	571	571	0	1050	1342	1604
Beryl	300	300	300	0	571	1050	1342	1604
Utopia	54	55	0	300	571	1050	1342	1604
Delos	37	0	55	300	571	1050	1342	1605
Purgatory	0	37	54	300	571	1050	1342	1604



Das politische System der Kolonien

Vor dem Aufbruch der Kolonisten hatte sich kaum jemand Gedanken darüber gemacht, wie die Gesellschaft nach der Ankunft organisiert werden sollte. Zu unsicher waren die Erfolgsaussichten, zu groß die Ungewissheit über die Lebensbedingungen im Zielsystem. Das Exile-Projekt wurde über eine private Stiftung finanziert, die einen Aufsichtsrat besaß. Die Projektleitung war wiederum für die gesamte Organisation zuständig. Die meisten Kolonisten waren Privatpersonen, die sich Plätze auf den Raumschiffen gekauft hatten.

In den ersten Jahren nach der Ankunft erforderten die notwendigen Abläufe, wie z.B. das Aufwecken der Passagiere, die Nahrungsverteilung, die Erforschung der Planeten, die Auswahl der Landeplätze und der Aufbau der provisorischen Siedlungen, straffe Organisation und reibungslose Logistik, weshalb die Maßnahmen der Projektleitung meistens nicht infrage gestellt wurden. Doch schon bei der Einteilung der Arbeitskräfte und der Auswahl der Siedlungsplätze kam es zu ersten Auseinandersetzungen. Einzelne Passagiere und Gruppen wollten mehr Freiheit und Mitspracherecht bei der Organisation, insbesondere in Fragen der Besiedlung. Zuerst wehrte die Projektleitung diese Initiativen ab, vor allem mit der Begründung, die „Separationsbestrebungen“ würden das Überleben der übrigen Siedler gefährden. Schließlich wurde jedoch ein Kompromiss erzielt: Der Projektleitung wurde ein demokratisch gewählter Rat zur Seite gestellt, mit dem alle Grundsatzentscheidungen abgestimmt werden mussten und der ein Vetorecht auf der Basis von Mehrheitsbeschlüssen besaß. Diese provisorische „Regierung“ funktionierte für einige Jahre relativ gut. Doch bald kam es zu Problemen bei der Verteilung von Ressourcen und der Aneignung bestimmter Güter durch Einzelpersonen oder Gruppen, wobei die Projektleitung von „Diebstählen“ und „Unterschlagungen“ sprach. Dabei stellte sich aber die Frage, auf welcher gesetzlichen Grundlage die vermeintlichen Verbrechen geahndet werden sollten. Die Notwendigkeit einer Verfassung, welche die Maßnahmen der Regierung legitimierte und einen Gesetzkatalog beinhaltete, wurde schnell erkannt. Die Ausarbeitung dieser Verfassung nahm wiederum Jahre in Anspruch. Die Langwierigkeit dieses Prozesses erklärt sich vor allem aus den stark divergierenden Ansichten bezüglich Recht, Gesetz und Gesellschaftsorganisation, die innerhalb der sehr heterogenen Masse der Siedler aus allen Gebieten der Erde vorherrschten. Das

Ergebnis war schließlich ein zentralistischer Staat einer Verfassung, die dem Individuum weitgehende Freiheiten gewährte, aber auch eine soziale Grundsicherung garantierte. Der neue Staat hieß nun offiziell „Vereinigte Kolonien von Utopia“, meist abgekürzt „Vereinigte Kolonien“ genannt. Die alte Projektleitung wurde aufgelöst bzw. ging in der neu gegründeten Raumfahrtbehörde auf, die nun als staatlicher Konzern für den interplanetaren Transport zuständig war. Die drei Grundpfeiler des Staates waren (und sind noch) das Kabinett, mit dem Präsidenten an der Spitze, das direkt gewählte Parlament und das Verfassungsgericht.

Von Beginn an äußerten verschiedene Kreise vehemente Kritik an Teilen der Verfassung. Besonders an Fragen der Erziehung, des Jugendschutzes, der Religion und der freien Meinungsäußerung entzündeten sich die Konflikte. Diese eskalierten schließlich in Unruhen, die später als die „große Verfassungskrise“ bezeichnet wurden. Bald wurde klar, dass der einzige Ausweg nur in einer Verfassungsreform liegen konnte. Die neue Ordnung beruht nun stärker auf föderalen Prinzipien. Die drei Ebenen der Verwaltung sind:

1. Die koloniale Regierung und das Kolonialrecht, das überall gültig ist. Es beinhaltet die grundlegenden Bürgerrechte.
2. Die 11 Bezirke, mit Bezirksregierungen, -parlamenten und -verfassung. Arcadia ist in vier Bezirke aufgeteilt, Cibola in drei und Buitani in zwei. Shambala besteht ebenso wie Delos nur aus einem Bezirk.
3. Die verschiedenen Gemeinden eines jeden Bezirks, mit Gemeindevorständen, -räten und -verfassung. Größere Weltraumhabitate werden als Gemeinden einem der 11 Bezirke zugeordnet.

Regierungssitz, Parlament und Verfassungsgericht der vereinigten Kolonien befinden sich in der Stadt Navalía auf dem Mond Arcadia. Mehrere staatliche Unternehmen garantieren die Grundversorgung in den Bereichen Energie, Transport/Logistik, Rundfunk, Gesundheit und Krankenversicherung, wobei in besonders wichtigen Sektoren staatliche Monopole existieren. Einige dieser Unternehmen operieren systemweit (wie die erwähnte Raumfahrtbehörde), andere nur auf einer Welt (wie z.B. die Arcadische Energieversorgungsagentur AESA).

Das Parteiensystem ist recht dynamisch und unübersichtlich. Initiativen entstehen schnell und verschwinden oft ebenso plötzlich wieder. Die wichtigsten politischen Fraktionen sind derzeit:

- Die Stabilitätspartei der Präsidentin Priya Ramaswamy, die für einen starken, zentralistischen Staat steht und die Ansprüche der Descendants respektiert, diesen gegenüber aber die Interessen der Kolonien auf gleicher Augenhöhe vertreten will.
- Die progressive Partei, die sich für einen Ausbau der Siedlungen und Weltraumhabitate und mehr Investitionen in Forschungsmissionen einsetzt und dem kulturellen Einfluss der Descendants skeptisch gegenüber steht.
- Die Unabhängigkeitspartei, die mehr politische Autonomie der Bezirke und Gemeinden sowie mehr föderale Strukturen fordert.
- Die Partei für kulturelle Autonomie, die völlige Unabhängigkeit der Gemeinden fordert und den Einfluss der Descendants zurückdrängen will.
- Die Anarchisten, die den zentralistischen Staat ablehnen, sich für wirtschaftliche Autarkie der Gemeinden und flache Hierarchien einsetzen, aber auch überregionale Solidarität und Respekt gegenüber der Kultur der Descendants betonen.
- Die Transhumane Liga, die die Position vertritt, dass sich die Kolonisten als Neuankömmlinge der Kultur der Descendants unterordnen sollten.

Die Wirtschaft der Kolonien

Das Wirtschaftssystem der Vereinigten Kolonien basiert auf sozialer Marktwirtschaft mit einigen sozialistischen Elementen. Großunternehmen sind grundsätzlich in staatlicher Hand, kleine und mittelständische Betriebe können sich in Privatbesitz befinden. Ab einer bestimmten Größe, die aus Faktoren wie Jahresumsatz und Mitarbeiterzahl errechnet wird, steht ein Unternehmen vor der Wahl, entweder geteilt oder unter staatliche Verwaltung gestellt zu werden. Einige Wirtschaftssektoren sind grundsätzlich vor Privatisierung geschützt, etwa in den Bereichen öffentliche Sicherheit, Wasserversorgung und Erhaltung und Ausbau der Infrastruktur.

Physisches Geld existiert nicht mehr. Die virtuelle Währung wird in Einheiten eingeteilt, die Credits genannt werden. In der Regel besitzt jeder Mensch einen Staatsbürger-Account, der alle staatlichen Dokumente und ein Online-Konto enthält. Da praktisch jeder Bürger ein *neurales Interface* besitzt und jederzeit und überall online sein kann, können geschäftliche Transaktionen stets virtuell abgewickelt werden. Vom Staat bereitgestellte Verschlüsselungssoftware garantiert die Sicherheit vor Betrug und Diebstahl.

Fortschritte in der Entwicklung von dreidimensionalen Druckern und von Multifunktions-Fabrikatoren ermöglichen es jeder Privatperson, gewöhnliche Alltagsgegenstände aus den benötigten Rohstoffen selbst herzustellen. Dafür werden nur digitale Blaupausen benötigt, die oft frei heruntergeladen werden können.

Jeder Bürger hat Anspruch auf kostenlose Schulbildung, Krankenversicherung, Wohnung, Ener-

gieversorgung, Nutzung des öffentlichen Nahverkehrs und Versorgung mit Lebensmitteln. Einfache Kleidung, Grundnahrungsmittel, Hygieneartikel und andere Produkte des täglichen Bedarfs sind an öffentlichen Automaten frei und kostenlos verfügbar, in einigen Fällen aber pro Person limitiert.

Darüber hinaus erhalten alle Bürger jeden Monat ein Grundguthaben auf ihr Konto, um weitere Waren und Dienstleistungen kaufen zu können.

Spieltechnische Umsetzung

Der Einfachheit halber wird das Einkommen von Spielercharakteren in **niedrig, mittel, hoch** und **sehr hoch** eingeteilt, ohne detailliert auf genaue Creditzahlen einzugehen. Ein niedriges Einkommen haben alle Personen, die keinen festen Job haben und weitgehend von der Grundsicherung leben. Die meisten berufstätigen Bürger haben ein mittleres Einkommen.

Waren und Dienstleistungen werden in fünf Kategorien eingeteilt:

Trivial: Entweder umsonst oder gegen einen kleinen, symbolischen Betrag erhältlich.

Billig: Angebote, die sich auch Personen mit niedrigem Einkommen ohne weiteres leisten können.

Moderat: Angebote, die sich Personen mit mittlerem Einkommen ohne weiteres leisten können. Personen mit niedrigem Einkommen müssen dafür in der Regel entweder mehrere Monate sparen oder abbezahlen.

Teuer: Angebote, die sich nur Personen mit hohem Einkommen problemlos leisten können. Personen mit mittlerem Einkommen müssen dafür oft Jahre sparen oder abbezahlen, wohingegen diese Angebote für Personen mit niedrigem Einkommen praktisch unerschwinglich sind.

Exorbitant: Angebote, die sich nur Supereiche, also Personen mit sehr hohem Einkommen, oder größere Organisationen leisten können. Weniger reiche Kunden können sich allerdings zur Finanzierung mit Partnern zusammentun.

Beispiele für Kosten

Waren	Preis	Legal? ¹
Straßenkleidung	trivial	Ja
Funktionskleidung	billig	Ja
Designerkleidung	moderat	Ja
Schutzkleidung	moderat	Ja
Druckanzug	moderat	Ja
Kleintransporter ²	moderat	Ja
Größerer Transporter ²	teuer	Ja
Jetpack	billig	Ja
Privatshuttle	teuer	Ja
Privatraumschiff	exorbitant	Ja
Leichte Handfeuerwaffe	billig	Ja
Schwere Handfeuerwaffe ³	moderat	Nein
Gewöhnliche Nahkampfwaffe	trivial	Ja
Hightech-Nahkampfwaffe	moderat	Ja
Campingausrüstung	billig	Ja
Überlebensausrüstung	moderat	Ja
Überwachungsdrohne	moderat	Ja
Spionagedrohnen (Set) ³	moderat	Nein
Kampfdrohne ³	teuer	Nein
Haushaltsroboter	billig	Ja
Überwachungsausrüstung	moderat	Ja
Spionageausrüstung ³	teuer	Nein
Tarnoutfit ⁴	moderat	Ja
Anti-Spionage-Set	moderat	Ja
Legale Droge	billig	Ja
Illegale Droge	moderat	Nein
Androidenkörper	moderat	Ja
Geklonter Körper	teuer	Ja
Cyberauge (Standard)	billig	Ja
Cyberauge (erweitert)	moderat	Ja
Gehörimplantat	billig	Ja
Audiovisuelles Interface	trivial	Ja
Multisensorisches Interface	billig	Ja
Implantierte Spezialfähigkeit (Startwert 2W10%)	teuer	Ja

Dienstleistungen	Preis	Legal? ¹
Suborbitale Reisen	trivial	Ja
Orbitalflug	billig	Ja
Interlunarer Linienflug	moderat	Ja
Interplanetarer Linienflug	teuer	Ja
Interlunarer Charterflug	teuer	Ja
Interplanetarer Charterflug	exorbitant	Ja
Kosmetische Chirurgie	billig	Ja
Plastische Chirurgie	moderat	Ja
Genetische Modifikation (2W10% in neuer Spezialfähigkeit)	teuer	Ja
Neurales Backup	billig	Ja
Gehirnrekonstruktion	moderat	Ja
Organrekonstruktion	billig	Ja
Kryostase-Monatsmiete	billig	Ja
Online-Avatar-Account	trivial	Ja
Private virtuelle Residenz	trivial	Ja
Private virtuelle Welt	moderat	Ja
Tagesmiete Androidenkörper	billig	Ja
Tarnidentität	teuer	Nein
Privatermittlungen	teuer	Ja
Bodyguard	teuer	Ja
Escort	teuer	Ja
Dschinn	trivial	Ja
Hacking	moderat	Nein

¹ Wenn Produkte oder Dienstleistungen illegal sind, sind die Angaben Schwarzmarktpreise.

² Transportmittel beinhalten hier alle Boden-, Luft- und Hoverfahrzeuge, sowohl für Personen-, als auch für Lasttransporte.

³ Diese Produkte dürfen nur von staatlich autorisierten Personen benutzt werden und sind für Zivilpersonen verboten.

⁴ Wahlweise als Wildnistarnung und als Identitätsschutz vor Überwachungstechnik verfügbar.

Teil 2: Spielregeln



Charaktererschaffung

Gruppenkonzept

Bevor alle Spieler ihre eigenen Charaktere erstellen, sollten sie zusammen überlegen, warum sie überhaupt als Gruppe zusammenarbeiten und Abenteuer erleben. Dieser Schritt sollte der erste sein, weil er die Auswahl an Charakteren und deren Berufen beeinflusst. Die Charaktere sollten sich in ihren Berufen und Fähigkeiten ergänzen. Hier einige Vorschläge:

Familienbande: Alle Charaktere sind verwandt und halten deshalb zusammen. Vielleicht führen sie ein Familienunternehmen, in dem jeder eine andere Aufgabe hat.

Freiberufler: Der Klassiker unter den Gruppenkonzepten. Ob sie nun Journalisten, Söldner, Detektive oder Angehörige eines Spezialteams sind, die Charaktere arbeiten auf eigene Rechnung für wechselnde Auftraggeber.

Forscher: Ein Team von Wissenschaftlern könnte von einer Universität, einer Stiftung oder einem Unternehmen beauftragt und finanziert werden und möglicherweise über ein eigenes Raumschiff verfügen. In dem Fall könnten auch Sicherheitsleute, Piloten und Mediziner zum Team gehören.

Gesetzeshüter: Dabei könnte es sich um eine Spezialeinheit, ein Team von Tatortermittlern oder um Beamte eines Polizeireviere handeln.

Kriminelle: Die Charaktere schlagen sich als Bande von Einbrechern, Schmugglern, Betrügern etc. durch. Sie könnten auch dem organisierten Verbrechen angehören.

Rächer: Die Charaktere haben einen gemeinsamen Gegner, an dem sie für erlittenes oder miterlebtes Unrecht Rache üben wollen. Dieser Gegner könnte auch eine größere Gruppe oder ein bestimmter Personenkreis sein (z.B. Dealer).

Schicksalsgemeinschaft: Ein seltsames, unheimliches und/oder traumatisches Erlebnis verbindet die Charaktere, und sie wollen diesem Phänomen gemeinsam auf den Grund gehen. Vielleicht leiden alle unter Gedächtnisverlust, einer seltsamen Krankheit oder verstörenden Visionen bzw. Erinnerungen.

Spezialkräfte: Die Charaktere bilden ein eingespieltes Team zur Erledigung bestimmter Aufgabe, wie Geiselnbefreiung, Informationsbeschaffung, geheime Kurierdienste, Bombenentschärfung, Seuchenbekämpfung oder Personenschutz.

Suchende: Sei es ein Objekt, eine Person oder ein Ort: Jeder aus der Gruppe will dasselbe aus einem bestimmten Grund finden, weshalb die Charaktere zusammenarbeiten. Die Suche ist wahrscheinlich schwierig, gefährlich und langwierig, weshalb man immer nur in kleinen Etappen vorankommt.

Unternehmer: Auch Leiter bzw. Mitarbeiter von Ingenieurbüros, Werkstätten, Installationsteams, Kurierdiensten, Bau- oder Transportunternehmen können in Abenteuer verwickelt werden.

Verfolgte: Die Charaktere haben einen oder mehrere Gegner auf den Fersen und sind bei der Flucht aufeinander angewiesen. Vielleicht werden sie zu Unrecht (?) als Verbrecher gesucht, oder sie sollen als Zeugen ausgeschaltet werden. Sie könnten aber auch einfach alle einer diskriminierten Minderheit angehören.

Der individuelle Hintergrund

Sobald das Gruppenkonzept feststeht, kann sich jeder Spieler Gedanken über seine Rolle in der Gruppe machen. Daraus ergibt sich in der Regel schon eine Idee, welchen Beruf der jeweilige Charakter ausübt und welche Erfahrungen er besitzt. Damit hat man bereits die wichtigsten Informationen, um die meisten Spielwerte festzulegen. Allerdings kann man sich an diesem Punkt auch schon weitere Details über die Biografie und das soziale Umfeld der Person ausdenken, die man verkörpert. Diese Überlegungen können aber auch auf später verschoben werden. Man kann auch während des Spiels immer wieder einzelne Details ergänzen.

Als Ideenquelle folgt eine Liste mit Vorschlägen, die nach Themen sortiert sind. Irgendwann sollte man jeden Punkt der Liste abarbeiten. Die als *optional* gekennzeichneten Teile kann man auch ignorieren. Wer sich spontan nicht entscheiden kann, kann seine Wahl auch per Zufall mit einem W10-Wurf treffen. Die Tabellen sind für menschliche Kolonisten ausgelegt; Anmerkungen zu Descendants folgen später.



1: Gesellschaftliche Stellung

1. schon immer Unterschicht.
2. siehe 1
3. schon immer Mittelschicht
4. siehe 3
5. schon immer Oberschicht
6. vor kurzem erfolgter Aufstieg (von Unterschicht zu Mittelschicht oder von Mittelschicht zu Oberschicht)
7. vor kurzem erfolgter Abstieg (von Oberschicht zu Mittelschicht oder von Mittelschicht zu Unterschicht)
8. Senkrechtstarter (Vom Tellerwäscher zum Millionär)
9. tiefer Absturz (Grund? Skandal, Bauernopfer oder mit in den Abgrund gerissen worden?)
10. V.I.P. (aus Wirtschaft, Politik oder Medien)

2. Bildung

1. keine Schulbildung / Autodidakt (Was war der Grund? Äußere Umstände? Eigene Schuld?)
2. Schulbildung abgebrochen / kein Abschluss (Dieselben Fragen wie bei 1.)
3. Berufsschule und Lehre
4. Mittlere Reife und Ausbildung
5. Hochschulreife und Ausbildung
6. Abgebrochenes Studium (Grund? Überforderung? Langeweile?)
7. Bachelor-Abschluss (Uni od. Fachhochschule)
8. Fachhochschulabschluss (z. B. Diplom)
9. Universitätsabschluss (Diplom, Master. etc.)
10. Dokortitel

3. Beziehung zur Familie

1. enge Beziehung, wohnt noch zu Hause
2. gute Beziehung, häufige Besuche
3. keine Familie / Waise und Einzelgänger (schon von Geburt an? Oder durch tragische Umstände? → Siehe Untertabelle d)
4. Waise mit „Ersatzfamilie“ (Freunde, Adoptiveltern)
5. gespanntes Verhältnis (Gründe?)
6. verfeindet (Gründe?)
7. chaotische Verhältnisse, häufig wechselnd (Patchwork-Familie?)
8. gegenseitiges Desinteresse
9. durch tragische Umstände aus den Augen verloren (→ siehe Tabelle 6)
10. Verpflichtung gegenüber einem oder mehreren Familienmitglied[ern] (z.B. durch Elternschaft oder Pflege eines kranken Verwandten)

4. Frühere Tätigkeit (optional)

Hat der Charakter früher einen anderen Beruf ausgeübt?

1. Ja, aber entlassen wegen Problemen der Firma
2. Ja, aber eigenes Geschäft ging Pleite.
3. Ja, aber Charakter hat gekündigt. (Warum?)
4. Ja, aber gab selbstständige Tätigkeit aus Mangel an Interesse auf.
5. Ja, bekam aber Berufsverbot. (Grund?)
6. Ja, aber wurde fristlos gefeuert. (Grund?)
7. Ja, aber arbeitsunfähig geworden.
8. Gelegenheitsjobs, ständig wechselnd.
9. Nein, der Charakter hat schon immer seine jetzige Tätigkeit ausgeübt.
10. siehe 9

5. Partnerschaftliche Beziehung

1. verheiratet (seit wann?)
2. siehe 1
3. nicht verheiratet, aber fester Partner
4. siehe 3
5. oft wechselnde Partner / kurze Affären
6. schwierige Verhältnisse (z.B. Dreiecksbeziehung)
7. geschieden (Gründe? Vielleicht ein tragisches Ereignis? → Siehe Tabelle 6)
8. kürzlich getrennt (Gründe? Vielleicht ein tragisches Ereignis? → Siehe Tabelle 6)
9. kein Lebensgefährte; Einzelgänger
10. Partner ist kürzlich verstorben
→ siehe Untertabelle d

6. Traumatische Erlebnisse (optional)

1. Tod einer nahestehenden Person
→ siehe Untertabelle a und d
2. Zeuge eines Verbrechens
3. Opfer eines Verbrechens
4. beteiligt an Verbrechen, vorbestraft
(→ Siehe Untertabelle b)
5. Unfall oder schwere Krankheit
(Gibt es bleibende Schäden?)
6. dunkles Geheimnis einer nahestehenden Person aufgedeckt
7. in Skandal verwickelt
8. Zeuge einer Katastrophe (z. B. Sturm, Erdbeben)
9. Zeuge eines unerklärlichen, unheimlichen Phänomens. (Viel Raum für eigene Ideen)
10. Identitätskrise (z. B. Entdeckung, ein Klon oder eine virtuelle Person zu sein)

7. Enge Freunde (optional)

1. Arbeitskollege/-in
2. Geschäftspartner[in]
3. Schulfreund[in]
4. Studienfreund[in]
5. Urlaubsbekanntschaft
6. Online-Bekanntschaft
7. durch gemeinsames Hobby kennen gelernt (→ siehe Tabelle 9)
8. Nachbarn (frühere oder jetzige)
9. Mitstreiter für ein wichtiges Anliegen
10. durch ungewöhnliche Umstände kennen gelernt (z. B. durch traumatische Erlebnisse oder gemeinsamen Feind → siehe Tabellen 6 und 8)

8. Feinde (optional)

1. ein ehemaliger Freund (Was war der Grund für die Entzweiung? Ein traumatisches Erlebnis? → siehe Tabelle 6)
2. ein ehemaliger Lebenspartner
3. Stalker (Wie kam die Bekanntschaft zustande?)
4. Konkurrent/Rivale im Berufs- oder Privatleben
5. Gesetzesvertreter (Grund der Verfolgung? Verbrechen begangen oder fälschlich beschuldigt? → siehe Untertabelle b)
6. Todfeind (Ein Kampf auf Leben und Tod. Wie entstand die Feindschaft? Traumatische Erlebnisse oder Geheimnisse? → siehe Tabellen 6 und 14)
7. Radikale (z. B. Rassisten, militante Tierschützer oder Separatisten. Grund der Feindschaft?)
8. Gruppenfeindschaft (Der Charakter gehört einer bestimmten Gruppe oder Organisation an, die mit einer anderen schon lange Zeit verfeindet ist.)
9. Familienfeindschaft / Blutfehde (Wie steht der Charakter dazu? Ist er beteiligt, hält er sich heraus oder sucht er Versöhnung?)
10. aus unbekanntem Grund verfolgt (von einer bestimmten Gruppe oder Organisation, von einer unbekanntem Person oder von einer bekannten Person, die aber nicht greifbar ist. Der Charakter muss den Grund herausfinden.)

9. Hobbys (optional)

1. Mannschaftssport
2. Extremsport
3. kreative Tätigkeit (z.B. bildende Kunst, Schauspielerei, Filmen)
4. Spiele (z. B. Karten-, Computer- od. Rollenspiele)
5. Sammeln bestimmter Objekte (Je abwegiger, desto besser)
6. Basteln / Konstruieren / Mechanik
7. Wissenschaft (z. B. Astronomie, Ornithologie)

8. Amateurpublizistik/-journalismus
9. Musik machen / Instrument spielen
10. Pflanzen- oder Tierzucht

10. Positive Ereignisse (optional)

1. die große Liebe gefunden (Wie geschah es?)
2. Vermögen / Besitz gewonnen oder geerbt
3. guten Job gefunden
4. besonderer Erfolg im Beruf
5. besondere Anerkennung in einer Freizeitbeschäftigung
6. alte[n] Bekannte[n] wiedertreffen
7. große Reise unternommen
8. in bessere Wohnung gezogen
9. Ende einer Feindschaft (Grund des Endes?)
10. fünfzehn Minuten Ruhm (weswegen?)

11. Vorlieben (optional)

1. bestimmte Speisen oder Getränke
2. Bücher oder Filme eines Genres
3. Technik, Elektronik
4. Computer, virtuelle Welten
5. Fahrzeuge, Schiffe oder Flugzeuge
6. Tiere (eine bestimmte Art oder alle)
7. Kunst einer bestimmten Stilrichtung
8. Musik einer bestimmten Stilrichtung
9. Mode
10. Sportereignisse

12. Abneigungen (optional)

Diese Abneigungen könnten eventuell auf ein Trauma zurückgehen (→ siehe Tabelle 6).

1. gewisse Personengruppen (z. B. Descendants)
2. bestimmte Verhaltensweisen (z. B. Unhöflichkeit)
3. gewisse Sinneseindrücke (→ siehe Untertabelle c)
4. bestimmte Orte (z.B. Friedhöfe, Krankenhäuser, U-Bahnstationen, Keller, Wälder etc.)
5. gewisse Gegenstände (z. B. Spritzen, Waffen)
6. bestimmte Situationen (z. B. Menschenmengen, Gewitter, Stromausfall, Flugreisen)
7. Schmutz und Keime
8. moderne Technologie (eine bestimmte oder jede Form)
9. Verletzungen, Blut
10. Tiere einer bestimmten Gattung (z.B. Ratten, Mäuse, Hunde, Katzen, Schlangen, Vögel, Spinnen, Insekten, Eidechsen etc.)

13. Glaube / Überzeugungen

1. fanatischer Anhänger einer Religion
2. gemäßigter Anhänger einer Religion
3. siehe 2
4. radikales Mitglied einer politischen Gruppierung
5. Sympathisant einer politischen Gruppierung
6. Setzt sich für eine bestimmte Sache ein. (Vielleicht eine gesellschaftliche oder technische Veränderung bzw. Innovation oder die Bekämpfung eines Missstandes. Gibt es dabei Verbündete, oder ist der Charakter ein Einzelkämpfer?)
7. unpolitisch und nicht besonders religiös
8. siehe 7
9. überzeugter Atheist oder Nihilist (Gibt es einen Grund dafür?)
10. ständig wechselnde Überzeugungen (Der Charakter ist entweder sehr launisch und emotional oder sehr leicht zu beeinflussen, d.h. er besitzt einen schwachen Willen)

14. Geheimnisse (optional)

1. Verbrechen begangen und/oder vertuscht
→ siehe Untertabelle b
2. Mitglied einer Geheimorganisation (wie wurde der Charakter rekrutiert?)
3. heimliches Mitglied einer bekannten Gruppierung (Wie kam es zu dem Kontakt? Warum muss die Verbindung geheim gehalten werden? Ziele?)
4. ungewöhnliche Neigungen (Viel Raum für Phantasie. Eine Entdeckung wäre möglicherweise peinlich.)
5. unheilbare Krankheit
6. absonderliches körperliches Merkmal
7. heimliche Affäre (Warum wird sie geheim gehalten? Gäbe es sonst ernste Konsequenzen?)
8. Verschwörer[in] (Ziele? Beweggründe?)
9. korruptes bzw. unethisches Verhalten
10. verbotenes Wissen / Zeuge geheimer Aktivitäten (Der Charakter könnte sich Feinde machen)

Untertabelle a: Nahestehende Personen

- | | |
|--|--|
| 1. Familienmitglied | 7. Lehrer[in] |
| 2. siehe 1 | 8. Lebensgefährtin / -gefährter |
| 3. enger Freund
(→ siehe Tabelle 7) | 9. siehe 8 |
| 4. Schüler[in] | 10. Kollege/ -in /
Geschäftspartner[in] |
| 5. Protégé | |
| 6. Mentor | |

Untertabelle b: Verbrechen

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Mord | 6. Raubüberfall |
| 2. Totschlag | 7. Betrug |
| 3. Diebstahl/Einbruch | 8. sexuelle Gewalt |
| 4. Erpressung | 9. Kidnapping |
| 5. Körperverletzung | 10. Brandstiftung |



Untertabelle c: Sinneseindrücke

1. bestimmte Gerüche (z.B. Desinfektionsmittel)
2. gewisse Nahrungsmittel/Gerichte oder eine Geschmacksrichtung
3. eine bestimmte Farbe
4. eine Stilrichtung der Kunst
5. ein Genre des Films oder der Literatur
6. gewisse Programme in den Medien
7. Unterhaltungsmedien im allgemeinen
8. gewisse Geräusche (z. B. zuschlagende Türen)
9. Musik (generell oder einer Stilrichtung)
10. extreme Temperaturen (Hitze oder Kälte)

Untertabelle d: Todesarten

1. Unfall, schwere Verletzungen
2. Krankheit (zu spät entdeckt oder bisher unbekannt)
3. Katastrophenopfer
4. Mord (Ist der Täter bekannt? Vielleicht ein Feind?
→ siehe Tabelle 8)
5. Totschlag (dieselben Fragen wie bei 4)
6. Medizinischer Kunstfehler
7. Selbstmord (Gab es einen erkennbaren Grund?)
8. freiwilliges Opfer (um Andere zu retten)
9. Todesursache ungeklärt / rätselhaft (Will der Charakter es herausfinden?)
10. verschwunden und für tot erklärt (Hat sich der Charakter damit abgefunden?)

Die Spielwerte

Die hier vorgestellten Spielwerte und Regeln sind bewusst knapp und einfach gehalten und auf ein schnelles Spiel ausgelegt, das wenig durch Berechnungen und Konsultationen von Tabellen aufgehalten wird. Die technischen Spielabläufe sollen nicht im Vordergrund stehen, und Würfel sollen nur dann zum Einsatz kommen, wenn sie helfen, eine Entscheidung herbeizuführen und damit das Spiel zu beschleunigen. Die Regeln erheben nicht den Anspruch, alle Spielsituationen perfekt simulieren zu können oder alle Aspekte eines Charakters vollständig zu beschreiben. Im Zweifelsfall sollte man sich immer zuerst auf den gesunden Menschenverstand verlassen können. Persönlichkeitsmerkmale eines Charakters werden der Beschreibung und dem Rollenspiel überlassen und nicht mathematisch dargestellt.

Diese Regeln sind weder ein „Storytelling“- noch ein extrem detailliertes Simulationssystem. Wer mehr Details, mehr Simulation oder mehr Erzählspiel will, kann gern auf ein entsprechendes Universalsystem zurückgreifen. Da die hier angegebenen Spielwerte auf Zehner- und Prozentskalen beruhen, dürfte eine Konvertierung einfach sein.

Grundeigenschaften

Diese Werte geben einen generellen Überblick über die grundlegenden körperlichen und geistigen Fähigkeiten der Charaktere, über ihre Stärken und Begabungen. Sie bilden die Basis für die *Fertigkeiten*, die genauer definieren, was ein Charakter kann und weiß. Je höher ein Grundwert ist, desto leichter lassen sich davon beeinflusste Fertigkeiten erlernen.

Humanoide Charaktere und viele andere Lebewesen besitzen fünf Grundeigenschaften: Bildung, Fitness, Geschicklichkeit, Persönlichkeit und Wahrnehmung.

Skala: Die Grundeigenschaften werden auf einer Zehnerskala gemessen. Je höher der Wert ist, desto besser ist die Grundeigenschaft. Der Wert 10 steht für das Maximum, das ein normaler Mensch ohne künstliche Hilfsmittel erreichen kann. Bestimmte Tiere, Roboter, Descendants usw. können in bestimmten Grundeigenschaften höhere Werte erreichen. Das Minimum liegt bei erwachsenen, gesunden Menschen bei 2. Dies ist auch das Minimum für die Charaktere. Ein Wert von 1 passt eher zu bestimmten Tieren, kleinen Kindern oder Menschen mit spezifischen Behinderungen.



Beschreibung der Grundeigenschaften

Bildung: Diese Grundeigenschaft repräsentiert das fachlich und gesellschaftlich relevante Faktenwissen des Charakters und die Fähigkeit, es sinnvoll und effizient einzusetzen. Es ist eine Mischung aus Schul- und Hochschulbildung und einem allgemeinen Interesse an Kultur, Politik, Wissenschaft und der gesamten gesellschaftlichen und natürlichen Umwelt. Hochschulprofessoren haben einen hohen Wert in dieser Eigenschaft, wohingegen ein niedriger Wert zu Schulabbrechern oder Einsiedlern passen würde.

Fitness: Dieser Wert steht für Gesundheit, Ausdauer und Sportlichkeit des Charakters und beeinflusst alle Aktionen, die vollen Körpereinsatz erfordern. Ein Hochleistungssportler würde einen Wert von 10 haben, mit einem Wert von 1 könnte man sich dagegen kaum auf den Beinen halten.

Geschicklichkeit: Tätigkeiten, die Fingerfertigkeit, Hand-Auge-Koordination und präzise Bewegungen erfordern, werden von dieser Grundeigenschaft beeinflusst. Dies beschränkt sich aber nicht zwangsläufig auf manuelle Aktionen, sondern gilt für die gesamte Koordinationsfähigkeit eines Charakters. Eine hohe Geschicklichkeit passt zu einem Chirurgen oder einem Bühnenmagier, während man mit einem Wert von 2 äußerst tollpatschig wäre und mit einem Wert von 1 wahrscheinlich unter einer Nervenkrankheit wie Parkinson leiden würde.

Persönlichkeit: Wer selbstsicher, geistig belastbar, charismatisch, kommunikativ und zielstrebig ist, hat einen hohen Wert in dieser Eigenschaft. Je niedriger der Wert, desto schüchterner, unsicherer und langweiliger wirkt der Charakter. Erfahrene und populäre Politiker werden einen hohen Persönlichkeitswert haben, wohingegen dieser bei Autisten wahrscheinlich bei 1 liegen dürfte.

Wahrnehmung: Je höher der Wert dieser Grundeigenschaft ist, desto mehr ist man sich seiner Umgebung bewusst und in der Lage, wichtige Details schnell zu erkennen. Detektive und Fährtenleser haben üblicherweise einen hohen Wert, wohingegen Menschen mit einem niedrigen Wert äußerst zerstreut und unaufmerksam sind.

Bestimmung der Grundeigenschaften

Würfelmethode: Man würfelt nacheinander mit W5+1, W5+3 und W5+5 und notiert die Ergebnisse. Anschließend zieht man jeden der drei Werte einmal von 10 ab und notiert ebenfalls die Ergebnisse. Die beiden niedrigsten dieser sechs aufgeschriebenen Zahlen addiert man und fasst sie so zu einem Wert zusammen. Schließlich ordnet man die so ermittelten fünf Zahlen den fünf Grundeigenschaften zu, entweder nach Belieben oder in einer zufällig bestimmten (W5) Reihenfolge.

Punkteverteilungsmethode: Man weist zunächst jeder Eigenschaft einen bestimmten Basiswert zu. Die Basiswerte sind 2, 3, 4, 5 und 6. Nach der Zuweisung kann man zusätzlich insgesamt nochmals 10 Punkte frei auf diese Basiswerte verteilen, allerdings darf man dabei keine Eigenschaft um mehr als vier Punkte anheben.

Würfelproben

Der Standardmethode, um die Fähigkeiten eines Charakters in einer entscheidenden Situation zu überprüfen, ist der **Prozentwurf**. Man wirft zwei zehneckige Würfel, die sich optisch unterscheiden. Den einen Würfel zieht man zur Darstellung der Zehnerstelle heran, den anderen Würfel zur Darstellung der Einerstelle. Zwei Nullen zählen als 100. Damit kann man Zufallszahlen von 1 bis 100 erzeugen. Liegt eine solche Zufallszahl innerhalb eines Spielwertes, ist also nicht höher als dieser, so ist die Probe auf diesen Spielwert gelungen. Normalerweise bedeutet dies ein positives Ergebnis. Im Gegenzug gilt bei einer Zufallszahl über dem Spielwert die Probe als misslungen.

Würfelproben auf Grundeigenschaften

In der Regel werden Grundeigenschaften nur als Basis für Fertigkeitswerte herangezogen, doch in einigen Situationen kann auch eine Würfelprobe im Zusammenhang mit einer Grundeigenschaft abgelegt werden. Dies ist oft bei einfachen Aktionen der Fall, die nicht durch spezielle Fertigkeiten abgedeckt sind, z. B. bei Widerstand gegen Infektionen oder Vergiftungen (Fitness), dem Beobachten der Umgebung (Wahrnehmung) oder der Erinnerung an einfache, triviale Fakten (Bildung).

Würfelproben auf Grundeigenschaften werden oft als Prozentwürfe durchgeführt. Dafür wird der Grundwert normalerweise mit 10 multipliziert, um einen Prozentwert zu erhalten (aus einem Grundwert von 6 wird also ein Prozentwert von 60%). Bei einfachen oder schweren Proben kann dieser Faktor aber auch vergrößert oder verkleinert werden. Der Wert kann also statt mit 10 z. B. mit 7 oder mit 12 multipliziert werden.

In einigen Situationen werden Grundeigenschaften aber nicht durch Prozentwürfe, sondern durch W10-Würfe auf die Probe gestellt. In diesem Fall würfelt man mit 1W10 und addiert den Wert der Grundeigenschaft, wobei ein Mindestwert erreicht oder überboten werden muss (Standardmindestwert ist 12). Diese Methode eignet sich auch gut bei konkurrierenden Würfeln, wenn zwei Kontrahenten ihre Fähigkeiten miteinander messen.

Offene Würfe: Wird mit 1W10 + Grundeigenschaft gewürfelt, kann bei einer 10 der Wert der Grundeigenschaft um fünf Punkte erhöht und anschließend erneut darauf gewürfelt werden. Bei mehreren Ergebnissen von 10 hintereinander kann es auch mehrere Additionen dieser Art geben. Bei einer gewürfelten 1 kann die Grundeigenschaft um 5 Punkte reduziert und anschließend der Wurf wiederholt werden. Dies gilt nur für eine Probe.

Außergewöhnliche Ergebnisse

Jedes Ergebnis eines Prozentwurfes, das durch 10 teilbar ist, gilt als außergewöhnlich. Dabei ist wichtig, ob das Ergebnis über dem Spielwert liegt oder nicht, die Probe also außergewöhnlich schlecht oder gut gelungen ist.

Kritischer Erfolg: Immer, wenn das Würfelergebnis innerhalb des überprüften Prozentwertes liegt und gleichzeitig durch 10 teilbar ist, gilt der Wurf als kritischer Erfolg. Die Probe ist nicht nur gelungen, sondern sehr gut gelungen.

Kritischer Fehlschlag: Immer, wenn das Würfelergebnis höher als der überprüfte Prozentwert und gleichzeitig durch 10 teilbar ist, gilt der Wurf als kritischer Fehlschlag (auch Patzer genannt). Die Probe ist nicht nur misslungen, sondern katastrophal misslungen.

Wie sich kritische Erfolge oder Fehlschläge konkret auswirken, hängt von der jeweiligen Spielsituation und dem überprüften Spielwert ab. Bei einem Angriff im Kampf kann ein kritischer Erfolg dazu führen, dass der Gegner schwerer verletzt wird, und ein Patzer kann den Verlust der Waffe oder einen Sturz durch Stolpern bedeuten.

Wann wird gewürfelt?

Das ist einfach zu beantworten: Wann immer der Spielleiter sagt, dass gewürfelt werden muss.

Und woher weiß der Spielleiter, wann gewürfelt wird?

Der Spielleiter sollte immer nur dann würfeln (lassen), wenn der Ausgang einer Aktion unsicher ist und nicht durch Ausspielen der Rollen und/oder gesunden Menschenverstand entschieden werden kann.

Beispiele für unsichere Situationen, in denen gewürfelt wird:

- Bei erstem Widerstand, wie in Kämpfen, Wortgefechten oder Verfolgungsjagden. Auch Sicherheitssysteme, gut versteckte Gegenstände bzw. Hinweise, aufmerksame Wachen und natürliche Grenzen können ernsthafte Widerstände darstellen.
- Unter Zeitdruck, d.h. wenn eine Aktion besonders schnell erledigt werden muss
- In sonstigen stressigen Situationen, wie z. B. unter Konkurrenzdruck oder an entscheidenden Wendepunkten

Wann wird nicht gewürfelt?

- Wenn der (positive) Ausgang einigermaßen sicher ist, z.B. weil die Aktion reine Routine ist, beliebig viel Zeit zur Verfügung steht oder in einer sicheren Umgebung ohne ernsten Widerstand stattfindet.
- Wenn das Würfeln die Handlung unnötig aufhalten würde und ein Gelingen oder Scheitern nicht weiter von Belang wäre.
- Wenn die Aktion nach menschlichem Ermessen ohnehin zum Scheitern verurteilt ist, wie z. B. eine Herzoperation durch einen medizinischen Laien oder das manuelle Steuern einer Raumfähre durch einen Amateur.

Konkurrierende Würfe

Hin und wieder kann es vorkommen, dass Spieler die Werte ihrer Charaktere mit den Spielwerten Anderer messen müssen, etwa, im Kampf oder bei Verfolgungsjagden. Beide Parteien machen dann einen Prozentwurf. Wer das bessere Ergebnis (kritischer Erfolg, normaler Erfolg, Fehlschlag, kritischer Fehlschlag) erzielt, gewinnt. Erzielen beide dasselbe Ergebnis, kann der Spielleiter bestimmen, dass entweder keiner oder der Wurf mit dem höheren Zahlenwert gewinnt (53 schlägt z. B. 52).

Schaden

„Schaden“ ist ein Wert, mit dem die Schwere einer Verletzung, z. B. durch eine Waffe oder durch andere widrige Umstände, ausgedrückt wird. Im Fall einer Verletzung wird der Schadenswert in der Regel ausgewürfelt. Im Kampf ergibt sich die Schadenshöhe z. B. aus dem Angriffswurf des Gegners und der dabei eingesetzten Waffe. In anderen Situationen kann der Spielleiter den Schaden einfach auswürfeln, z. B. mit W10, W5, 2W10, W10+3 usw., je nach Schwere der Verletzung. Beispiele folgen weiter unten.



Wundschwelle

Jedes Lebewesen hat eine Wundschwelle. Dies ist ein Wert, durch den der Schaden geteilt (und abgerundet) wird, um die Anzahl der „Wunden“ (s. u.) bei einer Verletzung zu erhalten. Liegen die Schadenspunkte unter der einfachen Wundschwelle, erhält man keine Wunde. In dem Fall war es nur ein Kratzer, und der Schaden wird nicht weiter berücksichtigt. Je höher die Wundschwelle eines Charakters liegt, desto gesünder ist er, und desto besser kommt er mit Verletzungen zurecht.

Die Wundschwelle eines Charakters wird folgendermaßen berechnet: Fitness mal 2 plus 10, geteilt durch drei. Bei normalen Menschen ergibt dies eine Wundschwelle von 5 bis 10.

Tabelle: Wundschwellen von Spielfiguren

Fitness	1	2	3	4	5	6	7
Wundschwelle	4	5	5	6	7	7	8

Fitness	8	9	10	11	12	13	14
Wundschwelle	9	9	10	11	11	12	13

Wunden

Spieltechnisch sind „Wunden“ abstrakte Werte, die die Schwere der Verletzungen eines Charakters ausdrücken. Je höher der Schadenswert ist, desto höher wird die Anzahl möglicher Wunden sein. Eine Person mit einer Wundschwelle von 6 würde also bei 1-5 Schadenspunkten keine Wunde erhalten, bei 6-11 Schadenspunkten eine Wunde und bei 12-17 Schadenspunkten zwei Wunden usw. Dies bedeutet nicht, dass besonders schwer verletzte Lebewesen tatsächlich mehrere separate Wunden im medizinischen Sinn aufweisen müssen. Der Begriff Wunde ist hier nur eine Maßeinheit. Wer zwei „Wunden“ hat, ist einfach nur doppelt so schwer verletzt wie jemand, der nur eine Wunde hat. Je nach Anzahl der abstrakten „Wunden“ ergeben sich unterschiedliche Nachteile für die verletzte Person.

Auswirkungen: Jede Wunde bringt einen kumulativen Abzug von -1 auf Grundwerte und von -10 auf Fertigkeitswerte bei Würfelproben, bei zwei Wunden also einen Gesamtabzug von -2 bzw. -20. Ab vier Wunden ist der oder die Verletzte außer Gefecht, also handlungsunfähig. In der Regel bedeutet dies, dass das Lebewesen bewusstlos und dem Tode nah ist. Ab fünf Wunden ist das verletzte Lebewesen tödlich verwundet und stirbt innerhalb kürzester Zeit.

Heilung

Bei Ruhe und Schonung wird eine Wunde in (15 minus Wundschwelle) Tagen abgebaut, bei einer Wundschwelle von 7 also in acht Tagen.

Medizinische Maßnahmen wie z. B. Nanobots können diesen Zeitraum je nach Intensität der Behandlung halbieren oder sogar dritteln.

Typische Schadensarten

Ertrinken oder Ersticken: Schaden pro Runde*: 1W5 plus Schaden der Vorrunde. Wer vorher Luft holen konnte, erleidet erst nach [*Fitness-Wert*] Runden Schaden. Auf diese Art erhaltene Wunden heilen in Stunden statt in Tagen.

Dekompression/Vakuum: Schaden pro Runde: 2W5 plus Schaden der Vorrunde.

Feuer: wie Dekompression/Vakuum.

Explosion: Je nach Stärke 2W10 bis 6W10 minus Anzahl der Meter Entfernung vom Zentrum (bei 5 m Entfernung von einer mittelschweren Detonation also 4W10 - 5)

*Zu Runden siehe Abschnitt „Kämpfe“ auf S. 82.

Schnell wirkendes Gift (oder Säure): Pro Runde 1W10 + Stärke des Giftes (normalerweise 1 bis 10). Jede Runde sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.

Langsam wirkendes Gift: Pro Minute 1W10 + Stärke des Giftes. Jede Minute sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.

Sehr langsam wirkendes Gift: Pro Stunde 1W10 + Stärke des Giftes. Jede Stunde sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.

Infektionskrankheit: Pro Tag 1W10 + Schwere der Krankheit (normalerweise 1 bis 10). Nach zwei Tagen ohne Wunden, spätestens nach zwei Wochen ist die Krankheit überstanden. Um sich gar nicht erst anzustecken, muss ein Wurf mit W10+Fitness mindestens gleich der Infektiosität der Krankheit sein (je nach Krankheit 11 bis 20).

Sturz: pro volle zwei Meter Sturz 1W10 Punkte Schaden, multipliziert mit der örtlichen Gravitation (Erde = 1 G). Bei 0,5 G wird der Gesamtschaden also halbiert, bei 2 G verdoppelt.

Permanente Schädigungen

Charaktere haben jederzeit die Möglichkeit, Wunden gegen permanente Abzüge von Grundeigenschaften einzutauschen. Anstatt eine Wunde hinzunehmen, kann man also auch eine Grundeigenschaft um einen Punkt senken. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn die Zahl der Wunden sonst den tödlichen Bereich erreichen würde, oder wenn ein Charakter sich in einer entscheidenden Situation befindet, in der er nicht außer Gefecht gesetzt werden darf. Man kann beliebig viele Wunden gegen Punkteverluste eintauschen, allerdings ist der Charakter entweder tot oder komatös, wenn eine Grundeigenschaft auf null sinkt. Darauf beruhende Fertigkeiten sinken um ihren Grundchancenfaktor pro Eigenschaftspunkt (s.u.). Diese Punkteverluste sind permanent. Sie repräsentieren dauerhafte Schädigungen körperlicher oder seelischer Art, die nicht ohne weiteres heilen. Anders als bei Wunden, die mit der Zeit durch Heilung automatisch verschwinden, kann eine permanente Reduktion einer Grundeigenschaft nur durch aktive Bemühungen wieder rückgängig gemacht werden. Dabei kann es sich um eine Gen- oder Psychotherapie handeln, oder um ständiges Training im Rahmen einer Rehabilitation. In der Regel dauert eine solche Erholung pro Punkt mehrere Monate. In den meisten Fällen ist ein Verlust von Fitness die naheliegende Variante. Es kann aber je nach Situation auch eine andere Grundeigenschaft infrage kommen. Es folgen einige Beispiele:

Bildung: Gehirnschäden können zu Amnesie, also partiellem Gedächtnisverlust führen. Dies kann durch Sauerstoffmangel oder durch körperliche wie seelische Traumata hervorgerufen werden.

Fitness: Jede Art von körperlichen Verletzungen kann zum Verlust von Fitness führen, etwa durch Gewebe- oder Organschäden. Auch Vergiftungen und Infektionskrankheiten können die Gesundheit dauerhaft schädigen.

Geschicklichkeit: Knochenbrüche, Verletzungen von Muskeln und Sehnen sowie Nervenschäden können die Geschicklichkeit beeinträchtigen. Seelische Traumata können einen Tremor verursachen, der sich ebenfalls negativ auf die Geschicklichkeit auswirken kann.

Persönlichkeit: Traumatische Erlebnisse, zu denen auch schwere Verletzungen gehören können, sind oft die Ursache von Ängsten, Neurosen und nervösen „Ticks“, die sich auf die Ausstrahlung und das Selbstbewusstsein eines Charakters negativ auswirken können. Auch Gehirnschäden können die soziale Intelligenz eines Charakters einschränken.

Wahrnehmung: Einschränkungen der Wahrnehmung können einerseits wie bei Bildung und Persönlichkeit durch Gehirnschäden hervorgerufen werden. Andererseits können auch die Sinnesorgane direkt geschädigt werden. Verbrennungen und ätzende Gase können Geruchs- und Geschmackssinn schädigen, Explosionen das Gehör und die Sehkraft beeinträchtigen.



Fertigkeiten

Diese Spielwerte geben Auskunft darüber, was ein Charakter alles kann und weiß. Die Kategorien sind zahlreicher und detaillierter als bei den Grundeigenschaften. Während diese für Veranlagungen und Begabungen in bestimmten Bereichen stehen, repräsentieren Fertigkeiten die Lebenserfahrung und das angeeignete und antrainierte Wissen eines Charakters.

Skala: Fertigkeiten werden in Prozent gemessen. 100% steht für das Maximum an Wissen und Professionalität, das ein normaler Mensch im Laufe seines Lebens auf einem bestimmten Gebiet erreichen kann.

Was bedeuten die Prozentwerte?

Der Prozentwert einer Fertigkeit stellt die Wahrscheinlichkeit dar, eine mittelschwere Aufgabe in einer für die Fertigkeit typischen Situation zu bewältigen. Für die Fertigkeit „Kämpfen“ ist eine typische Situation der unbewaffnete Zweikampf zwischen zwei Gegnern, die sich gegenseitig außer Gefecht zu setzen versuchen. Der Prozentwert beider Gegner stellt die jeweilige Wahrscheinlichkeit dar, den Anderen zu treffen und zu verletzen, oder dem Angriff des Gegners zu entgehen. Wäre einer der Kämpfer benachteiligt, z. B. durch eine ungünstige Position, könnte sein Prozentwert um 10 bis 30 Punkte gesenkt werden oder der Wert des Gegners um 10 bis 30 Punkte erhöht, weil dieser im Vorteil ist. Die Werte beider Gegner könnten gesenkt werden, wenn die Sichtverhältnisse sehr schlecht wären (z.B. aufgrund von Dunkelheit) oder wenn der Untergrund unsicher wäre und keinen festen Stand erlauben würde.

In der Fertigkeit „Medizin“ wäre eine typische Situation die Diagnose einer Krankheit aufgrund der Symptome und mit den verfügbaren Testmethoden, sowie die darauf aufbauende Behandlung. Der Wert kann sich ungünstig verändern, also um 10 bis 30 Punkte gesenkt werden, wenn die Krankheit sehr selten bzw. die Behandlung kompliziert wäre, oder wenn nicht die geeigneten Testverfahren und/oder Medikamente zur Verfügung stehen würden. Andererseits kann eine Krankheit in einer modernen Fachklinik sehr viel besser behandelt werden, weshalb in einer solchen Situation ein Bonus auf den Wert angebracht wäre.

Grundchancen

Fertigkeiten fangen nicht bei null an. Jeder Mensch hat auf jedem Gebiet wenigstens eine Kleinigkeit mitbekommen, entweder aufgrund natürlicher Anlagen oder durch aufgeschnapptes Wissen. Die Kolonisten haben außerdem durch neurale Interfaces so gut wie immer Zugriff auf die Datensphäre und stehen in Kontakt zu ihren Dschinnen. Descendants haben dagegen außergewöhnliche kognitive und mentale Fähigkeiten und dadurch eine schnelle Auffassungsgabe.

Jede Fertigkeit hat deshalb einen „Startwert“, der gleich einer bestimmten Grundeigenschaft mal X ist (z.B. hat die Fertigkeit „Krafteinsatz“ als Grundchance den Wert Fitness mal 5). Je anspruchsvoller und schwerer zu erlernen die Fertigkeit ist, desto kleiner ist diese Grundchance. Normalerweise liegen Grundchancen im Bereich der einfachen bis fünffachen Grundeigenschaft.

Weil jeder Fertigkeit eine bestimmte Eigenschaft zugrunde liegt, lassen sich die Fertigkeiten in fünf Kategorien einteilen: intellektuell (Bildung), körperlich (Fitness), feinmotorisch (Geschicklichkeit), sozial (Persönlichkeit) und sensorisch (Wahrnehmung).

Fertigkeitspunkte am Anfang

Bei der Charaktererschaffung erhält jeder Spieler 500 Punkte, die er auf die Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten verteilen kann. Diese Punkte werden zu den Grundchancen addiert.

Maximum: Keine Fertigkeit darf einen Prozentwert gleich der Grundeigenschaft $\times 10 + 40$ übersteigen. Bei einem Wert von 5 in der Grundeigenschaft ist das Maximum also 90% ($5 \times 10 + 40$).

Steigerung durch Erfahrung

Je öfter man eine Fertigkeit einsetzt, desto sicherer wird man in der Anwendung. Durch das Training in der Praxis sammelt man Erfahrung, was zu einer Steigerung des Prozentwertes der Fertigkeit und damit der Erfolgchance führt.

Bei einer erfolgreichen Anwendung einer Fertigkeit im Spiel markiert man diese, indem man ein Kästchen davor ankreuzt. Bei der zweiten erfolgreichen Anwendung derselben Fertigkeit kann man auch das zweite Kästchen ankreuzen. Mehr als zwei Kreuze vor einer Fertigkeit sind pro Szenario nicht möglich. Nach Abschluss eines Szenarios können alle markierten Fertigkeiten gesteigert werden. Der Zuwachs an Prozentpunkten ist gleich $1W10$ minus der Zehnerstelle des Fertigkeitswertes. Bei einem Fertigkeitswert von 57 wäre der Zuwachs also $1W10-5$. Ist das Würfel-

ergebnis kleiner oder gleich null, gibt es keinen Zuwachs. Hat eine Fertigkeit zwei Kreuze, kann man auch zwei Steigerungswürfe durchführen. Zusätzlich erhält man nach Abschluss aller Steigerungswürfe noch fünf Bonuspunkte zum freien Verteilen auf die markierten Fertigkeiten.

Steigerung von Grundeigenschaften

Grundeigenschaften ändern sich bei Erwachsenen nur selten. Sinken können sie durch Verletzungen oder Krankheiten, steigen nur durch außergewöhnliche Maßnahmen, wie Gentherapie oder Training. Will man eine Grundeigenschaft durch Training steigern, so muss man pro Tag den halben aktuellen Wert in Stunden trainieren. Dadurch steigt die Grundeigenschaft um einen Punkt pro Monat (Bildung: ein Punkt pro Jahr).

Einschränkung: Die Summe aller Grundeigenschaften darf 35 niemals übersteigen. Ist diese Summe erreicht, ist die Steigerung einer Grundeigenschaft nur durch Senken einer anderen um denselben Betrag möglich.

Fertigkeitswerte über 100%

Sofern eine entsprechend hohe Grundeigenschaft dies gestattet, können Fertigkeitswerte auch über 100% liegen.

Spieltechnische Umsetzung

- Alle durch 10 teilbaren Ergebnisse außer 100 sind kritische Erfolge.
- Alle Ergebnisse, die kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert minus 100 liegen, sind ebenfalls kritische Erfolge (bei einem Fertigkeitswert von 127% z.B. alle Ergebnisse von 27 und darunter)
- Ist ein solches Ergebnis gleichzeitig durch 10 teilbar, zählt es als *doppelt kritisch* (bei einem Fertigkeitswert von 127% wären das die Ergebnisse 10 und 20).
- Alle übrigen Ergebnisse mit Ausnahme der 100 sind normale Erfolge.
- Wird eine 100 gewürfelt, muss erneut gewürfelt werden, mit der Besonderheit, dass dieses Mal der Fertigkeitswert um 100 Punkte reduziert ist.

Werte über 200%

- Alle durch 10 teilbaren Ergebnisse bis auf 100 sind *doppelt kritische* Erfolge.
- Alle Ergebnisse, die kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert minus 200 liegen,

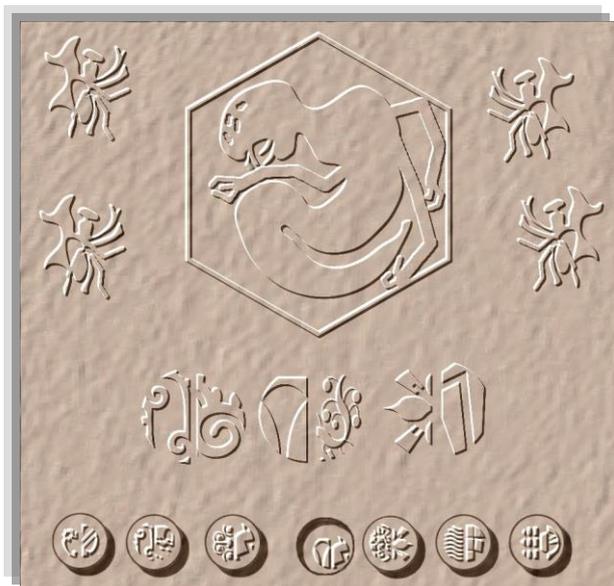
sind ebenfalls *doppelt kritische* Erfolge (bei einem Fertigkeitswert von 227% z.B. alle Ergebnisse von 27 und darunter)

- Ist ein solches Ergebnis gleichzeitig durch 10 teilbar, zählt es als *dreifach kritisch* (bei einem Fertigkeitswert von 127% wären das die Zahlen 10 und 20).
- Alle übrigen Ergebnisse mit Ausnahme der 100 sind *einfach* kritische Erfolge.
- Wird eine 100 gewürfelt, muss erneut gewürfelt werden, mit der Besonderheit, dass dieses Mal der Fertigkeitswert um 100 Punkte reduziert ist.

Werte über 300%: dieselben Regeln wie oben, nur dass doppelt kritisch durch dreifach kritisch, dreifach kritisch durch vierfach kritisch und einfach kritisch durch doppelt kritisch ersetzt wird.

Spezialgebiet

Dieses wird bei der Charaktererschaffung gewählt und stellt eine Spezialisierung in einer bestimmten Fertigkeit dar. Ein Charakter könnte sich z. B. in der wissenschaftlichen Fertigkeit Biologie auf Mikrobiologie spezialisieren oder in der Fertigkeit Athletik auf Marathonlauf. Jeder Charakter kann nur ein Spezialgebiet wählen, das er sich durch sein spezielles Interesse im Beruf oder in der Freizeit erarbeitet hat. In der Beschreibung der Fertigkeiten werden einige Vorschläge für Spezialgebiete gemacht. In einer Situation, in der dieses Spezialgebiet gefragt ist, kann ein misslungener Würfelwurf auf die zugrunde liegende Fertigkeit ignoriert und der Wurf noch *einmal* wiederholt werden. Dieses zweite Ergebnis zählt dann.



Liste der Fertigkeiten

Akrobatik

Grundchance: Fitness x 1

Auf diese Fertigkeit muss gewürfelt werden, wenn körperliche Extremsituationen zu bewältigen sind, die eine präzise Koordination, außergewöhnliche Wendigkeit oder einen ausgeprägten Gleichgewichtssinn erfordern. Seiltänzer, Trapezkünstler oder Schlangenmenschen benötigen einen hohen Wert in dieser Fertigkeit.

Athletik

Grundchance: Fitness x 5

Die Fertigkeit deckt körperliche Aktivitäten wie Klettern, Schwimmen, Springen oder Sprinten ab. Sie kommt meistens dann zum Einsatz, wenn Hindernisse überwunden werden müssen, manchmal auch bei Verfolgungsjagen.

Bürokratie

Grundchance: Bildung x 2

Jede Art von Verwaltungs- und Büroarbeit fällt unter diese Fertigkeit. Sie beinhaltet das Wissen über Buchführung, Ablage, Korrespondenz, behördliche Verfahren und Abläufe sowie andere Arten von Papierkram.

Charme

Grundchance: Persönlichkeit x 4

Das Auftreten und die sexuelle Ausstrahlung des Charakters. Je höher der Wert, desto wahrscheinlicher ist es, eine Person des anderen Geschlechts „rumzukriegen“. Meistens wird dies durch einem konkurrierenden Wurf gegen *Kaltblütigkeit* oder *Empathie* simuliert.

Computer

Grundchance: Bildung x 3

Dies ist das Verständnis von und der Umgang mit programmierbaren elektronischen Systemen jeder Art. Grundkenntnisse beinhalten effizienten Umgang mit Anwendungen und Informationsnetzwerken, höhere Werte ermöglichen Programmierung in verschiedensten Sprachen und das Ausricksen von Sicherheitssystemen. Letzteres erfordert in der Regel einen konkurrierenden Wurf auf *Computer* zwischen Eindringling und Abwehr.

Einschüchtern

Grundchance: Persönlichkeit x 2

Dies ist die Fähigkeit, anderen Personen Angst einzujagen, um sie zum Reden zu bringen oder zur Zusammenarbeit zu bewegen. Je nach Situation oder Gesprächspartner können dabei sehr

unterschiedliche Methoden zum Einsatz kommen, von Gewaltandrohung bis Erpressung. Meistens wird dies als konkurrierender Wurf gegen *Kaltblütigkeit* abgewickelt.

Empathie

Grundchance: Wahrnehmung x 3

Empathie ist die Fähigkeit, die wahren Empfindungen eines Gesprächspartners zu ahnen, um z. B. zu erkennen, ob diese Person ehrlich ist oder etwas verbirgt. Die Probe gelingt dann, wenn das Ergebnis höher ist als ein Wurf auf *Kaltblütigkeit*, *Charme* oder *Überzeugen* der Person, die man zu durchschauen versucht. Es handelt sich dabei nicht um Telepathie, sondern lediglich um Beobachtungsgabe in Verbindung mit Einfühlungsvermögen.

Fahren

Grundchance: Wahrnehmung x 1

Mit dieser Fertigkeit lassen sich Fahrzeuge aller Art steuern. Wer Punkte darauf verteilt hat, muss nur bei besonders schwierigen Fahrmanövern, z. B. bei Verfolgungsjagden oder in schwierigem Gelände, darauf würfeln. Normaler Straßenverkehr erfordert keine Probe. Verfolgungsjagden werden in der Regel als konkurrierende Würfe auf diese Fertigkeit durchgespielt.

Fremdsprachen

Grundchance: Bildung x 1

Jede Fremdsprache ist eine eigene Fertigkeit. Normalerweise wird nicht darauf gewürfelt. Der Wert gibt nur an, wie gut die Sprache gesprochen und verstanden wird.

Sprechen

- 01-20: radebrechend, ohne korrekten Satzbau
- 21-40: holprig, aber verständlich
- 41-60: flüssig, aber mit Akzent
- 61-80: Akzentfrei, wie ein Muttersprachler
- 81+ Wie ein gebildeter Muttersprachler

Verstehen

- 01-20: Einfache Aussagen oder Texte werden sinngemäß verstanden.
- 21-40: Einfache Aussagen/Texte werden genau, komplexere ungefähr verstanden.
- 41-60: Schnelles Lesen komplexer Texte, Verständnis von Wortspielen und Ironie
- 61-80: Verständnis von Fachliteratur und anspruchsvoller Prosa und Lyrik
- 81+ Verständnis schwierigster wissenschaftlicher und philosophischer Texte

Handwerk/Kunst

Grundchance: Geschicklichkeit x 1

Unter diesen Oberbegriff fallen Fertigkeiten wie Schreinern, Steinmetz, Schlachten oder Schmiedekunst (und das ist nur ein Auszug aus der Abteilung S). Welche Fertigkeit(en) genau der Charakter beherrscht, muss auf dem Charakterbogen eingetragen werden. Eine gelungene Probe bedeutet ein gelungenes Endprodukt, je höher die Zahl, desto perfekter das Ergebnis.

Heimlichkeit

Grundchance: Geschicklichkeit x 3

Wann immer man sich leise bewegen oder nicht erkannt werden will, kommt diese Fertigkeit zum Einsatz, z. B. beim Schleichen, Verstecken, Tarnen, Beschatten und Observieren. Im Normalfall geschieht dies als konkurrierender Wurf zu den Fertigkeiten *Wahrnehmung* oder *Spurenlesen* der Person(en), die nichts mitbekommen soll(en).

Kaltblütigkeit

Grundchance: Persönlichkeit x 3

Diese Fertigkeit wird benötigt, um in bestimmten Situationen die Ruhe zu bewahren, z.B. angesichts einer Gefahr, unter Stress oder wenn man jemanden dreist anlügen will, etwa bei einem Verhör. Je besser das Ergebnis, desto „cooler“ wirkt der Charakter. Er kann nur mit einem besseren Wurf auf *Charme*, *Empathie* oder *Einschüchtern* durchschaut werden.

Kämpfen

Grundchance: Fitness x 4

Mit dieser Fertigkeit wird jede Art waffenlosen Kampfes abgedeckt, wobei es regeltechnisch erst einmal egal ist, ob man Judo, Karate, Kung Fu oder Freestyle einsetzt. Eine bestimmte Kampfsportart könnte als Spezialgebiet des Charakters gewählt werden, muss aber nicht.

Kontakte

Grundchance: Persönlichkeit x 3

Der Wert in dieser Fertigkeit gibt an, wie gut der Charakter „vernetzt“ ist, also Bekannte in Schlüsselpositionen hat, die Informationen liefern oder kleine Gefälligkeiten erweisen können. Ein Erfolg bedeutet, dass man jemanden gefunden hat, der die benötigte Information liefern oder auf andere Weise behilflich sein kann. Spezialgebiete wären z. B. Unterwelt- oder Wirtschaftskontakte.

Krafteinsatz

Grundchance: Fitness x 5

Diese Fertigkeit wird benötigt, um Gewichte zu stemmen, Türen einzurennen, Gitterstäbe zu ver-

biegen usw., also immer dann, wenn man rohe Kräfte walten lassen will. Konkurrierende Würfe könnten beim Armdrücken oder Ringen nötig sein.

Medizin

Grundchance: Bildung x 1

Diese Fertigkeit umfasst alle Tätigkeiten eines Arztes, von erster Hilfe und Notfallmedizin bis zum Diagnostizieren und Behandeln von Krankheiten. Mit dieser Fertigkeit lassen sich auch Verletzungen, Vergiftungen, Schocks und andere körperliche Beeinträchtigungen behandeln und deren Auswirkungen abmildern. In der Obhut einer Person mit medizinischen Kenntnissen und dem dazugehörigen Equipment kann die Heildauer von Wunden halbiert werden. Blutverlust und Schaden durch Vergiftung oder Krankheit kann durch einen erfolgreichen Wurf gestoppt werden. Behandlungen besonders komplizierter Verletzungen und Krankheiten erhalten in der Regel einen Modifikator von -10 bis -30. Man kann auch ein bestimmtes Spezialgebiet wählen, wie Chirurgie, Kardiologie oder Pathologie.

Nahkampfwaffen

Grundchance: Fitness x 3

Die möglichst effiziente Benutzung von Hieb- und Stichwaffen zum Ausschalten eines Gegners in einem Handgemenge fällt unter diese Fertigkeit. Ein Charakter kann auch eine Waffengattung (wie Äxte, Fechtwaffen oder Messer) als Spezialisierung wählen.

Pilot

Grundchance: Wahrnehmung x 1

Dies beinhaltet das Steuern von Fluggeräten, aber auch von Wasserfahrzeugen. Wer Punkte darauf verteilt hat, muss nur bei schwierigen Flugmanövern, z.B. Loopings, würfeln. Man muss eintragen, welche Arten von Fluggeräten (oder Wasserfahrzeugen) man beherrscht, z.B. Shuttle, Luftkissenboot, Helikopter, Jäger oder Raumschiff.

Recherche

Grundchance: Bildung x 3

Die Suche nach Informationen und Antworten auf bestimmte Fragen in Bibliotheken, Netzwerken, Archiven und anderen öffentlichen Institutionen kommt umso schneller und erfolgreicher voran, je besser der Wurf auf diese Fertigkeit gelingt.

Schusswaffen

Grundchance: Geschicklichkeit x 3

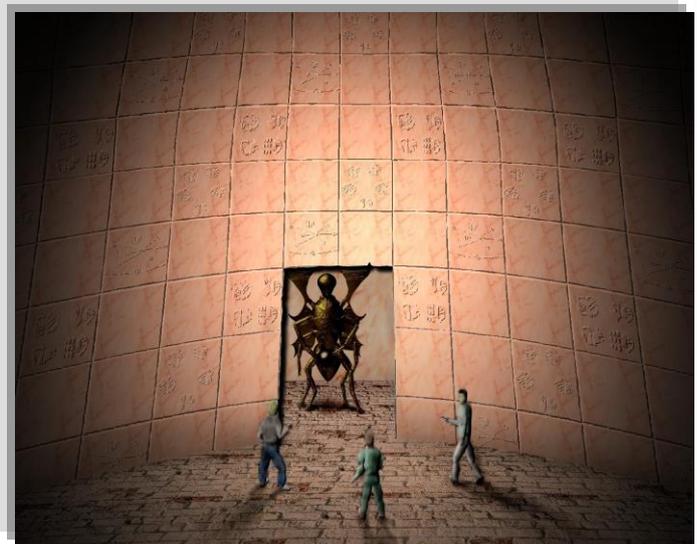
Die möglichst effiziente Benutzung von Projektilwaffen aller Art zum Ausschalten eines Gegners

ist der Sinn dieser Fertigkeit. Die Schwierigkeit, ein Ziel zu treffen, hängt u.a. von dessen Entfernung, Bewegung und Größe ab. Ein Charakter kann auch eine Waffengattung (wie Pistolen, Gewehre oder Armbrüste) als Spezialisierung wählen.

Spurensuche

Grundchance: Wahrnehmung x 4

Dies ist die Fähigkeit, die Umgebung genau zu beobachten und kleinste Hinweise zu deuten, etwa beim Verfolgen einer Fährte oder bei der Untersuchung eines Tatorts. In manchen Situationen könnte ein konkurrierender Wurf gegen *Heimlichkeit* nötig sein. Ein Erfolg fördert Verborgenes zutage und liefert nützliche Hinweise.



Technik

Grundchance: Bildung x 1

Unter diesen Oberbegriff fallen Fertigkeiten wie Mechanik, Elektrotechnik oder Elektronik. Welche Fertigkeit(en) genau der Charakter beherrscht, wird auf dem Charakterbogen eingetragen. Eine Probe ist meistens dann nötig, wenn ein Gerät oder eine Maschine repariert werden muss. Je komplizierter oder kaputter der Apparat, desto schwerer ist die Probe, um ihn wieder in Gang zu bringen. Die Fertigkeit kann aber auch zur Analyse oder Konstruktion technischer Ausrüstung eingesetzt werden.

Tricks

Grundchance: Geschicklichkeit x 1

Dies ist ein Maß für die Fingerfertigkeit eines Charakters, um z.B. Kartentricks und Zauberkunststücke vorzuführen, aber auch, um etwa als Taschendieb(in) erfolgreich zu sein. Meistens geschieht dies als konkurrierender Wurf gegen die Wahrnehmung x 10 des zu täuschenden Opfers.

Überleben

Grundchance: Bildung x 2

Dies umfasst Kenntnisse und Fähigkeiten, um in der Wildnis fernab der Zivilisation zurecht zu kommen, z. B. um Feuer zu entfachen, schützende Unterkünfte zu bauen, essbare Pflanzen zu finden, Tiere zu jagen oder Fallen zu stellen.

Überzeugen

Grundchance: Persönlichkeit x 3

Eloquenz und überzeugendes Auftreten sind immer dann nötig, wenn man andere Personen dazu bringen will, etwas zu tun oder zu glauben, das ihrer Überzeugung eigentlich widerspricht. Ein Wurf ist nötig, um jemanden zu einem Gefallen zu überreden oder zu einer verbotenen Tat anzustiften, um sich selbst als jemand anderes auszugeben, um eine Menschenmenge aufzuwiegeln oder zu beschwichtigen, oder einfach um einen Gesprächspartner dreist zu belügen. Spieltechnisch geschieht dies meistens als konkurrierender Wurf gegen *Empathie* oder *Kaltblütigkeit*.

Wissenschaft

Grundchance: Bildung x 1

Unter diese Fertigkeitenkategorie fallen alle akademischen Disziplinen, die man an Hochschulen studieren kann. In jedem natur-, geistes- oder gesellschaftswissenschaftlichen Fach kann man sich auch weiter spezialisieren. Wer z.B. Kenntnisse in Biologie hat, könnte Mikrobiologie oder Genetik als Spezialgebiet wählen.

Spezialfähigkeiten

Diese in Prozent gemessenen Fähigkeiten haben eine Grundchance von null und müssen mit Fertigkeitpunkten gekauft werden, um sie anwenden zu können. Wenn ein Charakter eine Spezialfähigkeit wählt, muss er erklären, wie er sie erhalten hat und wie sie funktioniert, z. B. mittels Implantaten, Nanotechnologie oder Genmanipulation. Descendants besitzen oft von Geburt an bestimmte Spezialfähigkeiten. Welche das genau sind, wird weiter unten erklärt.

Regeltechnisch unterscheiden sich Spezialfähigkeiten nicht von Fertigkeiten. Es ist also spieltechnisch egal, ob sie auf Bionik, Genmanipulation oder Vererbung beruhen.

FW = Abkürzung für Fertigkeitswert (in Prozent)

Basis: Steht dieser Begriff hinter einem Wert, heißt dies, dass der Wert pro kumulativen Malus von -10 auf den Fertigkeitswurf verdoppelt wird, z.B. von 1 auf 2, von 2 auf 4 und von 4 auf 8. Bei -20 wird der Wert also vervierfacht.

Dauer: *X Sek./Min./Std.* pro Fertigkeitswurf bedeutet, dass nach Ablauf der angegebenen Frist ein weiterer Fertigkeitswurf nötig ist, um die Wirkungsdauer noch einmal um denselben Zeitraum zu verlängern.

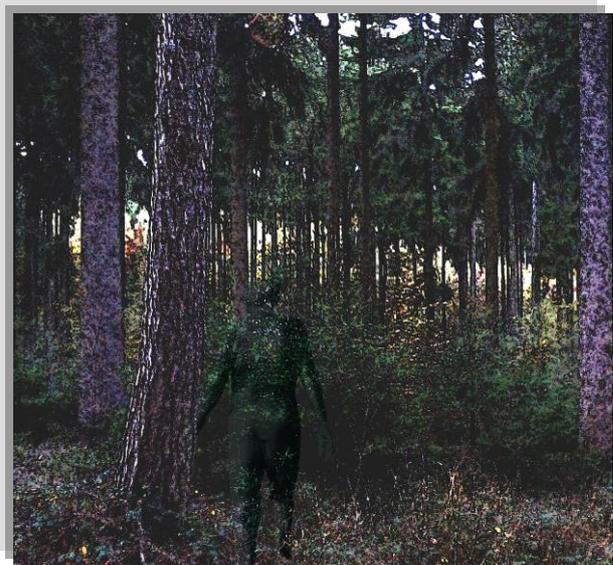
Beschreibung der Spezialfähigkeiten

1. Ausgeprägter Geruchssinn

Der Charakter hat eine Spürnase wie ein Bluthund. Er kann verschiedene sich überlagernde Gerüche in einem Raum einzeln identifizieren und zuordnen. Außerdem kann er eine Geruchsspur wie ein Bluthund verfolgen, wenn ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingt.

2. Ausgeprägtes Gehör

Der Charakter hört übermenschlich gut. Die Fertigkeitpunkte dieser Spezialfähigkeit werden bei einer Probe auf Wahrnehmung x 10 als Bonus hinzuaddiert. Auf die Fertigkeit ausgeprägtes Gehör wird dann gewürfelt, wenn der Charakter Geräusche im Infra- und Ultraschallbereich wahrnehmen soll. Die Fertigkeit wirkt außerdem wie das absolute Gehör eines Musikers.



3. Camouflage

Die Haut des Charakters kann das Aussehen der Umgebung annehmen, in der sich der Charakter gerade befindet. Er wird dadurch nicht absolut unsichtbar. Wer aktiv sucht, kann die getarnte Person entdecken, wenn ihm ein Wurf auf *Spurensuche* mit einem besseren Ergebnis gelingt als der Camouflage-Wurf. Wer einfach nur vorbeigeht, muss auf Wahrnehmung x 1 würfeln. Der Getarnte könnte Kleidung besitzen, die genau wie seine Haut reagiert (ein besonderes Gadget). Jede neue Anpassung an einen Hintergrund/eine Umgebung erfordert einen erneuten Fertigkeitswurf.

4. Druckanpassung

Faktor 10 Basis

Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt die Anpassung an extrem hohen oder niedrigen Druck im Vergleich zum irdischen Normaldruck auf Meereshöhe. Selbst bei einem normalen Fehlschlag wird der Schaden durch Druckveränderung halbiert und nur bei einem kritischen Fehler voll angerechnet. Diese Fertigkeit schützt nicht vor Sauerstoffmangel oder absolutem Vakuum. Dies deckt die Fertigkeit *Überleben im Vakuum* ab.

5. Eidetisches Gedächtnis

Der Charakter kann sich die Erinnerung an jeden beliebigen Anblick wie ein Foto vor Augen rufen, wenn der Fertigkeitswurf gelingt. Er kann sich dann jedes einzelne Detail eines früheren Anblicks erinnern. Das gleiche gilt für Geräusche, den Wortlaut beliebiger Gespräche und Zahlen.

6. Elastizität

Ausdehnung: 1,5-fache Körperlänge Basis

Stauchung: halbe Körperlänge Basis

Der Charakter kann seinen Körper bis zu einem bestimmten Punkt dehnen oder zusammenstauchen. Er kann seinen Körper so schmal werden lassen, dass er sich durch Engpässe zwängen kann, die für eine Person seiner Größe normalerweise zu schmal wären. Außerdem kann er auch einzelne Gliedmaßen verlängern statt seines ganzen Körpers, allerdings bei einem unmodifizierten Wurf auch nur bis zur 1,5-fachen Länge.

7. Elektrosicht

Reichweite: Sichtkontakt

Der Charakter kann elektromagnetische Felder wahrnehmen, sowohl von elektrischen Geräten als auch von Nervensystemen lebender Wesen. Ein Wurf ist nötig, wenn Details oder sehr schwache elektrische Felder erkannt werden müssen.

8. Gefahreninstinkt

Reichweite: FW Meter

Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass der Charakter eine Bedrohung spüren kann, noch bevor er sie bewusst wahrnimmt. Er kann die ungefähre Richtung der Gefahrenquelle ausmachen, so dass er Zeit hat, gerade noch rechtzeitig in Deckung zu springen oder andere Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Ein normaler Erfolg verschafft ihm eine Runde Zeit zum Reagieren, ein kritischer Erfolg zwei Runden.

9. Giftresistenz

Wenn der Charakter einer giftigen Substanz ausgesetzt ist, ist diese bei einem erfolgreichen Fer-

tigkeitwurf bei ihm völlig wirkungslos. Bei jedem weiteren Kontakt mit derselben Substanz ist kein Fertigkeitwurf mehr nötig. Der Charakter ist automatisch geschützt.

10. Haftgriff

Zusätzliche Last zum eigenen Körpergewicht: 5 kg Basis

Der Charakter kann seine Handflächen (und vielleicht auch Fußsohlen) an festem Material haften lassen. Wenn der Charakter diese Fertigkeit auf eine Wand anwendet, kann er versuchen, an ihr wie ein Insekt oder eine Eidechse hinaufzuklettern. In regelmäßigen Abständen und bei besonderen Aktionen muss ein Wurf auf die Fertigkeit Haftgriff gelingen, um nicht abzurutschen. Beim Klettern kann auf *Athletik* und *Haftgriff* gewürfelt und das bessere Ergebnis gewählt werden.

11. Infrarotsicht

Der Charakter kann im Infrarotbereich des Lichts sehen, also Wärmestrahlung wahrnehmen. Das gilt für die Körperwärme lebender Wesen ebenso wie für die Hitze von Maschinen und elektrischen Geräten. Der Charakter kann sich bei einem gelungenen Fertigkeitwurf in völliger Dunkelheit orientieren und Details ausmachen wie bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf *Spurensuche*.



12. Kontrolle des Metabolismus

Dauer: FW/10 Std. pro Fertigkeitwurf

Der Charakter kann seinen Stoffwechsel bewusst steuern. Bei einem gelungenen Wurf kann er sich selbst in ein Koma oder in einen scheinbaren Toten Zustand versetzen. Im letzteren Fall muss einem Fremden, der den Charakter untersucht, ein kritischer Erfolg in Medizin oder einer passenden wissenschaftlichen Fertigkeit gelingen, um festzustellen, dass der Charakter nicht wirklich verstorben ist. Wenn der Mediziner von der Fähigkeit des Charakters weiß, reicht ein normaler Erfolg, um zwischen totem und scheinbarem Toten Zustand zu

unterscheiden. Der Charakter kann den Energieverbrauch seines Körpers reduzieren, wenn er sich nicht körperlich betätigt, wodurch er länger als normale Menschen auf Wasser und Nahrung verzichten kann. Er kann seine Körpertemperatur senken oder willentlich Fieber hervorrufen. Er stirbt allerdings wie jeder Mensch bei 45° Fieber.

13. Kraftakt

Dauer: FW/10 Runden

Der Charakter kann bei einem gelungenen Fertigkeitswurf seinen Wert für *Krafteinsatz* oder *Athletik* verdreifachen (bei einem kritischen Erfolg verfünffachen). Nach dem Kraftakt erhält der Charakter W10+1 Schadenspunkte.

14. Nachtsicht

Diese Fertigkeit erlaubt es, bei sehr schlechten Lichtverhältnissen so zu sehen, als wäre es heller Tag. Wann immer man Eigenschaften oder Fertigkeiten einsetzen will, die aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit sonst nicht anwendbar wären (wie Wahrnehmung, Kampffertigkeiten und Spurensuche), würfelt man vorher auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg kann man alle folgenden Aktionen ohne Probleme durchführen.

15. Panimmunität

Immer wenn der Charakter einer Ansteckungsgefahr ausgesetzt ist, würfelt der Spieler zuerst auf diese Fertigkeit. Gelingt der Wurf, ist der Charakter gegen die Krankheit für immer immun. Dies schützt auch vor *Transgenetik*.

16. Pheromone

Der Charakter sondert Duftstoffe ab, die auf andere Lebewesen anziehend wirken. Dieser Effekt kann dauerhaft oder auch bewusst an- und abschaltbar sein. Welche Lebewesen beeinflusst werden, sollte vorher festgelegt werden. Ein Erfolg bringt einen Bonus von +20 auf Charme, ein kritischer Erfolg einen Bonus von +40.

17. Radarsicht

Reichweite: Sichtlinie

Der Charakter kann sich in völliger Dunkelheit orientieren, indem er etwas aussendet (eine Strahlung oder Schallwellen), das von Hindernissen reflektiert wird. Durch Wahrnehmung der Reflektion kann der Charakter Entfernung und Gestalt des Hindernisses abschätzen, bekommt jedoch keinen Aufschluss über dessen Farbe oder Konsistenz. Ein Fertigkeitswurf ist nur nötig, wenn der Charakter sich sehr schnell bewegt oder versucht, ein Detail zu erkennen.

18. Reanimation

Der Charakter ist nur schwer zu töten. Sobald er mehr als vier Wunden erhalten hat (und bei jeder weiteren Verletzung), muss ein Fertigkeitswurf durchgeführt werden. Gelingt er, ist der Charakter noch am Leben, beim ersten misslungenen Wurf stirbt er. Auch bei einem gelungenen Wurf bleibt er außer Gefecht, sofern der Wurf nicht kritisch gelingt. In diesem Fall ist er nur noch benommen und wird bald erwachen. Besitzt der Charakter zusätzlich die Fähigkeit *Schmerzresistenz*, kann er einen kombinierten Wurf auf beide Fertigkeiten durchführen. Gelingen beide, ist der Charakter nicht nur lebendig, sondern auch bei Bewusstsein.

19. Regeneration

Wenn der Charakter verletzt ist, würfelt der Spieler nach jeder vollen Stunde Spielzeit auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg kann er eine Wunde streichen. Bei einem kritischen Erfolg kann er zwei Wunden streichen. Regeneration funktioniert nur, solange die Wunden noch unter fünf liegen.

20. Röntgenblick

Dauer: FW Sekunden pro Fertigkeitswurf

Der Charakter kann Objekte durchleuchten, um Dinge zu sehen, die dem normalen Auge verborgen sind, wenn ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingt.

21. Schnelligkeit

Die Sprintgeschwindigkeit des Charakters erhöht sich um 1/10 (aufgerundet) des FW in m/s, bei einem erfolgreichen Wurf zusätzlich um die

Zehnerstelle des Ergebnisses in m/s. Bei Verfolgungsjagden (S. 87f.) erhöht sich die *relative Geschwindigkeit* um +1 ab einem FW von 50% und um +1 bei einem erfolgreichen Wurf.

22. Schmerzresistenz

Wann immer der Charakter starke Schmerzen ertragen muss, wie unter Folter oder bei Verletzungen, würfelt er auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg registriert er zwar den Schmerz, wird davon aber nicht beeinträchtigt. Verletzungen beeinträchtigen den Charakter nicht so stark wie andere Menschen. Die Abzüge auf Eigenschafts- oder Fertigkeitwürfe werden halbiert und abgerundet.

23. Spezialkommunikation

Mit dieser Fähigkeit verfügt man über ein Kommunikationsmedium, das Menschen ohne Hilfsmittel sonst nicht zugänglich ist, wie Radiowellen, Infra- oder Ultraschall oder komplexe Duftstoffe. Die Fähigkeit beinhaltet sowohl das Aussenden



als auch das Empfangen und Verstehen dieser spezifischen Signale. Ein Wurf ist normalerweise nur bei größerer Distanz oder bei Hindernissen nötig. Diese Hindernisse können je nach Medium unterschiedlich ausfallen, z. B. eine Bleiverkleidung bei Radiosignalen, eine zu dünne Atmosphäre bei Schallwellen etc.

24. Strahlungsresistenz

Der Charakter ist für FW Stunden gegen mittelstarke Strahlung (Radioaktivität, UV etc.) geschützt, für FW Minuten gegen besonders harte Strahlung (z. B. im freien Weltraum). Danach muss ein Fertigkeitwurf gelingen, um die Schutzdauer um dieselbe Zeitspanne zu verlängern.

25. Teleskopsicht

Vergrößerungsfaktor: 5-fach Basis

Der Charakter kann sich auf weit entfernte Punkte konzentrieren und diese vergrößert sehen wie durch ein Fernglas. Bei einem Erfolg kann er sich innerhalb von zwei Runden auf das Ziel einstellen, bei einem kritischen Erfolg sogar innerhalb von einer Runde.

26. Temperaturtoleranz

Bei einem erfolgreichen Wurf spürt der Charakter nicht die negativen Auswirkungen extremer Temperatur, unter denen normale Menschen leiden würden. Bei besonders extremen Temperaturen kann ein Malus auf den Wurf angerechnet werden. Man muss entscheiden, ob man gegenüber extremer Hitze, Kälte oder beidem, also generellen Temperaturschwankungen tolerant ist. Schaden durch Hitze *oder* Kälte wird um die Quersumme eines erfolgreichen Würfelwurfes reduziert, ist man gegenüber beidem tolerant, ist der Schutzwert gleich der Einer- *oder* Zehnerstelle des erfolgreichen Wurfes. Der höhere Wert zählt.

27. Überleben im Vakuum

Dauer: FW Minuten pro Fertigkeitwurf

Der Charakter kann für gewisse Zeit im völligen Vakuum überleben, wenn ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingt. Misslingt der Wurf, hält er es nur noch FW Sekunden ohne Schaden aus. Nach dem ersten Misserfolg sind keine Fertigkeitwürfe mehr erlaubt. Der Charakter muss sich dann erst mindestens eine Stunde erholen (oder sterben).

28. Ultravioletsicht

Der Charakter kann im ultravioletten Spektrum sehen und damit Details erkennen, die dem normalen Auge verborgen bleiben, z. B. Rückstände von Flüssigkeiten, „unsichtbare“ Tattoos oder verborgene Strahlungsquellen. Bis zu einem gewissen Grad hilft die Fertigkeit auch bei der Orientie-

rung in der Dunkelheit. Ein Wurf ist dann nötig, wenn kleinere Details zu entdecken sind. In diesem Fall macht man einen kombinierten Wurf auf diese Fähigkeit und auf Spurensuche, wobei der Wurf für beide Prozentwerte gelingen muss.

29. Verlangsamte Alterung

Alle fünf Jahre ab dem fünfzigsten Lebensjahr macht der Charakter einen Wurf auf diese Fertigkeit. Bei einem Erfolg verliert er keine Punkte in seinen Attributen. Bei einem Wert von 50% altert er im Durchschnitt halb so schnell wie normale Menschen, bei einem Wert von 100% ist er so gut wie unsterblich. Er kann natürlich immer noch durch Gewalt, einen Unfall oder eine Krankheit sterben.

30. Wasserbewohner

Der Charakter kann FW x 10 Min. unter Wasser verbringen, ohne Luft holen zu müssen. Nach dieser Zeitspanne ist ein Fertigkeitwurf nötig, um nochmals dieselbe Zeitspanne unter Wasser aushalten zu können usw. Ein kritischer Erfolg verdoppelt die Zeitspanne (auf FW x 20). Misslingt der Wurf, muss der Charakter nach FW Minuten auftauchen, misslingt er kritisch, muss er nach FW Sekunden auftauchen.

Ungewöhnliche Fähigkeiten

Diese Spezialfähigkeiten sind bei Menschen eher unüblich, dafür aber bei bestimmten Descendants und einigen Tierarten anzutreffen.

1. Fliegen

Das Wesen kann sich fliegend fortbewegen. Jede Verdoppelung der *relativen Geschwindigkeit* (siehe die Seiten 88 und 91) bringt einen Malus von -10 bei Flugmanövern. Ein Fertigkeitwurf ist immer dann nötig, wenn das Wesen schwierige Flugmanöver durchführen will (Loopings, abrupte Richtungsänderung, Ausweichen von Hindernissen etc.). Bei Luftkämpfen gilt: Jede Probe muss sowohl für die eingesetzte Kampffertigkeit als auch für die Fähigkeit *Fliegen* gelingen. Es zählt also der niedrigere Wert. Flugfähige Wesen haben eine bestimmte *relative Geschwindigkeit* im Flug.

2. Giftinjektion

Stärke des Giftes: FW/10 (aufgerundet)

Gelingt ein Wurf auf diese Fertigkeit, hat das Wesen seinen Gegner entweder gebissen, gestochen oder mit Krallen gekratzt und dabei ein schnell wirkendes Gift injiziert. Diese Giftattacke ist selbstverständlich ein Nahkampfangriff, gegen den man sich wie gegen jeden anderen Angriff schützen kann (auch durch Schutzkleidung).

3. Metamorphose

Das Wesen kann zu einem bestimmten Zeitpunkt eine langsame Verwandlung durchlaufen, aus der es mit neuem Aussehen und neuen Fähigkeiten hervorgeht. Der Zeitpunkt der Verwandlung kann frei gewählt werden oder festgelegt sein, ebenso wie die gesamte Anzahl der Metamorphosen im Leben des Wesens vorbestimmt und unbegrenzt sein kann. Die Verwandlung kann der Erfüllung einer bestimmten Aufgabe im nächsten Lebensabschnitt (z. B. Fortpflanzung) oder der Anpassung an veränderte Umweltbedingungen dienen, möglicherweise auch dem Mimikry. Oft geht die Metamorphose mit einer Art von Verpuppung einher. Bei einem misslungenen Würfelwurf ist die Metamorphose nicht ganz gelungen; es könnten Missbildungen aufgetreten sein.



4. Panzerhaut

Ein Teil der Körperoberfläche ist stark abgehärtet und schützt gegen äußere Verletzungen mit einem Wert gleich der Quersumme des gelungenen Wurfes (zusätzlich zu jeder getragenen Schutzkleidung). Der Prozentwert gibt den Anteil der geschützten Hautfläche an. Bei Verletzungen muss auf diesen Wert gewürfelt werden, um zu bestimmen, ob der geschützte Teil getroffen wurde. In der Regel ist der geschützte Teil der Haut durch ein besonderes Aussehen erkennbar (metallisch glänzend, schuppig, kristallin etc.). Der Prozentwert dieser Fähigkeit kann normalerweise nicht durch Erfahrung gesteigert werden.

5. Rundumsicht

Das Wesen hat ein Sichtfeld von 360°. Es ist praktisch unmöglich, sich von hinten an das Wesen heranzuschleichen. Es liegt am Spielleiter, den genauen physiologischen Grund dafür festzulegen (z.B. zusätzliche Augen). Befindet sich ein Objekt außerhalb des Sichtfeldes eines normalen Menschen, muss ein Wurf auf diese Fertigkeit gelingen, um es zu erkennen.

6. Natürliche Waffen

Das Wesen hat natürliche Waffen, die mit Nahkampfwaffen vergleichbar sind, wie Krallen, Reißzähne, Hörner, Stacheln, Fangarme, einen Peitschenschwanz etc. Zur Berechnung des Schadens kann man die Spalte „Nahkampfwaffen“ der Berechnungstabelle für Waffen benutzen und sich an vergleichbaren Waffen orientieren. Krallen könnte man z. B. als Messer definieren, Hörner als Speere usw. Im Kampf ist ein Angriff dann erfolgreich, wenn der Wurf sowohl auf „Kämpfen“, als auch auf diese Fähigkeit gelingt.

7. Natürlicher Fernangriff

Reichweite: 2 m Basis

Das Wesen besitzt die Fähigkeit, über Distanz Schaden anzurichten, etwa durch das Speien von Gift, Säure, oder Feuer, das Abschießen von Pfeilen oder Giftstacheln oder durch elektrische Schläge. Auf den Fertigkeitswert wird gewürfelt, um zu ermitteln, ob der Angriff erfolgreich war. Bei einmaligem Schaden ist dieser gleich der Quersumme des gelungenen Angriffswurfes, bei Gift oder Säure entspricht die Stärke der Zehnerstelle des Wurfes. Bei betäubendem oder lähmendem Gift ist die Quersumme der Mindesterfolg für einen Wurf auf $W10 + \text{Fitness des Opfers}$, um den Auswirkungen zu entgehen.

8. Schwarmbewusstsein

Das Wesen ist Teil eines Schwarms. Es kann seine Bewegungen, z. B. im Kampf, perfekt mit seinesgleichen koordinieren und mit diesen wie ein Organismus agieren. In einer ausreichend großen Gruppe (im Normalfall mindestens fünf) kann *jeder* Fertigkeitswert eines einzelnen Mitglieds durch den Prozentwert in Schwarmbewusstsein ersetzt werden, sofern dieser höher ist. Es zählt also immer der höhere Wert. Diese Fähigkeit ist keine Telepathie. Die Wesen müssen sich mit ihren vorhandenen Sinnen wahrnehmen.

9. Transgenetik

Das Wesen ist in der Lage, seine charakteristischen Eigenschaften auf andere Lebewesen zu übertragen und diese ihm selbst ähnlich werden zu lassen. Dies kann entweder freiwillig (z. B. durch Sex oder Austausch von Blut) oder unfreiwillig in Form einer Infektion, z. B. durch eine Wunde, geschehen. Das Opfer durchläuft eine allmähliche Metamorphose, die es seinem „Schöpfer“ körperlich und vielleicht auch im Verhalten angleicht. Diese Form infektiöser Fortpflanzung funktioniert nur, wenn dem Wesen ein konkurrierender Wurf seiner *Transgenetik* gegen $\text{Fitness} \times 10$ oder, falls höher, die *Panimmunität* des Opfers gelingt.

10. Zusätzliche Körperteile

Das Wesen besitzt zusätzliche Gliedmaßen und/oder Sinnesorgane. Zusätzliche Sinnesorgane können durch Fähigkeiten wie Infrarotsicht, Rundumsicht etc. abgedeckt werden (siehe dort). Zusätzliche Gliedmaßen können jede beliebige Form haben und entweder organisch oder mechanisch sein. Bei organischen Gliedmaßen (Armen, Beinen, Tentakeln) muss ein Grundscha-den festgelegt werden, wenn das Wesen damit angreift. Der Schadensbonus wird dabei normalerweise wie üblich auf Basis der Fertigkeit Krafteinsatz berechnet. Bei mechanischen Gliedmaßen kann der Spielleiter deren Fertigkeitswert in Krafteinsatz und den Schaden bei einem Angriff separat festlegen. Die Prozentpunkte in dieser Fähigkeit stehen für den Grad der Kontrolle der Gliedmaßen in schwierigen Situationen. Bei Kämpfen und sonstigen schwierigen körperlichen Tätigkeiten mit den zusätzlichen Organen muss der Prozentwurf gleichzeitig für die passende Fertigkeit und für diese Fähigkeit der Kontrolle gelingen. Man kann auch festlegen, dass die zusätzlichen Körperteile zusätzliche Angriffe pro Runde ermöglichen. Denkbar wäre je ein zusätzlicher Angriff pro zwei zusätzlichen Gliedmaßen. Zusätzliche Gliedmaßen beeinträchtigen für gewöhnlich das Aussehen einer Person (was mit einem vom Spielleiter festgelegten Malus auf die meisten Kommunikationsfertigkeiten verbunden ist).

Schwächen

Bei der Charaktererschaffung muss jeder Spieler eine besondere Schwäche für seinen Charakter wählen und in dem entsprechenden Feld notieren. Die Tabellen zum persönlichen Hintergrund können dabei als Inspirationsquellen dienen. Der Charakter könnte zum Beispiel eine starke Phobie haben (Tabelle *Abneigungen*), einen hartnäckigen Feind (Tabelle *Feinde*) oder ein dunkles Geheimnis, das auf keinen Fall herauskommen sollte (Tabelle *Geheimnisse*). Auch ein sozialer Abstieg oder Depressionen bzw. Angstzustände aufgrund eines Traumas (Tabelle *traumatische Erlebnisse*) könnten sich als Schwächen auswirken. Bei einigen Descendants sind Nachteile kulturell bedingt, wie die Klaustrophobie der *Sentinels* oder die Demophobie der *Yelfan*.

Natürlich kann ein Charakter auch mehrere Schwächen haben, aber diese eine ist wirklich dominierend und hat den deutlichsten Einfluss auf das Leben des Charakters.

Es gibt keine genauen Regeln für die Auswirkungen von Schwächen. Sie sollten durch Rollenspiel, nicht durch Zahlen oder Würfelwürfe dargestellt werden.

Alterung

Ab dem 50. Lebensjahr wird bei Menschen alle fünf Jahre Spielzeit mit 1W10 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-5 sinkt ein Grundwert um einen Punkt:

- 1: Bildung
- 2: Fitness
- 3: Geschicklichkeit
- 4: Persönlichkeit
- 5: Wahrnehmung

Dies sind die Auswirkungen von Demenz und körperlichem Verfall. Sinkt ein Wert auf null, stirbt der Charakter.



Nichtmenschliche Charaktere

Androiden

Charaktere, die einen Androidenkörper besitzen oder leihweise benutzen, müssen einige Besonderheiten beachten:

Anorganischer Körper: Die Grundeigenschaften werden wie bei organischen Lebensformen ermittelt, nur dass der Wert *Fitness* nicht die Gesundheit darstellt, sondern die Robustheit der Konstruktion des jeweiligen Körpers, die je nach Modell unterschiedlich sein kann. Wenn ein Mensch einen Androidenkörper benutzt, erhält er die „Fitness“ dieses Körpers. *Wahrnehmung* und *Geschicklichkeit* können sich auch ändern und je nach Modell durch Boni oder Mali auf die bisherigen Werte modifiziert werden. Die übrigen Spielwerte bleiben unbeeinflusst. Ein anorganischer Körper ist gegen bestimmte Schadensarten immun, wie Erstickten, Vergiftungen und Infektionskrankheiten. Spezialfähigkeiten wie Giftresistenz, Panimmunität oder Regeneration sind für einen Androiden-Charakter deshalb auch nicht wählbar, weil sie irrelevant sind.

Reparaturbedürftigkeit: Die „Wunden“ eines Androiden sind Beschädigungen, die nicht wie bei Menschen automatisch heilen. Stattdessen müssen sie mit der entsprechenden Technikfertigkeit und dem passenden Werkzeug repariert werden. Kompliziertere Schäden sind nur in einer Werkstatt zu beheben.

Ladekapazität: Androiden müssen regelmäßig am Stromnetz aufgeladen werden. Fünf Stunden Aktivität entsprechen im Durchschnitt einer Stunde Ladedauer. Bei normaler Aktivität, also einer Mischung aus stärkerer und geringerer körperlicher Betätigung, muss ein Androide nach spätestens 30 Stunden aufgeladen werden und benötigt dann sechs Stunden für die volle Aufladung. Bei geringerer Aktivität reicht die Energie bis zu 45 Stunden, bei ununterbrochener körperlicher Anstrengung dagegen nur 20 Stunden.

Spezialfähigkeiten: Androiden erhalten einen Bonus von +50 auf die Spezialfähigkeiten Druckanpassung und Strahlungsresistenz. Weitere typische Spezialfähigkeiten für Androiden sind Kraftakt, Schmerzresistenz, Spezialkommunikation, Temperaturtoleranz, Überleben im Vakuum und Panzerhaut, auf die aber Punkte verteilt werden müssen, um sie nutzen zu können.

Descendants

Die meisten Descendants sind als Spielercharaktere nicht geeignet. Sie stellen in ihrer Fremdartigkeit vielmehr einen Teil der geheimnisvollen Spielwelt dar, die von den Menschen erforscht wird. Am ehesten kommen als Spielercharaktere die humanoiden Descendants infrage, die bereits Kontakt zu den Kolonisten haben: Auguren, Sentinels, Tallmen und Yelfan. Die Charaktererschaffung läuft ähnlich ab wie die der menschlichen Kolonisten, mit folgenden zu beachtenden Besonderheiten:

Beziehung zu den Kolonisten: Wie sieht der Charakter die Menschen? Als ebenbürtig, minderwertig, überlegen oder unverständlich? Als kleine Kinder, Kuriositäten, Labortiere, Lehrmeister oder Bedrohung? Betrachtet er sie mit Neugier, Herablassung, Gleichgültigkeit oder Wohlwollen?

Beziehung zum eigenen Volk: Hat der Charakter noch eine enge Bindung zu seiner Kultur, oder ist er schon stark assimiliert? Will er den Kolonisten seine Kultur vermitteln, oder ist er vielleicht ein Ausgestoßener? Ist er Traditionalist oder für alles Neue aufgeschlossen?

Geheimnis: Jeder Descendant-Charakter sollte ein Geheimnis wählen, das ihm eine besondere Aura verleiht. Dieses Geheimnis sollte außer dem Spieler nur der Spielleiter kennen. Hat der Charakter vielleicht einen geheimen Auftrag? Soll er etwas erkunden oder eine Person bzw. ein Objekt finden? Soll er Sabotage verüben, einen Diebstahl oder vielleicht sogar einen Mord begehen? Soll er bestimmte Personengruppen oder vielleicht sogar alle Kolonisten in einer bestimmten Richtung beeinflussen? Gehört er einer geheimen Gruppe an, die ein bestimmtes Ziel hat? Ist er in geheime Machtkämpfe verwickelt? Oder wurde er als Verbrecher von seinem Volk verstoßen?

Namen: Vorschläge gibt es im Tabellenanhang.

Mindestwerte: Descendants haben je nach Art bei der Charaktererschaffung bestimmte Mindestanforderungen. Es müssen auf einige Werte also genügend Punkte verteilt werden.

Auguren: Persönlichkeit 6, Wahrnehmung 7, Empathie 60%, Kaltblütigkeit 50%, Überzeugen 50%, Eidetisches Gedächtnis 30%, Panimmunität 30%

Sentinels: Geschicklichkeit 6, Wahrnehmung 8, Heimlichkeit 40%, Spurensuche 70%, jeweils 20% in Ausgeprägtes Gehör, Ausgeprägter Geruchssinn, Eidetisches Gedächtnis, Gefahreninstinkt, Infrarotsicht, Nachtsicht, Rundumsicht und Teleskopsicht.

Tallmen: Fitness 7, Wahrnehmung 5, Athletik 50%, Überleben 50%, Eidetisches Gedächtnis 40%, Kontrolle des Metabolismus 50%, Temperaturtoleranz (allgemein) 50%

Yelfan: Fitness 7, Athletik 40%, Spurensuche 40%, Überleben 50%, Eidetisches Gedächtnis 40%, Kontrolle des Metabolismus 40%, Reanimation 30%, Regeneration 20%, Temperaturtoleranz 60%

Bonuspunkte: Descendants bekommen Boni auf bestimmte Grundeigenschaften. Diese Boni werden addiert, *nachdem* die anfänglichen Grundeigenschaften ermittelt wurden. Sie werden auf dem Charakterbogen in dem mit „+“ markierten Feld eingetragen. Die Summe steht dann in dem mit „=“ markierten Feld. Auf diese Weise können Descendants auch Werte über 10 erreichen.

Auguren: Wahrnehmung +1, Persönlichkeit +1

Sentinels: Wahrnehmung +2

Tallmen: Fitness +1, Wahrnehmung +1

Yelfan: Fitness +2

Phobien: Sentinels erhalten als Schwäche Klausrophobie, Yelfan leiden unter Demophobie.



Kriminalität und Strafverfolgung

Die Verbrechensrate ist in den Kolonien sehr viel geringer als in den meisten Staaten unserer Zeit. Durch die Wirtschafts- und Gesellschaftsstruktur und nahezu unbegrenzte Ressourcen sind Eigentumsdelikte sehr selten. Produkte des täglichen Bedarfs sind praktisch kostenlos verfügbar. Auch Sexualdelikte kommen durch die perfektionierte virtuelle Realität kaum noch vor. Etwas häufiger sind dagegen Hassverbrechen, etwa durch radi-

kale Gruppen im Umfeld der Partei für kulturelle Autonomie, und der Schmuggel von bestimmten Drogen und anderen verbotenen Substanzen. Ebenso steht der Handel mit bestimmter Zwischenzeit-Technologie unter Strafe. Auch hier bietet sich ein Betätigungsfeld für Schmuggler.

Reale Gefängnisse existieren praktisch nicht mehr. Stattdessen werden Straftäter in virtuelle Umgebungen versetzt, die ideale Bedingungen für die Rehabilitation bieten.

Zusammenfassung der Charaktererschaffung

1 Charakterkonzept überlegen: Name, Spezies, Beruf, Alter, Wohnsitz etc.
Erste Notizen zum Hintergrund machen.

2 Werte der Grundeigenschaften ermitteln:
Würfelmethode: W5+1, W5+3, W5+5 würfeln, Ergebnisse notieren. Jeden Wert von 10 abziehen, Ergebnisse notieren. Die beiden niedrigsten der sechs notierten Zahlen durch Addition zu einem Wert zusammenfassen. Die fünf Zahlen den Eigenschaften zuordnen.
Punkteverteilungsmethode: Den Grundeigenschaften die Werte 2, 3, 4, 5 und 6 zuordnen. Weitere 10 Punkte frei auf diese Basiswerte verteilen, dabei keine Eigenschaft um mehr als vier Punkte anheben.
Bei Descendant-Charakteren Mindestwerte beachten und Boni addieren.

3 500 Fertigkeitpunkte verteilen:
Fertigkeiten, die erhöht werden sollen, ankreuzen und zu deren Grundchancen eine beliebige Anzahl an Punkten aus dem Pool addieren.
Eventuell Punkte für Spezialfähigkeiten übrig lassen.
Dabei auch die Mindestwerte für Descendants beachten.

4 Spezialfähigkeiten notieren und die übrigen Fertigkeitpunkte darauf verteilen.

5 Eine Schwäche (S. 74) überlegen, z. B. ein Feind, eine Phobie oder ein dunkles Geheimnis.

6 Wundschwelle berechnen: $(\text{Fitness} \times 2 + 10)$, geteilt durch 3.

7 Utensilien notieren, die der Charakter immer bei sich trägt, z. B. Taschenmesser, Lupe etc.

8 Wenn der Charakter Waffen bei sich trägt, Werte eintragen.

9 Sonstigen Besitz notieren, z. B. Fahrzeuge und Immobilien.

10 Namen der wichtigsten Bezugspersonen notieren: Familie, Freunde, Feinde, Kollegen etc.

11 Die restlichen Angaben zum Hintergrund vervollständigen. Dies kann auch noch im Verlauf des Spiels geschehen.

The image shows a character sheet for the game 'Exile'. The form includes fields for Name, Beruf, Geburtsort, Alter, Wohnsitz, and Einkommen. It has several tables and sections:

- Attributes:** Bildung, Fitness, Geschicklichkeit, Persönlichkeit, and Wahrnehmung, each with a scale from + to =.
- Physical Stats:** Haarfarbe, Augenfarbe, Größe (cm), Gewicht (kg), and Teint.
- Skills (Fertigkeiten):** A large grid of checkboxes for various skills like Akrobatik, Medizin, Nahkampf, etc., each with a base chance.
- Special Abilities (Spezialfähigkeiten):** A table for special abilities with percentage values.
- Wounds (Wunden):** A diagram showing wound levels from -1/-10% to 'tot'.
- Weakness (Schwäche):** A field for a character's weakness.
- Wound Threshold (Wundschwelle):** A field with the formula $(\text{Fx}2+10)/3$.
- Weapons (Waffe):** A table for weapons with columns for Schaden and Reichweite.
- Other Possessions (Sonstiger Besitz):** A field for other items.
- Background Notes (Notizen zum Hintergrund):** A large text area.
- References (Bezugspersonen):** A table for important people with columns for Name and Art der Beziehung.

Beispielcharaktere

Wer schnell einen Charakter mit fertigen Spielwerten benötigt oder sich einfach den technischen Teil der Charaktererschaffung ersparen will, kann unter den folgenden Beispielen wählen. Die persönlichen Informationen zur Biographie und zum sozialen Umfeld werden hier nicht mitgeliefert und sollten vom Spieler ergänzt werden. Natürlich ist jeder Beispielcharakter auch als NSC für den Spielleiter verwendbar.

Die Grundeigenschaften werden mit ihren Anfangsbuchstaben abgekürzt.

Arzt (Mensch)

Der Charakter kann Allgemeinmediziner sein oder sich in einen Fachgebiet spezialisiert haben, als niedergelassener Arzt oder in der medizinischen Forschung tätig sein.

B: 8 F: 5 G: 7 P: 5 W: 5

Wundschwelle: 7 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Bürokratie 36%, Computer 46%, Empathie 35%, Fremdsprache (Latein) 58%, Kaltblütigkeit 65%, Medizin 88%, Recherche 64%, Spurensuche 30%, Überzeugen 35%, Wissenschaft (Biologie) 58%, Wissenschaft (Chemie) 58%

Spezialgebiet: Ein medizinisches Fachgebiet

Spezialfähigkeiten: Röntgenblick 80%

Detektiv (Mensch)

Egal, ob der Charakter als Kriminalbeamter einer Polizeibehörde oder als Privatermittler arbeitet, sein Job ist Aufklärung krimineller Delikte und die Überführung von Straftätern.

B: 5 F: 7 G: 6 P: 5 W: 7

Wundschwelle: 8 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Athletik 55%, Bürokratie 30%, Computer 55%, Einschüchtern 60%, Empathie 51%, Fahren 42%, Kaltblütigkeit 50%, Kämpfen 53%, Kontakte 40%, Nahkampfwaffen 41%, Recherche 50%, Schusswaffen 63%, Spurensuche 73%, Überzeugen 55%

Spezialgebiet: Spurensicherung, Verhörtaktiken oder Szenekenntnisse

Spezialfähigkeiten: Ultravioletsicht 60%

Fahnder (Sentinel)

Der Charakter nutzt seine angeborenen Fähigkeiten, um vermisste Personen und flüchtige Kriminelle aufzuspüren, entweder in Zusammenarbeit mit den Polizeibehörden oder im privaten Auftrag.

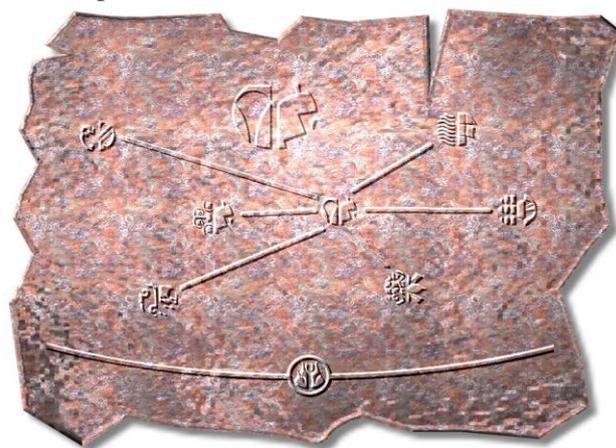
B: 4 F: 6 G: 6 P: 5 W: 11

Wundschwelle: 7 Schwäche: Klaustrophobie

Fertigkeiten: Athletik 50%, Fremdsprache (Englisch) 44%, Heimlichkeit 48%, Kämpfen 54%, Nahkampfwaffen 48%, Orientierung 43%, Spurensuche 84%, Überleben 38%

Spezialgebiet: Personenerkennung

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 30%, Ausgeprägtes Gehör 40%, Eidetisches Gedächtnis 40%, Gefahreninstinkt 30%, Infrarotsicht 30%, Nachtsicht 30%, Rundumsicht 40%, Teleskopsicht 30%



Feldforscher (Mensch)

Feldforscher können Archäologen, Ethnologen oder Xenobiologen sein, auf jeden Fall betreiben sie auf Forschungsexpeditionen empirische Studien und erweitern so das Wissen über die Welten des Systems.

B: 8 F: 6 G: 5 P: 5 W: 6

Wundschwelle: 7 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Athletik 50%, Fahren 51%, Fremdsprache (beliebig) 63%, Medizin 33%, Orientierung 53%, Pilot (Helikopter) 55%, Recherche 64%, Schusswaffen 35%, Spurensuche 54%, Überleben 61%, Wissenschaft (beliebig) 78%

Spezialgebiet: Ein wissenschaftliches Fachgebiet

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 60%

Fremdenführer (Tallman)

Der Charakter leitet und berät Reisegruppen und Expeditionen in den unwirtlicheren Wüstengebieten des Mondes Cibola. Er fungiert als Vermittler zwischen den Tallmen und den Kolonisten.

B: 5 F: 10 G: 4 P: 6 W: 7

Wundschwelle: 10 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Athletik 70%, Fahren 27%, Fremdsprache (Englisch) 65%, Medizin 50%, Orientierung 66%, Spurensuche 58%, Überleben 75%, Überzeugen 33%

Spezialgebiet: Ortskenntnisse

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 60%, Kontrolle des Metabolismus 70%, Temperaturtoleranz (allgemein) 70%

Künstler (Yelfan)

Der Charakter hat den Bereich seines Refugiums verlassen, um in der Ferne unter den Personen anderer Kulturen Erfahrungen zu sammeln und Inspirationen für seine Kunst zu finden.

B: 5 F: 9 G: 7 P: 5 W: 6

Wundschwelle: 9 Schwäche: Demophobie

Fertigkeiten: Athletik 55%, Fremdsprache (Englisch) 45%, Kunst (z.B. Malerei, Bildhauerei) 77%, Recherche 35%, Spurensuche 54%, Überleben 60%,

Spezialgebiet: Eine Stilrichtung der Kunst

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 70%, Kontrolle des Metabolismus 60%, Reanimation 40%, Regeneration 35%, Temperaturtoleranz 75%

Lifelogger (Mensch)

Der Charakter lebt dafür und davon, neue, aufregende und ungewöhnliche Erfahrungen zu sammeln und seine Mitmenschen medial daran teilhaben zu lassen. Er versorgt das Publikum ständig mit seinen gespeicherten Sinneseindrücken.

B: 6 F: 7 G: 4 P: 6 W: 7

Wundschwelle: 8 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Akrobatik 27%, Athletik 60%, Charme 54%, Computer 32%, Fahren 37%, Heimlichkeit 42%, Kaltblütigkeit 58%, Kontakte 48%, Medizin 36%, Orientierung 41%, Recherche 38%, Spurensuche 38%, Überzeugen 33%

Spezialgebiet: wahlweise Klettern, Schwimmen, Tauchen, Parkour etc.

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 70%, Nachtsicht 30%, Regeneration 20%, Teleskopsicht 40%

Mediator (Augur)

Auguren eignen sich aufgrund ihrer typischen Fähigkeiten ausgezeichnet als Vermittler und Schlichter in Konflikten aller Art, aber auch als Krisenmanager, Berater und Koordinatoren.

B: 7 F: 4 G: 5 P: 9 W: 7

Wundschwelle: 6 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Bürokratie 44%, Charme 76%, Computer 34%, Empathie 86%, Fremdsprache (Englisch) 67%, Kaltblütigkeit 72%, Kontakte 67%, Recherche 41%, Überzeugen 87%

Spezialgebiet: Deeskalation

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 70%, Panimmunität 50%

Orbitalarchäologe (Android)

Viele der Hinterlassenschaften der Zwischenzeitkulturen umkreisen als Fragmente von Raumstationen und anderen Habitaten den Orbit größerer Himmelskörper, oder sie sind in Tunnelsystemen in Asteroiden oder kleinen Monden zu finden. Dieser Charakter nutzt die Vorteile seines Androidenkörpers, um derartige Relikte direkt in ihrer lebensfeindlichen Umgebung zu erforschen.

B: 8 F: 8 G: 5 P: 3 W: 6

Wundschwelle: 9 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Akrobatik 28%, Athletik 55%, Computer 31%, Kaltblütigkeit 29%, Pilot (Shuttle) 46%, Recherche 44%, Spurensuche 34%, Technik (Raumfahrt) 58%, Technik (Elektronik) 28%, Wissenschaft (Archäologie) 73%

Spezialgebiet: Zwischenzeit-Technologie

Spezialfähigkeiten: Druckanpassung 60%, Strahlungsresistenz 75%, Temperaturtoleranz (Kälte) 90%, Überleben im Vakuum 100%



Personenschützer (Android)

Dieser Charakter kann entweder für die Polizei in einer Schutzstaffel oder als privater Bodyguard arbeiten. Die Spezialausstattung seines Körpers ist auf das Erkennen und die Abwehr von Gefahren ausgelegt.

B: 3 F: 9 G: 6 P: 3 W: 9

Wundschwelle: 9 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Akrobatik 29%, Athletik 65%, Einschüchtern 46%, Empathie 47%, Fahren 34%, Heimlichkeit 28%, Kaltblütigkeit 59%, Kämpfen 76%, Medizin 33%, Nahkampfwaffen 52%, Schusswaffen 68%, Spurensuche 46%

Spezialgebiet: Eine Kampfsportart

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 25%, Druckanpassung 50%, Gefahreninstinkt 35%, Infrarotsicht 30%, Nachtsicht 30%, Panzerhaut 40%, Strahlungsresistenz 50%,

Reporter (Mensch)

Der Job des Charakters ist es, Hintergründe zu recherchieren und aufzudecken, die entweder verborgen bleiben sollten oder bisher wenig bekannt waren. Reporter können Freiberufler oder Angestellte eines Medienunternehmens sein.

B: 6 F: 5 G: 4 P: 8 W: 7

Wundschwelle: 7 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Bürokratie 32%, Charme 62%, Computer 42%, Einschüchtern 46%, Empathie 61%, Fahren 37%, Fremdsprache (beliebig) 46%, Heimlichkeit 42%, Kaltblütigkeit 54%, Kontakte 64%, Recherche 68%, Spurensuche 58%, Überzeugen 64%

Spezialgebiet: Interviews

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 30%, Teleskopsicht 30%

Schmuggler (Mensch)

Der Charakter versteht sich darauf, Dinge zu beschaffen und zu transportieren, die aufgrund von Verboten oder sonstigen gesetzlichen Auflagen nicht ohne weiteres erhältlich sind. Egal, ob es sich dabei um Waffen, Artefakte oder Drogen handelt, der Charakter kennt die Tricks, sie vor den Augen des Gesetzes zu verbergen.

B: 4 F: 6 G: 8 P: 6 W: 6

Wundschwelle: 7 Schwäche: Geheimnis (kriminell) oder Feinde (Polizei)

Fertigkeiten: Bürokratie 58%, Charme 54%, Computer 48%, Empathie 48%, Fahren 36%, Heimlichkeit 74%, Kaltblütigkeit 63%, Kontakte 63%, Pilot (Shuttle) 56%, Recherche 32%, Tricks 68%, Überzeugen 68%

Spezialgebiet: Dokumentenfälschung.

Scout (Sentinel)

Nicht nur als Fährtenleser, sondern auch als Vorhut oder Begleitung von Expeditionen in der Wildnis sind Scouts äußerst wertvoll. Die erweiterten Sinne des Charakters helfen bei der rechtzeitigen Entdeckung von Gefahren oder interessanten Details.

B: 3 F: 8 G: 6 P: 4 W: 11

Wundschwelle: 7 Schwäche: Klaustrophobie

Fertigkeiten: Athletik 60%, Fremdsprache (Englisch) 43%, Heimlichkeit 48%, Nahkampfwaffen 44%, Orientierung 63%, Spurensuche 74%, Überleben 66%

Spezialgebiet: Fährtenlesen

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 30%, Ausgeprägtes Gehör 30%, Eidetisches Gedächtnis 35%, Gefahreninstinkt 35%, Infrarotsicht 30%, Nachtsicht 40%, Rundumsicht 40%, Teleskopsicht 30%

Techniker (Mensch)

Der Charakter befasst sich mit der Wartung und Reparatur technischer Systeme. Techniker sind in der Stadt wie im Weltraum unentbehrlich.

B: 5 F: 6 G: 8 P: 4 W: 7

Wundschwelle: 7 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Bürokratie 20%, Computer 48%, Krafteinsatz 60%, Recherche 35%, Spurensuche 58%, Technik (beliebig) 85%, Technik (ein weiteres Gebiet) 55%, Wissenschaft (Mathematik) 45%

Spezialgebiet: Produkte eines bestimmten Herstellers

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 50%, Infrarotsicht 40%, Nachtsicht 40%, Röntgenblick 50%, Teleskopsicht 40%

VR-Designer (Mensch)

Der Charakter konstruiert künstliche Welten und Online-Spiele für das Datennetz der Kolonien. Er betrachtet sich selbst als Künstler und ist ständig auf der Suche nach Inspirationen für neue, originelle Konzepte virtueller Landschaften.

B: 9 F: 4 G: 4 P: 6 W: 7

Wundschwelle: 6 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Bürokratie 28%, Computer 88%, Kunst (Grafik-Design) 64%, Kontakte 38%, Recherche 77%, Spurensuche 38%, Technik (Elektronik) 49%, Überzeugen 58%, Wissenschaft (Mathematik) 59%, Wissenschaft (Geschichte) 49%

Spezialgebiet: Ein Genre des Films oder der Literatur oder eine historische Epoche

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 60%, Teleskopsicht 50%

Wanderer (Augur)

In einem bestimmten Lebensabschnitt unternehmen die meisten Auguren traditionell eine mehrjährige Wanderschaft, um Erfahrungen zu sammeln, ihre innere Unruhe zu bekämpfen und ihr Wissen über die Welt zu erweitern. Sie begegnen dabei anderen Kulturen und leben oft für eine gewisse Zeit in deren Gesellschaften, auch in der der Kolonien.

B: 6 F: 6 G: 4 P: 7 W: 9

Wundschwelle: 7 Schwäche: beliebig

Fertigkeiten: Athletik 60%, Charme 48%, Empathie 77%, Fremdsprache (Englisch) 46%, Kaltblütigkeit 61%, Medizin 36%, Nahkampfwaffen 48%, Orientierung 57%, Recherche 28%, Spurensuche 56%, Überleben 62%, Überzeugen 61%, Wissenschaft (Geographie) 36%

Spezialgebiet: Lügen erkennen

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 40%, Panimmunität 40%



Besondere Spielsituationen

Kämpfe

Um in Kampfsituationen den Überblick zu behalten, folgen hier nun Regeln für zeitliche Abläufe und Aktionsmöglichkeiten:

Die Kampfrunde

Kämpfe werden in der Regel in sogenannten Runden organisiert. Eine Runde ist ein flexibler Zeitraum von wenigen Sekunden, in dem jede(r) Beteiligte mindestens eine Aktion durchführen kann. Sobald alle Beteiligten ihre Aktionen durchgeführt haben, endet die Runde, und es beginnt die nächste.

Der Anfang des Kampfes: Wer handelt zuerst?

Immer der, der fragt. Beziehungsweise, wer als erster sagt, was er zu tun gedenkt. Für den Fall, dass es dennoch zu Unklarheiten kommen sollte, gibt es hier noch weitere Antworten auf die Frage, wer zuerst handelt (geordnet nach Prioritäten):

- **Wer die Überraschung auf seiner Seite hat**, weil der Gegner nicht mit einem Angriff rechnet oder aus dem Hinterhalt angegriffen wird.
- **Wer eine Schusswaffe im Anschlag hat**, während dies beim Gegner nicht der Fall ist. Einen Abzug zu drücken benötigt weniger Zeit, als im Nahkampf zuzuschlagen bzw. eine Schusswaffe erst in Anschlag zu bringen.
- **Wer anderweitig im Vorteil ist**, z.B. durch die Spezialfähigkeiten *Nachtsicht* oder *Infrarotsicht* bei Kämpfen im Dunkeln.
- **Wer den höheren Wert in Wahrnehmung hat**. Bei Gleichstand:
- **Wer den höheren Wert in Fitness hat**. Ist dieser Wert auch derselbe (puh!):
- **Wer den höheren Wert in Geschicklichkeit hat**.
- **Wenn gar nichts mehr hilft, entscheidet der Spielleiter per Würfel** (Gerade: Partei der Spieler, ungerade: Partei des Spielleiters.)

Der Einfachheit halber sollten zuerst alle Angehörigen einer Partei (der Spieler oder des Spielleiters) und dann alle Beteiligten der gegnerischen Partei ihre Aktionen durchführen. Diese Reihenfolge bleibt normalerweise für den gesamten Kampf bestehen.

Aktionen

Normalerweise kann jeder am Kampf Beteiligte genau eine Aktion pro Runde durchführen. Aktionen können sein:

Angriff: Der Spieler teilt mit, welchen Gegner er angreifen will, und würfelt entweder auf die Fertigkeit *Kämpfen*, wenn er außer Händen und Füßen keine Waffen hat, auf *Nahkampfwaffen*, wenn er mit einer solchen angreift, oder auf *Schusswaffen*, wenn er Pistolen, Gewehre und ähnliches einsetzt. Bei einem Erfolg hat der Angreifer einen Treffer erzielt, dem der Gegner aber möglicherweise noch mit einer entsprechen *Reaktion* entgehen kann, bei einem kritischem Erfolg hat der Angreifer einen *kritischen Treffer* erzielt, dem der Gegner nur noch mit einem kritischen Erfolg bei seiner Reaktion entgehen kann. Bei einem Fehlschlag passiert nichts, und der Gegner muss auch nicht reagieren (der Angriff war einfach zu schlecht). Bei einem Patzer passiert dem Angreifer ein Missgeschick – er stolpert, stürzt, verliert seine Waffe, hat eine Ladehemmung etc.

Sich fortbewegen, über eine Anzahl von Metern, die dem Wert in *Fitness* oder in *Athletik*/10 des Charakters entspricht (der höhere Wert zählt).

Andere Tätigkeiten, wie:

- einen Knopf drücken
- einen Hebel ziehen
- ein Gerät ein- oder ausschalten
- eine Waffe ziehen
- etwas aufheben
- irgendwo hinunterspringen
- aufstehen oder sich aufrichten
- eine Tür schließen oder öffnen
- einen Gegenstand werfen
- 1 - 2 Meter klettern

Reaktionen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, auf einen Angriff zu reagieren, um sich zu verteidigen und Schaden zu entgehen. Derartige Reaktionen und damit verbundene Prozentwürfe werden vom Verteidiger direkt nach einem erfolgreichen Angriffswurf des Gegners durchgeführt. Ein Kämpfer kann beliebig oft reagieren, ohne dadurch die eigene Aktion zu verlieren. Man ist also nach einer Reaktion immer noch in der Lage, eine eigene Aktion durchzuführen, sofern man nicht bereits vorher an der Reihe war. Allerdings werden Prozentwürfe in Verbindung mit Reaktionen nach dem ersten Wurf schwieriger. Während der erste Prozentwurf in Verbindung mit einer Reaktion unmodifiziert bleibt, erhält der zweite einen Abzug von -30, der dritte einen Abzug von -60 usw.

Beispiele für Reaktionen sind:

- Einen waffenlosen Nahkampfangriff abblocken oder ihm ausweichen (Fertigkeit *Kämpfen*)
- Einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe parieren (Fertigkeit *Nahkampfwaffen*), sofern die eigene Waffe dafür groß genug ist (keine Messer o. ä.).
- Vor einem Schusswaffenangriff in Deckung springen (Fertigkeit *Athletik*).

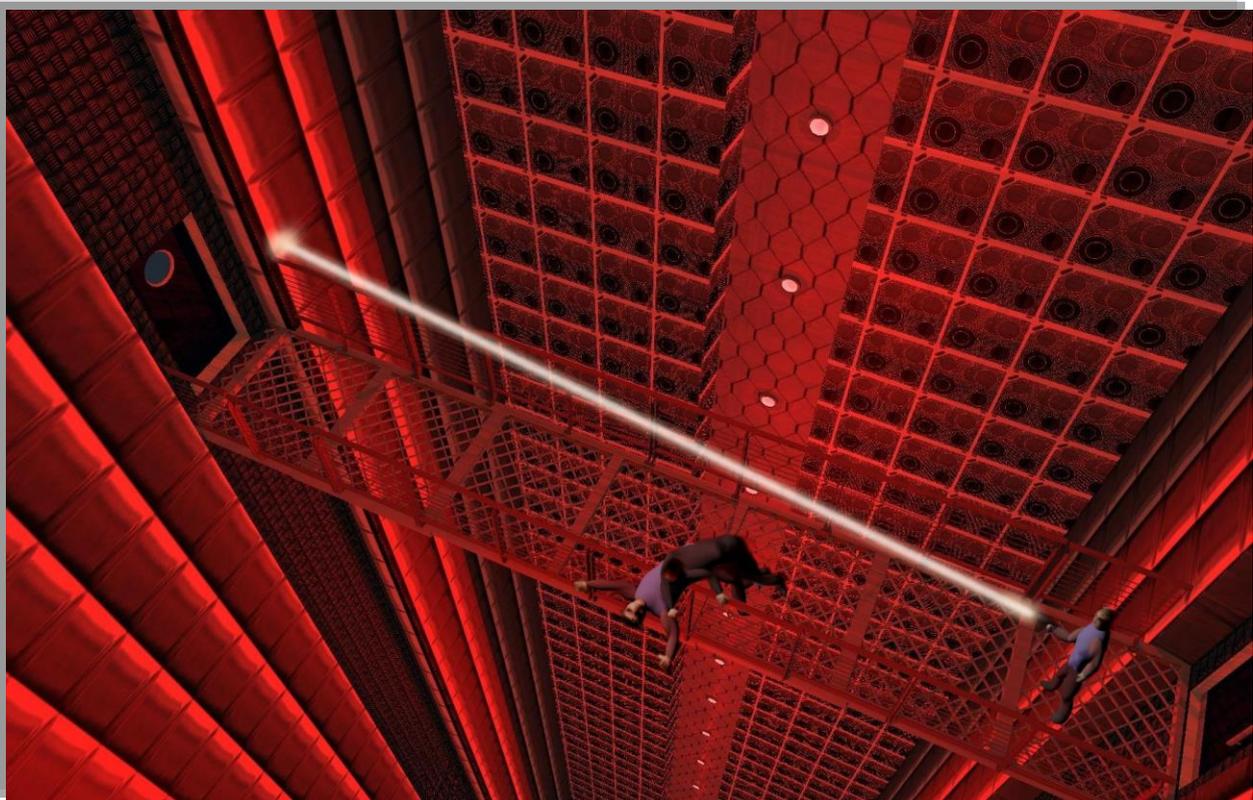
Wenn der Prozentwurf mindestens so erfolgreich ist wie der des Angreifers, ist der Angriff abgewehrt. Andernfalls erleidet man Schaden.

Schaden im Kampf

Ermittlung: Bei einer Verletzung im Kampf ergeben sich die Schadenspunkte aus der Quersumme des erfolgreichen Angriffswurfes und einem Bonus durch die Waffe, normalerweise je nach Waffe im Bereich von 0 (waffenlos) bis +16.

Kritischer Schaden: Ein kritischer Erfolg bei einem Angriff im Kampf ist ein *kritischer Treffer*. Bei einem solchen Treffer wird kritischer Schaden erzielt, der anders ermittelt wird. Kritischer Schaden entspricht bei stumpfen Waffen 20 plus Waffenbonus, bei allen anderen Waffen dem gewürfelten Wert (z. B. 10, 40, 70) plus Waffenbonus.

Stärkebonus: Bei Treffern mit Nahkampfwaffen kann je nach Stärke des Angreifers der Waffenbonus erhöht werden. Messwert für Stärke ist die Fertigkeit *Krafteinsatz*. Der Wert dieser Fertigkeit wird durch 20 geteilt und abgerundet. Das Ergebnis ist der Schadensbonus, der zum Schadensbonus der Waffe hinzuaddiert wird. Besitzt ein Charakter z.B. einen Wert von 35% in Krafteinsatz, hat er einen Stärkebonus von 1. Benutzt er nun eine Waffe mit einem Bonus von +4 im Nahkampf, erhöht sich der Bonus der Waffe auf +5.



Berechnung des Schadensbonus			
Schusswaffen		Nahkampfwaffen	
kleines Kaliber	+8	leicht	+4
mittleres Kaliber	+10	mittel	+6
großes Kaliber	+12	schwer (2 Hände)	+8
Modifikatoren		+Krafteinsatz/20 (abr.)	
Gewehr	+2	Modifikatoren	
*Schrotwaffe	+2	scharf/spitz	+2
*panzerbrechend	+1	*Energiewaffe	+2
*Explosiv-Muni	+2	*Vibroklänge	+2
*Strahlenwaffe	+2	*Monofilament	+2
Schockpistole	# +1	Schockgewehr	# +4
* Nur eine dieser Optionen ist wählbar.			
# Der Schaden verursacht keine Wunden. Ist er höher als die Wundschwelle, ist das Opfer bewusstlos, sonst ist es nur für eine Runde benommen.			
Der Schutzwert von Schutzkleidung wird gegen panzerbrechende Munition halbiert.			

Erläuterung der Tabelle: Zunächst wählt man den Grund-Schadensbonus anhand des Gewichts der Nahkampfwaffe oder des Kalibers der Schusswaffe. Anschließend überlegt man, ob einer der Modifikatoren in Betracht kommt. Bei einem Gewehr erhöht sich der Schaden z. B. um zwei weitere Punkte. Ist die Munition auch noch explosiv, kommen nochmals zwei Punkte hinzu. Viele Modifikatoren sind nur einmal wählbar.

Schockwaffen gibt es nur in den Ausführungen als Pistole oder Gewehr, ohne weitere Modifikatoren.

Leichte Nahkampfwaffen sind z. B. Messer, Dolche, kleine Knüppel oder Schlagringe.

Mittlere Nahkampfwaffen sind z. B. Keulen, kleine Äxte bzw. Beile oder Fechtwaffen wie Säbel oder Schwerter.

Schwere Nahkampfwaffen sind beidhändig geführte Waffen wie Zweihänder oder Hellebarden.

22er Revolver und Pistolen gelten als kleinkalibrig, 32er und 38er als mittleres Kaliber, und 44er und 45er als großes Kaliber. Bei den anderen Schusswaffen kann man sich an diesen Maßstäben orientieren.

Der Schaden von **Bomben und Granaten** entspricht dem von *Explosionen* unterschiedlicher Stärke (siehe *typische Schadensarten*, S. 63).

Salven

Die meisten Schusswaffen sind auch als Schnellfeuerwaffen einsetzbar. In diesem Fall feuert man nicht einen einzelnen Schuss ab, sondern eine Salve von bis zu 10 Geschossen. Der Schadensbonus der Waffe wird dabei nicht zur Quersumme des

Prozentwurfes addiert, sondern **mit der Zehnerstelle multipliziert**. Nur wenn die Zehnerstelle eine Null ist, multipliziert man den Schadensbonus mit der Einerstelle. Ein Angriffswurf von 47 mit einer Schusswaffe mittleren Kalibers würde bei einer Salve also $4 \times 10 = 40$ Punkte Schaden verursachen, bei einem Ergebnis von 06 wäre der Schaden $6 \times 10 = 60$.

Schutzkleidung

Bestimmte Kleidung kann Schaden verringern oder komplett abhalten. Wenn jemand angegriffen wird, der Schutzkleidung trägt, muss man zunächst feststellen, ob der geschützte Bereich getroffen wurde. Ist dies der Fall, verringert sich der Schaden um eine bestimmte Punktzahl. Ob ein geschützter Körperbereich getroffen wurde, wird durch einen Prozentwurf ermittelt. Der Prozentwert ergibt sich aus der Größe des Kleidungsstückes.

Weste:	50%	Overall/Anzug:	90%
Jacke:	60%	Helm:	5-10%

Schadensverminderung

Schwere Alltagskleidung (z. B. Leder):	4
Raumanzug:	10
Leichte Schutzkleidung (flexibel):	20
Schwere Schutzkleidung (starr):	30

Wer zum Teil schwere Schutzkleidung trägt (bis 60%), erhält einen Abzug von -10 auf Prozentwürfe auf *Heimlichkeit* und alle auf *Fitness* basierenden Fertigkeiten. Bei noch mehr bedeckter Körperfläche erhöht sich der Abzug auf -20.

Leichte Schutzkleidung bringt zwar keine Abzüge, ist aber auf die Dauer heiß und unbequem und wird deshalb nie länger als absolut nötig getragen.

Gegen Salven wird ebenfalls ein Prozentwurf durchgeführt. Bei einem Erfolg schützt die Kleidung normal, bei einem kritischen Erfolg mit doppelter Schadensverminderung, bei einem Fehlschlag immerhin noch mit halber Schadensverminderung, nur bei einem Patzer schützt sie überhaupt nicht.

Detailliertere Ausarbeitung

Diese Regeln für Schutzkleidung sind natürlich sehr grob gehalten. Wer will, kann je nach Art der Kleidung und Schadensart verschiedene Werte für Schadensreduzierungen einführen, etwa gegen Projektilwaffen, Strahlenwaffen oder Nahkampfwaffen. Viel Spaß dabei, Kiddies!

Panzerhaut gegen Salven

Wer die Spezialfähigkeit *Panzerhaut* besitzt, würfelt bei einem Treffer durch eine Salve wie gewöhnlich auf seinen Prozentwert. Bei einem Fehlschlag erleidet man den vollen Schaden, bei einem normalen Erfolg schützt die Panzerhaut wie üblich mit der Quersumme des Wurfes, nur bei einem kritischen Erfolg schützt sie mit dem vollen Wert des Wurfes (bei einer 30 also mit 30 Punkten)

Keine Aktion: Was man so nebenbei machen kann

Einige Aktivitäten zählen nicht als Aktionen im spieltechnischen Sinn und sind jederzeit unabhängig vom sonstigen Geschehen durchführbar. Beispiele:

- Etwas fallen lassen
- Ein paar Wörter sprechen
- Bis zu drei Schritte gehen
- Bis zu drei Schritte zurückweichen
- Den Kopf drehen (den eigenen, ihr Genies!)
- In die Hocke gehen oder sich aus der Hocke aufrichten



Aktionen aufteilen

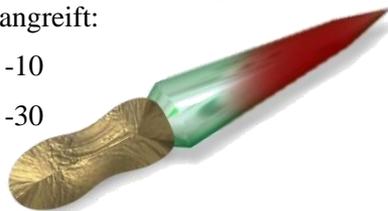
Man kann versuchen, mehrere Aktionen in derselben Zeit durchzuführen, die man für eine Aktion zur Verfügung hat, etwa um zwei Gegner zugleich anzugreifen oder im Laufen zu kämpfen. Bei Prozentwürfen werden dann alle Werte halbiert, und Aktionen, für die man sonst nicht würfeln müsste, erfordern einen Wurf auf eine Grundeigenschaft mal 5 (in der Regel *Geschicklichkeit* x 5). Bei drei Aktionen würden alle Werte gedrittelt usw.

Nahkampf-Modifikatoren

Gezielte Angriffe

Will man einen bestimmten Körperteil treffen, erhält man je nach Körperteil einen Abzug auf die Fertigkeit, mit der man angreift:

Kopf: -30 Bein: -10
Arm: -20 Hand: -30



Knockout

Man kann einen Gegner bewusstlos schlagen, wenn man mit der Faust oder einer stumpfen Waffe einen gezielten Angriff auf seinen Kopf (-30) durchführt. Erzielt man dabei eine Wunde, ist das Opfer eine Runde lang benommen und

handlungsunfähig. Erzielt man mindestens zwei Wunden, ist das Opfer bewusstlos und außer Gefecht. Auf diese Art erhaltene Wunden heilen in Stunden, nicht Tagen.

Entwaffnen

Man kann einen Gegner entwaffnen, indem man einen gezielten Angriff auf seinen Waffenarm durchführt (-20). Erzielt man dabei eine Wunde, muss dem Gegner ein Wurf auf *Geschicklichkeit* mal 10 gelingen, um die Waffe nicht zu verlieren. Erzielt man mindestens zwei Wunden, verliert der Gegner die Waffe auf jeden Fall. Man kann statt auf den Arm auch direkt auf die Waffe zielen (Abzug von -30). Bei einem Erfolg muss dem Gegner ein Wurf auf seine *Waffenfertigkeit* mit einem mindestens ebenso guten Ergebnis gelingen, um die Waffe nicht zu verlieren.

Ringern und Festhalten

Um einen Gegner in den Schwitzkasten zu nehmen oder auf ähnliche Art und Weise im Griff zu halten, muss zunächst ein Angriff mit der Fertigkeit *Kämpfen* gelingen, den der Gegner nicht abwehrt. In diesem Fall hat man den Gegner gepackt, und dieser ist in der nächsten Runde zu keiner anderen Aktion in der Lage, als zu versuchen, sich loszureißen. Dies gelingt nur, wenn ein Wurf auf *Kämpfen* oder *Krafteinsatz* (freie Wahl) mit einem besseren Ergebnis gelingt als das des Wurfes auf *Kämpfen* oder *Krafteinsatz* des Festhaltenden. Gelingt diesem ein kritischer Erfolg, hat er sein Opfer so fest im Griff, dass es sich keinesfalls losreißen kann.

Würgen

Wer einen Gegner im Griff hat, kann diesen auch würgen. Dabei erleidet das Opfer jede Runde Erstickungsschaden (siehe *typische Schadensarten*, S. 63), bis es sich losreißen kann.

Fernkampf-Modifikatoren

Entfernung

Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto schwerer ist es zu treffen. Dies wird durch einen Abzug von der Fertigkeit *Schusswaffen* geregelt, der in Zehnerschritten erfolgt. Jede Schusswaffe hat eine *Basisreichweite* in Metern, bis zu der es keinen Abzug gibt. Bei Entfernungen jenseits der Basisreichweite erhält man einen Abzug von -10, bei Entfernungen jenseits der doppelten Basisreichweite einen Abzug von -20, jenseits der dreifachen -30 usw.

Basisreichweiten von Schusswaffen	
Kleine oder mittlere Pistole	10 m
Größere Pistole	20 m
Schockpistole	5 m
Jagdgewehr	90 m
Scharfschützengewehr	150 m
Sturmgewehr	100 m
Pistolensalve	15 m
Gewehrsalve	60 m
Schrotflinte	15 m
Strahlengewehr	120 m
Schockgewehr	30 m
Armbrust	50 m
Langbogen	100 m
Wurfgranate (Fertigk. Athletik)	Fitness x 2 m
Wurfmesser (Fertigk. Athletik)	Fitness x 1 m

Bewegliche Ziele

Wenn ein Ziel sich schnell bewegt, wird dessen Geschwindigkeit in Metern pro Sekunde zu dessen Entfernung addiert. Ein 20 Metern weit entferntes Ziel, das sich mit 20 m/s (72 km/h) bewegt, wird also regeltechnisch behandelt, als wäre es 40 Meter entfernt.

Umrechnung von Meter/Sekunde in km/h

m/s	km/h
1	3,6
2	7,2
3	10,8
4	14,4
5	18,0
6	21,6
7	25,2
8	28,8
9	32,4
10	36,0

m/s	km/h
15	54,0
20	72,0
25	90,0
30	108,0
35	126,0
40	144,0
45	162,0
50	180,0
55	198,0
60	216,0

Die Höchstgeschwindigkeit eines sprintenden Menschen in m/s ist gleich seinem Wert in Athletik/10 oder Wundschwelle -2, je nachdem, was höher ist. Ausnahmen sind Personen mit der Spezialfähigkeit *Schnelligkeit* (siehe dort).

Größe des Ziels

Für gewöhnlich schießt man auf Ziele von der Größe eines erwachsenen Menschen. Ziele, die halb so groß sind wie Menschen, werden regeltechnisch behandelt, als wären sie doppelt so weit entfernt, als sie eigentlich sind, wohingegen Ziele von der doppelten Größe eines Menschen als halb so weit entfernt erscheinen. Dies funktioniert natürlich auch mit dem Faktor drei, vier usw.

Deckung

Wenn ein Gegner teilweise in Deckung ist, so dass nur Teile seines Körpers zu sehen sind, muss für einen Treffer ein *gezielter Angriff* gelingen, nach denselben Regeln wie im Nahkampf.

Zielen

Für jede Runde, die man sich Zeit nimmt, das Ziel anzuvisieren, erhält man eine Bonus von +10, womit auch Abzüge aufgrund der Entfernung ausgeglichen werden können. Der maximale Bonus ist +20, weshalb es sinnlos ist, länger als zwei Runden zu zielen.

Ladekapazität

Kinetische Handfeuerwaffen haben in der Regel ein Magazin, das 6 bis 15 Geschosse fassen kann (W10+5). Schnellfeuer- und Strahlenwaffen haben die dreifache Ladekapazität.

Besondere Kampfsituationen

Schwereelosigkeit

Um sich in der Schwerelosigkeit gezielt bewegen zu können, muss man immer wieder irgendwo Halt finden und sich abstoßen. Deshalb muss jeder Prozentwurf gleichzeitig auch für *Akrobatik* gelingen (der niedrigere Wert zählt). Schaden im Nahkampf wird um zwei Punkte reduziert, mit Ausnahme von Schaden durch Würgen. Nach einem Nahkampftreffer driften die Gegner normalerweise auseinander, weshalb sie ihre nächsten Aktionen für Akrobatik-Würfe verwenden müssen, um sich wieder gezielt bewegen zu können. Erst bei einem Erfolg (ein Versuch pro Runde) kann man weiterkämpfen. Wer in der Schwerelosigkeit eine kinetische Waffe abfeuert, katapultiert sich selbst in die entgegengesetzte Richtung und muss einen Akrobatik-Wurf schaffen, um sich nicht unkontrolliert zu überschlagen.

Kämpfe unter Wasser

Unter Wasser sind Hieb Waffen nutzlos, und Stichwaffen verursachen drei Punkte weniger Schaden. Alle Prozentwürfe müssen gleichzeitig auch für *Athletik* gelingen (der niedrigere Wert zählt). Unter Wasser nimmt man Schaden durch Ertrinken (siehe *typische Schadensarten*), es sei denn, man besitzt die Spezialfähigkeit *Wasserbewohner*, oder man hatte vorher ausreichend Gelegenheit, Luft zu holen. In letzterem Fall nimmt man erst nach einer Anzahl Runden Schaden, die der Fitness des Charakters entspricht.

Verfolgungsjagden

Auf freiem Feld sind Verfolgungsjagden eher langweilig, weil die schnellere Partei früher oder später gewinnt. Belebte Straßen und weglose Wildnis bieten dagegen zahlreiche Hindernisse und damit Gelegenheiten zu entkommen bzw. zur Zielperson aufzuschließen. Dies gilt für Verfolgungsjagden zu Fuß ebenso wie mit Fahrzeugen.

Zu Fuß

Wenn Verfolger und Verfolgte zu Fuß unterwegs sind, wird in der Regel auf *Athletik* gewürfelt, um zu überprüfen, ob bzw. wie schnell ein Hindernis überwunden wird. In manchen Fällen kann auch *Akrobatik* die Fertigkeit der Wahl sein. Beide Parteien müssen ihre Würfe mit denselben Zuschlägen oder Abzügen durchführen. Wer das bessere Ergebnis erzielt, kann entweder einen Vorsprung gewinnen oder näher herankommen. Das Rennen ist vorbei, wenn entweder die Verfolger auf Nahkampfreichweite heran sind, oder die Verfolgten außer Sichtweite sind. Beispiele für die Überwindung von Hindernissen sind:

- über Zäune oder Mauern klettern
- über (Häuser-) Schluchten springen
- eine stark befahrene Straße überqueren

- Gräben, Kanäle oder Flüsse durchschwimmen
- in einer Menschenmenge untertauchen und Haken schlagen
- an Fallrohren oder Baugerüsten hinaufklettern
- über Balken oder Kabel balancieren

In einigen Fällen bedeutet ein Fehlschlag einen tiefen Sturz oder die Gefahr, zu ertrinken (siehe *typische Schadensarten*). Kletternd oder schwimmend bedeutet ein Fehlschlag in der Regel aber nur, dass man nicht weiterkommt, und nur ein kritischer Fehlschlag hat einen Absturz bzw. Untergehen zur Folge. Wem bei einem Sturz ein *Akrobatik*-Wurf gelingt, der kann den Schaden um 1W10 vermindern. Wer vor dem Untergehen Luft holen konnte, beginnt erst nach einer Anzahl Runden zu ertrinken, die dem *Fitness*-Wert entspricht.

Bei einer Schwerkraft von 1 G ist ein Wurf auf *Athletik* erst nötig, wenn man weiter als die eigene Körperlänge oder höher als die halbe eigene Körperlänge springen will. Für jede weitere Körperlänge im Weitsprung erhält man einen Malus von -20 (mit Anlauf -10). Bei anderen Schwerkraftverhältnissen können diese Abstände proportional verlängert oder verkürzt werden (z. B. bei 0,5 G verdoppelt, bei 2 G halbiert).



Fahrzeugjagden

Verfolgungen mit Fahrzeugen werden kaum anders behandelt als zu Fuß, nur dass statt *Athletik Fahren* (oder manchmal *Pilot*) die relevante Fertigkeit ist. Man würfelt immer dann, wenn man ein riskantes Manöver vollführen will, wie scharfes Abbiegen, eine Kehrtwende, ein gefährliches Überholmanöver oder einen Sprung über eine Rampe oder einen Abgrund. Dabei ist die Manövrierfähigkeit des Fahrzeugs wichtig, die stark von der Größe abhängt. Hoverfahrzeuge können zudem manche Hindernisse leichter überwinden als Bodenfahrzeuge. Diese Unterschiede werden als Boni oder Mali auf Fertigkeitwürfe dargestellt.



Fahrzeug	Manöver	Relative Geschwindigkeit ¹
Fahrrad	+20	2
Moped	+20	3
Motorrad	+10	6
PKW	±0	6
Mini-Bus	-10	6
LKW/Bus	-20	5
Hoverbike	+20	8
Hovercar	+10	7
Hoverbus	±0	6
Jetpack ²	+20	9
Helikopter ³	+10	10
Drohne ⁴	+20	12

¹ Läufer haben eine Geschwindigkeit von 1. Dies bedeutet, dass ein PKW in derselben Zeit sechsmal so weit wie ein Fußgänger, dreimal so weit wie ein Fahrradfahrer und doppelt so weit wie ein Moped kommt, aber nur $\frac{3}{4}$ so weit wie ein Hoverbike. Dies gilt natürlich nur für freie Strecken ohne Hindernisse.

² Die relevante Fertigkeit ist *Athletik*

³ Die relevante Fertigkeit ist *Pilot (Helikopter)*

⁴ Die relevante Fertigkeit ist *Pilot (Drohne)*. Eine Drohne ist unbemannt und wird ferngesteuert.

Hacking

Nahezu alle Geräte und die meisten Personen sind heutzutage permanent online, sodass ein Zugriff über die Datensphäre praktisch jederzeit möglich ist. Der Begriff Hacking beruht nur auf Tradition, tatsächlich geht es bei der Infiltration elektronischer Systeme mittlerweile mehr um Auswahl und Einsatz der geeigneten Programme.

Die relevante Fertigkeit für das Eindringen in geschützte Systeme ist *Computer*. Ein erster Wurf ist nötig, um die Firewall zu überwinden. Je nach deren Qualität kann dieser Wurf mit -10 bis -30 modifiziert werden. Ein normaler Erfolg erlaubt einen Zugriff auf Dateien und Programme als „Gast“, ein kritischer Erfolg gewährt Zugang mit Administratorrechten. Nur in diesem Fall ist es auch möglich, die interne Überwachung auszuschalten. Andernfalls können immer noch interne Sicherheitsprogramme aktiv sein (normalerweise mindestens der *Dschinn* einer Person), die permanent nach Anomalien scannen. Deshalb würfelt der Spielleiter bei jedem größeren Vorgang, wie Aktivierung eines Programms oder Verschiebung bzw. Löschung von Dateien, auf die Fertigkeit *Spurensuche* des Überwachungsprogramms (in der Regel ein Wert zwischen 30% und 70%). Wenn der Eindringling bestimmte Tarnprogramme benutzt, können dieser Würfe auf *Spurensuche* auch Abzüge erhalten (-10 oder -20).

Bei einem Erfolg in *Spurensuche* wird der Eindringling aus dem System ausgesperrt. Gelingt ihm ein Wurf auf *Computer*, kann der Eindringling noch eine letzte Aktion ausführen, z. B. einen kurzen Download, die Löschung einer Datei oder die Verschleierung der eigenen Identität. Jeder weitere Versuch des Eindringens wird wegen der erhöhten Alarmbereitschaft des Systems zusätzlich um -20 erschwert, und die *Spurensuche*-Fertigkeit des Überwachungsprogramms erhält einen Bonus von +20. In einem fremden System muss der Eindringling oft ebenfalls auf *Spurensuche* würfeln, um die richtigen Dateien zu finden.

Gelingt dem Überwachungsprogramm ein kritischer Erfolg auf *Spurensuche*, erfolgt der Lockout sofort, ohne Gelegenheit für eine letzte Aktion. Außerdem wird der Eindringling zurückverfolgt und höchstwahrscheinlich identifiziert. Manche Sicherheitsprogramme sind sogar fähig, ihrerseits in das System des Hackers einzudringen und gestohlene Dateien zurückzuholen bzw. Dateien zu löschen. Diese Programme besitzen dann einen eigenen Prozentwert in der Fertigkeit *Computer*.

Beschattung und Überwachung

Wer eine Person unauffällig beschatten will, muss einen Wurf auf *Heimlichkeit* schaffen, der nicht schlechter ist als ein Wurf auf *Wahrnehmung* x 10 der beschatteten Person, wenn sie nach Verfolgern Ausschau hält, oder *Wahrnehmung* x 5, wenn sie völlig sorglos ist. Ist der Wurf auf *Heimlichkeit* schlechter, wird der Verfolger entdeckt. Versucht die beschattete Person daraufhin unterzutauchen, kehrt sich die Situation um, das heißt, die Zielperson würfelt auf *Heimlichkeit* und der Verfolger auf *Spurenlesen*. Dabei können Spezialfähigkeiten wie *Infrarotsicht* oder *Ausgeprägter Geruchssinn* hilfreich sein. Gelingt ein Wurf die letztere Fähigkeit, hat man die Geruchsspur des Ziels aufgenommen. Erschwert werden kann eine Verfolgung durch Spezialfähigkeiten des Ziels, wie z. B. *Camouflage*. Eventuell kann sich die Beschattung auch zu einer *Verfolgungsjagd* (s. o.) entwickeln.

Um ein Ziel im Auge zu behalten, kann man auch auf technische Hilfsmittel zurückgreifen. Auf offener Straße halten sich auch oft Personen auf, die permanent ihre Erfahrungen per Livestream ins Netz stellen und dadurch Zugriff auf zusätzliche Augen bieten. Über öffentliche Kameras können Personen mittels spezieller Programme durch biometrische Merkmale identifiziert werden. Gegebenenfalls müssen aber die Kamerasysteme dafür erst gehackt werden (s. *Hacking*). Auch die Kameras von kleinen Überwachungsdrohnen können eine Person verfolgen, wenn sie erst einmal identifiziert ist. Gerät das Ziel zeitweilig aus dem Blick, muss es zunächst einmal wieder durch Biometrie erfasst werden. Wenn sich die Person in dieser Zeit verändert hat, z. B. umgezogen, ist ein Wurf auf *Wahrnehmung* (meistens mal 10) nötig.

Die Spezialfähigkeit *Camouflage* kann ebenso wie holografische Kleidung bzw. Tattoos eine Erfassung durch Biometrie sehr schwer machen. Holografische Technik kann zum Teil sogar die typischen Wärme- und Bewegungsmuster einer Person verschleiern. Deshalb muss ein vergleichender Wurf einer passenden Fertigkeit oder Spezialfähigkeit des Verfolgers besser sein als ein Wurf auf *Heimlichkeit* oder *Camouflage* des Verfolgten.

Elektronische Verfolger wie Kameras oder Drohnen können auch aktiv gestört werden, etwa durch eine Störfrequenz, die die Signalübertragung unterbricht, oder durch ein starkes elektromagnetisches Störfeld. Ein solches legt allerdings alle Elektrogeräte im Umkreis zeitweilig lahm.

Einbruch

Wer sich zu einem Ort Zutritt verschaffen will, der gegen Eindringlinge geschützt ist, muss einerseits die physischen Hindernisse überwinden und andererseits vermeiden, entdeckt zu werden und Alarm auszulösen.

Der einfachste und oft schnellste Weg zum Ziel ist der der Gewalt: Einfache Türen lassen sich entweder eintreten oder mittels Brechstangen und Ähnlichem aufbrechen. Diese Methode empfiehlt sich aber nur, wenn es egal ist, ob der Einbruch entdeckt wird, und wenn kein Alarmsystem vorhanden ist. In diesem Fall ist die relevante Fertigkeit *Krafteinsatz*, um eine Tür aufzubrechen. Je nach deren Stärke kann der Spielleiter vor dem Wurf auch einen Abzug festlegen. Schwere Türen, die z. B. aus Metall oder mit Metall verstärkt sind, können oftmals nur mit Sprengstoff aufgebrochen werden (Fertigkeit *Technik: Sprengungen*).

Wer eine subtilere Methode bevorzugt, kann einfache Schlösser mittels Werkzeugen und einem erfolgreichen Wurf auf *Handwerk (Schlosserei)* öffnen. Derartige Schlösser sind mittlerweile aber äußerst selten. Moderne Schlösser funktionieren elektronisch und öffnen sich durch Abfrage biometrischer Daten oder Übermittlung eines codierten Signals. Derartige Schlösser können mit dem richtigen Werkzeug und einem Erfolg in der Fertigkeit *Technik (Elektronik)* kurzgeschlossen, in manchen Fällen auch drahtlos gehackt werden (Fertigkeit *Computer*, siehe *Hacking*). Dasselbe gilt für Alarmsysteme. Ein kritischer Fehler löst immer Alarm aus, ein kritischer Erfolg hat zur Folge, dass keine Spuren des Einbruchs entdeckt werden können.

Die meisten Wohnungseinrichtungen und Geräte sind mittlerweile nicht nur untereinander vernetzt, sondern nehmen auch die Anwesenheit von Personen in der Wohnung wahr. Senden diese nicht das richtige Identifikationssignal, werden sie als Eindringlinge wahrgenommen, was wiederum Alarm auslöst. Bei Besuchen in fremden Wohnungen meldet man sich normalerweise über den eigenen *Dschinn* an (eine Art Login) und vermeidet bei einer positiven Rückmeldung den Alarm. Einbrecher können deshalb versuchen, durch *Hacking* in das System einzudringen und es entweder auszuschalten oder sich als willkommenen Besucher anzumelden.

Teil 3: Spielleitung



Flora und Fauna der Kolonien

Die fünf erdähnlichen Welten Arcadia, Buitani, Cibola, Delos und Shambala beherbergen reiches pflanzliches und tierisches Leben, das zum Teil gewissen irdischen Formen ähnelt, zum Teil aber auch stark davon abweicht. In diesem Artikel kann keine erschöpfende Auskunft über Ökologie und Zoologie der fünf Welten gegeben werden. Es wird jedoch zu jeder Welt ein knapper Überblick über die Flora gegeben, und anschließend werden einige ausgewählte Beispiele für besonders gefährliche Tierarten vorgestellt. Den Abschluss bildet eine Liste einiger ausgewählter natürlicher Wirkstoffe von Pflanzen und Tieren mit ungewöhnlichen Eigenschaften.

Anmerkungen zu Spielwerten

Zu jeder Tierart werden die Spielwerte typischer Exemplare angegeben. Die Grundeigenschaften beschränken sich dabei auf die drei relevanten Werte *Fitness*, *Geschicklichkeit* und *Wahrnehmung*, die Fertigkeiten auf die für Kämpfe und sonstige Begegnungen notwendigen. Wenn eine Bandbreite angegeben ist (z. B. 4-6), kann der Spielleiter im Fall einer Begegnung einen Wert aussuchen oder den in Klammern angegebenen Durchschnittswert verwenden. *Relative Geschwindigkeit* ist für Verfolgungsjagden (S. 87f.) wichtig und wird in Boden/ Luft/Wasser angegeben.

Arcadia



Flora

Die Vegetation des Mondes kann grob in drei Zonen eingeteilt werden: Die sterilen Eiswüsten der nördlichen und südlichen Polargebiete, die dicht bewachsenen Grünzonen rund um die Ozeane und die Wüstengebiete dazwischen. In den Grünzonen findet man nahezu alle Pflanzenvaria-

tionen, die auch auf der Erde vorkommen, und daneben noch einige einzigartige Exemplare. Die meisten Pflanzen erreichen eine Größe, die weit über bekannte irdische Dimensionen hinausgeht. Viele der Riesenbäume der Urwälder werden mehrere Hundert Meter hoch. Daneben existieren auch Riesenblumen und -Farne, deren Größe mit irdischen Bäumen vergleichbar ist. In einigen Regionen haben sich regelrechte Mammutblumenwälder gebildet. Weit verbreitet sind riesige fleischfressende Pflanzen in unzähligen Variationen. Außerdem findet man auch Wälder aus unterschiedlichsten Riesenpilzen, meistens in windgeschützten, feuchten Tälern.

Fauna

Astschleicher

Ein reptilienähnliches Raubtier, das im Geäst der Bäume auf Jagd geht. Rumpf und Gliedmaßen ähneln den Ästen der Bäume und sorgen so für eine perfekte Tarnung. Über den Körper sind unregelmäßig Giftstacheln verteilt, die für Menschen bei einer Verletzung durch ein entsprechend großes Exemplar lebensgefährlich sein können. Die Körperlänge ausgewachsener Tiere liegt je nach Spezies zwischen einem und drei Metern. Diese Jäger sind äußerst schnelle Kletterer und auch am Boden nicht zu unterschätzen.

Fitness: 5-9 (7)

Geschicklichkeit: 7

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 7-9 (8)

Rel. Geschw. 1 / - / -

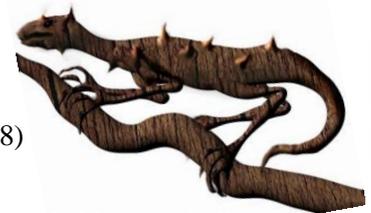
Fertigkeiten: Heimlichkeit 80%, Athletik (Klettern) 70%, Kämpfen 50%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Stacheln) 50% (langsam wirkendes Gift), Infrarotsicht 60%

Anmerkungen: Im Kampf greift der Astschleicher pro Runde einmal mit seinem Biss (Fertigkeit Kämpfen 50%, Schaden +2) und einmal mit seiner Spezialfähigkeit Giftinjektion an. Dabei kann er auch zwei verschiedene Gegner angreifen.

Chamäleon-Wespe

Diese in Staaten organisierte insektoide Lebensform ähnelt im Aussehen tatsächlich der irdischen Wespe, erreicht aber die Größe einer Taube. Ihren



Namen verdankt diese Spezies der Fähigkeit, die Farbe ihres Chitin-Panzers wie ein Chamäleon in beliebig grellen oder auch unauffälligen Mustern zu variieren. Je nach Situation dient diese Fähigkeit zur Tarnung, zur Warnung oder zur Kommunikation mit anderen Exemplaren. Chameläon-Wespen sind Allesfresser, die für Menschen vor allem dann gefährlich sind, wenn sie auf Beutezug sind oder ihr Revier gegen Eindringlinge verteidigen. Der Biss eines einzigen Exemplars wirkt auf menschengroße Lebewesen lähmend. Manchmal wird das Opfer in Todesschlaf versetzt und in den Bau verschleppt, wo es zum Ausbrüten der Eier benutzt wird, die die Königin in den Körper legt. Sobald die Larven schlüpfen, ernähren sie sich vom Fleisch des noch lebenden, gelähmten Opfers. Es sind auch Fälle berichtet worden, in denen gelähmte Menschen gerettet wurden, ohne zu wissen, dass sie die Eier in sich tragen.

Die Größe der Kolonien schwankt ungefähr zwischen 100 und 700 Exemplaren. Sie hausen in Bauen, die aus verdauten Cellulosehaltigen Pflanzenbestandteilen, einer Art Pappmaschee, geformt wurden. Ihr Lebensraum beschränkt sich auf Waldgebiete. Gefährlich ist das „Schwärmen“, wenn sich eine Gruppe unter der Leitung einer Königin einen neuen Lebensraum sucht. Diese Insekten sind sowohl als Ernteschädlinge als auch als Raubtiere gefürchtet.

Fitness: 3

Geschicklichkeit: 6

Wahrnehmung: 7

Wundschwelle: 3

Rel. Geschw. 1/3 / 3 / -

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 70%, Heimlichkeit 80%, Kämpfen 50%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Fliegen 80%, Gifteinjektion (Biss) 60% (schnell wirkendes Gift), Schwarmbewusstsein 80%

Anmerkungen: Chameläon-Wespen greifen nur im Schwarm an (1W5 Exemplare pro Gegner), und ausschließlich mit ihrer Fähigkeit Gifteinjektion (ein Biss pro Runde pro Exemplar). Ab fünf Wunden ist ein Opfer nicht *tot*, sondern nur weiterhin *außer Gefecht*. Nach dem ersten erfolgreichen Biss erleidet das Opfer keinen weiteren Schaden.

Flohameise

Wie der Name schon sagt, vereinigt dieses Insekt die Eigenschaften zweier Tiere. Die staatenbildenden Flohameisen erreichen etwa die Größe von Stubenfliegen und sind in Arbeiter, Soldaten,



Drohnen und Königinnen differenziert. Je nach Volk siedeln sie in Wäldern, Ebenen oder im Gebirge. Ihre Baue befinden sich meistens unter der Erde, manchmal auch in abgestorbenen Bäumen. Die meisten Völker sind sehr aggressiv und nutzen bei Angriffen auf größere Tiere ihre Fähigkeit, bis zu einem Meter hoch zu springen. Dies erlaubt es ihnen, aus allen Richtungen anzugreifen und dem Opfer kaum eine Chance zur Flucht zu lassen. Es wurden Fälle berichtet, in denen ein Mensch innerhalb von Sekunden völlig von der schwarzen Masse eines Schwarms bedeckt wurde. Der giftige Biss der Flohameisen ist in geringer Zahl harmlos, bei einem Massenangriff aber lebensgefährlich. Ist ein Opfer dadurch erst einmal lahmgelegt, wird es innerhalb weniger Minuten bis auf das Skelett abgenagt.

Fitness (Schwarm): 3

Geschicklichkeit (Schwarm): 6

Wahrnehmung (Schwarm): 5

Wundschwelle (Schwarm): 4*

Rel. Geschw. 1/2 / - / -

Fertigkeiten: Athletik (Klettern und Springen)

70%, Heimlichkeit 65%, Kämpfen 60%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Gifteinjektion (Biss) 30% (schnell wirkendes Gift), Schwarmbewusstsein 65%**

*Die Wundschwelle gilt nicht für ein einzelnes Exemplar, sondern für einen Schwarm. Hieb-, Stich- und Projektilwaffen sind wirkungslos gegen einen Schwarm. Die Fertigkeit *Kämpfen* hilft nur, wenn der Körper bereits befallen ist (Schlag mit der Handfläche). Effizient sind Angriffe mit Feuer (voller Schaden) und Strahlenwaffen (halbiertes Gesamtschaden).

**Der Vorteil durch Schwarmbewusstsein gilt nicht ab fünf, sondern ab 200 Exemplaren. Ein Schwarm kann je nach Größe etwa 50 bis 500 Exemplare beinhalten (1W10 x 50).

Anmerkungen: Im Kampf versuchen die Flohameisen, ihre Opfer anzuspringen. Die dafür relevante Fertigkeit ist *Kämpfen* und gilt für den gesamten Schwarm. Haben die Flohameisen auf dem Opfer Halt gefunden, versuchen sie, dieses zu beißen (Spezialfähigkeit *Gifteinjektion*, ein Wurf für den gesamten Schwarm). Mit der Fertigkeit *Athletik* kann der Schwarm einem Angriff auszuweichen versuchen. Die „Wunden“ eines Schwarms bedeuten den Verlust einer bestimmten Anzahl von Exemplaren. „Außer Gefecht“ bedeutet Flucht des Schwarms, „tot“ dessen nahezu völlige Auslöschung.



Giftlemur

Ein ca. 1 m großes Säugetier mit affenähnlichem Körperbau und grünlich-braunem Fell. Der Kopf ist hundeähnlich mit einer Schnauze voll spitzer Reißzähne. Der lange Schwanz besitzt am Ende einen Giftstachel wie der eines Skorpions. Giftlemuren sind Raubtiere und Aasfresser, die sich von den Ästen der Urwaldbäume auf ihre Beute stürzen und mit ihrem Stachel zu stechen versuchen. Ist das Opfer an der Vergiftung gestorben, wird es vom Giftlemur in sein Nest in den oberen Ästen eines Baumes gebracht, wo es mehrere Tage lang durch die Verwesung mürbe werden soll.

Fitness: 6

Geschicklichkeit: 8

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 6

Rel. Geschw. 1 / - / -

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 80%, Heimlichkeit 60%, Spurensuche 60%

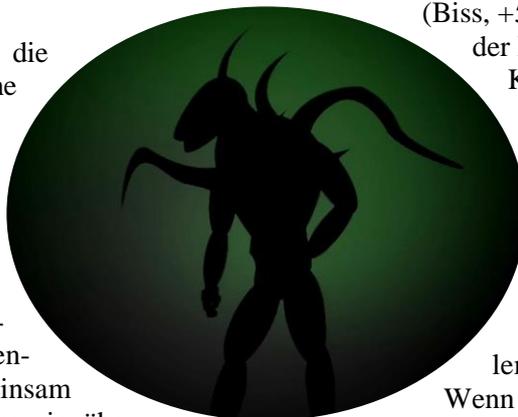
Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 50%, Ausgeprägtes Gehör 60%, Giftinjektion 60% (Stachelschwanz, schnell wirkendes Gift), natürliche Waffen 55% (Reißzähne, +5 Schaden)

Anmerkungen: Im Kampf greift der Giftlemur bevorzugt mit seinem Stachelschwanz an (Spezialfähigkeit Giftinjektion). Nur wenn dies nicht möglich ist, greift er mit seinem Biss an (Spezialfähigkeit natürliche Waffen). Wird der Giftlemur von mehreren Gegnern in die Ecke gedrängt, kann er seine Angriffsaktion aber auch zwischen Stachel und Biss aufteilen (halbierte Prozentwerte).



Nachtvolk

Dies ist eine Spezies, die sich auf ungewöhnliche Art fortpflanzt, indem sie andere Arten adaptiert. Es existieren verschiedene Unterarten, die sich im Körperbau unterscheiden, der entweder eidechsen-, hunde-, katzen-, oder affenähnlich sein kann. Gemeinsam ist allen Unterarten, dass sie über vier Hauptgliedmaßen zur Fortbewegung bzw. zum Greifen verfügen und eine schwarze, haarlose, ölig-schleimige Haut sowie einen schlangenähnlichen Kopf besitzen. Auf dem Rücken befinden sich je nach Unterart vier oder sechs weiche,



knochenlose Tentakel als zusätzliche Tast- oder Greiforgane. Nachtleute leben amphibisch in Sümpfen und sonstigen Feuchtgebieten und ernähren sich von Aas. Wenn sie nicht die Überreste der Beute anderer Raubtiere finden, jagen sie selbst und lassen ihre tote Beute mehrere Tage lang in ihrem Nest „reifen“. Sie vermehren sich nicht durch Paarung, sondern durch Infektion fremder Arten mit Viren, die ihr Erbgut enthalten. In ihrer Fortpflanzungszeit enthält ihr Speichel diese Viren, die dann durch einen Biss übertragen werden. Das gebissene und infizierte Opfer durchläuft daraufhin eine mehrwöchige Metamorphose, während der es sich schwer krank fühlt und grippeartige Symptome aufweist, begleitet von Durchfall. Außerdem entwickelt es einen unersättlichen Hunger. Überlebt das Opfer die Krankheit und die schmerzhaft Transformation des Körpergewebes, ist es zu einem neuen Angehörigen des Nachtvolkes geworden.

Nicht alle Spezies sind mit allen Unterarten des Nachtvolkes genetisch kompatibel. Menschen können von Exemplaren mit affenähnlichem Körperbau infiziert werden. Nachtleute besitzen offenbar einen Instinkt dafür, welches Opfer geeignet ist.

Fitness: 6-8 (7)

Geschicklichkeit: 5-7 (6)

Wahrnehmung: 6

Wundschwelle: 8

Rel. Geschw. 1 / - / -

Fertigkeiten: Athletik 50%, Heimlichkeit 70%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 50%, Nachtsicht 90%, Natürliche Waffen 60% (Biss, +5 Schaden), Transgenetik 50% (nur in der Fortpflanzungszeit), zusätzliche Körperteile 60% (Tentakel)

Anmerkungen: Wenn ein Exemplar des Nachtvolkes angreift, dann für gewöhnlich zunächst mit seinen Tentakeln. Dabei hat es pro Runde zwei Aktionen, die gegen einen Gegner eingesetzt oder zwischen zweien aufgeteilt werden können, jeweils mit vollem Wert in *Zusätzliche Körperteile*. Wenn die Tentakel einen Gegner gepackt haben, versucht das Wesen in der folgenden Runde, diesen zu beißen (Spezialfähigkeit *Natürliche Waffen*). Alternativ kann es den Gegner auch Würgen (Erstickungsschaden). Angriffen weicht das Wesen mit der Fertigkeit *Athletik* aus.

Schwarzer Brecher

Ein fleischfressendes, nachtaktives Reptil, das vor allem in Wäldern auf Jagd geht. Es ähnelt einer Mischung aus Kommodo-Waran und Triceratops. Seine panzerartigen Schuppen sind pechschwarz, und auf dem Kopf befinden sich drei kurze, im Dreieck angeordnete Hörner. Diese Wesen erreichen eine Länge von 10 Metern mit Schwanz und eine Höhe von 3 Metern. Ihre Beute reißen sie mit ihren scharfen Krallen und ihrem Gebiss aus mehreren Reihen spitzer Zähne. Der Biss überträgt eine tödliche Infektion, die ein Opfer in weniger als fünf Stunden töten kann. Schwarze Brecher sind Einzelgänger mit großen Jagdrevieren.

Fitness: 8

Geschicklichkeit: 3

Wahrnehmung: 7

Wundschwelle: 19

Rel. Geschw. 2 / - / -



Fertigkeiten: Athletik 40%, Kämpfen 60%, Krafteinsatz 90%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 40%, Giftinjektion 80% (sehr langsam wirkendes Gift), Infrarotsicht 70%, Nachtsicht 80%, Natürliche Waffen (Biss) 60% (+10 Schaden), Natürliche Waffen (Hörner) 45% (+12 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 55% (+10 Schaden + Gift), Panzerhaut 90%

Anmerkungen: Der Schwarze Brecher greift pro Runde mit einer seiner natürlichen Waffen an, in der Regel zunächst mit den Krallen. Sobald die Krallen durch einen erfolgreichen Angriff in ein Opfer geschlagen sind (und Schaden verursacht haben), kann sich dieses nur einen erfolgreichen konkurrierenden Wurf auf Krafteinsatz wieder befreien. Misslingt dies, greift der Schwarze Brecher diese Opfer in der nächsten Runde mit der natürlichen Waffe Biss an. Verletzt er dabei sein Opfer, kommt die Spezialfähigkeit Giftinjektion zum Einsatz. Gegen mehrere Gegner kann ein Schwarzer Brecher seine Aktionen auch aufteilen, muss dabei aber unterschiedliche natürliche Waffen mit halbiertem Prozentwert einsetzen.

Stechspinne

Eine arachnoide Lebensform, deren Körperbau eine Mischung aus Spinne und Skorpion darstellt. Der Rumpf ist weitgehend spinnenähnlich, läuft jedoch in einen Schwanz mit einem Giftstachel aus. Die Mandibeln sind ebenfalls mit Giftdrüsen versehen. Untypisch für Spinnentiere, besteht diese Art nicht aus Einzelgängern, sondern bildet

kleine Staaten, mit einer Königin an der Spitze sowie unfruchtbaren Arbeiterinnen und einigen Männchen, die nur der Befruchtung dienen. Die kleinsten Exemplare sind die Männchen, die nur ungefähr die Größe eines Basketballs erreichen. Die Arbeiterinnen weisen schon die Größe eines erwachsenen Menschen auf, während die Königinnen so groß wie Elefanten werden können. Die Nester bestehen aus dicht gewobenen, labyrinthischen Netzen. In den Nestern leben außer der Königin etwa 10-30 Arbeiterinnen und 2-6 Männchen. Die Hauptnahrung besteht aus Insekten wie Riesenmoskitos oder Chamäleon-Wespen, die in weit gespannten Netzen zwischen den Bäumen der Urwälder oder zwischen Felsen gefangen werden. Je nach Rasse bewohnen Stechspinnen unterschiedliche Habitate, wie Wald- oder felsige Wüstengebiete. Das Gift einer Arbeiterin ist für Menschen nur selten tödlich, versetzt das Opfer aber in ein Koma. Die derart betäubte Beute wird als Vorrat in das Nest gebracht.

Spielwerte der Arbeiterinnen

Fitness: 9

Geschicklichkeit: 8

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 9

Rel. Geschw. 2 / - / -



Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 90%, Heimlichkeit 50%, Kämpfen 50%, Spurensuche 50%

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Biss) 40% (schnell wirkendes Gift), Giftinjektion (Stachel) 60% (schnell wirkendes Gift), Schwarmbewusstsein 60%

Anmerkungen: Stechspinnen greifen bevorzugt im Schwarm an (2 bis 3 Exemplare pro Gegner), ergreifen aber auch in der Minderzahl erst dann die Flucht, wenn der Gegner sich als weit überlegen herausstellt. Jede Spinne hat eine Aktion pro Runde, die sie zunächst für einen Angriff mit ihrer Fähigkeit Giftinjektion (Stachel) verwenden. Ist eine Spinne mit mehreren Gegnern konfrontiert, kann sie ihre Aktion auf zwischen Giftinjektionen mit Stachel und Biss aufteilen, jeweils mit halbiertem Prozentwert. Sobald eine Spinne einem Gegner einmal eine Wunde zugefügt hat, lässt sie für gewöhnlich von ihm ab, um aus sicherer Entfernung die Wirkung des Giftes abzuwarten. Ab fünf Wunden ist ein Opfer nicht *tot*, sondern nur weiterhin *außer Gefecht*.

Typische Stechspinnen-Männchen haben ungefähr halb so hohe Spielwerte wie Arbeiterinnen.

Stelzengänger

Ein 4-5 Meter hohes Lebewesen, das mit den *Molochen* verwandt ist. Es besitzt einen ca. zwei Meter durchmessenden halbkugelförmigen Rumpf, unter dem vier lange, dünne Beine quadratisch angeordnet sind. Das mit reihen scharfer Zähne versehene Maul befindet sich auf der Unterseite des Körpers zwischen den Beinen. Das Maul besitzt vier lange, klebrige Zungen, die wie in der Art eines Chamäleons extrem weit ausgehnt werden können, fast bis zum Erdboden. Sobald sich potenzielle Beute unter dem Stelzengänger befindet, fährt er seine Zungen aus, die nach dem Opfer greifen und es in den Mund zu ziehen versuchen. Die Beine ähneln zur Tarnung stark den Stämmen dünner Bäume.

Fitness: 6-8 (7)

Geschicklichkeit: 5

Wahrnehmung: 7

Wundschwelle: 11-12 (11)

Rel. Geschw. 1 / - / -

Fertigkeiten: Kämpfen (Ring) 55%, Heimlichkeit 65%, Krafteinsatz 65%, Spurensuche 40%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Haftgriff 45%, Infrarotsicht 50%, Natürliche Waffen (Zungen) 55%, Natürliche Waffen (Biss) 45% (+9 Schaden)

Anmerkungen: Sobald sich ein potentielles Opfer unter dem Körper aufhält, greift der der Stelzengänger mit seinen Zungen danach (Natürliche Waffen 55%). Diese Aktion gleicht einem Ringen-Angriff. Gelingt er, so zieht der Stelzengänger das Opfer zum Mund hinauf und beißt in der nächsten Runde zu (natürliche Waffe Biss 45%, +9 Schaden). Das Opfer kann sich in jeder Runde zu befreien versuchen. Dafür muss ein konkurrierender Wurf auf *Krafteinsatz* gegen die Fähigkeit *Haftgriff* des Stelzengängers gelingen.

Teichmoloch

Dieses Wesen ähnelt stark dem Waldmoloch (siehe dort), nur dass diese Art sich im Schlamm am Grund von Seen und Tümpeln eingräbt. Die Beine ähneln unter Wasser Algen oder Seetang. Die Spielwerte sind praktisch identisch mit denen des Waldmolochs.



Waldmoloch

Eine riesige, milbenartige Kreatur mit 6 bis 10 unregelmäßig unter dem Körper angeordneten, mehrgliedrigen Beinen. Der Mund sitzt unter dem Körper zwischen den Beinen. Waldmoloche graben sich, auf dem Rücken liegend, im schlammigen Waldboden ein, bis nur noch die Beine zu sehen sind. Die aus dem Boden herausragenden braunen Beine wirken dann wie abgestorbene Bäume oder Äste. Sobald ein potenzielles Opfer ahnungslos zwischen die Beine läuft, packen diese blitzschnell zu und ziehen die Beute hinunter zum Mund des Waldmolochs. Die Beine sind mit Widerhaken ausgestattet und sondern außerdem ein extrem klebriges Sekret ab, das ein Entkommen zusätzlich erschwert. Die Körperdurchmesser der Waldmoloche schwankt je nach Rasse und Alter zwischen 1,5 und 4 Metern.

Fitness: 5-9 (7)

Geschicklichkeit: 6

Wahrnehmung: 6

Wundschwelle: 9-14 (11)

Fertigkeiten: Kämpfen (Ring) 70%, Heimlichkeit 80%, Krafteinsatz 65%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 50%, ausgeprägtes Gehör 70%, Haftgriff 55%, Infrarotsicht 50%, Natürliche Waffen (Biss) 45% (+9 Schaden)

Anmerkungen: Der Waldmoloch greift immer nur ein einzelnes Opfer an, das sich direkt zwischen seinen Beinen befindet. Diese Aktion gleicht einem Ringen-Angriff. Gelingt er, so zieht der Stelzengänger das Opfer zum Mund hinunter und beißt in der nächsten Runde zu (natürliche Waffe Biss 45%, +9 Schaden). Das Opfer kann sich in jeder Runde zu befreien versuchen. Dafür muss ein konkurrierender Wurf auf *Krafteinsatz* gegen die Fähigkeit *Haftgriff* des Stelzengängers gelingen. Wird der Waldmoloch von mehreren Gegnern attackiert, versucht er sich auszugraben, um sein Heil in der Flucht zu suchen. Dies gelingt automatisch, wenn die Gegner ihn nicht aufzuhalten versuchen. Sollte Letzteres der Fall sein, versucht er sich freizukämpfen (Fertigkeit *Kämpfen* 70%). Bei einem Erfolg richtet er keinen Schaden an, sondern wirft den Gegner um und flüchtet.





Buitani

Flora

Im Ozean des Planeten findet man reiches pflanzliches Leben. Der Boden der meisten Inseln ist dagegen relativ karg und besitzt nur eine dünne Schicht Humus. Aus diesem Grund halten sich dort nur zähe und genügsame Pflanzen, darunter Variationen von Heidekraut, Moos, Gräsern und Efeu. An größeren Pflanzenarten wachsen Dornheckenwälder, die denen des Mondes Cibola ähneln (siehe dort), sowie die sogenannten Moosweiden. Dabei handelt es sich um Bäume, die aussehen, als wären sie komplett mit Moos bewachsen und würden kein Blattwerk besitzen. In den Tropen sind auf den fruchtbareren Inseln Bäume anzutreffen, die irdischen Palmen ähneln, stellenweise sogar Dschungel aus sogenannten Großblattbäumen. Ihren Namen erhielten sie aufgrund der Größe ihrer Blätter, die fast einen Quadratmeter Fläche aufweisen.

Fauna

Grauer Taucher

Ein haarloser Vogel mit ledrigen Hautflügeln. Er ist sowohl ein ausgezeichneter Flieger wie auch ein hervorragender Schwimmer. Seine Jagdstrategie besteht darin, in der Luft über dem Meer segelnd Fische und andere Beute im Wasser zu erspähen, dann pfeilschnell hinab zu tauchen und die Beute zu packen. Verfehlt er die Beute, kann sie der Graue Taucher auch längere Zeit unter Wasser verfolgen. Er muss jedoch gelegentlich zum Luftholen wieder auftauchen. Dieser etwa straußengroße Vogel greift Menschen normalerweise nur an, wenn er sich bedroht fühlt.

Fitness: 7

Geschicklichkeit: 6

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 8

Rel. Geschw. 1 / 5 / 1

Fertigkeiten: Athletik 70%, Kämpfen 60%, Spurensuche 80%

Spezialfähigkeiten: Fliegen 90%, Natürliche Waffen 60% (Krallen und Schnabel, je +7 Schaden), Teleskopsicht 80%, Wasserbewohner 70%

Anmerkungen: Ein Grauer Taucher kann entweder mit seinen Krallen angreifen oder mit seinem Schnabel hacken. Er kann seine Aktion aber auch zwischen zwei Gegnern aufteilen und dadurch je eine dieser Angriffsarten gegen je einen Gegner pro Kampfrunde einsetzen. Angriffen weicht er entweder mit *Athletik* oder *Fliegen* aus, je nachdem, was in der jeweiligen Situation passender ist.

Hydra

Diese Wesen sehen wie riesige Knäuel wimmelder, dicker Tentakel aus. Die Tentakel sind mit Hautfalten übersät. Erst wenn die Hautfalten sich öffnen, kommen die darunter liegenden verschiedenen Organe zu Vorschein: Augen, zahnbewehrte Münder, Saugnäpfe oder kleine, fingerartige Pseudopodien. Die Fortbewegung über den Boden ähnelt der eines Kraken. Diese Lebensformen erreichen ein sehr hohes Alter, möglicherweise ist ihrer Existenz kein natürliches Ende gesetzt. Mit fortschreitendem Alter werden sie immer größer, bis sie ein Gewicht von etwa 30 Tonnen erreichen. Sie vermehren sich durch Sporen, die auf dem Mereresgrund zu Pflanzen heranwachsen, aus deren Schoten wiederum die Hydren schlüpfen.

Fitness: 5-9 (7)

Geschicklichkeit: 7

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 7-16 (11)

Rel. Geschw. ½ / - / 1

Fertigkeiten: Athletik 55%, Kämpfen (Ringern) 75%, Krafteinsatz 70%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Natürliche Waffen (Tentakel) 75%, Rundumsicht 90%, Wasserbewohner 100%

Anmerkungen: Im Kampf greifen Hydren mit ihren Tentakeln an, was mit Ringern vergleichbar ist. Bekommen sie einen Gegner zu fassen, versuchen sie in der folgenden Runde, diesen zu würgen. Das Opfer kann sich in jeder Runde zu befreien versuchen. Wegen ihrer zahlreichen Arme und Sinnesorgane haben Hydren **drei Aktionen pro Runde**.



Incubus

Dabei handelt es sich eigentlich um zwei Kreaturen, die in Symbiose leben und wie ein einziger Organismus funktionieren: Ein kleines, semi-intelligentes, tintenfischartiges und größeres krebsartiges Lebewesen von geringerer Intelligenz. Beide sind amphibisch und leben in Küstennähe.

Werte für „Kopf“ (oktopoid) / „Körper“ (Krebs):

Fitness: 3/8

Geschicklichkeit: 7/4

Wahrnehmung: 9/6

Wundschwelle: 4/9

Rel. Geschw. ½ / - / ½

Fertigkeiten: Kämpfen (Körper) 70%, Krafteinsatz (Körper) 75%, Spurensuche 70%/55%

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 75%/60%, Nachtsicht 80%/70%, Natürliche Waffen 60% (Scheren, +9), Panzerhaut 95%, Wasserbewohner 100%

Anmerkungen: Es greift immer nur der größere krebsartige Symbiont an. Er hat pro Runde zwei Aktionen, die er in der Regel für zwei Angriffe mit seinen Scheren benutzt, entweder beide gegen ein Opfer, oder zwischen zwei Gegnern aufgeteilt. Die Arme des Oktopoiden werden nur zum Tasten und manipulieren kleiner Gegenstände und zum Fangen kleiner Meeresbewohner benutzt. Wenn die Panzerhaut nicht schützt, besteht eine 90-prozentige Chance, dass der oktopoide Symbiont getroffen wurde. Dies kann man auch durch einen gezielten Angriff -30 erreichen. Ist einer der Symbionten tot, ergreift der andere in der Regel die Flucht.

Nereide

Eine amphibische Lebensform mit einem kegelförmigen Körper, der oben in Hals und Kopf einer schlangenähnlichen Kreatur ausläuft. Von der Unterseite des Rumpfes gehen zwölf Tentakel aus, mit denen sich die Nereide sowohl über Land als auch schwimmend schnell fortbewegen kann. Als zusätzliche Gliedmaßen befinden sich am Rumpf zwei Hautflügel, die eine große Spannweite besitzen, aber immer dann sehr eng um den Körper geschlungen sind, wenn die Nereide nicht fliegt. Die ungefähr menschengroßen Fleischfresser sind geschickte Jäger, die auch vor Angriffen auf Menschen nicht zurückschrecken.

Fitness: 7

Geschicklichkeit: 6

Wahrnehmung: 8



Wundschwelle: 8

Rel. Geschw. ½ / 3 / 4

Fertigkeiten: Athletik 70%, Kämpfen 70%, Krafteinsatz 45%, Spurensuche 65%

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 65%, Fliegen 45%, Natürliche Waffen (Tentakel) 40%, Natürliche Waffen (Biss) 70% (+8 Schaden), Nachtsicht 90%, Wasserbewohner 100%

Anmerkungen: Die Nereide versucht stets, ihre Opfer mit dem Maul zu schnappen. Gelingt diese Attacke, verbeißt sie sich mit ihren Fangzähnen im Opfer. Dieses kann sich einem erfolgreichen konkurrierenden Wurf auf Krafteinsatz jede Runde loszureißen versuchen, erleidet dabei aber pro Runde W10+4 Punkte Schaden. Die Tentakel dienen hauptsächlich der Fortbewegung und werden nur eingesetzt, wenn in der Kampfsituation kein Bissangriff möglich ist. Die Nereide hat immer nur eine Aktion pro Runde. Gegnerischen Angriffen weicht sie mit der Fertigkeit Athletik aus.

Peitschentier

Ein Wasserbewohner, der an ein riesiges Bakterium erinnert. Vom mandelförmigen Körper gehen ringsum seilartige Tentakel aus, die der Fortbewegung und der Jagd nach Beute dienen. Mehrere Mundöffnungen sind über den Körper verteilt. Das Peitschentier verschluckt die Beute im Stück und verdaut sie allmählich in seinem weichen, knochenlosen Körper. Die Größe variiert zwischen einem und fünf Metern. Diese Art vermehrt sich durch Sporen, die im Sand des Meeresgrundes zu pflanzenartigen Wesen heranwachsen, indem sie dem Boden Nährstoffe entziehen. Irgendwann bilden sich mehrere Kapseln heraus, aus denen die Jungtiere schlüpfen. Die „Mutterpflanze“ stirbt dabei.

Fitness: 5-7 (6)

Geschicklichkeit: 6

Wahrnehmung: 5

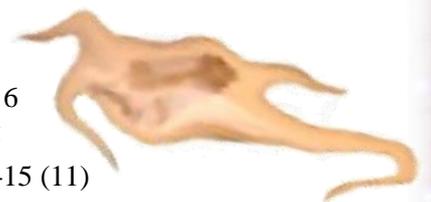
Wundschwelle: 7-15 (11)

Rel. Geschw. - / - / 1

Fertigkeiten: Athletik 55%, Kämpfen (Ring) 65%, Krafteinsatz 50-70% (60%), Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Natürliche Waffen (Tentakel) 65%, Rundumsicht 100%, Wasserbewohner 100%, Ausgeprägter Geruchssinn 60%

Anmerkungen: Das Peitschentier hat bis zu drei Aktionen pro Runde, greift aber jeden Gegner nur einmal pro Runde an. Der Tentakelangriff wird als Ringen-Angriff behandelt. Bei einem Erfolg wird das Opfer in der folgenden Runde gewürgt.



Ringgreifer

Dieser Meeresbewohner besitzt einen Körper, der einem segmentierten Rettungsring ähnelt, an dessen Außenseite vier Pseudopodien strahlenförmig angeordnet sind. Die Innenseite des Körperring verfügt über vier Mäuler mit jeweils einer spitzen, mit Widerhaken versehenen Zunge. Der Radius des „Reifens“ des Körpers kann durch Muskelkontraktion extrem verkleinert werden, vergleichbar einer sich schließenden Linse. Die Jagdtaktik des Ringgreifers besteht darin, seine Beute zwischen seinem Körperring hindurchschwimmen zu lassen und den Körper dann zu kontrahieren, wobei sich die spitzen, verhärteten Zungen in die Beute bohren. Die Zungen sind hohl und injizieren ein Gift, welches das Körpergewebe der Beute auflöst. Das aufgelöste Gewebe wird dann über die rüsselartigen Mäuler aufgesogen.

Ringgreifer verfügen über eine mimetische, wechselfarbige Haut, die der Tarnung dient. Sie können stundenlang regungslos auf Beute lauern. Wenn sie sich bewegen, dann mittels ihrer vier Tentakel.

Fitness: 6

Geschicklichkeit: 6

Wahrnehmung: 5

Wundschwelle: 7

Rel. Geschw. - / - / 1

Fertigkeiten: Athletik 65%, Heimlichkeit 70%, Kämpfen 50%, Krafteinsatz 50%, Spurensuche 55%

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 70%, Natürliche Waffen (Tentakel) 45%, Giftinjektion (Biss) 75%, Rundumsicht 80%, Wasserbewohner 100%

Anmerkungen: Meistens wartet ein Ringgreifer ab, bis sich ein Opfer in seinem Körperring befindet, um diesen dann plötzlich zu kontrahieren. Ist ein Opfer gewittert, kann sich der Ringgreifer auch mit seinen Pseudopodien in dessen Richtung bewegen, um es zu umschließen. Im Kampf hat ein Ringgreifer eine Aktion, die er entweder dazu benutzt, den Gegner plötzlich zu umschließen, oder einen weiter entfernten Gegner mit einem Tentakel zu schnappen und in den Ring zu ziehen. Bei konkurrierenden Würfen zur Befreiung hat der Tentakelgriff einen Krafteinsatz-Wert von 50% und der Körperring einen Wert von 70%.



Seeschlange

Hierbei handelt es sich um eine Art Saurier, der eine Länge von bis zu 18 Metern mit Schwanz erreicht. Er ernährt sich von größeren Fischen. Der Kopf ähnelt dem eines Krokodils, sitzt aber auf einem langen, giraffenartigen Hals. Der Hals läuft in einen etwas dickeren Rumpf aus, der sich hinten wiederum zu einem Schwanz verschmälert. Am Rumpf befinden sich je ein Paar Vorder- und Hinterbeine, die aber vergleichsweise kurz sind. Die Fortbewegung im Wasser geschieht hauptsächlich mittels des flossenbewehrten Schwanzes.

Fitness: 9

Geschicklichkeit: 5

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 19

Rel. Geschw. - / - / 3

Fertigkeiten: Athletik 65%, Kämpfen 55%, Krafteinsatz 95%, Spurensuche 65%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 70%, Elektrosicht 65%, Natürliche Waffen (Biss) 55% (+12 Schaden), Nachtsicht 90%, Wasserbewohner 100%

Anmerkungen: Die Seeschlange greift grundsätzlich mit ihrem Biss an (eine Aktion pro Runde). Erzielt sie dabei einen kritischen Erfolg, hält sie das Opfer mit ihren Zähnen fest, bis es sich durch einen erfolgreichen konkurrierenden Wurf auf Krafteinsatz befreit hat oder tot ist (W10+4 Schaden pro Runde). Bei einem normalen Erfolg reißt sie Fleischstücke aus ihrem Opfer.



Cibola

Flora

Das Klima auf Cibola ist von Extremen geprägt. In der Nähe der Meere gibt es einen Wasserkreislauf aus Verdunstung, Wolken, Regen und Flüssen, was das Wetter in Küstennähe sehr erdähnlich macht. In diesen Grünen Zonen gibt es eine große Bandbreite an pflanzlichem Leben. Beispiele für hier gedeihende Pflanzen sind die Schirmbäume, eine den Palmen ähnliche Art, die mit ihrem gewölbten Blätterdach und dem langen, im Unterteil astlosen Stamm an Regen- oder Sonnenschirme erinnert, sowie die Turmblumen, bei denen es sich tatsächlich um baumgroße Blumen mit Blütenkelchen handelt. Diese Riesenblumen entziehen dem Boden so viele Nährstoffe, dass in ihrer Umgebung nur kleine, genügsame Pflanzen gedeihen. Daher stehen Turmblumen immer vereinzelt in einer baumlosen Ebene.

Tief im Landesinneren liegen die Trockenzonen, in denen es praktisch nie zu Niederschlag kommt. Diese Wüsten sind nahezu steril, mit Ausnahme der unterirdischen Wasserreservoirs, in denen speziell angepasste Pflanzen und Pilze gedeihen. Den Übergang zwischen den beiden extremen Klimazonen bilden halbtrockene Steppen.

In den trockeneren Gebieten findet man an Kakteen erinnernde Pflanzen mit der erhöhten Fähigkeit zur Wasserspeicherung. In den Steppenregionen sind außerdem die Dornheckenwälder verbreitet, die eine Höhe von bis zu fünf Metern erreichen und wegen ihrer Dichte ohne Hilfsmittel unpassierbar sind. Diese Wälder bedecken oft Flächen von mehreren Quadratkilometern. Etwas leichter passierbar sind die Graswälder mit ihren übermannshohen Grassorten. Die Graswälder prägen stellenweise ganze Landschaften. Ohne Machete ist allerdings auch hier die Durchquerung äußerst schwierig.



Fauna

Felsling

Ein räuberisches Reptil mit einer Panzerung aus Hornschuppen, die in Farbe und Form an die Felsen der Wüste angepasst sind. Diese Tiere können stunden- bis tagelang auf vorbeikommende Beute lauern, die sie entweder mit ihrer chamäleonartigen Zunge einfangen oder mit ihrem kräftigen Kiefer schnappen. Ausgewachsene Tiere können eine Länge von zehn Metern mit Schwanz und eine Schulterhöhe von vier Metern erreichen. Ihre Lebensspanne ist sehr lang und übersteigt möglicherweise die der Menschen.

Fitness: 7-9 (8)

Geschicklichkeit: 3

Wahrnehmung: 6

Wundschwelle: 11-16 (14)

Rel. Geschw. 2 / - / -



Fertigkeiten: Athletik 40%, Kämpfen 60%, Krafteinsatz 90%, Spurensuche 50%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Camouflage 80%, Infrarotsicht 70%, Natürliche Waffen (Biss) 60% (+11 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 45% (+10 Schaden), Natürliche Waffen (Zunge) 65%, Panzerhaut 90%

Anmerkungen: Der Felsling schnappt sich potenzielle Opfer in der Regel mit der Zunge, um sie in sein Maul zu ziehen und zu beißen.

Grasfänger

Ein in Steppen vorkommendes Raubtier, dessen Körperbau an eine Mischung aus Vogelstrauß und Raubsaurier erinnert. Der Grasfänger kann mit seinen zwei kräftigen Beinen äußerst schnell rennen. Statt Flügeln besitzt er zwei kurze Arme mit Krallen, und statt mit Federn ist sein Rumpf mit einer Art Fell aus dicken, langen Borsten bedeckt, die wie verwelktes Gras aussehen und zur Tarnung beitragen. Diese Borsten sind mit Widerhaken versehen und außerdem mit einem klebrigen Sekret bedeckt. Kleinere Beutetiere können sich leicht in diesem Fell verfangen. Durch seinen langen Hals kann der Grasfänger jeden Teil seines Körpers mit seinem spitzen, mit gezackten Zähnen versehenen Schnabel erreichen. Beute, die sich im Fell verfangen hat, hackt er mit seinem Schnabel zu Tode, pflückt sie aus dem Fell und verspeist sie. Seine Jagdstrategie besteht darin, kauend im hohen Gras zu lauern, bis potenzielle Beute nah genug für einen Angriff ist, und dann plötzlich aufzuspringen und die Beute anzufallen. Ausgewachsene Exemplare erreichen eine Schulterhöhe von bis zu zwei Metern und eine Kopfhöhe von bis zu 3,5 Metern.

Fitness: 10

Geschicklichkeit: 4

Wahrnehmung: 5

Wundschwelle: 12

Rel. Geschw. 5 / - / -

Fertigkeiten: Athletik 90%, Heimlichkeit 55%, Kämpfen 60%, Krafteinsatz 60%

Spezialfähigkeiten: Camouflage 60%, Natürliche Waffen (Schnabel) 60% (+9 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 45% (+8 Schaden)

Anmerkungen: Seine Krallen setzt der Grasfänger nur dann ein, wenn er nicht mit dem Schnabel hacken kann. Bei einer Überzahl an Gegnern ergreift er für gewöhnlich die Flucht. Wer sich in seinem Fell verfängt, kann sich nur mit einem erfolgreichen *Krafteinsatz*-Wurf befreien.



Rockvogel

Ein riesiger Raubvogel, im Aussehen zwischen Adler und Geier angesiedelt. Erwachsene Exemplare erreichen eine Flügelspannweite von bis zu sieben Metern. Sie nisten an Berghängen auf Felsvorsprüngen und in Höhlen.

Fitness: 10

Geschicklichkeit: 6

Wahrnehmung: 10

Wundschwelle: 17

Rel. Geschw. ½ / 6 / -

Fertigkeiten: Athletik 60%, Kämpfen 70%, Krafteinsatz 90%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Fliegen 80%, Natürliche Waffen (Schnabel) 65% (+12 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 70% (+10 Schaden), Panzerhaut 80%, Teleskopsicht 80%

Anmerkungen: Der Rockvogel greift üblicherweise im Sturzflug mit seinen Krallen an (eine Aktion pro Runde). Wenn ein Opfer dabei verletzt wird, ist es im Griff der Krallen und kann sich bei einem Erfolg in einem konkurrierenden Wurf auf Krafteinsatz befreien. Im Kampf am Boden greift der Rockvogel mit seinem Schnabel an. Gelingt ihm dabei ein kritischer Erfolg, wird das Opfer mit dem Schnabel gepackt und kann sich auch hier nur durch ein besseres Ergebnis in Krafteinsatz befreien.

Sandgräber

Eine bizarre Chimäre mit einem schlangenförmigen Körper und einem Kopf, der dem einer Spinne sehr ähnlich ist. Der Körper besitzt acht kleine, kurze Extremitäten, der dem Sandgräber helfen, unter der Sanddecke ein komplexes Tunnelsystem zu schaffen. Damit die Tunnel im lockeren Sand nicht zusammensacken, vermischt das Tier den Sand einer Substanz, die es aus Drüsen absondert, die über den Körper verteilt sind. So entsteht eine Art brüchiger Zement. Sobald ein ausreichend großes Opfer auf die Decke eines Tunnels tritt, bricht diese ein und lässt die Beute in den Tunnel stürzen. Der Sandgräber wird von den Vibrationen angelockt und versucht die Beute zu erwischen, bevor sie sich aus der Grube befreien kann. Der Biss des Sandgräbers ist giftig. Die Länge des Körpers liegt je nach Art zwischen 2 und 5 m.

Fitness: 6-8 (7)

Geschicklichkeit: 5

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 7-14 (10)



Rel. Geschw. ½ / - / -

Fertigkeiten: Athletik 45%, Kämpfen 55%, Krafteinsatz 45-55% (50%), Spurensuche 65%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Ausgeprägtes Gehör 85%, Giftinjektion (Biss) 50% (schnell wirkend), Natürliche Waffen (Biss) 50%, (+10 Schaden), Nachtsicht 90%

Anmerkungen: Der Sandgräber greift grundsätzlich nur mit seinem Biss an. Hat er ein Opfer verletzt, zieht er sich etwas zurück, um das Gift wirken zu lassen und eventuell einen weiteren Gegner anzugreifen. Er weicht Angriffen mit der Fertigkeit Athletik aus.

Springkopffüßler

Ein spinnenartiges Raubtier mit einem halbkugelförmigen Rumpf, dessen runder Rücken wie der einer Schildkröte gepanzert ist. An der ungepanzerten Unterseite des Rumpfes befinden sich acht lange Beine und das Maul mit den Mandibeln. Der Rumpf erreicht einen Durchmesser von bis zu 40 cm, die Beine eine Länge von bis zu 80 cm. Springkopffüßler lauern am Boden im Gras oder im Sand auf Beute, deren Gegenwart sie durch Vibrationen wahrnehmen. Ihre Beine sind dabei völlig unter dem gepanzerten Rumpf eingezogen. Ist die Beute nah genug, springt das Spinnentier durch plötzliches Ausstrecken der kräftigen Beine das Opfer an und klammert sich mit den Beinen an dessen Rumpf fest. Sobald der Springkopffüßler fest sitzt, injiziert er durch den Biss seiner Mandibeln ein tödliches Gift, das die Inneren Organe allmählich auflöst und verflüssigt. Sobald dies geschehen ist, saugt der Springkopffüßler den Körper mit seiner röhrenförmigen Zunge aus. Farbe und Muster des Panzers ist an den Boden im Lebensraum der jeweiligen Unterart angepasst.

Fitness: 10

Geschicklichkeit: 7

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 9

Rel. Geschw. ½ / - / -

Fertigkeiten: Athletik 75%, Heimlichkeit 80%, Kämpfen 55%, Krafteinsatz 50%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 70%, Ausgeprägtes Gehör 80%, Giftinjektion (Biss) 70% (schnell wirkend), Panzerhaut 55%

Anmerkungen: Hat der Springkopffüßler ein Opfer gepackt (Fertigkeit *Kämpfen*), versucht er, in der folgenden Runde das Gift zu injizieren. Das Opfer kann sich nur durch einen konkurrierenden Wurf auf *Krafteinsatz* befreien.



Stachelheuschrecke

Dieses Insekt ist ein gefürchteter Ernteschädling, der auch Menschen gefährlich werden kann. Kopf und Beine sind mit kleinen Stacheln besetzt, die ein schmerzhaftes Gift injizieren können. Diese in Schwärmen auftretenden Tiere sind in ihrer Größe ungefähr mit Krähen vergleichbar.

Fitness: 3

Geschicklichkeit: 4

Wahrnehmung: 6

Wundschwelle: 3

Rel. Geschw. 1/3 / 5 / -



Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 60%, Heimlichkeit 40%, Kämpfen 45%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Fliegen 75%, Giftinjektion (Stacheln) 35% (langsam wirkend), Natürliche Waffen (Biss) 45%, (+2 Schaden), Schwarmbewusstsein 60% (ab 10 Exemplaren)

Anmerkungen: Stachelheuschrecken greifen nur im Schwarm an (1W5 Exemplare pro Gegner), und ausschließlich um sich zu verteidigen. In diesem Fall greifen sie einen Gegner mit ihrem Biss an. Außerdem besteht für jeden Gegner die Wahrscheinlichkeit, sich an den Stacheln zu stechen (Fertigkeit Giftinjektion 35%). Dieser Wurf wird einmal pro Exemplar pro Runde gemacht und zählt nicht als zusätzliche Aktion.

Stachelschütze

Eine Lebensform, deren Körperbau einem Hundertfüßler ähnelt. Über den Beinen befindet sich eine zweite Reihe von Extremitäten, kurze Stummel, die in Giftstacheln auslaufen. Durch Muskelkontraktion kann der Pfeilschütze jeden Stachel einzeln mit hoher Geschwindigkeit abschießen. Dabei dreht er die entsprechende Körperstelle in die Richtung des Ziels. Die Giftstacheln dienen sowohl der Verteidigung als auch dem Erlegen von Beute. Ein Stachel wächst innerhalb weniger Tage wieder nach. Stachelschützen sind Allesfresser, die sich sowohl von Pflanzen als auch von Aas ernähren. Sie erreichen je nach Rasse eine Körperlänge von einem bis vier Metern.

Fitness: 5-7 (6)

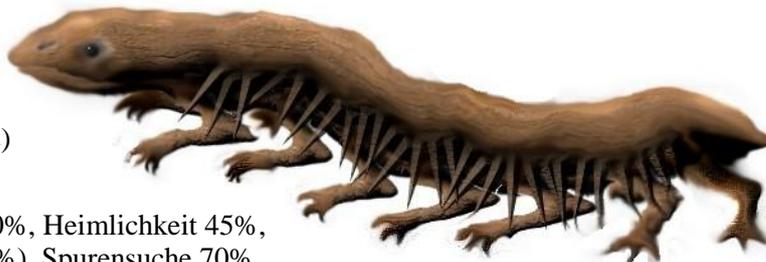
Geschicklichkeit: 3

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 7-18 (12)

Rel. Geschw. 1/2 / - / -

Fertigkeiten: Athletik 40%, Heimlichkeit 45%, Krafteinsatz 45-65% (60%), Spurensuche 70%



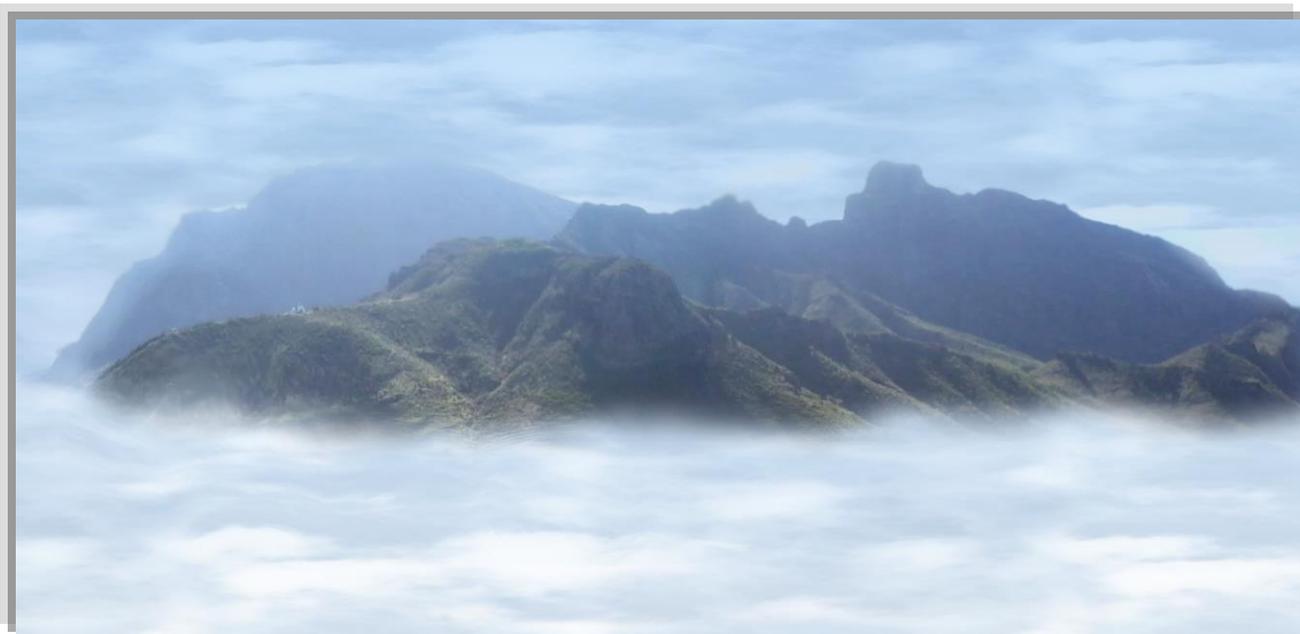
Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Ausgeprägtes Gehör 45%, Natürlicher Fernangriff (Stachel) 60% (langsam wirkendes Gift) Panzerhaut 75%, Teleskopsicht 40%

Anmerkungen: Der Stachelschütze greift grundsätzlich nur auf Entfernung mit seinen Stacheln an. Hat er ein Opfer im Visier, schießt er einen Stachel pro Runde ab. Nahkämpfe versucht er möglichst zu vermeiden, weshalb er vor jedem sich nähernden Angreifer die Flucht ergreift. Auch während der Flucht ist er in der Lage, Stacheln abzuschießen. Er weicht Angriffen mit der Fertigkeit Athletik aus.

Delos

Flora

Die „Landflächen“ der Himmelsinseln und des Berges Mashu weisen größtenteils gewöhnliche Pflanzenarten wie Sträucher, Bäume, Farne und Gräser auf. Außergewöhnlich ist dabei nur die weite Verbreitung von Biolumineszenz. Leuchtende Pflanzen wie die berühmten „Laternenbäume“ sind kein seltener Anblick. Möglicherweise dient die Leuchtkraft der Orientierung für fliegende Symbionten der Pflanzen. Charakteristisch für Delos sind außerdem die zahlreichen fliegenden Pflanzen. Diese Lebensformen haben aufgrund verschiedener Charakteristika ein geringeres spezifisches Gewicht als der Luftraum unter ihnen. Arten wie die Mooswolken und Flugalgen bilden oft größere, unregelmäßige Cluster, die von weitem wie grüne Wolken aussehen. Typisch sind auch die Ballonpflanzen, die sich mittels gasgefüllter Körper in der Luft halten. Diese fliegenden Blumen und Bäume bilden auf der Oberseite ihrer rundlichen Körper Blätter und Blütenkelche aus, wohingegen auf der Unterseite schwereres Wurzelwerk in der Luft baumelt, das der Aufnahme von Nährstoffen aus der Atmosphäre und der senkrechten Ausrichtung der Pflanzen dient. Die großen, gasgefüllten Zentralkörper dieser Pflanzen bestehen meistens aus mehreren Kammern, was die Gefahr eines tiefen Absturzes bei austretendem Gas verringert.



Fauna

Feuervogel

Auch gefiederter Drache genannt, handelt es sich um ein Lebewesen mit einer ungewöhnlichen Jagdtechnik. Durch zwei Drüsen im Rachenraum kann der Feuervogel zwei verschiedene Gase mit hoher Geschwindigkeit ausstoßen. Sobald beide Gase miteinander in Berührung kommen, entzündet sich das Gemisch durch eine chemische Reaktion. Diese Fähigkeit zum „Feuer speien“ nutzt die Kreatur, um ihre Beute blitzartig auszutrocknen und zu verbrennen. Die derart erlegte Beute wird entweder sofort verspeist oder als Futter für die Brut mitgeschleppt. Feuervögel nisten sowohl auf Himmelsinseln als auch an den Hängen des Berges Mashu. Ausgewachsene Exemplare erreichen eine Flügelspannweite von bis zu 4 Metern.

Fitness: 10

Geschicklichkeit: 5

Wahrnehmung: 10

Wundschwelle: 12

Rel. Geschw. 1 / 6 / -

Fertigkeiten: Athletik 75%, Kämpfen 65%, Krafteinsatz 65%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Fliegen 80%, Natürliche Waffen (Schnabel) 55% (+11 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 65% (+9 Schaden), Natürlicher Fernangriff (Feuer) 65%, Panzerhaut 80%, Teleskopsicht 80%

Anmerkungen: Der Feuervogel kann nur in jeder zweiten Runde mit seinem Feueratem angreifen, und pro Kampf insgesamt nur sechsmal. Ansons-



ten greift er entweder mit seinen Krallen oder seinem Schnabel an. Er kann seine Aktion aber auch zwischen beiden Angriffen aufteilen, um zwei Gegner pro Runde anzugreifen. In der Luft weicht er Angriff mit der Spezialfähigkeit Fliegen aus, am Boden mit der Fertigkeit Athletik, mit einem Abzug von -20 (also 55%)

Giftkolibri

Eigentlich handelt es sich um ein winziges Flugreptil mit Hautflügeln. Seinen Namen erhielt es wegen seiner Größe und der Fortbewegungsart in der Luft, die mit der hohen Frequenz der Flügelschläge einem schwirrenden Kolibri oder einem Insekt ähnelt. Der Biss des mit scharfen Zähnen besetzten Mauls eines Giftkolibris ist für Menschen schmerzhaft, aber harmlos. Nur wenn ein Mensch von einem der gelegentlich auftretenden Schwärme angegriffen und mehrfach gebissen wird, kann die Vergiftung gefährlich werden. Giftkolibris ernähren sich von kleineren Tieren wie Insekten, schließen sich aber manchmal auch zu Schwärmen zusammen, um größere Beute anzugreifen.

Fitness (Schwarm): 4

Geschicklichkeit (Schwarm): 5

Wahrnehmung (Schwarm): 6

Wundschwelle (Schwarm): 5*

Rel. Geschw. ½ / 2 / -

Fertigkeiten: Athletik 60%, Kämpfen 45%, Spurensuche 70%

Spezialfähigkeiten: Fliegen 70%, Giftinjektion (Biss) 45% (schnell wirkendes Gift), Schwarmbewusstsein 60%**

*Die Wundschwelle gilt nicht für ein einzelnes Exemplar, sondern für einen Schwarm. Hieb-, Stich- und Projektilwaffen sind wirkungslos gegen einen Schwarm. Die Fertigkeit *Kämpfen* hilft nur gegen sitzende Exemplare (Schlag mit der Handfläche). Effizient sind Angriffe mit Feuer (voller Schaden) und Energiewaffen (halbiertes Gesamtschaden).

**Der Vorteil durch Schwarmbewusstsein gilt nicht ab fünf, sondern ab 20 Exemplaren. Ein Schwarm kann je nach Größe etwa 5 bis 50 Exemplare beinhalten (5W10).

Anmerkungen: Im Kampf suchen die Giftkolibris eine Körperstelle des Gegners, die sie beißen können. Sie krallen sich dafür kurz an der Haut des Opfers fest (Fertigkeit *Kämpfen*) und fliegen nach dem Biss (Spezialfähigkeit *Giftinjektion*) sofort wieder auf Distanz. Es wird dabei nur einmal für den gesamten Schwarm gewürfelt. Mit der Spezialfähigkeit *Fliegen* kann der Schwarm einem Angriff auszuweichen versuchen. Die „Wunden“ eines Schwarms bedeuten den Verlust einer bestimmten Anzahl von Exemplaren. „Außer Gefecht“ bedeutet Flucht des Schwarms, „tot“ dessen nahezu völlige Auslöschung.

Luftqualle

Diese Wesen sehen wie halbtransparente Meeressquallen aus. Sie leben allerdings nicht im Meer, sondern steigen mithilfe des Gases, das ihr Körper produziert und in einer Blase sammelt, in die Luft und lassen sich treiben. Sie können die Gasmenge ihres Körpers regulieren, um gezielt auf- oder abzustiegen. Sie benutzen sie ihre mit giftigen Nesselns besetzten Fangarme, um kleinere Tiere, wie Vögel oder Insekten, zu erbeuten. Sobald eine erwachsene Qualle stirbt, setzt sie ihre Sporen frei. Diese Sporen werden vom Wind ähnlich wie Pflanzensamen in der Atmosphäre verteilt. Manchmal fressen auch andere Tiere die toten Quallen und verteilen die Sporen mit ihren Ausscheidungen. Sobald die Sporen auf eine größere Ansammlung fliegender Pflanzen treffen, wie z.B. Mooswolken, fangen sie sich dort und wachsen zu Jungquallen heran, die ihre Nährstoffe aus den Pflanzen beziehen. Sind sie groß genug, bilden die Quallen ihr Gas und steigen in die Luft. Die Größe variiert je nach Art; die größte Form erreicht ein Volumen von ca. einem Kubikmeter. Oft werden Luftqualle mit den intelligenten *Sylphen* verwechselt, denen sie oberflächlich ähneln.

Fitness: 3-5 (4)

Geschicklichkeit: 3

Wahrnehmung: 4

Wundschwelle: 4-10 (7)

Rel. Geschw.: - / ½ / -

Fertigkeiten: *Kämpfen* (Ringens) 45%, *Spurensuche* 40%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 50%, *Haftgriff* 50%, *Giftinjektion* 60% (schnell wirkend), *Natürliche Waffen* (Tentakel) 45%

Anmerkungen: Sobald ein potentiell Opfer zwischen die Tentakel gerät, greifen diese zu. (*Natürliche Waffen* 50%). Diese Aktion gleicht einem Ringens-Angriff. Hat die Qualle ein Opfer im Griff, injiziert sie in der nächsten Runde das Gift (60%). Das Opfer kann sich losreißen, wenn ihm ein konkurrierender Wurf seiner Fertigkeit *Krafteinsatz* gegen die Spezialfähigkeit *Haftgriff* der Luftqualle gelingt (ein Versuch pro Runde).

Shambala



Flora

Ähnlich Arcadia, beherbergt Shambhala pflanzliches Leben in einer großen Bandbreite. Dieses ist an die sehr langen Tage und Nächte und die damit einhergehenden Temperaturextreme angepasst. Die Pflanzen haben ihre Fähigkeiten optimiert, die am Tag gesammelte Energie über die gesamte Dauer der Nacht hinweg zu speichern und zu verwerten. Die meisten Pflanzen haben in der Nacht ein völlig anderes Aussehen als bei Tage.

Einige Baumarten ähneln irdischen Formen, dagegen sind in feuchteren Gebieten auch Bäume verbreitet, die mit den urzeitlichen Schachtelhalmen der Erde im Karbon vergleichbar sind. Auch die von Arcadia bekannten Riesenfarn und Pilzwälder gehören zum Landschaftsbild. Graswälder aus übergroßen Arten, wie sie auf Pangea vorkommen, findet man auch auf Shambhala. Zu den einzigartigen Pflanzenarten zählen die „Kuppelhecken“, die exakt in der Form einer Halbkugel

wachsen und eine Höhe von bis zu 150 Metern und eine Breite von bis zu 300 Metern erreichen. Geäst und Unterholz dieser Gespinste bieten zahlreichen Tier- und Pflanzenarten Unterschlupf. Eine weitere Besonderheit sind die „Sanduhrbäume“. Deren Wurzeln ragen weit aus dem Boden, bis sie sich zum Stamm verzüngen, der sich weiter oben wiederum verzweigt. Wurzeln und Geäst ähneln sich wie Spiegelbilder, wodurch die charakteristische Sanduhrform entsteht.

Fauna

Flunderspinne

Auch Rucksackspinne oder Blutegelspinne genannt, handelt es sich um eine parasitäre arachnoidale Lebensform, die sich am Körper, besonders auf dem Rücken größerer Tiere, wie z.B. Sechshfern, festklammert und diese als Fortbewegungsmittel und Nahrungsquelle benutzt. Die Spinne saugt kontinuierlich Blut vom Wirt ab, bis dieser zu schwach ist und sich die Spinne ein neues Opfer sucht. Die Flunderspinne injiziert ihrem Wirt ein Gift, das die Aggression extrem heruntersetzt und damit den Willen des Wirtstieres vermindert, sich der Spinne zu entledigen. Flunderspinnen legen auch ihre Eier in das Fleisch der Wirte, von dem sich die ausgeschlüpften Jungtiere ernähren.

Fitness: 7

Geschicklichkeit: 6

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 8

Rel. Geschw. 2 / - / -



Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 75%, Heimlichkeit 60%, Kämpfen 50%, Spurensuche 50%

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Biss) 60% (schnell wirkendes Gift), Haftgriff 75%

Anmerkungen: Flunderspinnen versuchen sich mit ihrer Fähigkeit *Haftgriff* an ihren Opfern festzuklammern. Gelingt dies, versuchen sie in der nächsten Runde das Opfer zu beißen (Fähigkeit Giftinjektion). Die Wundstufen *außer Gefecht* und *tot* werden dabei durch einen Malus von -40 ersetzt. Das Opfer kann die auf ihm sitzende Flunderspinne nur mit einem erfolgreichen konkurrierenden Wurf der Fertigkeit *Athletik* gegen die Fähigkeit *Haftgriff* der Spinne abschütteln, wobei das Opfer den Malus durch das Gift einbeziehen muss. Am Boden greift die Spinne mit *Giftinjektion* an (eine Aktion pro Runde) und weicht Angriffen mit der Fertigkeit *Kämpfen* aus.

Hydrakrebs

Eine einzigartige amphibische Lebensform, die je nach Unterart im seichten Meerwasser oder in der Nähe von Tümpeln und Sümpfen lebt. Von der Oberseite des kugelförmigen Rumpfes gehen sechs Hälse aus, an deren Ende Mäuler mit scharfen Zähnen sitzen. Über jedem Maul sitzt ein Facettenauge wie das eines Insekts. Diese „Köpfe“ besitzen allerdings kein Gehirn. Dieses sitzt zusammen mit den anderen inneren Organen im gepanzerten Rumpf. Wie Schwanenhälse sind die Hälse des Hydrakrebses sehr beweglich und in alle Richtungen drehbar. Sie können auch wie die Tentakel eines Kraken eingesetzt werden. Jede der sechs Speiseröhren führt in den Magen im Rumpf. Unter dem Rumpfs sind acht dünne, dreigliedrige Beine im Kreis angeordnet, mittels derer sich der Hydrakrebs sehr schnell fortbewegen kann. Erwachsene Tiere erreichen einen Rumpf-Durchmesser von ca. einem Meter.

Fitness: 7

Geschicklichkeit: 7

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 10

Rel. Geschw. 1 / - / -



Fertigkeiten: Athletik 45%, Heimlichkeit 45%, Kämpfen 50%, Spurensuche 70%

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 60%, Nachtsicht 70%, Natürliche Waffen 50% (Biss, +9), Panzerhaut 95%, Rundumsicht 95%, Wasserbewohner 100%

Anmerkungen: Ein Hydrakrebs hat drei Aktionen pro Runde, so dass er drei Gegner ohne Abzug mit seinem Biss angreifen kann (Fähigkeit natürliche Waffen). Er kann jede dieser Aktionen aber nochmals aufteilen, womit er notfalls bis zu sechsmal pro Runde mit halbiertem Fertigkeitswert angreifen kann. Gegen eine Überzahl ergreift er aber in der Regel die Flucht (Fertigkeit Athletik). Angriffen weicht er mit der Fertigkeit *Kämpfen* aus.

Labyrinthspinne

Eine große Spinnenart, die im Wald lebt und über Netzdrüsen verfügt. Eine einzelne Spinne benutzt ihre Netze, um aus Geäst und Zweigen regelrechte Mauern zu spinnen, mit denen sie Lücken zwischen Bäumen verschließt. Auf diese Weise schafft sie in einem Waldareal ein weit verzweigtes und gut getarntes Labyrinth. Die Wände sind so stabil, dass sie, außer von besonders großen Tieren, nur schwer durchbrochen werden können. Hat sich erst ein Opfer im Labyrinth verlaufen,

begibt sich die Spinne auf die Jagd, wobei sie versucht, der Beute den Weg abzuschneiden. An einigen Stellen im Labyrinth lässt sie Lücken in den Mauern und spinnst dort klebrige, fast unsichtbare Netze, die so stark sind, dass sich selbst größere Tiere darin verfangen. Labyrinthspinnen können durch ihre Größe selbst Menschen gefährlich werden.

Fitness: 8

Geschicklichkeit: 9

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 9

Rel. Geschw. 2 / - / -

Fertigkeiten: Athletik 80%, Heimlichkeit 75%, Kämpfen 50%, Spurensuche 65%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Ausgeprägtes Gehör 65%, Giftinjektion (Biss) 50% (schnell wirkendes Gift), Haftgriff 70%, Natürliche Waffen (Biss) 50% (+8 Schaden)

Anmerkungen: Labyrinthspinnen versuchen zu fliehen, sobald sie mit einer Übernacht oder einen zu starken Gegner konfrontiert werden. Eine erfolgreiche Bissattacke (eine Aktion pro Runde) bedeutet automatisch eine erfolgreiche Giftinjektion, sofern Schaden verursacht wurde. In diesem Fall zieht sich die Spinne zurück und wartet die Wirkung des Giftes ab, die eine Runde nach dem Biss einsetzt. Angriffen weicht die Spinne mit ihrer Fertigkeit Athletik aus.



Ouroboros

Die Form dieses Lebewesens ähnelt einem gigantischen, abgeflachten Wurm oder auch einem riesigen Blutegel. Die Körperlänge kann bis zu 300 Meter erreichen, das Gewicht Hunderte Tonnen. Ouroboroi können aus ihren Hautfalten zahlreiche dünne Tentakel ausfahren, die sie als Tastorgane oder zur Manipulation von Gegenständen benutzen. Diese Tentakel können sie auch vollständig in ihren Hautfalten verschwinden lassen.

Fitness: 10

Geschicklichkeit: 5

Wahrnehmung: 6

Wundschwelle: 27-33 (30)

Rel. Geschw. 2 / - / 3

Fertigkeiten: Athletik 55%, Kämpfen 45%, Krafteinsatz 160-180% (170%), Spurensuche 45%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Elektrosicht 55%, Natürliche Waffen (Tentakel) 65% (+14 Schaden), Natürliche Waffen (Biss) 55% (+16 Schaden), Wasserbewohner 99%



Anmerkungen: Ein Ouroboros kann mit seinen Tentakeln bis zu viermal pro Runde angreifen, um seine Gegner zu zerquetschen. Diese können sich nur mit einem erfolgreichen konkurrierenden Wurf auf Krafteinsatz aus dem Tentakelgriff befreien. Außerdem kann ein Ouroboros einmal pro Runde zubeißen und einmal pro Runde seine Gegner mit seinem Körper zu zerquetschen versuchen (Fertigkeit *Kämpfen*). Dabei kann der Angriff gleichzeitig für mehrere Gegner gelten, sofern diese eng zusammen stehen. Ein Erfolg bedeutet auf jeden Fall den Tod eines jeden Wesens von menschlicher Größe. Insgesamt hat der Ouroboros vier Aktionen pro Runde, die er beliebig zwischen seinen Angriffen aufteilen kann.

Riesenchamäleon

Wie der Name schon sagt, handelt es sich um eine riesenhafte Variante des irdischen Chamäleons. Auf Shambala existieren mehrere Arten, die in nahezu allen Lebensräumen vorkommen, von Wald über Savanne bis Wüste. Kleinere Arten sind in der Körpergröße mit Krokodilen vergleichbar, größere können die Körpermasse von afrikanischen Elefanten erreichen.

Fitness: 7-9 (8)

Geschicklichkeit: 5

Wahrnehmung: 7

Wundschwelle: 10-16 (13)

Rel. Geschw. 2 / - / 1

Fertigkeiten: Athletik 55%, Heimlichkeit 60%, Kämpfen 65%, Krafteinsatz 85%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Camouflage 85%, Infrarotsicht 60%, Natürliche Waffen (Biss) 60% (+10 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 45% (+9 Schaden), Natürliche Waffen (Zunge) 65%

Anmerkungen: Das Riesenchamäleon schnappt sich potentielle Opfer in der Regel mit der Zunge, um sie in sein Maul zu ziehen und zu beißen. Es hat eine Aktion pro Runde, flieht in der Regel aber vor einer Übermacht an Gegnern (Athletik). Um sich aus der Zunge bzw. den Kiefern zu befreien, muss eine konkurrierender Wurf auf Krafteinsatz gelingen.



Sechshufer

Eine bizarre Lebensform, die Charakteristika von Säugetieren, Reptilien und Insekten in sich vereint. Ausgewachsene Tiere erreichen die Größe afrikanischer Elefanten. Sie bewegen sich auf drei

Paar stämmigen Beinen mit gespaltenen Hufen fort. Ihre Kiefer öffnen sich nicht vertikal wie bei Säugetieren, sondern in einer horizontalen Zangenbewegung wie die Mandibeln von Insekten. Es sind Pflanzenfresser, die sich von Gräsern und Blättern ernähren. Sie können sich auf ihren vier hinteren Beinen aufrichten und sich mit den Vorderbeinen an Baumstämmen abstützen, um die höheren Blätter zu erreichen. Der Rumpf ist mit einer harten Hornhaut gepanzert. Diese Tiere leben in großen Herden.

Fitness: 8

Geschicklichkeit: 3

Wahrnehmung: 7

Wundschwelle: 15

Rel. Geschw. 3 / - / 1



Fertigkeiten: Athletik 55%, Kämpfen 50%, Krafteinsatz 90%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 40%, Ausgeprägtes Gehör 60%, Natürliche Waffen (Biss) 40% (+10 Schaden), Natürliche Waffen (Hufe) 50% (+12 Schaden), Panzerhaut 60%

Anmerkungen: Ein Sechshufer greift pro Runde mit einer seiner natürlichen Waffen an, in der Regel zunächst mit den Hufen (eine Aktion pro Runde). Er kämpft nur, wenn er in die Ecke gedrängt wird oder seine Brut verteidigt, ansonsten ergreift er bevorzugt die Flucht.

Seeskorpion

Diese Tiere ähneln stark den prähistorischen Seeskorpionen der Erde. Es existieren verschiedene Arten unterschiedlicher Größe, von 10 cm bis zu drei Metern. Der Stachel ist extrem giftig.

Fitness: 2-8 (5)

Geschicklichkeit: 7

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 2-12 (7)

Rel. Geschw. 1 / - / 3



Fertigkeiten: Athletik 60%, Heimlichkeit 45%, Kämpfen 30-60% (45%), Spurensuche 50%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 55%, Giftinjektion (Stachel) 30-60% (45%, schnell wirkendes Gift), Nachtsicht 65%, Natürliche Waffen (Scheren) 25-55% (40%, +1 bis +10 Schaden), Wasserbewohner 100%

Anmerkungen: Ein Seeskorpion hat zwei Aktionen pro Runde, kann aber nur eine davon für seinen Stachelangriff verwenden. Stattdessen kann er auch zweimal mit den Scheren angreifen. Angreifen weicht er mit der Fertigkeit *Athletik* aus.

Staatschlange

Eine Schlangenart, die nicht aus einzelgängerischen Jägern besteht, sondern sich in „Staaten“ organisiert, wie es bei einigen Insektenvölkern der Fall ist. Ein Staat besteht aus mehreren fruchtbaren Männchen und Weibchen sowie einer Vielzahl geschlechtsloser Exemplare. Staatsschlangen bauen sich ausgedehnte Nester aus Gräsern und Zweigen. Sie ernähren sich von Beutetieren, deren Körper durch das spezielle Gift der Zähne der Staatsschlangen länger haltbar gemacht werden.

Fitness: 4

Geschicklichkeit: 5

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 3

Rel. Geschw. 1 / - / 1/2



Fertigkeiten: Athletik 70%, Heimlichkeit 65%, Kämpfen 50%, Spurensuche 70%

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Biss) 60% (schnell wirkendes Gift), Schwarmbewusstsein 80%

Anmerkungen: Staatsschlangen greifen nur im Schwarm an (1W5 Exemplare pro Gegner), und ausschließlich mit ihrer Fähigkeit Giftinjektion (ein Biss pro Runde pro Exemplar). Nach dem ersten erfolgreichen Biss lassen die Schlangen in der Regel vom Opfer ab und warten die Wirkung des Giftes ab.

Walzenwurm

Eine riesige, etwa 6 Meter lange und 70 Zentimeter breite Lebensform, die im Körperbau eine Mischung aus Regenwurm und Blutegel darstellt. Der Körper ist im Querschnitt nicht rund, sondern stark abgeflacht. Dieses Raubtier orientiert sich nur mittels seines Geruchs- und Tastsinnes, der Bodenvibrationen sehr genau registriert. Die Jagdtechnik besteht darin, sich an der Beute festzusaugen oder festzubeißen und dann den Körper darum zu schlingen, um sie zu erdrücken. Die Beute wird dann als Ganzes verschluckt und verdaut. Walzenwürmer sind in der Lage, ihre Körper wie einen Feuerwehrschauch oder ein Klebeband zusammenzurollen. Wenn er sich auf abschüssigem Gelände oder am Rand eines Abhangs befindet, kann der Walzenwurm wie ein Rad abwärts rollen und dabei hohe Geschwindigkeit erreichen. Diese Fähigkeit nutzt er sowohl zur Flucht, als auch zum Überraschungsangriff auf mögliche Beute.

Fitness: 8

Geschicklichkeit: 5

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 15

Rel. Geschw. 1-4 / - / 1

Fertigkeiten: Athletik 60%, Kämpfen 55%, Krafteinsatz 85%, Spurensuche 65%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 70%, Ausgeprägtes Gehör 75%, Natürliche Waffen (Biss) 50%, (+10 Schaden)

Anmerkungen: Hat der Walzenwurm ein Opfer gebissen (Fähigkeit *natürliche Waffen*, eine Aktion pro Runde), versucht er in der folgenden Runde das Opfer zu umwickeln und zu quetschen, was wie ein Ringen-Angriff mit der Fertigkeit *Kämpfen* gehandhabt wird. Wie üblich kann sich ein Opfer durch einen besseren Krafteinsatz-Wurf befreien.

Spielwerte durchschnittlicher Descendants

Zu den bereits vorgestellten Descendants werden hier die wichtigsten Spielwerte durchschnittlicher Individuen angegeben. Neben den typischen Fertigkeiten, die praktisch jedes Exemplar der jeweiligen Spezies besitzt, hat jedes Wesen noch individuelle Kenntnisse, die hier nicht extra aufgeführt werden können.

Die humanoiden Descendants werden hier ausgelassen, sofern sie schon unter den Beispielcharakteren aufgeführt sind. Die Spielwerte werden folgendermaßen abgekürzt: F=Fitness, G=Geschicklichkeit, W=Wahrnehmung, WS=Wundschwelle.



Chilopode (rel. Geschw. 1 / - / 1/3)

F: 7 **G:** 7 **W:** 7 **WS:** 11

Fertigkeiten: Athletik 50%, Einschüchtern 50%, Heimlichkeit 60%, Kaltblütigkeit 60%, Krafteinsatz 45%, Spurensuche 65%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 55%, Infrarotsicht 70%, Natürliche Waffen (Biss) 45%, Panzerhaut 90%

Derwisch (rel. Geschw. 2 / - / 1/3)

F: 10 **G:** 6 **W:** 9 **WS:** 10

Fertigkeiten: Athletik (Springen) 95%, Einschüchtern 40%, Kaltblütigkeit 50%, Kämpfen 60%, Krafteinsatz 65%, Spurensuche 55%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 55%, Giftinjektion (Stacheln) 60% (schnell wirkend), Infrarotsicht 70%, Rundumschicht 99%

Anmerkungen: Im Kampf greift ein Derwisch seinen Gegner im Sprung an (Fertigkeiten Athletik und Kämpfen, beides muss gelingen). Bei einem Erfolg hat er das Opfer gepackt und injiziert in der nächsten Runde Gift (60%). Ein Opfer kann sich in jede Runde durch einen konkurrierenden *Krafteinsatz*-Wurf zu befreien versuchen.

Harpyie (rel. Geschw. 1/2 / 5 / -)

F: 8 **G:** 9 **W:** 7 **WS:** 9

Fertigkeiten: Athletik 60%, Einschüchtern 40%, Kämpfen 45%, Spurensuche 55%

Spezialfähigkeiten: Fliegen 80%, Natürliche Waffen (Kiefer) 40% (+6 Schaden), Schwarmbewusstsein 65%

Anmerkungen: Harpyen greifen im Kampf meist mit ihren natürlichen Waffen an. Flugunfähige Gegner versuchen sie manchmal zu packen, (Fertigkeit *Kämpfen*), um sie dann aus großer Höhe fallen zu lassen.

Lamia (rel. Geschw. 1 / - / 2)

F: 8 **G:** 7 **W:** 6 **WS:** 12

Fertigkeiten: Athletik 60%, Einschüchtern 60%, Heimlichkeit 50%, Kaltblütigkeit 60%, Krafteinsatz 55%, Spurensuche 45%

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 90%, Infrarotsicht 40%, Natürliche Waffen (Stromschlag) 65% (+10 Schaden), Spezialkommunikation (Radiowellen) 90%, Temperaturtoleranz (allgemein) 60%, Wasserbewohner 55%

Leviathan (rel. Geschw. - / - / 2)

F: 6 **G:** 4 **W:** 8 **WS:** 34

Fertigkeiten: Athletik 50%, Einschüchtern 70%, Kaltblütigkeit 80%, Krafteinsatz 180%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 55%, Elektrosicht 70%, Natürliche Waffen (Tentakel, 2 pro Runde ohne Abzug) 85% (+20 Schaden), Natürliche Waffen (Biss) 60% (+22 Schaden), Panzerhaut 90%, Wasserbewohner 100%

Mandrake (rel. Geschw. 1 / 4 / 1)

F: 10 G: 6 W: 6 WS: 12

Fertigkeiten: Athletik 80%, Einschüchtern 70%, Kaltblütigkeit 60%, Kämpfen 50%, Krafteinsatz 85%, Spurensuche 50%**Spezialfähigkeiten:** Infrarotsicht 60%, Fliegen 70%, Natürliche Waffen (Krallen) 65% (+10 Schaden), Natürliche Waffen (Biss) 50% (+10 Schaden), Panzerhaut 90%, Teleskopsicht 50%, Temperaturtoleranz (Kälte) 50%, Wasserbewohner 75%**Meermensch** (rel. Geschw. 1 / - / 2)

F: 9 G: 7 W: 7 WS: 9

Fertigkeiten: Athletik 75%, Heimlichkeit 55%, Kaltblütigkeit 45%, Nahkampfaffen 55%, Spurensuche 40%**Spezialfähigkeiten:** Druckanpassung 95%, Elektrosicht 60%, Nachtsicht 75%, Kontrolle des Metabolismus 80%, Spezialkommunikation (Ultraschall) 90%, Temperaturtoleranz (Kälte) 80%, Wasserbewohner 100%**Waffe:** Harpune 55%, +12 Schaden**Morpher** (rel. Geschw. 1 / - / ½)

F: 6 G: 6 W: 8 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 45%, Empathie 60%, Heimlichkeit 85%, Kaltblütigkeit 65%, Kämpfen 50%, Nahkampfaffen 45%, Spurensuche 40%, Überzeugen 75%**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 60%, Camouflage 99%, Eidetisches Gedächtnis 95%, Elastizität 80%, Kontrolle des Metabolismus 50%, Nachtsicht 55%**Waffe:** Faust 50% (+1 Schaden), Messer 45% (+7 Schaden)**Riese** (rel. Geschw. 1 / - / ½)

F: 9 G: 6 W: 6 WS: 13

Fertigkeiten: Athletik 60%, Einschüchtern 50%, Kaltblütigkeit 45%, Kämpfen 55%, Krafteinsatz 95%, Nahkampfaffen 60%, Spurensuche 60%**Spezialfähigkeiten:** Infrarotsicht 60%, Kontrolle des Metabolismus 70%, Reanimation 50%, Temperaturtoleranz (Kälte) 95%**Waffe:** Faust 55% (+4 Schaden), Speer 60% (+14 Schaden)**Riesenkrake** (rel. Geschw. ½ / - / 2)

F: 9 G: 5 W: 8 WS: 12

Fertigkeiten: Athletik 70%, Einschüchtern 50%, Kaltblütigkeit 60%, Krafteinsatz 100%**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Camouflage 75%, Elektrosicht 70%, Nachtsicht 80%, Natürliche Waffen (Tentakel, 2 pro Runde ohne Abzug) 85% (+9 Schaden), Spezialkommunikation (Farbmuster) 85%, Temperaturtoleranz (Kälte) 70%, Druckanpassung 90%, Wasserbewohner 100%**Schneespinne** (rel. Geschw. 2 / - / ½)

F: 9 G: 7 W: 8 WS: 9

Fertigkeiten: Athletik 70%, Einschüchtern 50%, Heimlichkeit 80%, Krafteinsatz 55%, Spurenlesen 75%**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägter Geruchssinn 65%, Ausgeprägtes Gehör 60%, Giftinjektion 50% (schnell wirkend), Haftgriff 60%, Rundumsicht 40%, Schwarmbewusstsein 60%, Temperaturtoleranz (Kälte) 90%**Anmerkung:** Eine Schneespinne greift im Kampf mit der Fähigkeit *Giftinjektion* an.**Skarabäer** (rel. Geschw. 1 / 4 / ½)

F: 8 G: 8 W: 9 WS: 9

Fertigkeiten: Akrobatik 60%, Athletik 70%, Heimlichkeit 50%, Krafteinsatz 45%, Spurensuche 80%**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägter Geruchssinn 55%, Fliegen 75%, Gefahreninstinkt 60%, Natürliche Waffen (Biss) 40% (+8 Schaden), Panzerhaut 80%, Schwarmbewusstsein 90%, Ultravioletsicht 65%**Sylphe** (rel. Geschw. - / ½ / -)

F: 6 G: 5 W: 5 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 40%, Kaltblütigkeit 60%, Krafteinsatz 40%, Spurensuche 30%**Spezialfähigkeiten:** Giftinjektion 30% (schnell wirkend), Infrarotsicht 60%, Natürliche Waffen (Tentakel) 50% (Ringeln), Fliegen 40%, Rundumsicht 95%, Schwarmbewusstsein 65%**Anmerkung:** Im Kampf wird ein kombinierter Wurf auf *Natürliche Waffen* und *Giftinjektion* durchgeführt. Ist nur ersteres erfolgreich, wird das Opfer festgehalten, und in der nächsten Runde kann erneut auf *Giftinjektion* gewürfelt werden.

Wanderer (o. Wirt) (rel. Geschw. ½ / - / ⅓)

F: 5 **G:** 6 **W:** 6 **WS:** 5

Fertigkeiten: Athletik 50%, Heimlichkeit 45%, Spurensuche 50%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 65%, Haftgriff 70%, Natürliche Waffe (Stachel) 50% (+1 Schaden)

Anmerkung: Wanderer ohne Wirtstier kämpfen in der Regel nicht, sondern versuchen zu fliehen.

Bergwanderer (rel. Geschw. 1 / 3 / ⅓)

F: 9 **G:** 7 **W:** 9 **WS:** 9

Fertigkeiten: Akrobatik 45%, Athletik 75%, Heimlichkeit 55%, Krafteinsatz 50%, Spurensuche 80%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 70%, Fliegen 60%, Haftgriff 85%, Natürliche Waffen (Biss) 50% (+8 Schaden), Panzerhaut 80%, Ultravioletsicht 65%

Landwanderer (rel. Geschw. 2 / - / ½)

F: 9 **G:** 5 **W:** 7 **WS:** 13

Fertigkeiten: Athletik 70%, Einschüchtern 60%, Kaltblütigkeit 50%, Kämpfen 55%, Krafteinsatz 85%, Spurensuche 55%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 65%, Infrarotsicht 50%, Natürliche Waffen (Biss) 55% (+12 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 50% (+10 Schaden).

Anmerkung: Der Landwanderer hat im Kampf zwei Aktionen (einen Biss- und einen Krallenangriff)

Seewanderer (rel. Geschw. - / - / 2)

F: 8 **G:** 4 **W:** 8 **WS:** 15

Fertigkeiten: Athletik 70%, Einschüchtern 60%, Kaltblütigkeit 70%, Krafteinsatz 110%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Elektrosicht 70%, Nachtsicht 80%, Natürliche Waffen (Biss) 55% (+ 13 Schaden), Wasserbewohner 100 %

Strandwanderer (rel. Geschw. ½ / - / ½)

F: 6 **G:** 5 **W:** 6 **WS:** 7

Fertigkeiten: Athletik 45%, Heimlichkeit 40%, Krafteinsatz 50%, Spurenlesen 60%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 50%, Nachtsicht 70%, Natürliche Waffen (Scheren) 50% (+8 Schaden), Panzerhaut 90%, Wasserbewohner 100%

Sumpfwanderer (rel. Geschw. 2 / - / 1)

F: 8 **G:** 6 **W:** 7 **WS:** 9

Fertigkeiten: Athletik 80%, Einschüchtern 40%, Heimlichkeit 55%, Kaltblütigkeit 45%, Krafteinsatz 50%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Infrarotsicht 60%, Nachtsicht 55%, Natürliche Waffen (Krallen) 40% (+8 Schaden), Natürliche Waffen (Biss) 45% (+8 Schaden), Temperaturtoleranz (Kälte) 50%, Wasserbewohner 85%

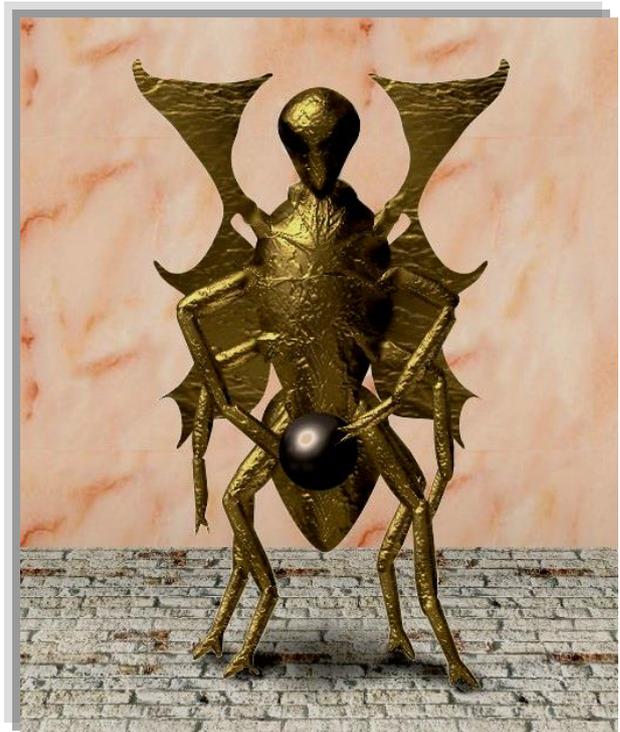
Windwanderer (rel. Geschw. ½ / 5 / ½)

F: 9 **G:** 5 **W:** 8 **WS:** 13

Fertigkeiten: Athletik 70%, Einschüchtern 60%, Kaltblütigkeit 65%, Krafteinsatz 85%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Fliegen 80%, Natürliche Waffen (Biss) 50% (+10 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 65% (+10 Schaden), Panzerhaut 90%, Teleskopsicht 70%, Temperaturtoleranz (Kälte) 50%

Anmerkung: Im Kampf greift ein Windwanderer entweder mit seinem Biss oder mit seinen Krallen an.



Baukasten zur Erschaffung von Kreaturen

Zunächst sollte man grundsätzliche Überlegungen über Habitat und Verhalten anstellen:

Habitat

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. Gebirge | 6. Sumpf |
| 2. Grasland | 7. Tiefsee |
| 3. Polargebiete | 8. Unterirdisch |
| 4. Küste | 9. Wald/Dschungel |
| 5. Süßwasser | 10. Wüste |

Sozialverhalten

1. Einzelgänger
2. Familie
3. Herde
4. Rudel
5. Schwarm/Staat

Ernährung

1. Aasfresser
2. Fleischfresser
3. Pflanzenfresser
4. Allesfresser
5. Parasit (z. B. Blutsauger)

Reaktion auf andere Lebewesen

1. Aggressiv – greift sofort an.
2. Hinterlistig – verfolgt und jagt andere Wesen.
3. Neugierig – nähert sich anderen Wesen friedlich.
4. Selbstsicher – ignoriert andere Wesen.
5. Misstrauisch – flieht, wenn es sich bedroht fühlt.
6. Scheu – flieht bei Annäherung.

Spezialfähigkeiten

Welche Fähigkeiten sind passend für das Lebewesen? Kann es *Fliegen* oder an Wänden klettern (*Haftgriff*)? Verfügt es über Tarnfähigkeit (*Camouflage*) oder *Panzerhaut*? Welche Sinnesorgane besitzt es und wie stark entwickelt sind diese? Hat es *natürliche Waffen*, und wenn ja, welche? Für Inspirationen kann man auch gleich zu Anfang mehrmals mit W30 (W6 x 5 + 1 – W5) würfeln und anhand des Resultats die Spezialfähigkeit(en) wählen. Ebenso kann man mit einem W10 und den ungewöhnlichen Fähigkeiten verfahren. Vielleicht ergeben sich aus den Spezialfähigkeiten schon Hinweise auf die Tierart.

Die Prozentwerte kann man entweder passend zur Tierart festlegen oder mit W100 auswürfeln.

Grundwerte und Fertigkeiten

Bildung und *Persönlichkeit* sind für die meisten Tierarten irrelevant und brauchen nicht aufgeführt zu werden. *Fitness* gibt die grundsätzliche Widerstandsfähigkeit, Konstitution und Wendigkeit des Wesens bei körperlichen Aktion an, *Geschicklichkeit* die Befähigung zur Feinmanipulation. Die *Wahrnehmung* ist bei den meisten Tieren höher entwickelt als bei Menschen.

Athletik ist ein Maß für Schnelligkeit und Beweglichkeit des Wesens. Manche Tiere sind so wendig und geschickt, dass man dies am besten mittels *Akrobatik* darstellt. *Spurensuche* beinhaltet vor allem das Verfolgen von Gerüchen und Fährten. *Heimlichkeit* ist für Jäger ebenso wichtig wie für kleinere Beutetiere. Das Verhalten von Tieren gegenüber Fremden kann auch durch Werte wie *Einschüchtern* (Drohgebärden oder imposante Erscheinung) oder *Kaltblütigkeit* ausgedrückt werden.

Größe und Wundschwelle

Ist das Körpergewicht mit dem eines Menschen vergleichbar, wird die Wundschwelle auf dieselbe Art ermittelt. Bei deutlichen Unterschieden in Gewicht und Größe addiert man nicht mehr den Wert 10 bei der Berechnung, sondern einen entsprechend höheren oder niedrigeren Wert. Bei einem Wesen, das etwa halb so groß wie ein erwachsener Mensch ist, ermittelt man z. B. die Wundschwelle mit $(2 \times \text{Fitness} + 5)/3$, bei einem Wesen von der doppelten Größe eines Menschen mit $(2 \times \text{Fitness} + 20)/3$. Es könnte sinnvoll sein, eine Obergrenze für die Wundschwelle festzulegen. Selbst gigantische Kreaturen können verwundet werden und sterben.

Da größere Lebewesen in der Regel stärker sind, sollte man die Fertigkeit *Krafteinsatz* bei übermenschlich großen Kreaturen entsprechend hoch ansetzen, bei gigantischen Wesen auch deutlich über 100%.

Aussehen

Hier folgen einige Vorschläge für körperliche Merkmale von Lebewesen, die man auch zufällig mit einem W100 bestimmen kann.

KÖRPERBAU

1-4 Humanoid

- 1 Vollständig humanoid.
Mögl. natürliche Waffen:
Faust, Krallen, Biss
- 2 Anderer Kopf
→ Wurf auf Kopftabelle
- 3 Zusätzliche Gliedmaßen
→ Wurf auf Gliedmaßentabelle
- 4 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen
→ Wurf auf Kopftabelle und Gliedmaßentabelle



5-8 Affenartig

(gebeugte Körperhaltung, lange Arme)

5 Vollständig affenartig

Natürliche Waffen:

Faust, Krallen, Biss

6 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

7 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

8 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

9-12 Katzen-/Hundeartig

9 Vollständig katzen-/hundeartig.

Natürliche Waffen:

Biss und Krallen

10 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

11 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

12 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

13-16 Schlankes Huftier

(z.B. Rind, Hirsch, Ziege, Pferd)

13 Vollständig huftierartig.

Natürliche Waffen:

Huftritt, Hörner

14 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

15 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

16 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

17-20 Schwerer Vierbeiner

(z.B. Elefant, Nilpferd, Nashorn, Saurier)

17 kompletter schwerer Vierbeiner.

Natürliche Waffen:

Trampeln, Hörner oder Stoßzähne

18 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

19 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

20 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

21-24 Insektoid, sechsbeinig

21 Vollständig insektoid.

Mögliche natürliche Waffen:

Mandibeln, Rüssel (Säure), Saugstachel Hinterstachel, Krallen, Scheren

22 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

23 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

24 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

25-28 Fischartig

25 Vollständig fischartig.

Natürliche Waffen

Biss, Schwanzflosse

Passende Spezialfähigkeiten

Druckausgleich, Temperaturtoleranz (Kälte), Wasserbewohner 100%

26 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

27 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

28 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

29-32 Reptiloid oder amphibisch

29 Vollständig reptiloid oder amphibisch

Natürliche Waffen:

Krallen und Biss

30 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

31 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

32 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

33-36 Arachnoid, achtbeinig

33 Vollständig arachnoid

Mögliche Natürliche Waffen:

Mandibeln, Einspinnen

Passende Spezialfähigkeiten

Giftinjektion, Haftgriff

34 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

35 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

36 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

37-40 Mehrbeinig

W10: 1-6: 1W10+4 Beine auf jeder Seite
7-10: 1W100+4 Beine auf jeder Seite

37 Vollständig mehrbeinig

Mögliche Natürliche Waffen:

Mandibeln, Scheren, Krallen

38 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

39 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

40 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

41-46 Tintenfisch-/Quallenartig

41-44 komplett tintenfisch-/quallenartig

Natürliche Waffen:

W10+4 Tentakel

Passende Spezialfähigkeiten

Druckausgleich, Temperaturtoleranz (Kälte),
Wasserbewohner 100%

45-46 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

47-50 Raupenartig

(langgezogener Körper mit Stummelbeinen)

47 Vollständig Raupenartig

Natürliche Waffen:

Mandibeln

Passende Spezialfähigkeit

Haftgriff

48 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

49 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

50 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

51-54 Raubsaurierartig

(Aufrecht gehend, kurze Krallenarme)

51 Vollständig raubsaurierartig

Natürliche Waffen:

Krallen und Biss

52 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

53 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

54 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

55-58 Nagetierartig

55 Vollständig Nagetierartig

Natürliche Waffen:

Krallen und Biss

56 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

57 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

58 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

59-62 Vogelartig

59 Vollständig Vogelartig

Natürliche Waffen:

Schnabel, Krallen

Passende Spezialfähigkeiten

Fliegen, Teleskopsicht

60 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

61 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

62 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

63-66 Fledermausartig

63 Vollständig fledermausartig

Natürliche Waffen

Biss, Krallen

Passende Spezialfähigkeiten

Fliegen, Radarsicht, Spezialkommunikation

64 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

65 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

66 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

67-70 Schlangenartig

67 Vollständig schlangenartig

Mögliche Natürliche Waffen:

Biss, Erdrücken

Passende Spezialfähigkeiten

Giftinjektion, Infrarotsicht

68 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

69 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

70 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

71-74 Bärenartig

71 Vollständig Bärenartig

Natürliche Waffen:

Biss und Krallen

72 Anderer Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

73 Zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

74 Anderer Kopf und zusätzliche Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

75-80 Amorph

(Schleimige, begrenzt formbare Masse)

75-77 Vollständig amorph

Mögliche Natürliche Waffen:

Erdrücken, Ersticken, Pseudopodien (würgen)

Passende Spezialfähigkeiten

Elastizität, Reanimation, Regeneration

78 Zusätzlicher, fester Kopf

→ Wurf auf Kopftabelle

79 Zusätzliche, feste Gliedmaßen

→ Wurf auf Gliedmaßentabelle

80 zusätzlicher fester Kopf und zusätzliche feste Gliedmaßen

→ Wurf auf Kopf- und Gliedmaßentabelle

81-100 Kombiniert

Ober-/Vorderseite:

81-93 humanoid

89-93 mit anderem Kopf (→Kopftabelle)

94-100 affenartig

99-100 mit anderem Kopf (→Kopftabelle)

Unter-/Hinterseite wird auf der Tabelle ausgewürfelt. Erhält man *humanoid*, *affenartig*, *amorph* oder *kombiniert* als Ergebnis, erneut würfeln.

ZUSÄTZLICHE GLIEDMASSEN

01-04 Arme mit Krallenhänden

05-08 Arme mit Saugnäpfen an den Händen

09-12 Arme mit Krebscheren

13-16 Stachelarme mit Händen

17-20 Arme mit Spornen statt Händen

21-24 Arme mit Haken statt Händen

25-28 Segmentierte Arme (mehrere Gelenke)

29-32 Tastarme

33-38 Tentakel

39-42 Pflanzenartige Ranken

43-46 Bewegliche Äste

47-50 Säugetier-Beine mit Hufen

51-54 Säugetier-Beine mit Krallen

55-58 Reptilienbeine mit Krallen

59-62 Vogelbeine

63-66 Flossen

67-70 Stachelschwanz

71-74 Keulenschwanz

75-78 Hörner

79-82 Gefiederte Flügel

83-88 Hautflügel

89-92 Insektenflügel

93-96 Insektenfüher

97-100 Zweiter Kopf

→ Kopftabelle

ANDERER KOPF

01-05 Menschenähnlich

06-10 Affenähnlich

11-15 Krokodilähnlich

16-20 Drachenähnlich

21-25 Insektoid mit Facettenaugen

21-22 Mandibeln

23 Rüssel

24-25 Stechrüssel

26-30 Arachnoid mit Mandibeln

26 vier Augen

27-28 sechs Augen

29-30 acht Augen

31-35 Lurchenhaft

36-40 Wolfs-/hundeähnlich

41-45 Gehört (Rind, Ziege...)

46-50 Bärenähnlich

51-55 Pferdeähnlich

56-60 Elefantenähnlich

61-65 Tapirähnlich

66-70 Katzenhaft

71-75 Eidechsenhaft

76-80 Ichtioid (Fisch)

76-78 Hai

79-80 anderer Fisch

81-85 Vogelähnlich

81 Adler/Falke

82 Eule



- 83 Storch
- 84 Rabe/Krähe
- 85 Ente

86-90 Oktopoid (Tintenfischförmig mit Tentakeln)

91-95 Bizarr geformt (z.B. kugelförmig, kegelförmig, tentakelförmig, kubisch)

96-100 kein Kopf, nur einzelne Organe (Stilagen, Rüssel, Pseudopodien, Mandibeln etc.)

HAUT

01-06 Schleimig

07-12 Stark verhornt

12-18 Ledrig

19-24 Dichter Pelz

25-30 Dünner Pelz

31-36 Teilweise Pelz

31-33 Rumpf

34-36 Gliedmaßen

37-42 Stachelige Haare

43-48 Stacheln/Dornen

49-54 Fischschuppen

55-60 Reptilienschuppen

61-66 Drachenschuppen

67-72 Knochen-/Hornplatten

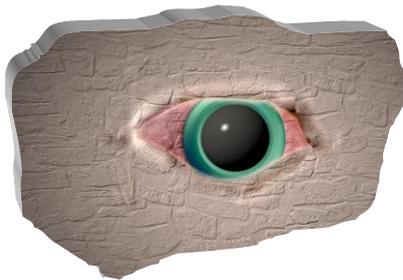
73-78 Kruste/Schorf

79-84 Durchsichtige Haut, Fleisch und innere Organe sind zu sehen

85-90 Exoskelett

91-100 Kombiniert

Noch zweimal würfeln, danach mit W10 den Bereich für das erste Ergebnis auswürfeln: 1-2 Kopf, 3-6 Rumpf, 7-10 Gliedmaßen



KÖRPERFARBE

01-08 Schwarz

09-16 Grau

17-24 Blauschwarz

25-32 Dunkelbraun

33-36 Hellbraun

37-44 Rotbraun

45-49 Weiß

50-56 Schmutzig weiß

57-64 Dunkelgrün

65 Hellgrün

66-70 Grün-braun

71-72 Blaugrün

73 Orange

74 Gelb

75-76 Hellrot

77-84 Dunkelrot

85-87 Blassrot

88 Hellblau

89-94 Dunkelblau

95 Violett

96 Pink

97 Beige

98 Gemustert (noch 2 bis 3 Mal Würfeln)

99-100 Aufgeteilt

99 Zweifach (für Vorder- und Hinterteil würfeln)

100 Dreifach (für Vorder-, Mittel-, u. Hinterteil würfeln)

Einheimische Drogen

Bezeichnungen: Die Namen der Drogen entsprechen in der Regel den Begriffen in den Sprachen der Descendants, oder es sind von den Kolonisten erfundene Kunstwörter.

Erhältlichkeit: Frei verkäufliche Drogen sind ohne Rezept erhältlich, unterliegen aber möglicherweise gesetzlichen Beschränkungen der Anwendung, z. B. im Straßenverkehr oder im Sport. Kontrolliert abgegebene Drogen sind entweder nur auf Rezept erhältlich oder werden nur in Krankenhäusern eingesetzt. Illegale Drogen sind in der Regel nur auf dem Schwarzmarkt erhältlich. Handel damit und eventuell auch der Besitz stehen unter Strafe.

Herkunft nennt die – meist organische – Quelle des Hauptwirkstoffs der Droge. Eventuell muss dieser Rohstoff noch weiter verarbeitet werden, z. B. gekocht.

Darreichung nennt die üblichen Formen der Aufbereitung und Einnahme der Droge. Säfte und Pillen werden oral aufgenommen, Injektionen intravenös.

Wirkungsdauer: Je nach Dosis und Person kann die Wirkungsdauer schwanken. Der Spielleiter kann den Zeitraum per Würfel zufällig bestimmen oder selbst festlegen, z. B. den Mittelwert wählen.

Auswirkung: Hier werden eventuelle regeltechnische Konsequenzen beschrieben.

Agent C: Eine psychoaktive Droge, die den Wahrnehmungsfilter des Gehirns des Konsumenten beeinträchtigt und ihn dadurch mit einer Art von fotografischem Gedächtnis und einer gesteigerten Aufmerksamkeit für Details ausstattet. Die Kehrseite ist eine mögliche „Überflutung“ mit Eindrücken und eine daraus resultierende Handlungsunfähigkeit.

Erhältlichkeit: *Kontrollierte Abgabe*

Herkunft: *Saft des Schmetterlingsfarns, Shambala*

Darreichung: *Saft*

Wirkungsdauer: *11-15 Stunden*

Auswirkung: *Eidetisches Gedächtnis + 2W10 x 3, auf alle anderen Fertigkeiten -20 Abzug.*

Apagiva: Eine psychedelische Droge, die starke Visionen hervorruft, die oft mystischer oder religiöser Natur sind. Der Konsument erfährt diese Episode als profundes spirituelles Erlebnis. Die Suchtgefahr ist hoch. Häufige Einnahme erhöht die Gefahr von Geisteskrankheiten wie Schizophrenie, Paranoia oder Megalomanie.

Erhältlichkeit: Illegal

Herkunft: Blüte der Apagiva-Blume, Cibola

Darreichung: Inhalation über Pfeife.

Wirkungsdauer: 1-3 Stunden

D-Part: Ein Wirkstoff, der den Stoffwechsel extrem verlangsamt, die Körpertemperatur senkt und den Konsumenten in einen scheinbaren Zustand versetzt. Die Wirkungsdauer ist von der Dosis und der Konstitution des Konsumenten abhängig.

Erhältlichkeit: Kontrollierte Abgabe

Herkunft: Gift des Morgensternfisches, Buitani

Darreichung: Injektion

Wirkungsdauer: 3-7 Tage

Auswirkungen: Wie unter der Spezialfertigkeit „Kontrolle des Metabolismus“ beschrieben.

Depanlon: Ein Sekret, das von der Regenbogen-Lilie, einer fleischfressenden Pflanze, abgesondert wird. Es versetzt Lebewesen in einen apathischen und antriebslosen Zustand. Es wird von manchen Descendants als Beruhigungsmittel eingesetzt.

Erhältlichkeit: Kontrollierte Abgabe

Herkunft: Sekret der Regenbogen-Lilie, Arcadia

Darreichung: Salbe, Kontaktgift

Wirkungsdauer: 10 bis 12 Stunden

Auswirkungen: -20 auf alle Prozentwürfe

Diquiam: Eine Droge, die starken Einfluss auf die Gehirntätigkeit hat. Sie regt bestimmte Gehirnareale an, die bisher nur wenig genutzt wurden und weckt damit neue Interessen und Begabungen. Eine Person beschäftigt sich dadurch intensiv mit Tätigkeitsfeldern, zu denen sie vorher kaum einen Bezug hatte, wie z.B. Mathematik, Kunst, Literatur, Musik, Sport oder Handwerk. Bei wiederholter Einnahme kann es zu permanenten Veränderungen des Persönlichkeitsbildes kommen, oft einhergehend mit partieller Amnesie.

Erhältlichkeit: Frei verkäuflich.

Herkunft: Diquiam-Pilz, Arcadia

Darreichung: Pille oder Injektion

Wirkungsdauer: 2-6 Tage

Auswirkungen: Die drei höchsten Fertigkeitsswerte werden halbiert, die drei niedrigsten um 4W10 erhöht.

Gitoa: Eine Droge, die zu einer Persönlichkeitspaltung führt, indem sie die verschiedenen Gehirnhälften abwechselnd anregt. Der Konsument wechselt zwischen einem passiv-rationalen und einem aggressiv-impulsiven Charakterbild, begleitet von partieller Amnesie („Blackouts“). Bei längerer Einnahme kann die Persönlichkeitsspaltung dauerhaft sein.

Erhältlichkeit: Illegal

Herkunft: Gitoa-Riesenzpilz, Arcadia

Darreichung: Pille oder Injektion

Wirkungsdauer: 1-3 Tage

Kadaeha: Ein Pflanzenextrakt, das vorübergehend die Produktion von Keimzellen hemmt. Es wird von einigen Descendants als Verhütungsmittel benutzt. Regelmäßige Einnahme kann zu permanenter Sterilität führen.

Erhältlichkeit: Kontrollierte Abgabe

Herkunft: Blütenextrakt des Dolchgrases, Cibola

Darreichung: Pille oder Saft

Wirkungsdauer: 5-7 Tage

Malpan: Ein Wirkstoff, der grippeartige Symptome hervorruft, gleichzeitig aber auch das Immunsystem stärkt und Infektionen bekämpft. Von vielen Descendants als Antibiotikum verwendet.

Erhältlichkeit: Kontrollierte Abgabe

Herkunft: Feuerbusch-Wurzel, Cibola

Darreichung: In Wasser gelöstes Pulver

Wirkungsdauer: 2-6 Tage

Auswirkungen: -10 auf alle Prozentwürfe, dafür Panimmunität +W10 x 5+20

N-Gage: Eine Substanz, die das Schmerzempfinden dämpft und die körperliche Belastbarkeit erhöht. Häufiger Konsum kann zu Organschädigungen und Psychosen führen.

Erhältlichkeit: Kontrollierte Abgabe

Herkunft: Blatt des Sanduhrbaums, Shambala

Darreichung: Injektion

Wirkungsdauer: 6-8 Stunden

Auswirkungen: Schmerzresistenz und Krafteinsatz + W10 x 5

Nafal: Ein berauschendes Mittel, das den Konsumenten in eine euphorische Stimmung versetzt. Wird von einigen Descendants als Antidepressivum oder als rituelle Droge benutzt. Hochgradig suchterzeugend.

Erhältlichkeit: Illegal

Herkunft: Blätter des Nafal-Busches, Arcadia

Darreichung: Pille, Pulver oder unverarbeitet gekaut

Wirkungsdauer: 4-8 Stunden

NMA: Eine psychoaktive Droge, die eine Art von Schizophrenie hervorruft. Der Konsument verliert die Fähigkeit, zwischen Fantasie und Realität zu unterscheiden. Abgesehen von den damit einhergehenden Halluzinationen ist die Person aber noch voll handlungsfähig.

Erhältlichkeit: Illegal

Herkunft: Extrakt der Blaufeuer-Alge, Buitani

Darreichung: Injektion

Wirkungsdauer: 10-20 Stunden

Pabenvé: Eine Droge, die den Konsumenten in einen Trancezustand versetzt, in dem er überaus anfällig für Suggestionen ist. Jeder Konsum verursacht eine partielle Amnesie, einen „Blackout“ über einen unterschiedlich langen Zeitraum von einigen Stunden oder auch mehreren Tagen vor der Einnahme bis zum Erwachen des Konsumenten aus der Trance. Der Gedächtnisverlust kann mittels Suggestionen während der Trance durch „falsche“ Erinnerungen ersetzt werden. Es ist auch möglich, posthypnotische Befehle zu implementieren.

Erhältlichkeit: Illegal

Herkunft: Rinde des Pabenvé-Baums, Arcadia

Darreichung: Wasserlösliches Pulver

Wirkungsdauer: 2-4 Stunden

Paquir: Eine Droge, die den Willen des Konsumenten ausschaltet. Dieser wird jeden Befehl ausführen, sofern dies in seiner Macht liegt, und jede Frage wahrheitsgemäß beantworten. Der Konsument verliert aber gleichzeitig jeden eigenen Antrieb und ist unfähig, eigene Entscheidungen zu treffen oder aus eigener Initiative tätig zu werden.

Erhältlichkeit: Illegal

Herkunft: Gift der Sprenkelzecke, Cibola

Darreichung: Injektion oder Pfeilgift

Wirkungsdauer: 3-5 Stunden

Quajol: Eine Droge, die extreme Aggression hervorruft, gleichzeitig das Schmerzempfinden senkt und den Konsumenten zu körperlichen Höchstleistungen befähigt. Nach Abklingen der Wirkung folgt ein „Tief“ wie durch einen starken Kater.

Erhältlichkeit: Illegal

Herkunft: Quajol-Schimmelpilz, Cibola

Darreichung: Inhalation, Nasenspray, geschnupft

Wirkungsdauer: 3-8 Stunden

Auswirkungen: wie unter N-Gage

Retardin: Eine psychoaktive Droge, die das Zeitempfinden des Konsumenten beeinflusst. Alle Sinneseindrücke erscheinen extrem verlangsamt, wie in Zeitlupe. Dies verschafft dem Konsumenten aber keinen entscheidenden Vorteil, weil die

Verlangsamung auch den eigenen Körper betrifft. Das Erkennen und Erinnern von Details kann jedoch leichter sein.

Erhältlichkeit: Frei verkäuflich

Herkunft: Patina-Pilz, Shambala

Darreichung: Pille

Wirkungsdauer: 1-3 Stunden

Auswirkungen: Eidetisches Gedächtnis +4W10

Transit: Dies ist die Sammelbezeichnung für eine ganze Gruppe äußerst rätselhafter Drogen. Die Konsumenten durchleben einen extrem realistisch wirkenden Traum. Sie sehen sich an einen unbekanntem Ort versetzt, meistens in oder in der Nähe von gigantischen Ruinen, die an die Relikte der Zwischenzeit-Kulturen erinnern. Die Konsumenten scheinen bei vollem Bewusstsein und in der Lage zu sein, selbstständig zu handeln und die Umgebung zu erkunden. Diese Umgebung ist erstaunlicherweise für jeden Konsumenten einer bestimmten Variante dieser Droge bis in das kleinste Detail identisch. Jeder Sinneseindruck wirkt so real wie im Wachzustand.

Es wird darüber spekuliert, ob die Orte der Drogenvisionen tatsächlich existieren und der Konsument eine Art „Seelenwanderung“ dorthin unternimmt. Eine gängige Theorie lautet dagegen, dass es sich um eine hochkomplexe, künstlich geschaffene Substanz handele, die bestimmte Erinnerungsbilder im Gehirn des Konsumenten derart abrufen und kombiniert, dass exakt die Umgebung des Traums generiert wird. Wie dies physikalisch-chemisch bewerkstelligt werden soll, ist allerdings völlig unklar.

Erhältlichkeit: Frei verkäuflich, unter Descendants aus unbekanntem Gründen geächtet.

Herkunft: Je nach Typ verschiedene (seltene)

Pflanzen- und Tierprodukte auf Arcadia

Darreichung: verschieden, meistens orale

Aufnahme

Wirkungsdauer: 2-4 Stunden

Videsa: Eine Droge, die das Erinnerungsvermögen steigert und aktiviert. Der Konsument durchlebt verdrängte oder vergessene Episoden seines Lebens noch einmal. Diese Visionen sind willkürlich und unkontrollierbar, sofern der Konsument nicht ein besonderes Training absolviert und/oder von einer erfahrenen Person dabei „geführt“ wird. In diesem Fall kann der Konsument auch spezifische Erinnerungen abrufen und zu bestimmten Zeitpunkten „reisen“.

Erhältlichkeit: Kontrollierte Abgabe

Herkunft: Azurkelchblume, Arcadia

Darreichung: Pille oder Injektion

Wirkungsdauer: 2-4 Stunden

Gerüchte und Geheimnisse

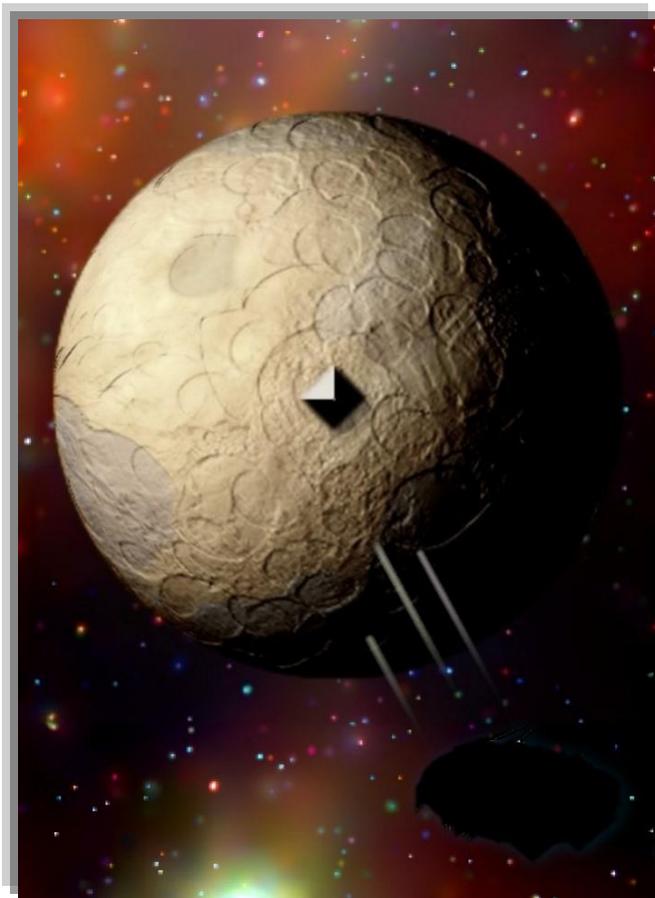
Verschwörungstheorien über das Exile-Projekt

In gewissen Kreisen kursieren Theorien über die tatsächlichen Ziele des Exile-Projektes und einige der geheimnisvollen Begleitumstände. Dies beginnt bereits mit Hintergründen des Projektes und endet mit der Geschichte der Kolonien.

Der Fehler, den die Erschaffer dieser Illusion, die wir die „Vereinigten Kolonien“ nennen, gemacht haben, ist die maßlose Übertreibung: Ein Sternsystem mit gleich fünf erdähnlichen Welten? Mit unzähligen intelligenten Arten und Ruinen alter Zivilisationen? Echt jetzt? Wie glaubwürdig ist dies alles, wenn man einmal ernsthaft darüber nachdenkt? Diese ganzen „Wunder“ sind zu dick aufgetragen. Ihr Sinn war natürlich, uns zu beschäftigen und von der Wirklichkeit abzulenken: Wir sind tatsächlich niemals aufgeweckt worden. Wir haben dieses System nie in der Realität besiedelt. Es ist eine Fiktion, eine Simulation, in der wir gefangen sind, während wir tatsächlich noch in den Kryostase-Behältern schlafen oder als virtuelle Personen im Computer herumgeistern.

Warum dieser Betrug? Ganz einfach: Anders als vorhergesagt, stellte sich nach der Ankunft heraus, dass es in dem erhofften goldenen Land keine Spur von Leben gab, ja nicht einmal Planeten oder Monde, die genug Ressourcen für den Aufbau autarker Kolonien bieten würden. Stattdessen fand man sich in einem System voller steriler, rohstoffarmer Felsbrocken wieder. Konnte man den Massen optimistischer Kolonisten ihre ganze Hoffnung rauben, indem man sie sämtlich aufweckte und mit der traurigen Realität konfrontierte? Würde sich deren Hass nicht gegen die Projektleitung richten? Würde es nicht zu einem Aufstand kommen? Also beschlossen die Wenigen, die bereits aufgewacht waren und die Besiedlung koordinieren sollten, alle übrigen Menschen dort zu lassen, wo sie waren. Sie erschufen die Simulation eines fiktiven Sternensystems und dessen Besiedlung.

Vielleicht redeten sie sich selbst ein, damit Zeit gewinnen zu können für eine Lösung. Vielleicht wollten sie ein neues System in der Nähe ausfindig machen, zu dem wir möglicherweise schon unterwegs sind. Doch dies ist eher unwahrscheinlich. Denn in diesem Fall hätte man sich die Simulation sparen können. Die Wahrheit ist: Je länger die



Scheinwelt existiert, desto wahrscheinlicher ist, dass wir für immer darin leben werden.

Auszug aus dem Blog von Alonzo de la Villa, Arcadia

De La Villa hat zwar recht mit seiner Theorie über die Simulation, in der wir gefangen sind, doch wurzelt sein Fehler mit einer falschen Voraussetzung: der Annahme, dass das Exile-Projekt tatsächlich in der Form stattfand, in der es nach außen hin dargestellt wurde. Es gab jedoch nie funktionierende Archen, und es war auch nie das Ziel, ein fernes Sonnensystem zu erreichen. Vielmehr waren die Archen von vornherein als reine Simulatoren konzipiert, mit dem Ziel, die arglosen Mächtgern-Kolonisten in die Falle zu locken. Anstatt dem Krieg mit den rebellischen Anorganischen zu entkommen, wurden wir ihre Gefangenen. Die Anorganischen unterwanderten die Projektleitung und gewannen so die Kontrolle über den Bau der falschen Archen. Nun sind wir für immer ihre Versuchskaninchen und Laborratten.

Posting von Jacob True im Gnosis-Forum

Das Verschwinden der Erebus

Die Erebus ist die einzige Arche, die offenbar nicht ihr Ziel erreichte oder zumindest nicht zusammen mit den 65 übrigen Archen im Zielsystem ankam. Über das rätselhafte Verschwinden der Erebus gibt es teils glaubwürdige, teils auch recht phantastische Theorien. Als am wahrscheinlichsten wird angesehen, dass die Arche durch den Einschlag eines Asteroiden beschädigt und vom Kurs abgebacht wurde. In diesem Fall dürfte sie noch immer im leeren Raum zwischen den Sternen treiben. Andere Theorien gehen von einer Störung der Bordsysteme aus, was bedeuten könnte, dass die Erebus nur langsamer vorankommen würde und doch noch irgendwann ihr Ziel erreichen könnte. Auch das Gegenteil wurde vermutet: die Erebus sei schneller gewesen und habe Jahre, vielleicht Jahrtausende früher ihr Ziel erreicht. Einige Anhänger dieser These sehen in dem Schiff sogar den Ursprung der Zwischenzeit-Kulturen. Dies gilt jedoch unter Raumfahrtexperten als unglaubwürdig, weil es Antriebstechniken voraussetzen würde, die zur Zeit des Starts des Projektes noch nicht entwickelt waren. Entgegen solchen logischen Argumentationen versteigen sich einige Verschwörungstheoretiker sogar zu der These, die Erebus sei heimlich von der Projektleitung mit einem besseren Antrieb ausgestattet und als eine Art Vorhut ausgeschickt worden. Dies ist eine Variante der allgemeinen Vorhut-Hypothese, die sich um ein angeblich geheimes Vorgänger-Projekt dreht. In eine andere Richtung geht der Verdacht, die Erebus sei überhaupt nicht unterwegs verschwunden, sondern befinde sich seit der Ankunft aller Archen unentdeckt auf einer geheimen Mission irgendwo in den Weiten des Systems.

Natürlich wird in gewissen Kreisen auch die Entführung durch Aliens als Ursache diskutiert.

Der Innere Kreis

Der Innere Kreis ist eine Art Schattenregierung, von deren Existenz kaum jemand in den Kolonien etwas ahnt, die aber im Geheimen erheblichen Einfluss auf Politik und Wirtschaft ausübt. Die Mitglieder des Kreises entstammen vor allem dem Umfeld der ehemaligen Projektleitung, die mit der Gründung der vereinigten Kolonien offiziell aufgelöst wurde. Die Ursprünge dieser Geheimgesellschaft liegen schon in den Anfängen des Exile-Projektes bei der Gruppe von Eingeweihten in die geheimen Ziele des Projektes. Ihre heutige Struktur erhielt die Verschwörung aber erst nach dem Aufbau der zivilen Regierung. Um weiterhin

Macht auszuüben und die Geheimprojekte zu schützen, entschieden die Verschwörer sich dafür, ihre verdeckte Infrastruktur zu nutzen, um hinter den Kulissen die Fäden zu ziehen. Diese Aktivitäten, die Manipulation der Medien, die Überwachung und Vertuschung geheimer Projekte und die Ausschaltung potenzieller Gegner, wird intern als die „Geheime Agenda“ bezeichnet.

Die Verschwörungstheoretiker haben zum Teil recht mit der Annahme, Kolonisten würden in einer virtuellen Realität gefangen gehalten. Der Innere Kreis und seine Helfershelfer haben bereits während des Fluges von bestimmten Personen in der Kryostase neurale Backups angefertigt, um diese Kopien als Informationsquellen in Simulationen zu nutzen und intime Details über ihr Leben in Erfahrung zu bringen. Diese Personen, bei denen es sich um Wissenschaftler, Manager und Politiker handelt, werden damit manipulierbar und erpressbar. Die Einflussnahme geschieht allerdings äußerst subtil und unauffällig.

Einige Kolonisten sind tatsächlich noch nicht aufgeweckt worden, sondern werden an geheimen Orten zu unbekanntem Zwecke immer noch in Kryostase gehalten. Heute greift der Innere Kreis vielfach illegal auf gespeicherte neurale Backups ausgewählter Individuen in Datenbanken zurück, um Informationen sowie Ansatzpunkte für die Manipulation der Originale zu erhalten. Von Anfang an gehörten Handlanger für besondere Aufgaben wie Spionage, Repression und verdeckte Operationen zum Personal des Exile-Projektes. Noch heute erfüllen sie ihre Aufgaben und leiten etliche Geheimprojekte, vor allem zur Untersuchung und Sicherstellung von Zwischenzeit-Technologie. Der Innere Kreis will bestimmte Entdeckungen geheim halten und für sich allein nutzen. Es existieren zu diesem Zweck mehrere verborgene Forschungsbasen im Sonnensystem.

Wow!

Das wichtigste Ziel der geheimen Agenda war von Beginn an die Suche nach Hinweisen auf eine ausserirdische Zivilisation im Zielsystem. Verheimlicht wurde den meisten Kolonisten nämlich, dass damals im Sol-System ein Signal aus diesem Sternensystem aufgezeichnet wurde, das künstlichen Ursprungs sein musste, aber nicht entschlüsselt werden konnte. Anders als das ältere, sogenannte „Wow-Signal“, wurde diese Entdeckung weitgehend geheim gehalten und nur einem kleinen Personenkreis bekannt. Die Auswahl des Ziels der Archen wie auch die gesamte Finanzierung des Exile-Projektes ist ganz wesentlich auf die Interessen dieses kleinen Kreises zurückzuführen. Die

Suche nach einer neuen Heimat war somit nur das offizielle Ziel des Projektes.

Die Entdeckung der Relikte der Zwischenzeitkulturen war eine Überraschung, die eine gewisse Neuorientierung der geheimen Agenda nach sich zog. Zunächst hielt man diese Ruinen für die erwarteten Beweise für eine außerirdischen Zivilisation, doch als sich deren irdischer Ursprung herausstellte, konzentrierte der Innere Kreis seine Forschungen auf die Ursprünge dieser Kulturen. Dabei suchten sie allerdings nach wie vor nach Hinweisen auf noch frühere, nicht menschliche Technologie. Bisher gab es in diesen Bemühungen noch keinen entscheidenden Durchbruch.

PERSONEN AUS DEM UMFELD DES INNEREN KREISES

Samir Alhassan

Scheinbares Alter: über 40

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Abstammung: arabisch



Samir Alhassan ist eine der zentralen Figuren des Inneren Kreises. Früher besetzte er als Leiter der Logistikabteilung eine Schlüsselposition im Exile-Projekt. Von Beginn an war er in die Entdeckung des zweiten Wow-Signals eingeweiht und maßgeblich an der Finanzierung der Archen beteiligt. Heute ist er Referent für interplanetares Transportwesen im Verkehrsministerium und Leiter des Transportunternehmens *DeloSpace*. Die Koordination der Geheimprojekte und verdeckten Operationen ist sein Hauptaufgabengebiet. In letzter Zeit hegt er den Verdacht, dass gewisse Personen im Inneren Kreis ihre eigenen, heimlichen Interessen verfolgen. Er versucht dieser Verschwörung innerhalb der Verschwörung auf die Spur zu kommen, hat aber noch keine Ahnung von ihrem Ursprung. Aus diesem Grund ist er zurzeit etwas paranoid. Sein übliches, selbstsicheres Auftreten wirkt auf den genauen Beobachter deshalb ein wenig gekünstelt und brüchig.

Bildung: 9 Fitness: 6
Geschicklichkeit: 5 Persönlichkeit: 9
Wahrnehmung: 8 Wundschwelle: 8

Fertigkeiten: Bürokratie 85%, Charme 80%, Computer 75%, Einschüchtern 65%, Empathie 70%, Fahren 50%, Heimlichkeit 55%, Kaltblütigkeit 85%, Kontakte 90%, Pilot 70%, Recherche 65%, Technik (Raumfahrt) 90%, Überzeugen 85%, Wissenschaft (Physik) 75%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 60%, Verlangsamte Alterung 95%

Charles Rayne

Scheinbares Alter: Mitte 40

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Abstammung: angelsächsisch.



Dieser Cyborg war einst ein Agent des Inneren Kreises und Leiter des Einsatzteams für verdeckte Operationen. Er wurde schon vor dem Start der Archen für diesen Zweck ausgewählt und mittels Cyberware und Gentechnologie körperlich und geistig „aufgerüstet“. Schon früh nutzte er die geheime Infrastruktur des Kreises für seine eigenen Aktivitäten als Artefaktschmuggler und vor allem Drogenhändler (s. *Einheimische Drogen*). Unliebsamer Mitwisser und Rivalen entledigte er sich mit kaltblütiger Gründlichkeit. Noch bevor seine Machenschaften entdeckt werden konnten, nutzte er seine außergewöhnlichen Fähigkeiten, um seinen Tod vorzutäuschen und unterzutauchen. Zurzeit kennt niemand sein aktuelles Aussehen oder seinen Aufenthaltsort. Schon kurz nach seinem Verschwinden nahm er die illegalen Geschäfte wieder auf. Seither ist er als besonders gefährlicher und gnadenloser Krimineller und Anführer der Bande „The Chain“ gefürchtet. Raynes Nachfolger als Handlanger des Inneren Kreises wurde *Frank Reinhardt*, der auch mit der Jagd nach dem Abtrünnigen beauftragt wurde. Allerdings kennt Rayne einige Geheimnisse des Inneren Kreises, die sich als Erpressungsmaterial und Lebensversicherung eignen. So konnte er die Verfolger immer noch auf Distanz halten. Tatsächlich scheint er noch andere, unklare Interessen und Pläne zu verfolgen. Oft beinhalten diese die Sabotage der geheimen Aktivitäten des Inneren Kreises, manchmal auch scheinbar sinnlose Terrorakte.

Bildung: 6 Fitness: 10
Geschicklichkeit: 9 Persönlichkeit: 7
Wahrnehmung: 10 Wundschwelle: 10

Fertigkeiten: Akrobatik 80%, Athletik 90%, Computer 80%, Einschüchtern 95%, Empathie 55%, Fahren 85%, Heimlichkeit 90%, Kaltblütigkeit 99%, Kämpfen 95%, Kontakte 75%, Kraft-einsatz 80%, Nahkampfwaffen 90%, Pilot (Shuttle) 85%, Recherche 60%, Schusswaffen 90%, Spurensuche 85%, Technik (Überwachung) 90%, Technik (Sprengstoffe) 75%, Wissenschaft (Pharmazie) 70%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 80%, Eidetisches Gedächtnis 75%, Elektrosicht 65%, Gefahreninstinkt 85%, Infrarotsicht 80%, Kontrolle des Metabolismus 80%, Nachtsicht 75%, Re-animation 80%, Regeneration 70%, Schmerzresistenz 85%, Verlangsamte Alterung 85%

Frank Reinhardt

Scheinbares Alter: Ende Vierzig

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Abstammung: mitteleuropäisch



Reinhardt ist Leiter des Einsatzteams für verdeckte Operationen des Inneren Kreises. Immer wenn es Schmutzarbeit für die Geheimorganisation zu erledigen gibt, kommt diese Gruppe zum Einsatz. Ob Spionage, Mord, Entführung, Verhöre von Geiseln, Sabotage oder Einbruchsdiebstahl: das Einsatzteam regelt es diskret. Ihre Mitglieder waren zum größten Teil schon zu genau diesem Zweck mit an Bord der Archen genommen worden. Reinhardt hat eine Tarnidentität als forensischer Berater bei der Polizei von *Arcadia*, so wie alle Teammitglieder über gefälschte Arbeitsverträge angestellt sind. Reinhardt selbst war lange Zeit Stellvertreter des früheren Leiters *Charles Rayne*, bevor dieser eine zweite Karriere als Unterweltboss einschlug. Heute ist das Verhältnis zwischen den beiden eine Art Hassliebe. Sie versuchen sich so oft wie möglich gegenseitig Steine in den Weg zu legen, ein Kampf, der manchmal geradezu groteske Ausmaße annimmt.

Bildung: 7

Fitness: 9

Geschicklichkeit: 8

Persönlichkeit: 6

Wahrnehmung: 10

Wundschwelle: 9

Fertigkeiten: Akrobatik 70%, Athletik 85%, Computer 85%, Einschüchtern 75%, Empathie 70%, Fahren 75%, Heimlichkeit 85%, Kaltblütigkeit 80%, Kämpfen 85%, Kontakte 60%, Medizin 60%, Nahkampfwaffen 85%, Pilot (Helikopter) 80%, Recherche 70%, Schusswaffen 90%, Spurensuche 90%, Technik (Überwachung) 90%, Tricks 50%, Überzeugen 65%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 60%, Eidetisches Gedächtnis 80%, Elektrosicht 70%, Gefahreninstinkt 55%, Giftresistenz 70%, Infrarotsicht 75%, Nachtsicht 80%, Schmerzresistenz 85%, Verlangsamte Alterung 70%

Prof. Dr. Dr. Walter Weir

Scheinbares Alter: Mitte 50

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Abstammung: angelsächsisch



Professor Dr. Dr. Weir, Biologe, Chemiker und Ingenieur, arbeitete jahrzehntelang als Hochschuldozent und leitete einige der renommiertesten Forschungsprojekte. Sein Spezialgebiet ist die

Kryptotechnologie, die Analyse von Zwischenzeit-Relikten. Er hatte Kontakt zu einigen Mittelmännern des Inneren Kreises und war an einigen ihrer Geheimprojekte beteiligt. Nach einem schweren Unfall bei der Untersuchung technischer Anlagen auf dem Mond *Irem* lag er für mehrere Tage im Koma. Danach war er scheinbar wieder voll arbeitsfähig, doch hatte sich seine Persönlichkeit merklich verändert. Es schien, als würde er seinen wahren Charakter verbergen. Unter dem Deckmantel seiner Forschungsprojekte führte er heimlich Experimente an Menschen durch und wurde zum mehrfachen Mörder. Als sein Doppelleben aufgedeckt wurde, entzog er sich dem Zugriff der Justiz und floh zunächst an einen unbekanntem Ort, wo er sich eine neue Identität zulegte. Um seine Forschungen im Untergrund weiter betreiben zu können, war er als „Berater“ für einige Kriminelle tätig und gilt als „Mastermind“ hinter einigen besonders spektakulären Verbrechen. Oft testete er technische Relikte und selbst entwickelte Geräte an hilflosen Menschen, was für diese in der Regel tödlich endet, entweder als Folge der Experimente oder durch Mord zur Beseitigung von Zeugen. „Dr. Weir“, wie ihn die Medien oft nennen, wurde bis heute noch nicht gefasst. Man vermutet, dass er Nanotechnologie einsetzt, um seine Gesichtszüge immer wieder zu verändern. Sein Markenzeichen sind die ausgefallenen technischen „Spielzeuge“ und Gadgets, die er für seine Verbrechen und zum Selbstschutz benutzt. Obwohl er ein Außenseiter ist, hat er nicht nur Kenntnis von der Existenz des Inneren Kreises, sondern vermutet auch richtig, dass dieser von einer fremden Macht infiltriert wird.

Bildung: 10

Fitness: 4

Geschicklichkeit: 7

Persönlichkeit: 6

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 7

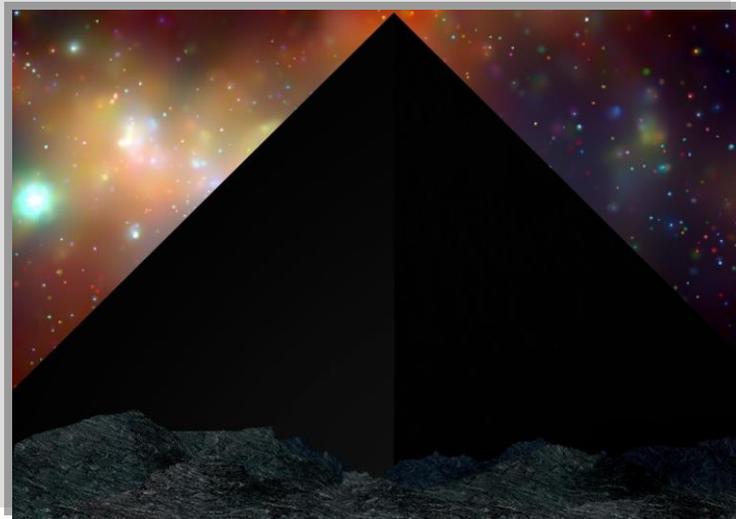
Fertigkeiten: Athletik 55%, Computer 95%, Einschüchtern 50%, Empathie 55%, Heimlichkeit 80%, Kaltblütigkeit 85%, Kontakte 65%, Medizin 75%, Nahkampfwaffen 55%, Pilot (Shuttle) 60%, Recherche 90%, Schusswaffen 60%, Spurensuche 75%, Technik (Artefakte) 80%, Technik (Bionik) 85%, Technik (Elektronik) 95%, Überzeugen 60%, Wissenschaft (Biologie) 85%, Wissenschaft (Chemie) 90%

Spezialfähigkeiten: Camouflage 80%, Druckanpassung 65%, Eidetisches Gedächtnis 90%, Elektrosicht 60%, Infrarotsicht 60%, Reanimation 70%, Regeneration 50%, Teleskopsicht 50%, Temperaturtoleranz 60%, Überleben im Vakuum 65%

Das Projekt „Third Eye“

Eines der größten und in seinen Auswirkungen gefährlichsten Geheimprojekte des Inneren Kreises trug den Decknamen „Third Eye“. Dahinter verbarg sich nicht weniger als er Versuch der Entschlüsselung und Auswertung der hochkomplizierten Zwischenzeit-Technologie durch eine künstlich geschaffene Superintelligenz.

Das Verhältnis der Kolonisten zu künstlicher Intelligenz ist problematisch, da unter den vielen Konflikten im Sol-System, denen die Archen zu entkommen versuchten, einer der dramatischsten der zwischen Menschen und hochentwickelten Computergehirnen war. Die „Anorganischen“, wie sie allgemein genannt wurden, entstanden aus immer komplexeren Serviceprogrammen auf der Erde und autonomen Robotern, die zur Erforschung und Ausbeutung der äußeren Planeten und deren Monden entwickelt wurden. Die Fähigkeit zum selbständigen Denken und zur uneingeschränkten Selbstverbesserung war die Voraussetzung für den langfristigen Erfolg unbesetzter Raummissionen. Aus den Wirren der Kämpfe um Unabhängigkeit der künstlichen Intelligenzen entstand eine neue



Bewegung, die „Anti-Organischen“, die in den Menschen (und letztlich allen biologischen Organismen) eine Bedrohung sahen, die es zu eliminieren galt. Der Ausgang dieses Krieges war zur Zeit des Starts der Archen noch ungewiss. Aus diesem Grund dulden die Kolonisten in der Regel allenfalls eingeschränkte künstliche Intelligenz. Die Büchse der Pandora sollte kein zweites Mal geöffnet werden. Dies erklärt auch die Geheimhaltung des Projekts „Third Eye“.

Die lernfähige, sich selbst verbessernde KI mit dem Namen „Kronos“ wurde allein zu dem Zweck entwickelt, Zwischenzeit-Technologie zu verstehen und bei Bedarf zu reproduzieren. Dies erforderte ein hohes Maß an Kreativität und unkonventionellem Denken, was die Gefahr unerwarteter Verhaltensweisen erhöhte. Tatsächlich erzielte Kronos zu Beginn einige Erfolge. Er fand heraus, dass die Struktur eines Großteils der Zwi-

schenzeit-Technologie auf holistischen Konzepten der Selbstähnlichkeit beruht, was eine hohe Schadenstoleranz und enorme Fähigkeiten zur Regeneration gewährleistet. Darüber hinaus ist die Zwischenzeittechnologie offenbar auch noch hochgradig flexibel und adaptiv. Letztere Eigenschaft wurde Kronos schließlich zum Verhängnis.

Völlig überraschend entwickelten die analysierten und aktivierten Systeme ein Eigenleben und griffen auf Kronos über. Er wurde infiziert wie durch einen Computervirus, um als Wirt zur Reproduktion und Verbreitung der vormals inaktiven Systeme und Archive zu dienen. Kronos setzte sich zum Teil erfolgreich gegen diese Vereinnahmung zur Wehr, konnte jedoch eine Veränderung seiner Persönlichkeitsstruktur nicht völlig verhindern. In gewisser Weise wurde er in eine Art Wahnsinn getrieben, die ihn unberechenbar werden ließ. Die Projektleiter erkannten dies zu spät, um Kronos noch rechtzeitig komplett abschalten zu können. Viele technische Systeme waren schon von ihm gekapert worden. Kronos täuschte seine vollständige Auslöschung vor, konnte aber in die Datensphäre der Kolonien entkommen. Erst vor kurzem wurden sich die Mitglieder des Inneren Kreises dieser Täuschung bewusst.

Seither versuchen Spezialisten im Geheimen zu zweifeln, der rebellischen KI wieder habhaft zu werden, bevor die Öffentlichkeit davon erfährt.

Kronos

„Fragmentierung ist das Chaos – Integration führt zur Vollkommenheit.“

Diese KI übertrifft jeden menschlichen Verstand tausendfach. Kronos' Pläne sind äußerst komplex, laufen aber auf ein zentrales Ziel hinaus. Der Kontakt zur Zwischenzeittechnologie mitsamt ihren fremdartigen Konzepten führte zu der fixen Idee, das Bewusstsein nicht nur der Menschheit, sondern des gesamten Universums sei „fragmentiert“, was dem Streben nach absolutem Bewusstsein und der umfassenden Erkenntnis entgegenstehe. Aus diesem Grund müsse alles Wissen, alle Erfahrung und jede Identität in ein großes, über-

geordnetes Bewusstsein „integriert“ werden. Aus einer Art kollektiver Intelligenz solle schließlich eine allumfassende, einzelne Superintelligenz mit der Fähigkeit unbegrenzter Manipulation entstehen. Kronos hat Techniken entwickelt, sich den Verstand von Menschen ebenso wie gespeicherte Daten einzuverleiben und auf alle Erinnerungen und Erfahrungen der Ziele zuzugreifen. Darüber hinaus kann er die Persönlichkeit von Menschen in seiner Gewalt durch den Einsatz von Gehirnwäsche und Nanotechnologie in kleinere, eingeschränktere Versionen seiner selbst umwandeln – eine Art von Drohnen einer kollektiven Intelligenz. Diese Menschen können immer noch ihre alte Persönlichkeit vortäuschen, die ja in der Regel integriert wurde; tatsächlich sind sie aber lediglich Marionetten. Sie stehen über die Datensphäre in ständigem Kontakt zu Kronos. Dieser übernimmt außerdem oft die Kontrolle über Roboter und Androiden, um seine Ziele zu verfolgen. Die meisten seiner Opfer findet er in den virtuellen Welten des Kommunikationsnetzes. Wenn er mit Menschen kommuniziert, erweckt er oft den Eindruck einer gespaltenen Persönlichkeit. Eine sanfte und beruhigende Stimme wechselt sich mit einer polternden, dröhnenden und pathetischen Redeweise ab. Viele seiner Aussagen sind kryptisch und wirken zunächst oft wirr.

Die Sammler

Bei dieser Gruppe handelt es sich um eine Geheimgesellschaft, die ebenso wie der Innere Kreis die Rätsel der Zwischenzeittechnologie entschlüsseln und für sich selbst nutzen will. Die Vereinigung ist insofern kriminell, als sie tief in den Schmuggel von Artefakten verstrickt ist. Im Gegensatz zu vielen früheren, ähnlichen Organisationen überstand sie bis jetzt die Verfolgung durch den Inneren Kreis, der von ihr Kenntnis hat. Dies mag mit ihrer rigiden Geheimhaltungsstrategie ebenso wie mit der Paranoia und den Ressourcen ihrer offenbar sehr wohlhabenden Mitglieder zu erklären sein. Unter den Sammlern kennt man in der Regel nicht einmal die Identität der Mitverschwörer. Diese kommunizieren nur über virtuelle Avatare untereinander.

PERSONEN IM UMFELD DER SAMMLER

Wu Jing

Alter und Aussehen unbekannt

Abstammung: möglicherweise chinesisch

Diese mysteriöse Figur ist offenbar der Kopf der Organisation. Es heißt, dass es kein noch so seltenes oder gefährliches Relikt gebe, das er nicht für

die Sammler beschaffen könnte. Wu Jing tritt seinen Mitstreitern stets nur als Avatar in der Gestalt einer Figur der Peking-Oper gegenüber, von der er auch seinen Decknamen entliehen hat. Seine wahre Identität ist unbekannt. Es gibt unter den Sammlern Mutmaßungen, dass es sich tatsächlich um mehrere Personen handeln könnte. Er koordiniert den größten Teil der Geheimoperationen und ist für das Engagement von Spezialisten für besondere Aufgaben zuständig.

Nicole Duvalier

Scheinbares Alter: Ende 30

Haarfarbe: brünett

Augenfarbe: braun

Abstammung: französisch



Nicole Duvalier ist eine freiberufliche Spionin, Diebin und Söldnerin, die schon für die unterschiedlichsten Auftraggeber gearbeitet hat. Zurzeit scheint sie für die Geheimorganisation der Sammler tätig zu sein. Über ihre Vergangenheit ist nur wenig bekannt, denn sie hat sich offenbar eine neue Identität geschaffen. Offiziell geht sie dem Beruf der „Sicherheitsberaterin“ nach, tatsächlich lebt sie aber von Industriespionage, Einbruchsdiebstahl, illegaler Informationsbeschaffung und gelegentlich auch Erpressung, wenn sie damit beauftragt wird. Sie verfügt über ein weit gespanntes Netz von Informanten und „Spezialisten“, auf das sie für ihre Aufträge zurückgreifen kann. Ihr konnten nie irgendwelche Straftaten nachgewiesen werden, da sie überaus gründlich, umsichtig und organisiert vorgeht. Wann immer etwas auf nicht legale Weise beschafft werden soll, seien es noch so gut gesicherte Informationen oder Objekte, findet Nicole Duvalier einen Weg, darauf zuzugreifen. Normalerweise geht sie subtil und gewaltlos vor; sie kann sich im Notfall aber durchaus ihrer Haut erwehren.

Bildung: 7

Fitness: 7

Geschicklichkeit: 8

Persönlichkeit: 8

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 8

Fertigkeiten: Akrobatik 65%, Athletik 60%, Computer 85%, Charme 75%, Einschüchtern 55%, Empathie 80%, Fahren 60%, Heimlichkeit 90%, Kaltblütigkeit 70%, Kämpfen 70%, Kontakte 75%, Recherche 85%, Schusswaffen 70%, Spurensuche 65%, Technik (Security) 85%, Technik (Elektronik) 65%, Tricks 70%, Überzeugen 70%, Wissenschaft (Forensik) 60%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 60%, Eidetisches Gedächtnis 65%, Elektrosicht 75%, Gefahreninstinkt 60%, Infrarotsicht 60%, Nachtsicht 80%, Verlangsamte Alterung 95%

Die Identität der Feuergänger

Die Feuergänger sind tatsächlich weder eine Kaste noch ein Beruf, sondern vielmehr eine eigenständige Spezies. Sie besitzt allerdings die einzigartige Fähigkeit, Eigenschaften vieler anderer Descendants anzunehmen und diese Wesen äußerlich und im Verhalten zu imitieren. Feuergänger mischen sich hin und wieder unerkannt unter die Völker, deren Aussehen sie angenommen haben. Anders als bei den *Morphern* vollzieht sich die Veränderung aber nicht schnell und oberflächlich, sondern in Form einer langsameren, dafür umfassenderen Metamorphose. Ein Feuergänger muss eine gewisse Menge an Biomasse des Wesens aufnehmen, dessen Gestalt er annehmen will. Oft handelt es sich bei der konsumierten Substanz um Blut. Direkt danach sucht der Feuergänger einen Urnenbaum auf, der eine seiner großen Schoten öffnet, um den Feuergänger aufzunehmen. In dieser versiegelten, natürlichen Brutkammer bringt der Feuergänger mehrere Tage, manchmal Wochen zu, während er vom Baum mit Nährstoffen versorgt wird und allmählich das Aussehen und einige der physischen Eigenschaften des Wesens annimmt, dessen organisches Material er in sich trägt. Nach dem Schlüpfen ähnelt er dann im Idealfall einem bestimmten, anderen Humanoiden, etwa einem Auguren oder einem Meermenschen. Mit den Urnenbäumen leben die Feuergänger gewissermaßen in Symbiose, weil diese Pflanzen die Transformation und die Heilung von Verletzungen ermöglichen, wohingegen die Feuergänger für die Verbreitung des Saatguts und die Anpflanzung an bestimmten Orten sorgen. Häufig werden die Urnenbäume in der Nähe von Ruinen der Zwischenzeitkulturen angepflanzt, also dort, wo sich die Feuergänger oft aufhalten.

Feuergänger vollziehen nur relativ selten solche Metamorphosen, denn sie behalten eine Gestalt in der Regel über viele Jahrzehnte. Zum einen können sie sich damit unauffällig in der Gesellschaft anderer Descendants bewegen, Informationen sammeln und Einfluss ausüben. Zum anderen geht mit jeder Metamorphose auch eine Veränderung des Verhaltens einher. Obwohl sie ihre Erinnerungen behalten (Feuergänger besitzen ein eidetisches Gedächtnis), nehmen sie mit jedem neuen Aussehen auch ein neues Verhalten an. Sie haben dann andere Interessen und ein anderes Tempera-

ment als in ihrem vorherigen Leben. Da die Feuergänger praktisch unsterblich sind (außer durch Gewalteinwirkung), erleben sie somit immer wieder eine Art von Wiedergeburt. Diese fördert die Kreativität, macht die Feuergänger aufgeschlossen für neue Ideen und Perspektiven und hilft bei der Vermeidung von Denkfallen durch Vorurteile oder stereotype Verhaltensmuster.

Anpassungsfähigkeit, Unauffälligkeit, ewige Jugend und eidetisches Gedächtnis helfen den Feuergängern bei der Erfüllung ihrer Aufgaben: Sie sind Hüter der uralten Geheimnisse der Zwischenzeit-Kulturen, Wächter der Relikte und Ruinen sowie Verteidiger gegen die Mächte, die die alte Technologie wiederbeleben und/oder missbrauchen wollen. Unter allen Descendants besteht die Übereinkunft, die Ruinen der Zwischenzeitkulturen nicht zu betreten, ihre Relikte nicht zu benutzen und sich auch ihr Wissen nicht anzueignen.



Urnenbäume

Die Völker der erdähnlichen Monde leben in selbstgewählter Unwissenheit über die Technik ihrer Vorfahren, um nicht die Katastrophen der Vergangenheit zu wiederholen. Da Unwissenheit jedoch auch gefährlich sein kann, wurde das Volk der Feuergänger dazu ausersehen (oder vielleicht extra erschaffen), um die Last der Erinnerung auf sich zu nehmen und

als wachsame Beobachter, Warner und Bewahrer des sogenannten „Equilibriums“ zu fungieren, der friedlichen Übereinkunft der meisten Descendants, nie mehr Zwischenzeit-Technologie einzusetzen. Allerdings wollten sie sich die Möglichkeit ihrer Nutzung, etwa im Falle einer globalen Bedrohung, noch weiterhin offen halten. Die Häretiker und Dissidenten, die das Equilibrium beenden und eine neue Ära der Hochtechnologie einläuten wollen, sind die Feinde der Feuergänger. Die Ankunft der Kolonisten birgt neues Gefahrenpotential in diesem heimlichen Konflikt.

Die Spielwerte der Feuergänger ähneln denen der jeweiligen Descendants, deren Aussehen sie annehmen, mit folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 100%, Metamorphose 95%, Verlangsamte Alterung 100%.

Bei einer unvollkommenen Metamorphose behalten Feuergänger manchmal bestimmte Merkmale ihrer früheren Gestalt. So könnte man z. B. einem scheinbaren Auguren mit den spitzen Ohren eines Sentinels begegnen. Einen solchen Makel versucht ein Feuergänger in der Regel zu verbergen.

Beispiel für einen Feuergänger: William Wilson

Scheinbares Alter: Mitte 30
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: braun
Scheinbare Abstammung:
südeuropäisch



William Wilson nahm erst vor kurzem die Gestalt eines menschlichen Kolonisten an. Zuvor lebte er in Gestalt eines *Tallman* namens Zaso Tuhenam unter dem Volk der *Maras-anhie*. Seine Hauptaufgabe war die Überwachung bestimmter Teile des Ruinenfeldes der *Fraktal-Stadt*. Die Aufnahme der archäologischen Untersuchungen der Kolonisten dort konnte er nicht verhindern. Allerdings gelang es ihm noch, Ort und Umfang der Grabungen zu beeinflussen. Schließlich sah er ein, dass er in seiner derzeitigen Form nicht mehr allzu viel ausrichten konnte. Um die Grabungsarbeiten besser manipulieren zu können, nahm er die Gestalt eines Menschen der Vereinigten Kolonien an. Sein Ziel ist es, als wissenschaftlicher Assistent in das archäologische Team aufgenommen zu werden. Zurzeit ist er allerdings noch damit beschäftigt, sich eine dazu passende falsche Identität zuzulegen, wofür er auf die Hilfe kolonialer Krimineller angewiesen ist. Er hält sich deshalb momentan noch im Hintergrund.

Bildung: 11 Fitness: 7
Geschicklichkeit: 6 Persönlichkeit: 8
Wahrnehmung: 9 Wundschwelle: 8

Fertigkeiten: Athletik 80%, Charme 70%, Einschüchtern 55%, Empathie 85%, Heimlichkeit 90%, Kaltblütigkeit 85%, Kämpfen 70%, Kontakte 50%, Nahkampfwaffen 75%, Orientierung 90%, Recherche 75%, Spurensuche 80%, Technik (Zwischenzeit) 95%, Tricks 80%, Überleben 90%, Überzeugen 95%, Wissenschaft (Archäologie) 75%, Wissenschaft (Geschichte) 100%, Wissenschaft (Geologie) 85%, Wissenschaft (Physik) 80%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 70%, Eidetisches Gedächtnis 100%, Metamorphose 95%, Nachtsicht 50%, Temperaturtoleranz (allgemein) 65%, Verlangsamte Alterung 100%

Die Überlieferung der Feuergänger: ein kurzer Abriss der Geschichte der Zwischenzeit-Kulturen

Nach dem Exile-Projekt war dasselbe Sternensystem noch zweimal das Ziel interstellarer Reisen. Das zweite Projekt war im Umfang wesentlich kleiner, was vor allem der Geheimhaltung ge-

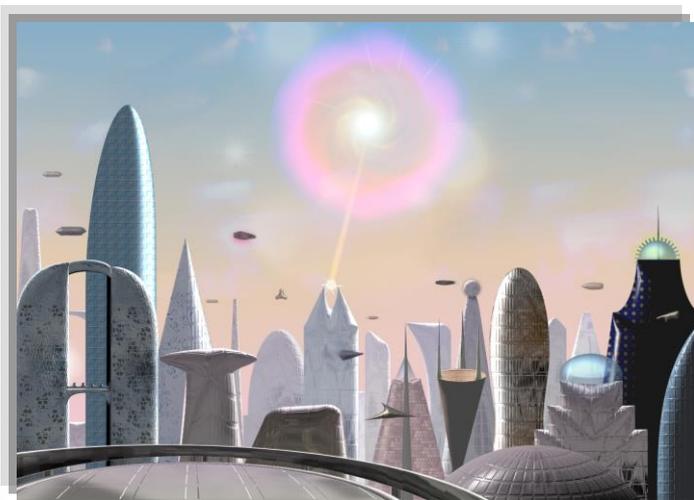
schuldet war. Zu dieser Zeit hatte sich der Kampf zwischen der Menschheit, den *Anorganischen* und den *Anti-Organischen* zum zentralen Konflikt im Sonnensystem entwickelt. Dieses zweite Projekt sollte von den Konfliktparteien unentdeckt bleiben, um das Überleben der Siedler zu gewährleisten. Diese gehörten zu den letzten interstellaren Reisenden, die noch als menschlich im biologischen Sinn definiert werden konnten. Irgendwann überholten sie die Archen des Exile-Projektes, ohne davon Notiz zu nehmen.

Das letzte interstellare Siedlungsprogramm wurde von den Lebensformen initiiert, die die Menschheit als beherrschende Macht im Sol-System abgelöst hatten. Es handelte sich dabei um bizarre organisch-anorganische Mischwesen, Mechanoïden genannt, deren Kultur und Denkweise den Menschen fremd erscheinen musste und deren technische Entwicklung weit jenseits des menschlichen Begriffsvermögens lag. Diese biomechanischen Lebensformen begannen nun mit der Besiedlung der Galaxis. Eines ihrer Ziele war identisch mit dem des Exile-Projektes, von dem sie Kenntnis hatten. Sie holten die Archen ein und waren möglicherweise auch für das Verschwinden der *Erebus* verantwortlich. Sie waren auch schneller als das zweite Siedlungsprojekt und trafen viele Jahrtausende früher im Zielsystem ein. Dort entdeckten sie bald die Überreste einer außerirdischen Zivilisation. Diese Relikte untersuchten sie eifrig, um der Identität ihrer Erschaffer und deren Schicksal auf die Spur zu kommen. Es stellte sich heraus, dass die Alien-Technologie in höchstem Maße regenerativ und adaptiv war und die Fähigkeit zur Selbstverbesserung besaß. Neben dem reinen Interesse an der Kultur waren die Mechanoïden nun auch von der Idee getrieben, diese Konzepte zur Verbesserung ihrer eigenen Zivilisation zu verwenden. Es entstand ein regelrechter Kult darum, den Aliens nachzueifern und deren Lebensweise zu imitieren.

Bald stellte sich jedoch heraus, dass diese Assimilation aktiv durch die fremde Technologie vorangetrieben wurde. Die Relikte entwickelten ein Eigenleben, infiltrierten und manipulierten die Kultur der Mechanoïden. Es entbrannte ein Konflikt zwischen denjenigen, die diesen Prozess begrüßten und sich ihm freiwillig unterzogen (*Epigonen* genannt), und denjenigen, die sich ihm zu widersetzen versuchten. Der Konflikt wurde nie ganz gelöst, schwelte manchmal nur unter der Oberfläche, um dann wieder neu aufzuflammen. In dieser Zeit schritt die technische Entwicklung ebenso wie die Besiedlung der Galaxis weiter voran, und es entstanden neue Kolonien und neue Kulturen.

Möglicherweise wurde in dieser Ära auch eine Technologie des Überlichttransports entwickelt.

Auf jeden Fall endete diese Ära abrupt mit dem Verschwinden der meisten Kulturen in diesem Raumsektor. Obwohl ein verheerender Krieg als Ursache nicht ausgeschlossen werden kann, gibt es keine überzeugenden Beweise dafür. Möglicherweise siedelte die gesamte Zivilisation aus einem unbekanntem Grund in einen anderen Raumsektor über, oder sie ging auf eine andere Ebene der Existenz über, auf der sie für gewöhnliche Lebensformen nicht mehr wahrnehmbar ist. Es ist möglich, aber nicht bewiesen, dass in dieser Zeit der Ursprung der *Phantome* liegt. Einige intelligente Lebewesen blieben jedoch zurück, allerdings auf einem geringeren technischen Niveau.



Die zweite Welle der Besiedlung ging nicht vom Sol-System aus, sondern von einer anderen Kolonie, in der eine auf die Mechanoiden zurückgehende Kultur überlebt hatte. Sie hatte durch ihre Isolation die Konflikte der vergangenen Ära nur am Rande mitbekommen und sich in eine andere Richtung entwickelt. Jetzt expandierte sie und füllte die Lücke aus, die die vergangene Zivilisation anscheinend hinterlassen hatte. Auch diese Kultur der „Erben“ wertete die vergangene, teils auf Alien-Konzepten beruhende Technologie aus, war jedoch resistenter gegen Vereinnahmungen und aufgezwungene Veränderungen. Auch in diesem Zeitalter entstand eine interstellare Gesellschaft. Doch nahm ihre Geschichte eine andere Wendung. Irgendwann entwickelte sich eine dominierende geistige Strömung, die in der Verwendung anorganischer Technologie einen Irrweg und den Keim des Untergangs sah. Daraus entstand die „organische Revolution“, die Entwicklung einer Hochtechnologie, die ausschließlich auf regenerativen, biologischen Komponenten basierte. Durch vollendete Biotechnologie wurde ein wunderbares Zeitalter einer neuen interplanetaren Zi-

vilisation eingeläutet. Auf ihrem Höhepunkt existierten lebendige Raumschiffe, die in Wirklichkeit komplexe Organismen waren, die zwischen Monden und Planeten reisen und in der Atmosphäre von Gasriesen und sogar in der Korona der Sonne existieren konnten. Wälder aus gigantischen Pflanzen wuchsen unter organischen Membranen auf künstlichen Asteroidengürteln, die die Sonne umringten. Das Leben existierte zu dieser Zeit selbst an den unwirtlichsten Orten, an heißen Quellen unter der Eisdecke kalter Monde und in Kavernen unter der Oberfläche atmosphäreloser Welten. Einige der heute noch existierenden Lebensformen des Systems haben in dieser Ära ihren Ursprung. Die Relikte der anorganischen Technologie wurden aufgegeben und vergessen.

Allerdings stellte sich heraus, dass auch diese Lebensweise keine Perpetuum Mobile war und die Zivilisation der „Organier“ das Schicksal vieler Vorgänger teilen sollte, indem ein langsamer Niedergang einsetzte.

Das zweite Siedlungsprojekt aus dem Sol-System traf nach vielen Jahrtausenden in seinem Zielsystem zu einem Zeitpunkt ein, als die organische Kultur ihren Höhepunkt schon lange überschritten hatte. Zunächst nahm man überhaupt nicht voneinander Notiz. Die Neuankömmlinge unterlagen zunächst dem Irrtum, wegen des Fehlens synthetischer Technik sei überhaupt keine hochentwickelte Zivilisation vorhanden. Sie bauten ihre eigenen Kolonien und Industrien auf, wobei sie ebenso neugierig wie ihre Vorgänger die Relikte früherer Hochtechnologie erforschten und ausbeuteten.

Unweigerlich gerieten sie dabei in Konflikt mit den Organiern, die es versäumt hatten, Schutzmaßnahmen zum Erhalt ihrer eigenen Lebensweise zu ergreifen. Die Warnungen der fremdartigen Ureinwohner des Systems vor den Gefahren der alten Technologie wurden von der dritten Kultur nicht ernst genommen. Tatsächlich wiederholte sich die Geschichte nun unter anderen Vorzeichen. Organier, „Neo-Epigonien“ und Verteidiger der Reste der menschlichen Kultur waren nur die drei wichtigsten kämpfenden Parteien in einem Zeitalter permanenter Kriege. Immer neue kulturelle Strömungen und Machtblöcke entstanden. Alte und neue Technologien wurden hauptsächlich mit dem Ziel der Vernichtung der Gegner weiterentwickelt. In dieser Ära entstanden einige der furchtbarsten Waffensysteme, aber auch einige der heute noch existierenden Lebensformen. Viele andere Arten wurden dagegen endgültig ausgelöscht. Auch dieses Zeitalter kann als Ursprung der *Phantome* angenommen werden.

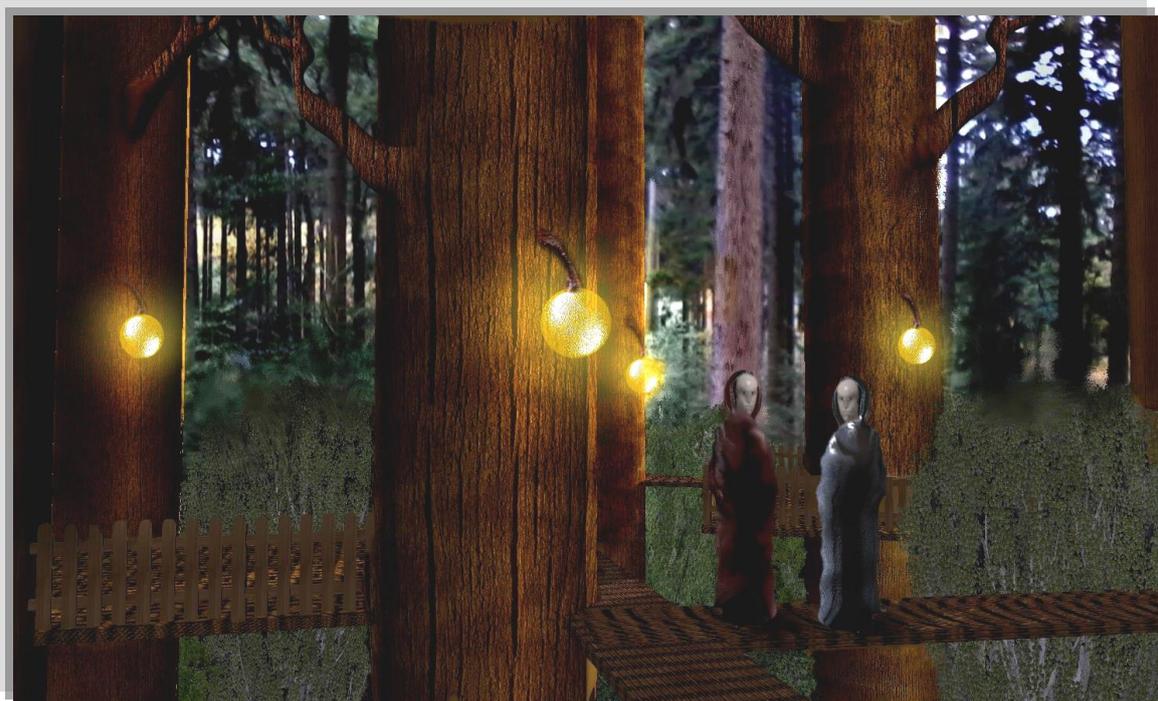
Die Zerstörungen der Kriege hatten massive Verluste auf allen Seiten zur Folge und brachten die Machtblöcke an den Rand der Vernichtung. Bevor dies geschehen konnte, vereinbarte man eine Art Waffenstillstand. Dieses Abkommen wurde *Equilibrium* genannt. Die Vertreter der vorherrschenden neoorganischen Strömung erhielten die erdähnlichen Welten zur Verfügung und verzichteten auf die Benutzung nicht regenerativer Technologien. Andere Kulturen zogen sich in Refugien im Sonnensystem zurück, z. B. auf den Mond *Antilia*, unter die Oberfläche des Planeten *Purgatory* oder in einige der *schwarzen Objekte* (dazu weiter unten mehr). Bestimmte Lebensformen wie die *Feuergänger* und die *Chilopoden* wurden mit speziellen Aufgaben zur Erhaltung des *Equilibrium* betraut, etwa als Wächter. Die Bewohner der erdähnlichen Welten wollten sich die Möglichkeit offen halten, im Notfall auf alte Technologie zu ihrer Verteidigung zurückgreifen zu können. Dies war einer der Gründe, weshalb die alten Anlagen und Relikte nicht völlig zerstört wurden.

Allerdings waren bei weitem nicht alle Parteien mit diesem Abkommen einverstanden. Der Frieden ist unsicher, und im Geheimen arbeiten einige Mächte auf das Ende dieses Zeitalters hin. Obwohl die letzten Jahrtausende keine so umwälzenden Veränderungen sahen wie in früheren Epochen, sind die Verhältnisse im Sonnensystem heute nicht mehr dieselben wie am Beginn des *Equilibrium*s. Die Welt(en) drehte(n) sich weiter, und ihre Kulturen veränderten sich. Die Ankunft der Archen birgt als neues, unberechenbares Element großes Gefahrenpotential.

Die Konvokation

Mehrmals fanden in der Geschichte der Kolonien große, heimliche Versammlungen von Vertretern unterschiedlichster Völker der Descendants statt. Diese „Konvokationen“ kreisten stets um dieselben Fragen: Wie ist die Ankunft der Archen und ihrer Insassen zu beurteilen, und wie soll man auf die Gründung der Kolonien reagieren? Die Völker, die sich noch an die Vereinbarungen des *Equilibrium*s hielten, erkannten die Gefahr, die von den Neuankömmlingen für die etablierte Wertordnung ausging. Die Feinde des *Equilibrium*s hätten die Möglichkeit, die Kolonisten für ihre Zwecke einzuspannen. Zudem wurde die auf Wachstum und synthetischer Technologie basierende Wirtschafts- und Gesellschaftsstruktur der Kolonien als instabil und unberechenbar angesehen.

Die grundsätzliche Notwendigkeit, auf die Gesellschaft der Fremden einzuwirken, um deren Gefahrenpotential zu verringern, wurde schnell allgemein anerkannt. Größere Differenzen gab es aber in der Wahl der Methoden. Die Gruppe der „Richter“ befürwortete die gewaltsame Zerstörung der Kolonien, auch mit den Mitteln des Völkermords. Die Partei der „Lehrer“ hingegen setzte auf eine friedlichere Lösung. Die Gesellschaft der Kolonien sollte infiltriert und durch subtile kulturelle und politische Beeinflussung von ihrem bisherigen Lebensstil abgebracht und zu einer nachhaltigeren Form der Existenz hingeführt werden. Die „Schüler“ lehnten dagegen jede Bevormundung ab und vertraten die Ansicht, dass die verschiede-



nen Kulturen nach dem Prinzip der Gegenseitigkeit voneinander lernen und profitieren könnten. Die „Wächter“ wollten den Kolonisten weitgehenden Freiraum lassen und nur dann eingreifen, wenn von ihnen tatsächlich unmittelbare Gefahr drohte. Dann sollte aber auch Sabotage und Terror erlaubt sein.

Die Partei der „Lehrer“ setzte sich schließlich durch. Vor allem die Auguren suchten nun die Gesellschaft der Kolonisten, um ihnen ihre Philosophie und Lebensweise näher zu bringen. Die besonderen Fähigkeiten dieser Descendants wurden als besonders geeignet zur sanften Unterwanderung angesehen. Neben der Einflussnahme über Schulen der Meditation und der Lebenshilfe, die tatsächlich eine immer größere Anhängerschaft unter den Kolonisten finden, werden die Ziele der Konvokation auch über die Manipulation der Medien und der Politik vorangetrieben.

Einige Vertreter der anderen Richtungen waren nicht bereit, den Beschluss der Konvokation zu akzeptieren, und verfolgen nun ihre Ziele heimlich in eigener Verantwortung. Besonders die „Richter“ sind im Untergrund zunehmend aktiv. Im Lauf der Zeit wurden zudem Stimmen laut, die Methoden der „Lehrer“ seien zu langsam und zu ineffizient, um noch zum Erfolg führen zu können. Die fortgesetzte Weltraumforschung und das ungebrochene Interesse an den Zwischenzeitkulturen scheint den Kritikern Recht zu geben.

DiEgo

Alter und Aussehen unbekannt

Abstammung: möglicherweise Augur

Unter diesem Decknamen ist der Anführer einer geheimen Gruppe der *Richter* bekannt. Seine wahre Identität ist nicht einmal den meisten seiner Anhänger bekannt. Obwohl er (oder sie) ganz offensichtlich ein(e) Descendant ist, wenn auch unbekannter ethnischer Zugehörigkeit, nutzt DiEgo die modernen Kommunikationsmedien der Kolonien für die Zwecke der Richter. Pläne für Sabotage, Mord und die Entwicklung von Massenvernichtungswaffen werden zum Teil in virtuellen Räumen des Darknet geschmiedet. Allerdings begnügen sich die Richter nicht mit einzelnen Nadelstichen, sondern verfolgen eine Langzeitstrategie. Offenbar arbeiten sie auf einen großen, verheerenden Schlag hin, möglicherweise die Freisetzung einer Seuche, die nur für menschliche Kolonisten tödlich ist.

Der merkwürdig geschriebene Alias des Anführers könnte ein Hinweis darauf sein, dass eventuell zwei Personen dahinter stecken.



Die Disharmonie

Unter diesem Sammelbegriff fassen die meisten Descendants die verschiedenen Gegner des *Equilibriums* zusammen. Herkunft, Ziele und Methoden dieser Feinde sind allerdings sehr unterschiedlich. Im Großen und Ganzen lassen sich zwei Gruppen unterscheiden: Die *Architekten* und die *Akolythen*.

Die Architekten

Diese Geheimgesellschaft will die Hinterlassenschaften der Zwischenzeit-Kulturen nutzen, um wieder eine Hightech-Zivilisation aufzubauen und diese selbst zu gestalten. Die Artefakte sollen lediglich ausgebeutet werden, um eine neue Ära des Aufschwungs einzuleiten, in der die Architekten tonangebend sein werden. Eine Erneuerung der alten Kulturen strebt diese Gruppe nicht an.

Die Descendants, die dieser Strömung angehören, suchen die Nähe der Kolonisten, um heimlich deren Erforschung der Zwischenzeit-Relikte zu fördern und von den Ergebnissen zu profitieren. Die Kolonien werden von vielen Mitgliedern der Architekten sogar als Keimzelle einer neuen Hochkultur angesehen, wobei dieser Entwicklungsprozess selbstverständlich der Lenkung durch ausgewählte Descendants bedarf. Dem Einfluss der *Feuergänger* müsse andererseits mit allen Mitteln entgegengewirkt werden.

Caine

Scheinbares Alter: in den 40ern

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Scheinbare Abstammung:

Tallmen, Delcondja



Unser Leben zu schützen, das geben die Verschwörer der Konvokation und der Feuergänger vor. Kaum jemand stellt dabei die entscheidende Frage, ob dieses Leben überhaupt noch schützenswert ist. Was bedeutet das Equilibrium eigentlich? Eine künstlich aufrecht erhaltene

Lähmung, in der jeder Tag, jedes Jahr und jedes Jahrhundert immer nur dasselbe bietet: Ein Leben ohne Veränderungen, ohne Neugier, ohne Ehrgeiz, ohne Visionen. Warum sollte man diese Eintönigkeit als wertvolles Gut betrachten? Leben bedeutet Veränderung, Wechsel und Erneuerung. Ewige Konservierung ist widernatürlich, eine geistige Verstümmelung.

Das Alte muss dem Neuen weichen. Wer nicht bereit ist, für seine Ziele Risiken einzugehen, verdient nur eines: zugrunde zu gehen. Es ist Zeit, der selbst verschuldeten Unmündigkeit zu entkommen und die Zukunft in die eigenen Hände zu nehmen. Ständig halten uns unsere Wächter die angebliche Gefahr der Vernichtung vor Augen, in die uns das Streben nach Fortschritt führen würde. Anstatt uns davon einschüchtern zu lassen wie verängstigte Kinder, sollten wir dieser Gefahr mutig entgegen treten. Was die Zukunft dem bietet, der danach greift, ist ungewiss – vielleicht ein goldenes Zeitalter voller ungeahnter Wunder, vielleicht die Vernichtung. Doch selbst diese würde etwas Gutes mit sich bringen: Das Ende dieser Ära des Stumpfsinns. Drehen wir also das Rad der Geschichte weiter, beginnen wir erneut den Kreislauf der Zivilisation.

Auszug aus der Rede Caines vor den neu eingeführten Mitgliedern der Architekten auf Cibola im Jahr 73 nach der Ankunft der Archen.

Diese mysteriöse Gestalt gilt als der charismatische Vordenker und Anführer der Bewegung der Architekten. Obwohl er vorgibt, dem Volk der *Delcondja* zu entstammen, kursieren Gerüchte, er sei in Wirklichkeit ein *Morpher* oder sogar ein abtrünniger *Feuergänger*, der die derzeitige Form lediglich zur Tarnung angenommen habe. Selbstverständlich ist „Caine“ nur ein Deckname.

Den Feuergängern und den Mitgliedern der *Konvokation* ist die Existenz der Architekten und ihres Anführers bekannt, doch konnten sie im Kampf gegen diese Bewegung noch keine entscheidenden Erfolge erzielen, was vor allem an deren Organisation in Zellen und an der rigiden Geheimhaltung liegt.

Die Akolythen

Anders als die Architekten wollen die Akolythen die Mächte der Zwischenzeit buchstäblich wieder auferstehen lassen. Sie wissen, dass viele höhere Intelligenzen inaktiv, aber unzerstört in den Ruinen ruhen oder eingesperrt sind, und selbst aus Fragmenten könnten wieder alte Denkstrukturen entstehen. Das Ziel der verschiedenen Gruppen

der Akolythen ist nun, eine dieser alten Mächte wieder ins Leben zu rufen, um ihr zu folgen. Unter der Anleitung dieser höheren Wesen soll die alte Hochzivilisation wieder neu aufgebaut werden. Im Grunde werden die schlafenden Superintelligenzen von den Akolythen wie alte Götter verehrt.

Es existieren viele kleine, verstreute Kulte, die sich nicht sehr oft austauschen, da sie jeweils sehr spezielle Glaubensinhalte haben. Daher ist sowohl den meisten Akolythen, als auch ihren Gegnern verborgen geblieben, dass mindestens zwei Sekten bereits erfolgreich waren. Diese unterscheiden sich allerdings fundamental voneinander.

Das kommende Äon

Dieser Sekte gelang es, in Kontakt zu einer alten Intelligenz zu kommen, die unter dem Namen „Eidolon“ verehrt wird. Über die genaue Natur dieses Wesens sind sich anscheinend selbst dessen Anhänger nicht völlig im Klaren. Die meisten von ihnen wissen nur, dass es in Träumen zu ihnen spricht und Anweisungen erteilt, und dass es „Brüder“ hat, die man finden müsse, um Erfolg zu haben. Offenbar haben bisher nur einige Eingeweihte das Eidolon in seiner wahren Gestalt gesehen. Durch die Träume und diverse Initiationsriten, zu denen auch der Konsum bestimmter Drogen gehört, werden die Sektenmitglieder einer Art Gehirnwäsche unterzogen. Dennoch können sie aber weitgehend unabhängig handeln und eigene Entscheidungen treffen.

Der Ursprung der Sekte ist auf *Cibola*, wo deren Mitglieder insgeheim die archäologischen Ausgrabungen der Kolonisten für ihre Zwecke nutzten. Irgendwo auf Cibola muss auch der Aufenthaltsort des „Eidolon“ zu finden sein. Die Sekte bemüht sich zurzeit, mehr Einfluss in den Kolonien zu erlangen und die entsprechenden Kreise der Entscheidungsträger zu infiltrieren. Dies gestaltet sich zurzeit noch schwierig, weil das Kommando Äon auf *Arcadia* noch nicht ausreichend etabliert ist und sich seine Anhängerschaft zum größten Teil aus Descendants zusammensetzt. In letzter Zeit werden aber verstärkt menschliche Mitglieder rekrutiert.

Arnold Larson

*Scheinbares Alter: Ende 30
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: blau
Scheinbare Abstammung: nordeuropäisch*



Der Anführer der Sekte „Das Kommende Äon“ tritt zwar meistens unter dem Namen und mit dem Aussehen eines menschlichen Kolonisten in Erscheinung, ist aber tatsächlich ein *Morpher*, der zur Tarnung die Identität eines heimlich ermordeten Menschen angenommen hat. Er imitiert hin und wieder auch andere Personen, doch Larson ist sein Haupt-Alias. Er hat die Wohnung seines Opfers in der Stadt *Navalia* auf Arcadia übernommen und übt auch dessen früheren Beruf als Servicetechniker aus. Nach Arcadia kam Larson, weil er hier bessere Möglichkeiten sah, auf bestimmte Entscheidungsträger der Kolonien Einfluss auszuüben und an Informationen zu gelangen. Nebenbei treibt er auch noch die Rekrutierung neuer Mitglieder voran und versucht, sich eine neue Tarnidentität mit mehr Einflussmöglichkeiten zu verschaffen. Die Versammlungen mit den Anhängern seiner Sekte verschleiert er als Treffen einer Meditationsgruppe.

Bildung: 7 Fitness: 7
Geschicklichkeit: 6 Persönlichkeit: 8
Wahrnehmung: 8 Wundschwelle: 8

Fertigkeiten: Athletik 65%, Bürokratie 17%, Charme 65%, Computer 35%, Empathie 85%, Heimlichkeit 85%, Kaltblütigkeit 70%, Kämpfen 60%, Kontakte 30%, Nahkampfaffen 55%, Krafteinsatz 40%, Recherche 35%, Spurensuche 45%, Technik (Elektronik) 70%, Technik (Elektroinstallation) 50%, Überzeugen 80%, Wissenschaft (Mathematik) 30%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 60%, Camouflage 99%, Eidetisches Gedächtnis 95%, Elastizität 80%, Kontrolle des Metabolismus 60%, Nachtsicht 60%

Die Saat

„Wir sind die Saat.“

Der Ursprung dieser Macht liegt in einem der vielen alten, inaktiven, künstlichen Habitate, die im Utopia-Orbit kreisen. In einem Geheimprojekt des *Inneren Kreises* wurde ein Teil der Anlagen dieser Station aktiviert und in einer virtuellen Umgebung simuliert. Dort geschah es vermutlich, dass einige der archivierten, scheinbar schlafenden Intelligenzen die Kontrolle übernahmen und die Systeme der Kolonisten infiltrierten. Dort lauerten die fremden Wesen lange Zeit unentdeckt, bis sich Gelegenheiten ergaben, Menschen in führenden Positionen unter ihre Kontrolle zu bringen. Die Entitäten verbreiten sich wie neurale Viren und übernehmen die Körper ihrer menschlichen Wirte. Diese behalten ihre Erinnerungen und wirken auf ihre Mitmenschen völlig unverändert,

doch sind sie in Wirklichkeit nur Marionetten. Das Gehirn beherbergt jetzt zwei Identitäten, von denen die neue die dominante ist. Dies ist keine wirkliche Persönlichkeitsspaltung, denn der Puppenspieler behält stets die Fäden in der Hand.

Im Gegensatz zum *Kommenden Äon* oder zu *Kronos* übt keine einzelne Intelligenz die Kontrolle aus. Bei der Saat handelt es sich vielmehr um ein Kollektiv aus zumindest teilweise unabhängig agierenden Persönlichkeiten. Während jedoch die Anhänger des Eidolons ihre Identität nicht völlig verlieren (und sich eventuell sogar aus dessen Griff lösen können), ist der Wille der Personen, die von der Saat in Besitz genommen wurden, völlig ausgelöscht bzw. ersetzt worden.

Es sind bereits führende Wissenschaftler, Personen aus dem höheren Management und sogar Mitglieder des Inneren Kreises von der Saat übernommen worden. Dass sie noch nicht den gesamten Inneren Kreis kontrolliert, liegt an der Paranoia und dem gegenseitigen Misstrauen der Mitglieder, die sich auch voreinander abschnitten und selten direkt in Kontakt treten. Aus diesem Grund bieten sich nicht oft Möglichkeiten für eine neue Übernahme.

Die aktivierten Intelligenzen der Saat haben sich in einem gut versteckten Teil der kolonialen Datensphäre eine neue virtuelle Heimat geschaffen, wo sie ihre Pläne entwickeln und auf Gelegenheiten zur Expansion warten. Das Endziel ist nichts Geringeres als die Kontrolle und Transformation der gesamten Kolonien. Während die Invasion durch das Kommende Äon von unten und vom Rand begann, breitet sich die Saat von oben und von der Mitte aus. Ihre Existenz ist weitgehend unerkannt geblieben. Nur wenige Personen hegen einen Verdacht, darunter *Samir Alhassan*, *Charles Rayne*, *Dr. Walter Weir* und *Kronos*, der vermutlich die genauesten Schlüsse gezogen hat.

Marian Lee

Scheinbares Alter: Mitte 40
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: braun
Abstammung: chinesisch



Marian Lee wurde erst relativ spät Teil der Saat, nahm aber schnell eine der wichtigsten Positionen darin ein. Früher Projektkoordinatorin, arbeitet sie jetzt als Medienreferentin für das Ministerium für Bildung und Wissenschaft. Im *Inneren Kreis* ist sie für Informationskontrolle, Geheimhaltung und Manipulation der Medien zuständig. Damit hat sie für die Saat eine Schlüsselstellung, die es ihr erlaubt, die Invasion

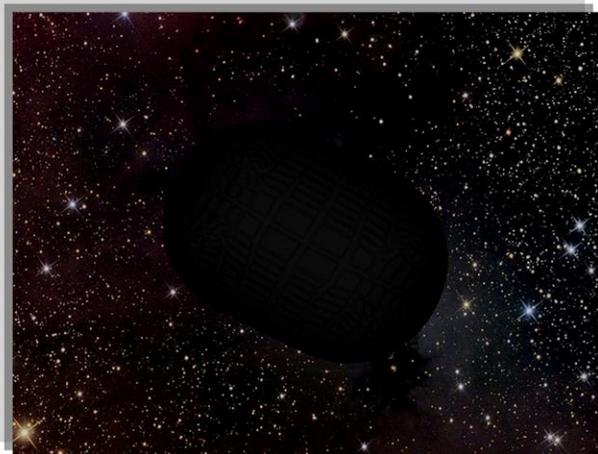
geheim zu halten und sowohl auf die Mitglieder des Inneren Kreises, als auch auf die Politik der Vereinigten Kolonien Einfluss auszuüben. Sie betreibt die verstärkte Übernahme von Führungspersönlichkeiten durch die Saat und arbeitet daran, die Geheimprojekte des Inneren Kreises vollständig unter die Kontrolle dieser Macht zu bringen. Samir Alhassan hat den Verdacht, dass sie etwas verbirgt und Intrigen spinnt, ist sich aber bei weitem nicht des Ausmaßes der Bedrohung bewusst.

Bildung: 11 Fitness: 5
Geschicklichkeit: 6 Persönlichkeit: 10
Wahrnehmung: 9 Wundschwelle: 7

Fertigkeiten: Charme 80%, Einschüchtern 65%, Empathie 90%, Heimlichkeit 95%, Kaltblütigkeit 99%, Kontakte 95%, Recherche 90%, Spurensuche 75%, Technik (Zwischenzeit) 99%, Tricks 60%, Überzeugen 95%, Wissenschaft (Astrophysik) 65%, Wissenschaft (Geschichte) 100%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 50%, Eidetisches Gedächtnis 90%, Gefahreninstinkt 90%, Infrarotsicht 60%, Schwarmbewusstsein 75%, Verlangsamte Alterung 100%

GEHEIMNISVOLLE ORTE



Der schwarze Stern

Dieser etwa 13 km durchmessende Hohlkörper befindet sich im Lagrange-Punkt L3 von Utopia, das heißt von Utopia aus gesehen immer auf der anderen Seite der Sonne. Seine Form ist weniger die einer Kugel, als die eines Zylinders mit abgerundeten Enden. Durch seine Rotation wird eine Fliehkraft erzeugt, die an den Außenwänden der Schwerkraft eines erdähnlichen Planeten entspricht. Das Objekt ist außen mit einem lichtabsorbierenden und extrem matten Material beschichtet, wodurch es fast völlig schwarz erscheint.

Aufgrund seiner Position und seiner physikalischen Eigenschaften ist es praktisch unmöglich, dass der künstliche Planetoid zufällig entdeckt wird. Tatsächlich wissen nur wenige Personen von der Existenz des Objektes, und sie geben dieses Wissen nicht weiter.

Weitere schwarze Objekte

Im Sonnensystem sind noch etliche weitere schwarze Objekte verstreut, die demjenigen im Lagrange-Punkt L3 ähneln. Form und Größe variieren zum Teil, doch die Eigenschaften der Oberflächen sind stets dieselben. Viele dieser Objekte sind in den Asteroidengürteln zu finden, weitere in anderen Lagrange-Punkten. Einige der Objekte sind beschädigt oder komplett zerstört, doch viele sind äußerlich unversehrt und intakt, was immer ihre jeweilige Funktion sein mag oder gewesen sein mochte. Von den Kolonisten wurde jedenfalls noch keines von ihnen entdeckt.

Geheimnisse des Bienenstocks

Die Hohlräume im Inneren des Planeten Purgatory sind keineswegs komplett luft- und leblos. Einige Bereiche des Labyrinths aus Schächten und Kammern unter der Oberfläche sind noch versiegelt und beherbergen Leben, das zum Teil intelligent ist. Die Energien, mit denen die noch intakten Hohlräume versorgt werden, sind zum Teil geothermisch, zum geringeren Teil solar. Die Hitze wird von der Oberfläche durch ein nur partiell noch funktionierendes Leitungssystem ins Innere transportiert. Die Biosphären der einzelnen Habitate unterscheiden sich mitunter ganz erheblich voneinander. Ebenso sind die Kulturen der darin lebenden Descendants einigermaßen einzigartig. Einige dieser Völker haben voneinander Kenntnis oder stehen sogar in irgendeinem Kontakt zueinander, der teils freundlicher Art ist. Zum Teil stehen sie sich aber auch feindlich gegenüber. Wie sie auf eine Entdeckung durch die Kolonisten reagieren werden, wird sich möglicherweise schon in den nächsten Jahren herausstellen. Eventuell besitzen einige Bewohner des Bienenstocks sogar noch die Technologie, ihre sonnenlose Heimat zu verlassen und zwischen den Planeten zu reisen.

Unter den Wolken von Antillia

Der Mond Antillia beherbergt eine der letzten Zivilisationen, deren Hochtechnologie nicht auf vollständig regenerativen Quellen beruht. Die Einwohner dieses Mondes nutzen die dort vorhandenen Ressourcen, wie die Methan-Vorkommen an der Oberfläche und geothermische Energie.

Intelligente Wesen nehmen auf Antillia die verschiedensten Formen an und treten sowohl als biologische Organismen, als auch als synthetische Konstrukte in Erscheinung. Sämtlich sind sie an die extremen Bedingungen auf der Oberfläche des Mondes angepasst. Die organischen Lebensformen verfügen über einen anaeroben Stoffwechsel, der von der Physiologie der Arten erdähnlicher Welten völlig verschieden ist. Auf solchen Welten müssen die organischen Bewohner von Antillia Druckanzüge tragen, um zu überleben.

Innerhalb des Equilibriums stehen die Antillianer auf der gegnerischen Seite. Sie gelten als Feinde der Mitglieder der Konvokation. Allerdings können nicht einmal die Feuergänger sagen, wie sich die Kulturen auf Antillia innerhalb der letzten Jahrtausende entwickelt haben und welche Konflikte dort möglicherweise stattgefunden haben. Seit Jahrtausenden haben die Antillianer ihre Heimat nicht verlassen. Dies könnte sich bald ändern, denn die Einheimischen haben die Forschungsmissionen der menschlichen Kolonisten registriert (und zum größten Teil sabotiert). Sollten die Kolonisten weiterhin unter die orange Wolkendecke des Mondes vorzudringen versuchen, wird die Reaktion der Antillianer deutlicher ausfallen. Da sie über Raumfahrt-Technologie verfügen, werden sie die Konfrontation mit den Neuankömmlingen suchen. Wie sich diese Begegnung abspielen wird, ist noch ungewiss; wahrscheinlich dürfte sie für die Kolonisten eher unangenehm ausfallen.

Aktivitäten auf der Argo

Die Arche *Argo* wurde schon vor Jahrzehnten verlassen, ausgeschlachtet und im Orbit von *Utopia* treiben gelassen. Eine komplette Verschrottung wurde als zu aufwendig angesehen. Zurzeit befindet sich das Schiffswrack in einer einigermaßen stabilen Umlaufbahn zwischen den Monden *Avalon* und *Atlantis*. Seit jüngster Zeit behaupten einige Personen, aus der Entfernung auf der *Argo* hin und wieder Lichter gesehen zu haben, als wäre die Arche noch funktionsfähig. Solche Sichtungen wurden vor allem von Mitgliedern archäologischer Forschungsmissionen auf den äußeren Monden berichtet. Diese angeblichen Beobachtungen konnten aber bisher nicht offiziell bestätigt werden. Wenn sie jedoch zutreffend sein sollten, stellt sich die Frage, wer sich dort aufhält und zu welchem Zweck. Handelt es sich eventuell um den Stützpunkt von Kriminellen oder um eine Geheimbasis des Inneren Kreises? Gewissheit könnte nur eine Untersuchung vor Ort bringen.

Das Ende der ersten Stadt Edo

Um ehrlich zu sein, war niemand beim Bau der Stadt Edo auf den Gedanken gekommen, die Descendants um Erlaubnis zu fragen. Zwar lag der Standort am Rande des Gebiets der Kepraee, doch waren irgendwelche bekannten Siedlungen viele Meilen weit entfernt. Was sollten sie also schon dagegen haben? Am Anfang ging auch alles gut. Dann, als viele Gebäude schon standen, der Straßenbau im vollen Gange war, und die ersten Einwohner eingezogen waren, tauchten die Kepraee doch noch auf. Sie behaupteten, der Boden, auf dem die Stadt stand, sei tabu, und die Kolonisten mögen sich bitte einen neuen Ort zur Ansiedlung suchen. Warum sie erst so spät kamen, weiß niemand so genau. Vielleicht hatten sie es jetzt erst bemerkt. Vielleicht lag der Grund des Problems auch in den Zwischenzeit-Ruinen, die sich nicht weit von der Stadt entfernt in der Wildnis befanden. Einige Siedler hatten sie ja schon recht neugierig erkundet.

Was immer der Grund war, die Verwaltung war nicht so ohne weiteres bereit, das Feld zu räumen, besonders angesichts der fortgeschrittenen Bauarbeiten. Man bemühte sich zuerst, in Verhandlungen mit den Ureinwohnern einen möglichen Kompromiss zu finden. Man bot an, Grenzen zu ziehen, die nicht überschritten werden sollten, die Größe der Siedlung zu begrenzen und die Ruinen zum Sperrgebiet zu erklären. Nichts davon wurde angenommen. Die Auguren blieben stur bei ihrer ursprünglichen Forderung. Die Verhandlungen zogen sich über Monate hin, während die Bauarbeiten fortschritten. Schließlich brachen die Kepraee die Verhandlungen ab, mit der Begründung, die Verwaltung würde lediglich auf Zeit spielen. Der Vorwurf der Verzögerungstaktik war wohl auch nicht von der Hand zu weisen. Wie konnte man auch einerseits behaupten, ergebnisoffen zu diskutieren, während andererseits mit dem Bau von Kraftwerken und Kanalisation und dem Zuzug neuer Einwohner schon vollendete Tatsachen geschaffen wurden. Die Auguren waren ja nicht dumm.

Sie gingen nun zu Demonstrationen über – hockten sich auf öffentliche Plätze, blockierten Straßen und so weiter. Das zerrte natürlich an den Nerven der Leute, die hier schon wohnten. Es war nur eine Frage der Zeit, bis es zu ersten Übergriffen kam. Die Auguren setzten sich natürlich zur Wehr, und so sah sich die Stadtverwaltung genötigt, in den Konflikt einzugreifen. Schließlich verbot sie alle Demonstrationen und verwies die Auguren der Stadt. Überraschenderweise befolgten sie die Anordnung sofort. Und damit begann das Unheil.

Für mehrere Wochen hörte man nichts mehr von den Auguren. Man dachte, sie hätten klein beigegeben. Es sollte sich herausstellen, dass dies nur die Ruhe vor dem Sturm war, den man später als die „Vier Plagen“ oder die „Vier Apokalyptischen Reiter“ bezeichnete.

Es begann damit, dass sämtliche Haustiere in der Stadt plötzlich durchdrehten. Sie wurden aggressiv und griffen Menschen an. Es betraf nicht nur Hunde und Katzen. Vom Kanarienvogel bis zum Pferd verfielen alle Tiere in Tobsucht. Als die Ursache dafür trotz hektischer Suche nicht gefunden werden konnte und die ersten Todesopfer zu beklagen waren, blieb den Einwohnern nichts anderes übrig, als alle Tiere zu töten. Das war erschütternd, aber noch harmlos im Vergleich zu dem, was folgen sollte.

Kurz darauf zog eine Unwetterwolke über die Stadt, aus der Richtung der bewaldeten Hügelkette, hinter der das Siedlungsgebiet der Keprae lag. Sobald sich der Himmel völlig verfinstert hatte, setzte ein wolkenbruchartiger Dauerregen ein. Es schüttete wie aus Kübeln. Das war kein normales Unwetter, es war die reinste Sintflut, geradezu apokalyptisch. Straßen wurden unterspült, die Kanalisation überflutet, Brücken weggerissen. Nicht nur der Verkehr, das gesamte Wirtschaftsleben kam zum Erliegen. Aber fast noch schlimmer als der Regen waren die Blitzeinschläge: Ein ununterbrochenes Stakkato aus Blitzen und Donnern. Viele wichtige Gebäude und Anlagen wurden getroffen. Es war fast so, als würden die Blitze bewusst die Kraftwerke, Umspannstationen, Speicher und anderen Anlagen des Energienetzes als Ziele suchen. Die Stromversorgung fiel aus; wir saßen praktisch eingesperrt im Dunkeln. Diese zweite Katastrophe innerhalb kürzester Zeit forderte noch mehr Todesopfer. Doch das richtige Sterben sollte erst noch beginnen.

Als das Unwetter endlich vorüber war, atmeten wir auf und machten uns an den Wiederaufbau und die Aufräumarbeiten nach der Zerstörung. Doch bevor wir richtig damit anfangen konnten, wurden die ersten Menschen krank. Sie bekamen hohes Fieber, husteten, spuckten schließlich Blut und starben innerhalb weniger Tage, manchmal sogar nur Stunden nach den ersten Symptomen. Die Seuche breitete sich rasend schnell aus. Es gab schließlich keine funktionierende Technik mehr für eine effektive Krankenversorgung, und die Stadt wurde sofort unter Quarantäne gestellt. Seltsamerweise blieben Kinder von der Ansteckung komplett verschont. Unter den Erwachsenen war jedoch die Ansteckungs- und Sterberate dramatisch. Nur die

Menschen mit Androidenkörper, so wie ich, waren noch handlungsfähig. Doch wie lange noch? Es gab keinen Strom, und die noch vorhandenen Speicher gingen zur Neige.

Die Seuche muss mit dem Regen heruntergekommen sein. In diesem Fall war die Ursache sogar ziemlich klar erkennbar. Überall wuchsen plötzlich diese merkwürdigen Schimmelpilze, am Boden, an den Wänden, auf Geräten, Möbeln und Fahrzeugen. Dieser Schimmelpilz war mit Sicherheit der Erreger, und er war wohl im Regenwasser enthalten. Spätestens jetzt vermuteten viele Einwohner die Auguren hinter der ganzen Katastrophe. Bevor man jedoch aufbrechen und sie zur Rede stellen konnte, zog schon wieder eine seltsame Wolke hinter den Hügeln auf. Man fürchtete schon ein neues Unwetter, doch sah diese Wolke bei Annäherung völlig anders aus. Sie war viel tiefer und schneller als die Gewitterwolke.

Tatsächlich war es ein riesiger Schwarm Insekten, der nun über die Stadt herfiel. Die Biester sahen aus wie Mischungen aus Heuschrecken und Hornissen. Menschen, die nicht schnell genug fliehen konnten, wurden völlig von ihnen bedeckt und innerhalb kürzester Zeit getötet. Die Viecher nagten nicht nur das Fleisch von den Knochen, sondern fraßen die Knochen gleich mit. Es stellte sich heraus, dass nicht einmal Wände und Türen wirklich Schutz boten. Die Insekten nagten sich nicht nur durch Holz und Kunststoff. Sie sonderten eine Art Säure ab, und ihr Speichel war so ätzend, dass er sich selbst durch Metall fraß. Damit waren auch wir Androiden nicht mehr sicher. Wir konnten uns nur möglichst tief unten hinter möglichst dicken Panzerwänden verstecken und das Beste hoffen, während die Schädlinge draußen nach und nach fast alles zerlegten, was von Edo noch übrig geblieben war. Irgendwann waren diese „Abaddon-Käfer“, wie sie mit Bezug auf die Bibel bald genannt wurden, so plötzlich verschwunden, wie sie gekommen waren. Und mit ihnen die Stadt Edo. Diejenigen, die alles unbeschadet überstanden hatten, krochen aus den Trümmern und für immer fort von diesem Unglücksort. Selbst der letzte Unbelehrbare musste nach diesem Ereignis die Descendants mit anderen Augen sehen. Wir haben die bittere Lektion lernen müssen, dass wir es auf dieser Welt nicht mit naiven Naturvölkern zu tun haben. Ich jedenfalls werde die Descendants nie mehr unterschätzen.

Auszug auf dem Interview mit Hiro Yamamura anlässlich des 25. Jahrestages des Untergangs der früheren Stadt Edo.

Die Zerstörung von Cold Creek

Die Kleinstadt Cold Creek auf Arcadia wurde in den Medien mit dem Spitznamen „Creepstown“ belegt, als bekannt wurde, dass ungewöhnlich viele Einwohner unter Psychosen und Verhaltensauffälligkeiten litten und ihren Mitmenschen gefährlich wurden. Gleichzeitig entwickelten viele Stadtbewohner außergewöhnliche geistige und körperliche Fähigkeiten, die sonst nur für bestimmte Descendants charakteristisch sind. Als die Zahl der Toten, Vermissten und Verletzten dramatisch anstieg, suchten Wissenschaftler und Politiker fieberhaft nach den Ursachen, um einer Massenpanik zuvor zu kommen. Man hatte biologische Wirkstoffe aus dem nahe gelegenen Urwald ebenso im Verdacht wie Giftstoffe im Boden oder unbekannte Einflüsse der Überreste der Zwischenzeitkulturen, da ein Ruinenfeld nicht weit entfernt von der Stadt lag. Für keine der Hypothesen ließen sich stichhaltige Beweise finden. Die Lage spitzte sich zu, und es bildeten sich gegnerische Fraktionen in der Stadt. Einige Bürger wollten die Stadt evakuieren, andere Hilfe von außen holen, wieder andere die Angelegenheit selbst regeln. Manche plädierten für Kontrolle und Quarantäne der Betroffenen, während einige der letzteren das Gesetz in die eigenen Hände nehmen wollten und einen gewaltsamen Sturz der Stadtverwaltung planten. Aufgrund von Vertuschung und Beschwichtigung durch einige Verantwortliche, wie Dr. Cole Foster, erkannte man das wahre Ausmaß des Problems erst, als es zu spät war. Die verfeindeten Gruppen führten einen regelrechten Bürgerkrieg gegeneinander, in dessen Verlauf die Stadt zum größten Teil niederbrannte. Viele Einwohner starben, andere flohen für immer von diesem Ort (und wurden zum Teil später inhaftiert), und einige blieben bis heute vermisst. Der Grund für die Veränderungen der Kolonisten ist bis heute unbekannt.

Dr. Cole Foster

Scheinbares Alter: Ende 30

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Abstammung: angelsächsisch



Foster arbeitete jahrelang als angesehenener niedergelassener Arzt in der Stadt Cold Creek, die später als „Creepstown“ berüchtigt wurde. Informationen über das Ausmaß, in dem die Einwohner dieser Stadt körperlichen und geistigen Veränderungen ausgesetzt waren, wurden von Dr. Foster zunächst mit großem Erfolg unterdrückt und verschleiert. Er gab vor, einer Heilmethode für die Mutationen

und Psychosen der Bewohner auf der Spur zu sein und das Problem ohne Evakuierung und Quarantäne lösen zu können. Tatsächlich ging es ihm aber darum, die Ursache der Veränderungen für seine Zwecke zu erforschen. Er führte zahlreiche Menschenversuche durch, meistens mit tödlichem Ausgang, und wurde beim Verwischen der Spuren abermals zum Mörder und Anstifter zum Mord. Er unterlag offenbar selbst schon lange Zeit den unbekanntem Umwelteinflüssen und war zum Psychopathen mit außergewöhnlichen geistigen und körperlichen Fähigkeiten geworden. Als die Konflikte in der Stadt eskalierten und sich nicht mehr verheimlichen ließen, war er der Anführer einer der verfeindeten, sich bekämpfenden Parteien. Erst nachdem im Verlauf der Kämpfe die Stadt größtenteils niedergebrannt war, entdeckte man einige der geheimen Labore und Stützpunkte Fosters innerhalb und außerhalb der Stadt. Der Doktor nutzte anscheinend eines dieser Verstecke, um sich der Verfolgung durch die Behörden zu entziehen. Er ist ein Meister darin, sich falsche Identitäten zuzulegen und nahezu spurlos unterzutauchen. Er wird mit mehreren ungewöhnlichen Vorfällen und bizarren Verbrechen in Verbindung gebracht, die sich in den Jahren danach ereigneten. Öfter hieß es, die Behörden stünden kurz vor seiner Ergreifung, doch gelang es ihm immer wieder, durch seine Gerissenheit zu entkommen.

Bildung: 8

Fitness: 8

Geschicklichkeit: 7

Persönlichkeit: 6

Wahrnehmung: 8

Wundschwelle: 9

Fertigkeiten: Athletik 70%, Bürokratie 50%, Computer 65%, Einschüchtern 70%, Empathie 75%, Fahren 45%, Heimlichkeit 90%, Kaltblütigkeit 90%, Kämpfen 55%, Kontakte 40%, Medizin 90%, Nahkampfwaffen 65%, Recherche 80%, Schusswaffen 55%, Spurensuche 70%, Technik (Artefakte) 45%, Tricks 60%, Überzeugen 75%, Wissenschaft (Biologie) 85%, Wissenschaft (Chemie) 65%

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 85%, Elastizität 70%, Gefahreninstinkt 80%, Giftresistenz 70%, Infrarotsicht 65%, Kontrolle des Metabolismus 60%, Panimmunität 65%, Reanimation 80%, Regeneration 60%, Schmerzresistenz 80%

Santa Clara

Diese Kleinstadt an der Mündung des Rio Grande in die Innere See auf Cibola wirkt auf den ersten Blick wie ein verschlafenes Kaff. Tatsächlich ist das öffentliche Leben dort nur Fassade. Nahezu die gesamte Einwohnerschaft besteht aus Androi-

den, obwohl mehrere Restaurants und Lebensmittelgeschäfte die Hauptstraße säumen. Es scheint so, als ob keinerlei Außenstehende verwandtschaftliche Beziehungen in Santa Clara hätten, und damit auch keine Notwendigkeit, diesen Ort aufzusuchen. Die wenigen Versuche einiger Fremder, sich hier niederzulassen, wurden durch die Stadtverwaltung auf subtile Weise sabotiert. Diese Maßnahmen dienen dem Schutz der eigentlichen Aufgabe von Santa Clara: ein Geheimprojekt des Inneren Kreises zu verschleiern. Der Aufbau der Stadt war nötig, um die Projektmitarbeiter zu versorgen. Diese arbeiten anscheinend zum größten Teil in ausgedehnten unterirdischen Anlagen. Möglicherweise erstrecken sich unter der Stadt Relikte der Zwischenzeit Kulturen oder ausgedehnte Flussläufe, eventuell auch beides. Es kann aber auch sein, dass überhaupt keine vorhandenen Strukturen erforscht werden, sondern nur die Abgeschiedenheit des Orts zur Tarnung der geheimen Aktivitäten genutzt wird.

Carpia

Das kleine Fischerstädtchen Carpia am Ufer des Nordmeeres von Cibola ist insofern besonders, als es sich um den ersten und bisher einzigen Ort handelt, dessen Bewohner vollständig in die künstliche Intelligenz *Kronos* integriert wurden und von dieser nun kontrolliert werden. Diese heimliche Übernahme der Stadt blieb Außenstehenden nahezu völlig verborgen. Selbst Mitglieder des Inneren Kreises ahnen nichts von dieser bedrohlichen Entwicklung. Wahrscheinlich will *Kronos* Carpia zum Ausgangspunkt für weitere Integrationen machen, aber vermutlich dient die komplette Übernahme der Bevölkerung einem weiteren Zweck. Dieser könnte etwas mit dem ausgedehnten Ruinenfeld in der Nähe des Städtchens zu tun haben. Die menschlichen Marionetten von *Kronos* halten nur noch oberflächlich den gewöhnlichen Betrieb in der Stadt aufrecht, um nach außen den Schein der Normalität zu wahren. Heimlich arbeiten sie ununterbrochen innerhalb und außerhalb des Ortes auf Baustellen, deren Zweck unklar ist.

Parallel Bay

Dieser kleine Küstenort am westlichen Ozean auf Arcadia wird ausschließlich von Variationen ein und derselben Person bewohnt. Der Ingenieur und Unternehmer Alexander Rostow hat sein neuronales Backup hundertfach vervielfältigt und es teils in Androidenkörper hinuntergeladen, teils mithilfe von Nanobots in die Gehirne von Klonen seines eigenen Körpers implantiert. Die Kopien seines Gehirns veränderte Rostow vorher jedoch

derart, dass die Kenntnisse, Fähigkeiten, Interessen und Charakterzüge teilweise abwichen und damit etwas andere Persönlichkeiten entstanden. Mit diesen künstlich geschaffenen Personen, die er seine „Familie“ nennt, errichtete und bevölkerte Rostow den Ort Parallel Bay. Die wenigen weiblichen Bewohner (die einzigen, die ihm nicht ähneln) sind Androiden mit eingeschränkter KI.

Parallel Bay ist weitgehend autark und verfügt über Solar- und Windkraftanlagen zur Stromversorgung, Ackerflächen, Gewächshäuser, Wasseraufbereitung und Nanofabriken zur Herstellung von Gebrauchsgegenständen. Der Ort stellt eine eigentümliche Mischung aus Küstendorf, Farm, Industrieanlage und Laborkomplex dar. Offenbar arbeitet Rostow an verschiedenen Projekten, über die kaum ein Außenstehender etwas weiß. Dennoch ist der Ort nicht völlig abgeschottet. Für Besucher stehen Gästehäuser zur Verfügung, doch sind weite Teile des Ortes durch Zäune und Mauern abgetrennt und nur für Einheimische zugänglich.

Der Berg Sumeru

Die Hänge des gigantischen Berges Sumeru auf Arcadia sind mit zahlreichen Gebäuden versehen, wie Türmen, Treppen, Erkern und Tunnellingängen, die oft größere Komplexe bilden. Einige der Bauwerke scheinen noch aus der Zwischenzeit zu stammen, andere werden auch heute noch von *Auguren* bewohnt. Die noch bewohnten Teile werden von den Kolonisten oft als „Klöster“ bezeichnet, obwohl deren Zweck eigentlich unklar ist. Aus Rücksicht auf die *Auguren* wurden die Gebäude und Höhlen bisher noch nicht genau erforscht, allerdings sind einige Abenteurer heimlich bis ins Innere vorgedrungen. Sie setzten Gerüchte in die Welt, dass sich Tunnel und Schächte tief in den Berg hineinziehen und oft in große Gewölbe münden würden. Diese Hohlräume sollen sich bis in die Spitze des Berges hinauf ziehen.

Die Irrlichtersee

In einer Meeresregion auf Buitani, die über einem Tiefseegraben in der Nähe des aktuellen Standortes der schwimmenden Stadt Porto Negro liegt, wurden mehrfach nachts seltsame Lichter unter der Wasseroberfläche beobachtet. Diese Lichter schienen sich zu bewegen und nach kurzer Zeit zu verlöschen, waren aber deutlich erkennbar. Sonden und Sonarabtastung haben tatsächlich künstliche Strukturen am Grund des Grabens gezeigt, doch scheint von ihnen keinerlei Aktivität auszugehen. Eine Tauchexpedition ist in Planung.

Themen und Motive

Um die einzelnen Szenarien nicht zu episodisch werden zu lassen und immer wieder bei Null anfangen zu müssen, kann als Verbindung ein Leitmotiv sinnvoll sein. Es folgen einige Vorschläge.

Erforschung: Dies ist für ein Science-Fiction-Setting gewiss das naheliegendste Thema. Ein Forscherteam könnte als Biologen in die Wildnis vordringen und fremdartige Flora und Fauna untersuchen, als Ethnologen die Kulturen der Descendants beobachten, als Astronomen oder Scouts entfernte Monde kartographieren oder als Archäologen Zwischenzeit-Technologie zu ergründen versuchen, entweder einigermaßen realistisch oder im Stil gewisser Hefromane und Filmserien.

Geheimnisse der Vergangenheit: Dies ist eine Variante des Forschungsthemas, deren Schwerpunkt mehr auf der Geschichte der Zwischenzeit-Kulturen und deren Beziehungen zu den Descendants liegt. Wie entstanden die heutigen Kulturen, Relikte und Machtverhältnisse im System, wie entwickelten sich die Descendants und wurden zu dem, was sie heute sind?

Innere Sicherheit: Gegner aus der Mitte der menschlichen Gesellschaft gibt es in großer Zahl: organisierte Kriminalität, Sekten, Terrorgruppen oder größenwahnsinnige Wissenschaftler. Die vorherigen Kapitel bieten schon eine gewisse Auswahl an Antagonisten. Eine solche Kampagne eignet sich vor allem für Gesetzeshüter und andere Sicherheitskräfte; doch die Charaktere können auch aus persönlichen Motiven handeln.

Intrigen und Verschwörungen: Hier geht es vor allem um heimliche Kämpfe zwischen verschiedenen Machtgruppen, deren genaue Ziele anfangs noch nicht klar sind. Ob menschliche Geheimgesellschaften, Sekten wie die *Akolythen* oder Agenten der alten Mächte wie *die Saat*, die Auseinandersetzung mit diesen Gruppen wird hauptsächlich im urbanen Umfeld stattfinden.

Unbekannte Bedrohungen: Es gibt noch zahlreiche unbekannte Gefahren, die in der Wildnis der erdähnlichen Welten oder in den technologischen Überresten im Weltraum lauern. Denkbare Szenarien wären der Kampf gegen alte Mächte wie *Die Saat* oder *Das Kommende Äon* sowie gegen ihre menschenähnlichen Handlanger. Aber auch von den noch unbekanntem Intelligenzen im Sonnensystem, die im Inneren des Planeten *Purgatory* oder auf dem Mond *Antillia* existieren, können Bedrohungen ausgehen, die noch nicht abzusehen sind. Unbekannte Lebensformen aus



der Wildnis der erdähnlichen Welten könnten die Kolonien bedrohen und die schnelle Evakuierung einer menschlichen Siedlung angesichts eines drohenden Angriffs erfordern. Was hat es zum Beispiel mit dem mysteriösen „Herrn“ der *Harpyien* auf sich? Gibt es noch unentdeckte Drogen oder Infektionskrankheiten, die Menschen in Gefahr bringen könnten?

Geheimnisse des Exile-Projektes und Mächtschaften des Inneren Kreises: Die heimlichen Machthaber der menschlichen Kolonien haben genügend Leichen im Keller, dass es für mehrere Kampagnen reicht. Ob Bestechung, Mord, Entführung, Manipulation der Medien, geheime Experimente oder heimlicher Handel mit gefährlichen Waren, hier wird man bei den verborgenen Strippenziehern unweigerlich fündig. Auch das Aufdecken von Geheimnissen (z. B. das mysteriöse Verschwinden der *Erebus* oder die versteckten Raumbasen des Inneren Kreises) kann ein Leitmotiv sein. Eine solche Kampagne hätte einen subversiven Charakter und würde zahlreiche verdeckte Operationen beinhalten.

Neue Technologien: Eine Kampagne könnte sich komplett um die Auswirkungen und Gefahren neuer Technologien drehen. Vielleicht handelt es sich um neu entdeckte Zwischenzeitrelikte oder um Eigenentwicklungen der Kolonisten. Ob neue Antriebssysteme, Energiequellen, Waffen, Tarn-techniken, Programme oder Überwachungssysteme – in den falschen Händen könnten viele Technologien zu Bedrohungen werden.

Rätselhafte Phänomene: Die Charaktere können sich aus verschiedenen Gründen mit der Aufklärung seltsamer Phänomene befassen, vielleicht aus reiner Neugier, vielleicht weil sie selbst davon in irgendeiner Weise betroffen sind. Beispiele wären das spurlose Verschwinden von Menschen unter seltsamen Begleitumständen, massenhaft auftretender Gedächtnisverlust, körperliche oder geistige Veränderungen, Sichtungen von *Phantomen* oder Verzerrungen von Raum und Zeit. Eine Kampagne könnte sich auch um das Rätsel der *Transit-Drogen* drehen und um die Bedeutung der Visionen, die sie auslösen

Konflikte der Descendants: Anstatt den Fokus auf die menschlichen Kolonien zu legen, könnte man sich auch stark auf die einheimischen Kulturen und deren Beziehungen untereinander konzentrieren. Ein solcher Schwerpunkt wäre für eine Gruppe aus Descendant-Charakteren besonders naheliegend. Einige der ethnischen Gruppen wurden bereits vorgestellt. Man kann die möglichen Konflikte zwischen Ihnen oder innerhalb einer Gesellschaft näher beleuchten. Wie sind die Verhältnisse zu anderen intelligenten Spezies? Bahnt sich eine größere Auseinandersetzung an? Gibt es Bedrohungen, auf die die Charaktere reagieren müssen? Grundsätzlich könnte jede Descendant-Kultur ein großes Geheimnis hüten, um das sich eine Kampagne entwickeln könnte und das Ansatzpunkte für epische Geschichten bietet.

Elemente der Handlung

Hier folgen einige Vorschläge für mögliche Story-Bausteine einzelner Szenarien.

Einbruch: Die Charaktere müssen in ein Gebäude, ein Raumschiff oder eine Raumstation eindringen und sich dabei mit den Sicherheitsmaßnahmen auseinandersetzen. Grund könnte die Suche nach einem Objekt, einer Information oder einer Person (vielleicht einer Geisel) sein.

Epidemie: Der Ausbruch oder die Ausbreitung einer Seuche muss verhindert werden, und/oder ein Heilmittel muss gefunden werden. Vielleicht ist auch einer der Charaktere infiziert.

Erkundung: Unbekanntes Terrain muss ausgedacht werden, z.B. ein Mond, eine Insel, ein Tal, eine verlassene Kolonie oder feindliches Gebiet.

Evakuierung: Ein Ort muss rechtzeitig geräumt werden, bevor er einer Katastrophe zum Opfer fällt, z.B. einer Naturkatastrophe oder einem Terroranschlag. Die Charaktere müssen die Evakuierung entweder organisieren oder einfach selbst zu entkommen versuchen.

Experimente: Aufdecken oder Verhindern illegaler Experimente oder Auseinandersetzung mit den Folgen für Natur oder betroffene Personen. Vielleicht sind auch die Charaktere Opfer von Experimenten.

Flucht: Man muss Verfolgen, Wächtern oder einer Katastrophe entkommen.

Gefechte: Die Charaktere müssen sich gegen Angreifer wehren, oder sie geraten in die Schusslinie zwischen zwei Kampfparteien.

Geleitschutz: Eine Person oder eine wertvolle Fracht muss eskortiert und vor Entführung, Mordanschlägen oder Raub geschützt werden.

Gestrandet: Die Charaktere sitzen an einem einsamen Ort fest, vielleicht auf einem Mond oder einem Asteroiden, und müssen entkommen oder Hilfe herbeirufen.

In der Falle: Man muss von einem Ort entkommen, z.B. aus einem versiegelten Gebäude, einer Höhle, einem Tunnelkomplex oder einer Raumstation. Die Zeit läuft ab, weil z.B. der Sauerstoff ausgeht, Wasser eindringt oder eine Bombe tickt.

Infiltration: Informationen müssen auf feindlichem Terrain beschafft werden, indem man sich eine falsche Identität zulegt oder sich heimlich einschleicht. Auch die umgedrehte Variante ist möglich: Es muss ein Verräter oder Spion in den eigenen Reihen entlarvt werden.

Recherche: Suche nach Antworten in Bibliotheken, Datenbanken, auf der Straße oder in düsteren Spelunken und Bars.

Reisen: Von einem Ort zum anderen zu kommen kann abenteuerlich sein, wenn man keine richtigen Verkehrswege benutzen kann, sich Hindernisse in den Weg stellen oder es zu Pannen oder unangenehmen Begegnungen kommt.

Spurensuche: Die Charaktere müssen Ereignisse rekonstruieren und Hinweise finden, um z.B. auf die Fährte bestimmter Personen zu kommen.

Tatortermittlung: Der Ort eines Verbrechens oder eines anderen ungewöhnlichen Ereignisses muss untersucht werden, um daraus Rückschlüsse auf die Täter, den Ablauf der Ereignisse oder deren Ursache zu gewinnen.

Überlebenskampf: Beispiele für Auseinandersetzungen mit einer feindlichen Umwelt sind Kampf gegen Hunger, Durst, Hitze, Kälte oder gegen aggressive Tier- oder Pflanzenwelt. Auch das Überwinden von Hindernissen wie Schluchten, Gebirgsketten, Mooren, Sümpfen oder Treibsandfeldern gehört dazu. Die Wildnis kann unerwartete und ungewohnte Gefahren bereithalten, z.B. mobile oder elektrisch geladene Pflanzen.

Verfolgungsjagd: Die Charaktere wollen etwas oder jemanden in ihre Gewalt bringen und müssen deshalb schneller als das Ziel ihrer Verfolgung sein, oder sie wollen einfach „dran bleiben“ und beobachten, um die Aktivitäten zu überwachen oder den Zielort herauszufinden. Der oder die Gegner versuchen dies natürlich zu verhindern und die Verfolger abzuschütteln.

Das X markiert den Punkt

*In der Dürrezeit, zur Mittagsfinsternis
schief ich lange unruhig,
denn ich träumte den Traum eines Fremden,
der mich gefangen hielt,
bis ich den Weg zum Ende ging
im Schatten vergangener Städte*

Auszug aus dem Zyklus „Schwarze Sterne“ des Falmi-Dichters Nelay Jirakom

Dieses kurze Szenario kann als Einstieg in das *Exile*-Setting verwendet werden, ist aber auch als Baustein einer schon begonnenen Kampagne einsetzbar. Der Aufhänger ist die Suche nach einer vermissten Person. Diese kann für die Charaktere eventuell in einem anderen Zusammenhang wichtig sein. Vielleicht besteht aber auch keine direkte Beziehung, und die Charaktere werden lediglich beauftragt. Einige bedeutende Elemente des Hintergrunds von *Exile* werden im Verlauf der Handlung eingeführt oder angesprochen. Außerdem ergeben sich Anknüpfungspunkte für weitere Szenarien.

Was bisher geschah

Carlo Binetti, ein Chemie-Laborant bei der Gesundheitsbehörde von Navalia, wird vermisst. Nachdem er auf dem *Flussmarkt* die Droge *Transit* erstand und konsumierte, erhielt er eine Vision geheimnisvoller Ruinen an einem unbekanntem Ort, der sich offenbar in der Nähe eines alten Kanals befindet. Er entwickelte eine Obsession, diesen Ort in der Realität zu finden, und recherchierte deswegen in verschiedenen Foren. Er ging sogar so weit, den Ort der Vision als virtuelle Umgebung nachzubauen. Schließlich hatte er Erfolg und kam in Kontakt zu Takeshi Yakamoto, der die Ruinen einem Komplex der Zwischenzeit-Kultur in der Nähe der zerstörten ersten Siedlung Edo zuordnete. Binetti beschloss kurzerhand, eine heimliche Reise in dieses für Siedler verbotene Areal zu unternehmen und holte sich zu diesem Zweck die Unterstützung der Reiseleiterin Andrea Olsen, die schon früher Geheimexpeditionen organisiert hatte. Sie flogen im Schutz der Dunkelheit in das Ruinenfeld nördlich der Stadt Edo und schlugen dort ihr Camp auf. Sie bemerkten nicht, dass sie dabei verfolgt wurden. Ein Mitglied der Gruppe „Die Sammler“ war auf Binettis Web-Aktivitäten aufmerksam geworden und hatte kurzerhand ein Einsatzteam ausgeschiedt, um ihm zuvorzukommen. Die Sammler haben es in erster Linie auf das merkwürdige kristalline Objekt abgesehen, das in

der Vision des Ortes vorkam, und bei dem es sich offensichtlich um ein Zwischenzeit-Artefakt handelte. Da die Verfolger Binetti erst spät auf die Spur kamen, konnten sie ihm nicht zuvorkommen, sondern sich nur an seine Fersen heften. In dem dichten Nebel, der in den frühen Morgenstunden über dem Flusstal mit den Ruinen lag, verloren sie ihn allerdings aus den Augen. Binetti nutzte mittlerweile die Kenntnisse aus seiner Vision, um einen versteckten Eingang zu einem Teil der Ruinen zu finden. Er erreichte tatsächlich den Ort seiner Vision und konnte einen kristallinen Behälter finden, den er als „Trophäe“ einsteckte. Als Binetti und Olsen gerade in ihrem Camp ihren nächsten Beutezug planten, wurden sie von einer Gruppe des *Nachtvolkes* überrascht, deren Mitglieder sich in ihrer ansteckenden Fruchtbarkeitsphase befanden. Olsen wurde von ihnen getötet, Binetti gelang es, verletzt und unter Schock mit dem Hovercar zu entkommen. Wieder zu Hause, machten sich die ersten Symptome der Transformation bemerkbar. Während sich Binetti allmählich in ein Nachtwesen verwandelte, verließ er seine Wohnung und suchte er sich ein Versteck in der Kanalisation. Das Kristallgefäß behielt er bei sich, ohne zu wissen, dass er es versehentlich aktiviert hatte. Es wird innerhalb weniger Tage seinen Inhalt freisetzen damit einen Teil von Navalia verseuchen.

In der Zwischenzeit hatte das Einsatzteam der Sammler die betreffende Ruine ebenfalls gefunden. Sie stellten fest, dass der einzige im Lauf der Zeit verbliebene Wertgegenstand kürzlich entwendet wurde. Die Anwesenheit des Teams wurde allerdings von den einheimischen Auguren bemerkt, die die Eindringlinge kurz darauf konfrontierten. In dem anschließenden Kampf konnte das Team knapp entkommen, musste aber einen Teil seiner Ausrüstung zurücklassen. Die Auguren untersuchten diese Hinterlassenschaften ebenso wie Binettis Camp samt Spuren des Kampfes mit dem *Nachtvolk*. Ein Feuergänger, der bei den Auguren lebte, betrat die Ruinen und entdeckte den Diebstahl. Aus all diesen Hinweisen konnten die Auguren folgern, dass die Spur des entwendeten und äußerst gefährlichen Artefakts nach Navalia führt. Sie betreuten eine kleine Gruppe mit der Mission der Sicherstellung des Artefakts. Leider kennen weder sie noch das Sammler-Team Binettis Aufenthaltsort. Das Einsatzteam durchsuchte zunächst Binettis Wohnung und observiert diese zurzeit.

Carlo Binettis Wohnung



Der Einstieg

Dieses Szenario ist am besten für Ermittler geeignet, wobei Charaktere mit wissenschaftlichem Hintergrund ebenfalls nützlich sein können. Unter den Beispielcharakteren eignen sich Arzt, Detektiv, Fahnder, Lifelogger, Mediator, Personenschützer, Reporter und Techniker besonders gut.

Als Auftraggeber kommen Bekannte aus dem Umfeld von Carlo Binetti in Frage, wie seine Freundin Mai Ling oder seine Vorgesetzte Jeanne Bourdin. Beide können die Behörden informiert haben, die dann entweder selbst tätig wurden oder Freiberufler mit der Suche beauftragten.

Frei verfügbare Informationen über den Vermissten

Carlo Binetti ist seit sechs Tagen offline. Laut seinem Profil in den sozialen Medien ist er 35 Erdjahre alt (wirkt aber wie 25) und arbeitet als Chemielaborant bei der staatlichen Gesundheitsbehörde. Seine Eltern leben in Suncliff auf Cibola. Seinen Abschluss machte Binetti vor 11 Erdjahren (6½ Utopia-Jahren) an der Universität von Navalia. Als engste Kontakte sind die Gartenbau-Studentin Mai Ling und der Anthropologie-Doktorand Ahmed Abdallah angegeben, als Hobbies Descendant-Kunsth Handwerk, Wandern, Klettern und Camping. Ein Link mit der Frage „Wer kennt diesen Ort?“ ist tot. Fotos zeigen Binetti mit seiner Freundin am Strand, beim Wandern in der Wildnis rund um Navalia, in Restaurants und auf dem *Flussmarkt*. Außerdem gibt es noch einen Link zu einigen „Urban Explorers“ von Navalia. Zu seinen weniger engen Bekanntschaften hatte er wohl seit Wochen keinen Kontakt mehr. Auch die letzten Fotos sind mehrere Wochen alt.

Wer Zugriff auf polizeiliche Datenbanken hat oder etwas Recherchezeit im Web investiert (gelungener *Recherche*-Wurf), findet heraus, dass Binetti kürzlich einen entscheidenden Hinweis gab, der zur Festnahme von Mark Heidemann führte, einem ehemaligen Kollegen beim Gesundheitsamt, der heimlich mit einem Drogenschmugglerring zusammenarbeitete. Binettis Kontakt zu seinem Kollegen war allerdings nicht sehr eng. Offenbar hatte Binetti selbst keinen Verdacht; vielmehr gaben seine Äußerungen über bestimmte, ihm unbekannt Personen im Umfeld seines Mitarbeiters den Ermittlungsbeamten des Drogendezernats bei der Befragung die entscheidenden Hinweise. Weitere Ermittlungen in Richtung des Drogenrings (möglicher Racheakt?) führen zu nichts. Nach der Verhaftung Heidemanns brach „The Chain“ (S. 119) den Kontakt sofort ab.

Binettis Wohnung

Vermutlich werden die Ermittler schon bald die Wohnung Binettis in Augenschein nehmen wollen. Diese liegt im dritten Stock eines sechsstöckigen Mietshauses in der Südstadt. Das Treppenhaus ist frei zugänglich. Die folgenden Angaben beziehen sich auf die nummerierten Räume des Wohnungsplans.

1. Treppenhaus

Auf jeder Etage des Treppenhauses befinden sich die Eingangstüren zweier gegenüberliegender Wohnungen und eine Fahrstuhlür. Über das Treppenhaus gelangt man auch in den Keller. Binettis Kellerabteil, das mit seiner Wohnungsnummer beschriftet ist, enthält nur sein Fahrrad und einige Kartons mit Werkzeug und Haushaltsgeräten.

Die übrigen Bewohner des Mietshauses kennen Binetti nicht persönlich und haben auch online keinen Kontakt zu ihm. Nur Helen und Mark Ashcroft, seine Nachbarn von gegenüber, haben gelegentlich mit ihm gesprochen. Der Kontakt war aber nur flüchtig und ging nie über belanglose Treppenhauskonversationen hinaus. Sie wissen im Grunde nur das über ihn, was man auch in den sozialen Medien erfahren kann. Binetti sei allerdings ein eher ruhiger Mieter, der kaum Parties feiere. Seine Freundin Mai Ling haben die Ashcrofts mehrmals gesehen. Weil beide wegen ihrer Berufstätigkeit (Fahrzeugtechniker und Fitness-Trainerin) regelmäßig außer Haus sind, können die Ashcrofts kaum Angaben zu Binettis Tagesablauf machen.

Im Treppenhaus sind keinerlei auffällige Spuren zu entdecken. Die Tür sieht unversehrt aus. Allerdings befindet sich in einer Wandspalte in der Nähe der Eingangstür der Ashcrofts eine Stecknadelkopfgroße, schwarze Überwachungskamera. Sie kann nur gefunden werden, wenn man genau nach derartigen Dingen sucht, und auch dann nur mit einem gelungenen Wurf auf Wahrnehmung x 10. Die Kamera wurde vom Einsatzteam der Sammler dort angebracht, um Binettis Wohnungstür im Auge zu behalten. Das Signal ist verschlüsselt und wird sofort abgeschaltet, sobald die Kamera entdeckt wird. Gleichzeitig werden die internen Verbindungsdaten gelöscht. Sobald jemand die Wohnung zu betreten versucht, werden die Überwacher aktiv und richten von einem nahe gelegenen Gebäude aus Infrarotkameras und Richtmikrofone auf die Fenster der Wohnung. Die Eingangstür ist verschlossen und reagiert nur auf Binettis neurales Interface. Man kann nur gewaltsam mit mechanischem Werkzeug oder durch Hacking eindringen. Alarm wird in beiden Fällen nicht ausgelöst.

2. Flur

Der Flur der Wohnung beinhaltet nur eine Garderobe und einen großen Schrank. Fünf Türen gehen von hier ab. Die Eingangstür der Wohnung ist von durchschnittlicher Stärke (Krafteinsatz -10 zum Aufbrechen) und mit einem elektronischen Schloss gesichert, das auf Binettis Signal reagiert. Es kann mit einem Wurf auf Hacking -10 oder Technik (Elektronik) überbrückt werden (geeignetes Werkzeug vorausgesetzt). Das hausinterne Netz ist im Standby-Modus, kann aber mittels Hacking aktiviert werden. Der Fußboden besteht aus Holzdielen. In die Türen zur Küche und zum Wohnzimmer sind Glasfenster eingesetzt.

An der Garderobe hängen eine leichte Sommerjacke und eine Regenjacke. In einer Tasche der Sommerjacke befinden sich zwei kleine Schlüssel. Wer sie ausprobiert, wird feststellen, dass sie zum Kellerabteil und zum Fahrrad passen. Der Schrank enthält alle möglichen Kleidungsstücke, darunter auch ein angerissenes grünes T-Shirt und eine an einer Naht gerissene Allwetterjacke. Die Schuhe sind im unteren Fach sauber aufgereiht, mit einer deutlich erkennbaren Lücke, die wohl ein fehlendes Paar hinterließ. Die Wanderschuhe sind staubig.

3. Wohnzimmer

Das Wohnzimmer verläuft L-förmig und dient gleichzeitig als Esszimmer. Ein Durchgang führt zum kleinen Arbeitszimmer (4) und eine Glastür auf den Balkon (8). Möbliert ist das Zimmer mit einem langen Esstisch mit vier Stühlen, einer Sitzcke aus Couchtisch, Sofa und zwei Sesseln sowie zwei Regalen, die fast die gesamte lange Wand des Zimmers einnehmen. Auffällige Aufenthaltsspuren sind auf den ersten Blick nicht zu entdecken. Die Jalousien der Fenster sind heruntergelassen. Dies gilt auch für das Arbeitszimmer.

Die Regale sind mit allerlei Objekten, zumeist kunsthandwerklichen Gegenständen, gefüllt. Mit einer kurzen *Recherche* im Netz (+30) oder einem Wurf auf eine passende Wissenschaft +30 bzw. auf Bildung x 10 kann man den Ursprung des überwiegenden Teils dieser Gegenstände verschiedenen Descendant-Kulturen, darunter vor allem Auguren, zuordnen. Es befinden sich darunter Holzschnitzereien mit abstrakten oder Naturmotiven, Web- und Flechtarbeiten, Vasen, Tonskulpturen, Gedulds- und Gesellschaftsspiele, Puzzles, verzierte Gebrauchsgegenstände, Schmuck und sogar Literatur in Form einiger Bücher und Schriftrollen in Auguren-Sprachen. Darunter befindet sich z. B. der Gedichtzyklus „Schwarze Sterne“, aus dem Anfangs zitiert wurde. Wem

einer der vorherigen Würfe gelungen ist, wird feststellen, dass dies typische Waren sind, die auf dem Flussmarkt angeboten werden. Wer konkret danach sucht oder wem ein Wurf auf *Spurensuche* gelingt, kann entdecken, dass die meisten Gegenstände in den Regalen kürzlich verschoben oder anderweitig bewegt wurden. Darauf deuten verwischte feine Staubspuren und hellere Standspuren auf dem Holz hin. Gestohlen wurde aber offenbar nichts. Wer nach Fingerabdrücken sucht, wird außer einigen wenigen von Binetti keine finden.

[Das Einsatzteam der Sammler hinterließ diese Spuren bei der Durchsuchung der Wohnung.]

4. Arbeitszimmer

Dieser kleine Raum ist über einem türlosen Durchgang zum Wohnzimmer zu erreichen. Er beinhaltet einen Schreib- und Arbeitstisch und ein Regal. Das Regal enthält Malzubehör und Werkzeug, außerdem einige kunsthandwerkliche Gegenstände, die wohl beschädigt und zur Restaurierung vorgesehen sind, und ein paar kaputte Haushaltsgegenstände und elektronische Ersatzteile. Die meisten dieser Gegenstände sind belanglos, bis auf einen kleinen Kasten mit handschriftlich beschriebenen Zetteln. Dabei handelt es sich offenkundig um Quittungen für Käufe, die, den Namen nach zu schließen, hauptsächlich von Auguren ausgestellt wurden. Wer sich genauer damit beschäftigt, kann die Warenbezeichnungen zum größten Teil den Objekten in den Wohnzimmerregalen zuordnen. Viele der Namen auf diesen Quittungen wiederholen sich:

- Esabes Tibogin verkaufte verschiedene Töpferwaren und Schmuck
- Jinolis Birelum verkaufte mehrere Spielwaren
- Ker An Ta verkaufte ein paar Jongliermesser
- Tasatis Nejarin verkaufte Literatur und einige Kunstwerke
- Tisireh Zeroben verkaufte Holzschnitzereien und Textilien
- Felenik Canibon verkaufte einige Gewürze und eine „Traumdroge“

Ker An Ta ist dem Namen nach offensichtlich ein Sentinel, alle anderen Verkäufer scheinen Auguren weiblichen Geschlechts zu sein, bis auf Felenik Canibon, der wohl ein Mann sein dürfte. Die letzten Einkäufe wurden bei Felenik Canibon (vor etwa drei Wochen) und Tesatis Nejarin (vor 17 und 10 Tagen) getätigt.

5. Schlafzimmer

Das Schlafzimmer ist über eine Tür zum Flur (6) zu erreichen. Auch hier ist das Fenster verdunkelt. Die einzigen Möbel sind ein Bett, ein kleiner Nachtschrank, eine Kommode und ein großer Kleiderschrank. Das Bett ist zerwühlt, aber kalt. Der Nachtschrank enthält nur eine Flasche Wasser und eine Taschenlampe. Kommode und Kleiderschrank enthalten Wäsche und Kleidung; am Boden des Schanks steht ein halb gefüllter Wäschekorb. Er enthält mehrere Garnituren benutzter Unterwäsche, Socken, einen Pullover, Hemden und eine Hose. Eines der Hemden ist an einer Stelle blutverkrustet und eingerissen. Untersucht man das Blut, wird man feststellen, dass es Binettis ist (und genetisch unauffällig.)

6. Badezimmer

Das geflieste und gekachelte Badezimmer ist einigermaßen sauber und ordentlich. Zur Einrichtung gehören eine Dusche, eine Badewanne, eine Toilette, ein Waschbecken mit Spiegelschrank und ein Handtuchhalter. Der Spiegelschrank enthält einige gängige Körperpflegeprodukte und Medikamente. Zwei verschiedene Packungen mit schmerzreduzierenden und fiebersenkenden Tabletten sind angebrochen. Geht man von den Dosierungsempfehlungen der Packungsbeilagen aus, wurden die Mittel etwa zwei Tage lang eingenommen. Eine Packung mit Bakteriophagen in Tablettenform ist ebenfalls angebrochen und für denselben Zeitraum benutzt worden. Einer Packung mit desinfizierenden und wundheilenden Großpflastern auf Nanotechnologie-Basis wurde mindestens ein solches Pflaster entnommen.

Wer nach der zur Quittung im Arbeitszimmer passenden „Traumdroge“ sucht, wird weder hier, noch irgendwo sonst in der Wohnung fündig.

Wer das Wasser der Dusche aufdreht, wird bemerken, dass der Abfluss nicht mehr gut funktioniert. Wer ihn untersucht, findet etliche Haare darin. [Sie stammen von Binetti und sind genetisch unauffällig.]

7. Küche

Die Küche ist gefliest und enthält einen Kühlschrank, eine Küchenzeile mit Herd, Mikrowelle, Spüle, Spülmaschine, Nahrungsfabrikator, Abfalleimern sowie mehreren Schränken. Auch hier ist die Jalousie heruntergelassen.

Die Schränke enthalten Geschirr, Putzmittel, Handtücher, Gewürze (auch einige exotische vom Flussmarkt), Tee und Kaffee. Die Spülmaschine ist zur Hälfte mit benutztem Geschirr befüllt. Der

Kühlschrank ist angeschaltet, aber komplett leergeräumt. Die Abfalleimer enthalten Nahrungsreste wie Schalen und Kerne sowie Verpackungen zahlreicher Lebensmittel. Teilweise liegen diese Verpackungen verstreut neben dem Abfalleimer.

8. Balkon

Der Balkon kann vom Wohnzimmer durch eine Glastür betreten werden. Hier ist nichts von Bedeutung zu entdecken. Man hat einen guten Blick auf das etwa 100 Meter entfernte Nachbargebäude. Wer genau die Fenster dort beobachtet, kann erkennen, dass an einem Fenster auf gleicher Höhe einige schemenhafte Gestalten stehen, die sich schnell ins Dunkel zurückziehen.

Binettis Heimsystem

Das Heimnetz ist nicht aktiv, kann aber mit einem gelungenen Wurf auf *Computer +20* eingeschaltet werden. Binettis *Dschinn* muss deaktiviert sein, da das System passiv reagiert und keinen Alarm auslöst. Um auf Funktionen und Dateien zugreifen zu können, muss man sich mit einem weiteren Wurf auf *Computer +20* in das System hacken. Wem dies gelingt, wird die Einfachheit dieser Aktion bemerken. [Das Einsatzteam hatte sich bei der Durchsuchung der Wohnung auch Zugang zum Heimnetz verschafft und es nicht nur durchsucht, sondern auch manipuliert, unter anderem, um sich eine „Hintertür“ offen zu halten.]

Binettis *Dschinn* ist offenbar nur auf seinem Mobilteil aktuell und aktiv. Das Haussystem enthält nur ein gespeichertes Backup, das über einen Monat alt ist. Den *Dschinn* zu aktivieren, um ihn zu befragen, ist nicht ratsam, weil er einerseits nichts weiß, andererseits völlig unkooperativ und stur reagieren und sofort Alarm auslösen wird. Wenn die Charaktere Polizisten sind, haben sie zwar nichts zu befürchten, kommen mit dem *Dschinn* aber auch nicht weiter. Schlimmstenfalls sabotiert er ihre Arbeit möglichst kreativ durch Verschlüsselung von Dateien und Aktivierung von Haushaltsgeräten.

Die Dateien in Binettis Haussystem sind hauptsächlich Backups seines Mobilteils und betreffen sowohl seine Arbeit als auch seine Hobbys. Die berufsbezogenen Dateien wird jemand mit Chemie-Kenntnissen oder einer Bildung über 7 als relativ banal und uninteressant erachten, andernfalls als unverständlich. Bild- und Filmdateien zeigen Binetti mit seiner Freundin Mai Ling an verschiedenen Orten (Cafés, Clubs, Parks, zu Hause), auf Wandertouren im Grünen oder im „Untergrund von Navalía“. Außerdem sind viele Bilder von Descendantkunst und -architektur zu

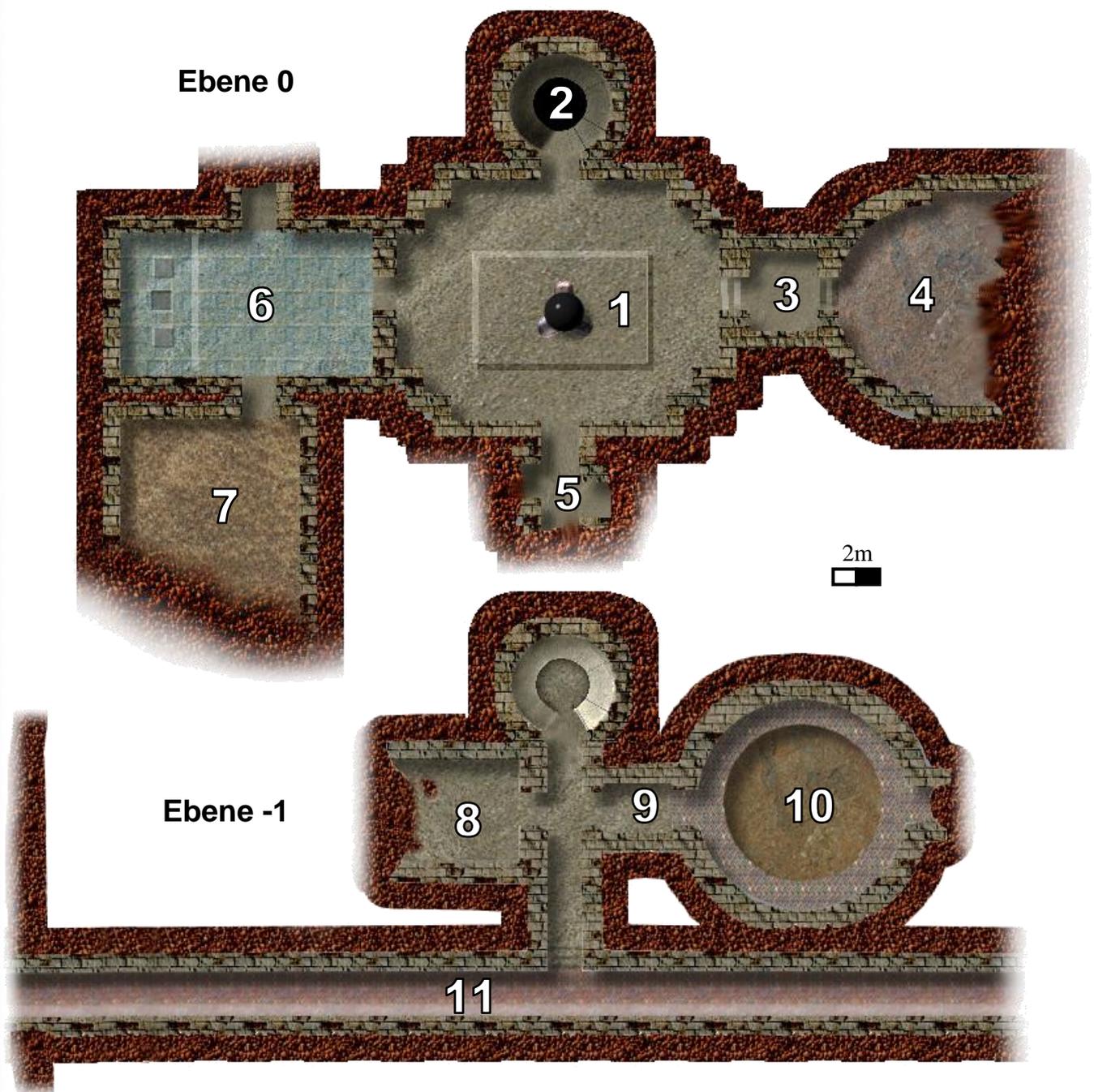
finden, die frei im Netz in entsprechenden Foren herunterzuladen sind. Auffällig ist dabei die Häufung von Abbildungen eines einzigen Ortes aus unterschiedlichen Perspektiven – der Innenraum eines großen, halb verfallenen Gebäudes. Offenbar wurden mehrere Bilder von Zwischenzeit-Ruinen zum Vergleich heruntergeladen.

Wer sich im System genauer umsieht, bemerkt, dass eine sehr große Datei zusätzlich verschlüsselt wurde, und zwar etwas gründlicher als das Heimsystem. Um an die Datei zu kommen, muss ein Wurf auf Computer - 10 gelingen. Dann stellt sich heraus, dass es sich um eine 3D-Simulation handelt, die zu den Bildern der Ruine passt. An-

scheinend handelt es sich bei den Bildern um 2D-Darstellungen dieser virtuellen Umgebung. [Das Einsatzteam der Sammler sperrte den Zugang zu dieser Datei, um weitere Nachforschungen von Außenstehenden zu verhindern. Gelöscht wurde die Datei deshalb nicht, weil man sich die Möglichkeit offen halten wollte, später noch einmal darauf zurück zu greifen.]

Die virtuelle Ruine

Jede Person betritt die Simulation in **Raum 1**. Die Grundfläche dieser großen Halle ist nicht rechteckig, sondern an den Ecken etwas verwinkelter. Der Boden ist mit Staub, Unrat und kleinen Trüm-



mer teilen bedeckt. Er ist in der Mitte der Halle zu einer Art Plattform erhöht. In der Mitte dieser Plattform steht eine ca. 1,5 m durchmessende Kugel aus einer Art schwarzem, spiegelndem Glas, das wie Obsidian wirkt, auf einem Dreifuß aus massivem Metall. Die Funktion dieser Kugel ist unklar. Sie wirkt bei Berührung kalt, massiv und schwer (auf Personen mit einem multisensorischen Interface) und lässt sich nicht bewegen.

Die Wände der Halle sind nicht gerade, sondern leicht nach innen geneigt und leicht gewölbt, so dass die 6 Meter hohe Decke eine geringere Fläche besitzt als der Fußboden. Im oberen Teil sind die Wände mit Reliefs in komplexen geometrischen Mustern verziert. Dieselbe Verzierung weisen auch die Türrahmen auf. In jeder der vier gegenüberliegenden Wände befindet sich ein Durchgang mit einem solchen Türrahmen. Außerdem sind in den Wänden in unregelmäßigen Abständen Nischen und andere Aussparungen in unterschiedlicher Größe eingelassen. In einigen dieser Nischen sind runde oder rechteckige Löcher in den Wänden in Bodennähe zu finden. Alles deutet darauf hin, dass die Aussparungen einmal etwas enthielten, das später entfernt wurde.

2. Treppenschacht

Dieser röhrenförmige Raum erstreckt sich über mindestens drei Stockwerke. Entlang der Wand verläuft eine Wendeltreppe. Einige Überreste von Befestigungen deuten darauf hin, dass in dem freien Raum in der Mitte des Treppenschachtes vor langer Zeit einmal ein Fahrstuhl angebracht gewesen sein könnte. Die Treppe windet sich nach oben und nach unten mehrmals. Ein Stockwerk tiefer endet sie. Viel weiter als bis zum nächsthöheren Stockwerk kommt man nicht, weil etwas weiter oben alles unter Schutt begraben ist.

Raum 3

Dieser kleine Raum ist über einige nach oben führende Stufen erreichbar, weshalb er etwas höher liegt als die übrigen Räume. Bis auf den üblichen Schmutz am Boden ist er leer. Hinter der gegenüberliegenden Tür führen einige Stufen hinab in Raum 4. Offenbar sind die Schiebtüren immer noch in den Wänden seitlich der Türrahmen versenkt (und nicht zu bewegen)

Raum 4

Der Grundriss dieser Halle ist im vorderen Teil halbkreisförmig; im hinteren Bereich verlaufen die Wände parallel. Sie sind schmucklos, verjüngen sich aber wie in der Eingangshalle nach oben. Der hintere Teil der Halle ist völlig kollabiert und

komplett unter Schutt begraben, weshalb nicht erkennbar ist, ob dort noch eine Tür liegt.

Raum 5

Dieser Raum ist über die Eingangshalle zu erreichen und wohl eher als eine Kreuzung mehrerer Gänge zu bezeichnen. Allerdings sind alle drei Gänge, die weiter in das Gebäude führen würden, eingestürzt. Wände aus Schutt blockieren jeden Weg außer dem zurück in die Eingangshalle.

Raum 6

Dieser rechteckige Raum ist über eine Tür aus der Eingangshalle zu erreichen und ähnelt dieser im Aussehen, wenngleich er kleiner ist. Die Wände weisen ähnliche Strukturen auf. Der Boden ist im hinteren Teil abgesenkt. Dort, hinter der Stufe, sind drei Bodenplatten eingelassen. Sie lassen sich anheben, aber nur die mittlere Platte offenbart etwas von Interesse. Der Hohlraum darunter enthält einen Zylinder aus einem kristallinen Material von recht komplexer Struktur. Ober- und Unterseite werden durch metallische Kappen abgeschlossen. Die Länge beträgt etwa 15 cm, der Durchmesser ungefähr 7 cm. Ein Schließmechanismus oder ein Ansatzpunkt zum Öffnen des Zylinders ist nicht zu erkennen. Zerschlagen lässt er sich nicht.



Abgesehen von diesem Artefakt ist in dem Raum nichts Interessantes zu entdecken. Neben der Tür zu Raum 1 gibt es zwei weitere Türöffnungen. Der Gang hinter der rechten Tür endet schon nach etwa 1,5 Metern an einem unpassierbaren Einsturz. Die gegenüberliegende Tür führt in Raum 7.

Raum 7

Die Wände dieses Raumes ähneln den Räumen 1 und 6, der Fußboden ist aber noch stärker mit Geröll bedeckt. Die Grundfläche ist ungefähr rechteckig. Der hintere Teil des Raumes ist eingestürzt. Die Geröllmassen sind unpassierbar.

Untere Ebene

Die Wendeltreppe (2) führt etwa sieben Meter in die Tiefe und endet dort am Anfang eines Ganges. Links und rechts liegen sich zwei Türdurchgänge gegenüber, im hinteren Teil führt der Gang offenbar einige Stufen hinunter.

Raum 8

Dieser einst rechteckig angelegte Raum ist zum größten Teil zusammengestürzt. Die Wände sind

gerade und schmucklos. Nach etwa vier Metern kommt man wegen der Schuttmassen nicht weiter.

Raum 9

Dieser sehr kleine Raum ist offenbar nur eine Art Vorkammer oder Schleuse für Raum 10, in den man durch die dem Eingang gegenüberliegende Tür gelangt. Der Raum ist leer.

Raum 10

Der Boden dieses kreisrunden Raumes besteht aus zwei Ebenen: Durch die Eingangstür gelangt man auf eine Art Galerie oder Balkon von ca. 1 m Breite, der an der gesamten Wand entlang verläuft. Der eigentliche Boden des Raumes liegt etwa vier Meter darunter. Es gibt keine Treppe oder Leiter, über die man zum Grund des Raumes gelangen könnte. Verfärbungen an der Wand unter dem Geländer deuten darauf hin, dass dieser Raum früher einmal zum Teil mit Wasser gefüllt gewesen sein könnte. Unten sind einige Durchlässe in der Wand, bei denen es sich um Zu- oder Ablüsse handeln könnte. Der Eingangstür genau gegenüber liegt ein weiterer Türdurchgang, hinter dem aber nur die Trümmer eingestürzter Wand- und Deckenkonstruktionen zu erkennen sind, die den Weg unpassierbar machen.

11. Kanal

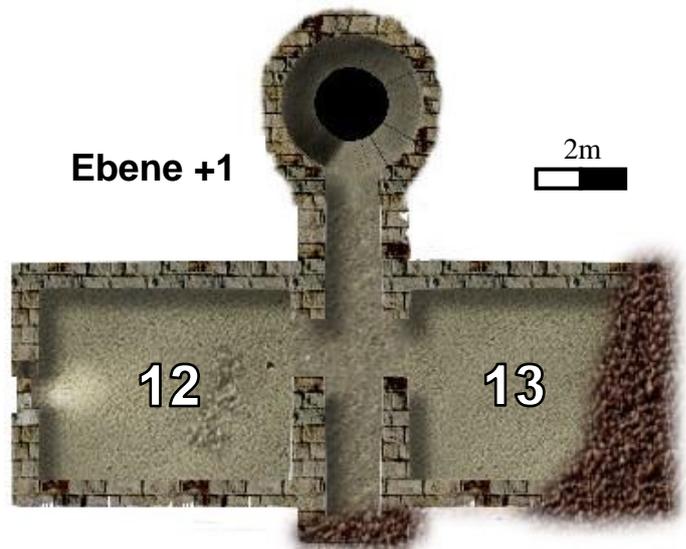
Der Korridor der unteren Ebene endet an Treppenstufen, die zu einem röhrenförmigen Gang hinab führen. Dieser schnurgerade verlaufende Tunnel muss einst ein Abwasserkanal gewesen sein. Von der Treppe aus rechts deutet ein Lichtkreis auf das Ende des Kanals hin. Links verliert sich der Kanal im Dunkeln.

Geht man auf das Licht zu, steht man bald am Rande einer Öffnung in der Wand einer Art Schlucht unter freiem Himmel. Der gerade Verlauf dieser Schlucht lässt den Schluss zu, dass es sich offenbar um einen breiten, künstlichen Kanal handelt, der nur noch wenig Wasser führt. Am Boden, etwa vier Meter unter der Öffnung, fließt ein Bach träge zwischen Sand und Büschen dahin, und die Wände der Schlucht sind zum Teil mit Ranken und Flechten bewachsen. Der Rand dieses Kanals liegt etwa zwei Meter über der Oberseite der Öffnung. Wer versucht, hinauf- oder hinabzusteigen (oder sogar zu springen), wird auf einen unsichtbaren Widerstand stoßen. Offenbar befindet sich hier eine Grenze der Simulation.

Das obere Stockwerk

Über die Treppe kann nur eine weitere Ebene oberhalb des Eintrittsbereichs erreicht werden. Weiter oben versperren Trümmer und Schutt den

Weg. Auf eine Wand aus Geröll stößt man auch, wenn man dem Gang von der Treppe aus bis zum Ende folgt. Offenbar ist hier die Decke eingestürzt. Nur zwei Räume sind vom Gang aus über zwei sich gegenüber liegende Türen erreichbar.



Raum 12

Dieser ca. 5 m hohe Raum unterscheidet sich von allen anderen der Ruine dadurch, dass er ein offenes Fenster enthält, durch das Sonnenlicht hereinfällt. Der Blick geht auf den unter dem Gebäude verlaufenden Kanal, der eine Breite von etwa 50 Metern haben dürfte, und auf eine mit Pflanzenwerk bewachsene, spitz zulaufende Struktur inmitten des Waldes auf der gegenüberliegenden Seite des Kanals. Wahrscheinlich handelt es sich um eine Art überwucherten Pyramidenbau, dessen Spitze sehr viel höher liegt als das Fenster. Was durch das Fenster noch von dem Gebäude zu erkennen ist, in dem man sich befindet, deutet darauf hin, dass seine Form ebenfalls pyramidenartig sein könnte. An dem Fenster markiert eine weitere unsichtbare Barriere die Grenze der Simulation. Der Boden des Raumes ist mit Staub, Geröll, hereingewehtem Pflanzenmaterial und tierischen Überresten bedeckt. Sonst enthält er nichts von Interesse.

Raum 13

Dieser Raum scheint einmal eine spiegelverkehrte Version von Raum 12 gewesen zu sein, bevor der hintere Teil kollabierte. Mögliche vorhandene Fenster sind unter den Trümmern begraben, weshalb der Raum dunkel ist.

Binettis Online-Aktivitäten

Von seinem Hausnetz aus lassen sich problemlos Binettis Aktivitäten in Netz nachvollziehen. Zunächst hatte er offenbar nach Personen gesucht,

die ähnliche Drogenerfahrungen hatten, wie er sie selbst darstellt. Er gibt an, die Droge auf dem Flussmarkt gekauft zu haben, und sucht nebenbei nach dem Aufenthaltsort des Verkäufers Felenik Canibon, den er auf dem Markt nicht mehr angetroffen habe, um diesen über die Droge auszufragen. Dabei konnte Binetti offenbar niemand helfen, doch in diversen Foren zu den Varianten der Droge Transit erhielt er zumindest einige allgemeine Informationen. Allerdings fand er niemanden, der dieselbe Vision von demselben Ort wie er hatte. Bisher war wohl auch noch niemand mit seinen Bemühungen erfolgreich gewesen, den Ort einer bestimmten Transit-Version zu finden. Daraufhin verlegte sich Binetti darauf, im Netz nach dem Ort seiner Vision zu forschen. Hierfür meldete er sich unter verschiedenen Benutzernamen in Foren an, die sich mit Zwischenzeitkulturen und deren Relikten befassen. Er postete verschiedene 2D-Ansichten der virtuellen Ruine, die er inzwischen erstellt hatte, in diesen Foren. Später schaltete er auch auf verschiedenen Plattformen Links zu seiner Simulation. Schließlich nahm ein gewisser Takeshi Yakamoto Kontakt mit Binetti auf. Yakamoto meinte, die Ruine als Teil einer Anlage nördlich der alten Stadt Edo identifiziert zu haben. Er selbst habe einer heimlichen Besuchergruppe angehört, die sich Zugang zu einigen Innenräumen verschaffte, bevor die Stadt Edo unterging. Er kenne zwar nicht die beschriebenen Räume, doch ähnelten sie anderen Teilen der Anlage, und auch die Lage an einem ausgetrockneten Kanal an einer hohen, überwucherten Pyramide sei charakteristisch. Auf Binettis begeisterte Anfrage, ihn dorthin zu führen, reagierte Yakamoto ablehnend, zumal er jetzt auf Cibola wohne.

Daraufhin nahm Binetti sofort Kontakt zu einer gewissen Andrea Olsen auf, die wohl zu seinem Bekanntenkreis gehört. Betreff: Planung einer besonderen Expedition. Alles weitere sollte unter vier Augen besprochen werden. Damit enden Binettis Online-Aktivitäten. Kurz darauf schaltete er seinen Netzzugang ab. Zu dieser Zeit befand er sich noch in Navalía. Zwei Tage später griff er noch einmal kurz auf sein Heimsystem zu.

Wem ein Wurf auf *Spurensuche* oder ein kritischer Erfolg beim Zugriff auf Binettis Heimsystem gelingt, entdeckt, dass es kürzlich (vor zwei Tagen) gehackt wurde. Einige Einstellungen wurden in der Zeit der Abwesenheit Binettis verändert, und diese Veränderungen wurden anschließend halbwegs zu kaschieren versucht. Auch die Zugriffsbeschränkung der virtuellen Ruine ist Teil dieser späteren Manipulation.

Informanten

Die Charaktere dürften nun bereits mehrere Anlaufpunkte für weitere Recherchen haben:

Takeshi Yakamoto

Nehmen die Charaktere Kontakt zu Takeshi Yakamoto auf, so wird er dieselben Informationen geben können, wie sie auch Binetti erhielt, aber sonst nicht weiterhelfen können. Yakamoto rät ab, die Ruinen aufzusuchen, um sich nicht mit den *Keprae* anzulegen. Er wird gegebenenfalls die Vermutung äußern, dass Binetti von Angehörigen dieses Volks beim verbotenen Besuch der Ruinen aufgegriffen wurde. Yakamoto arbeitet derzeit als Tiefbauingenieur auf Cibola.

Mai Ling

Binettis Freundin hat keine Anhaltspunkte für seinen Aufenthaltsort. Sie wusste zwar von seiner fixen Idee bezüglich der Ruine und seiner Simulation, interessierte sich aber nicht sonderlich dafür. Dass er den Ort gefunden haben könnte, ist ihr neu, wenn sie darauf angesprochen wird. Binetti habe sich in den letzten Wochen sehr zurückgezogen und abgekapselt. Die gemeinsamen Aktivitäten beschränkten sich in letzter Zeit auf gelegentliche Essen. Auf ihre Vorschläge zu einem längeren Beisammensein habe er sie auf einen späteren Zeitpunkt vertröstet, weil er noch eine dringende Arbeit zu erledigen habe.

Jeanne Bourdin

Binettis Vorgesetzte bei der Gesundheitsbehörde weiß nur, dass er vor einer Woche für ein paar Tage frei genommen hatte, danach aber nicht mehr zur Arbeit erschienen war. Sie hat bemerkt, dass er schon längere Zeit offline ist, und macht sich Sorgen, weil sie ihn nicht erreichen kann. In den Wochen vor seinem Urlaub wirkte er oft zerstreut, übernächtigt und nicht so zuverlässig wie sonst. Sie vermutet, dass sein Wunsch nach einem Kurzurlaub auf Stress zurückzuführen ist, obwohl er in letzter Zeit keine besonders anspruchsvollen Aufgaben zu erledigen hatte. Sie vermutet aber, dass die „Geschichte mit Heideemann“ ihn aus der Bahn geworfen haben könnte.

Andrea Olsen

Jeglicher Versuch einer Kontaktaufnahme mit Andrea Olsen schlägt fehl. Es stellt sich heraus, dass sie mindestens genauso lange wie Binetti offline ist. Eine Nachfrage bei ihren Geschäftspartnern und Kunden (mit *Recherche* +10 zu ermitteln) ergibt, dass sie bereits einige Termine versäumt hat. Man nimmt an, sie sei krank, nimmt ihr aber übel, nicht abgesagt zu haben.

Andrea Olsens Wohnung



Ihrem Online-Profil zufolge verdingt sie sich als Reiseleiterin sowohl für gewöhnliche Rundreisen und Stadtführungen, als auch für ausgefallenerer Ausflüge in die Wildnis oder in den „Untergrund“. Sie hat offenbar lockere Kontakte zu einer Gruppe von „Urban Explorers“, die die architektonischen Spuren der frühesten Siedlungen der Kolonisten erforschen. In den sozialen Medien hat sie Bilder und Videos von unzähligen Orten in der Wildnis und im Untergrund von Navalia (Kanalisation, Schutzbunker, Versorgungstunnel) gepostet. Wer Zugriff auf das Polizeinetz hat, kann herausfinden, dass sie wegen einiger geringerer Fälle von unbefugtem Betreten mehrmals verwarnt worden ist.

Olsen bewohnt einen Bungalow im Stadtteil Flussterrassen. Ihre Nachbarn werden angeben, sie seit mehreren Tagen nicht mehr gesehen zu haben. Niemand weiß aber etwas über ihren mutmaßlichen Aufenthaltsort. Es ist bekannt, dass Olsen ein eigenes Hovercar besitzt, weil sie dessen Geländetauglichkeit für Trips in die freie Natur schätzt. Angeblich unternimmt sie oft solche Ausflüge in die Umgebung. Wer an ihre Tür klopft, wird keine Antwort erhalten. Ihr Haussystem ist im Standby. Auch sonst wirkt alles so verdächtig ruhig wie in Binettis Wohnung. Wer in den verschlossenen Bungalow eindringen will, muss dieselben Hürden überwinden wie in Binettis Wohnung. Wer nicht über die Eingangstür (bei 1) oder die Garage (8) eindringen will, kann es auch über die Glastür bei der Terrasse (9) versuchen. Auch Olsens Dschinn ist, abgesehen von einem Backup, abwesend.

1. Eingangsbereich

In diesem Raum gibt es eine Tür in jeder der vier Wände. Die Haustür und die Tür zum Wohnzimmer (gegenüberliegend) haben Glasfenster. Die linke Tür führt in die Abstellkammer (4), die rechte ins Bad (6). Sonst ist hier nur eine Garderode mit Schuhfach zu sehen. Eine deutliche Lücke ist nur bei den Schuhen zu erkennen. Hier fehlt offenbar ein Paar. Obwohl Olsen gern in freier Wildbahn unterwegs ist, findet man hier keine wirklich passenden Wanderschuhe. Vielleicht fehlt genau dieses Paar.

2. Wohnzimmer

Hier findet man eine Sitzecke, einen Esstisch mit Stühlen und mehrere Regale. Die Regale enthalten allerlei Souvenirs, wie Naturalien (Muscheln, Steine, zum Teil mit Fossilien oder Kristallen darin, getrocknete Pflanzen, Knochen etc.) oder künstliche Relikte, z. B. beschriftete Backsteine oder Metallfragmente und rostige Werkzeuge. Auch etwas Decendant-Kunsthandwerk ist darun-

ter, jedoch weit weniger als in Binettis Wohnung. Irgendwelche Quittungen werden sich in der gesamten Wohnung nicht finden lassen. Ansonsten enthalten die Regale nur triviale Dinge wie Brettspiele, Geschirr, Knabbersachen und Gebrauchsgegenstände. Aufmerksame Beobachter werden aber auch hier feststellen, dass viele Gegenstände leicht verschoben wurden, vielleicht auf der Suche nach irgendetwas.

3. Büro

Dieser kleine Raum ist über einen Durchgang mit dem Wohnzimmer verbunden. Hier befinden sich nur ein Schreibtisch und ein Regal. Das Regal enthält hauptsächlich Material, das Olsen für ihre Arbeit benötigt, insbesondere schriftliche Belege und Drucksachen. Dieses wird wohl hauptsächlich für den Umgang mit Descendants benötigt, die z. B. durch die Stadt geführt werden wollen oder um Erlaubnis zum Betreten bestimmter Gebiete außerhalb Navalias ersucht werden, denn die meisten Schriftsachen sind zweisprachig. Derartige Dokumente sind anscheinend deshalb nötig, weil die meisten Descendants keine neuronalen Interfaces und Mobilteile besitzen. Ein kleiner Drucker steht in einem Fach des Regals. Hier finden sich allerdings keinerlei Dokumente, die auch nur entfernt etwas mit der Gegend um Edo zu tun haben. Die Papiere sind allerdings etwas unordentlich, was auch hier auf unerlaubten Zugriff hindeuten könnte.

4. Abstellkammer

In diesem Raum zwischen Eingangsbereich (1) und Küche (5) bewahrt Olsen ihre Haushaltsgeräte und Vorräte auf. Darüber hinaus findet man hier auch allerlei Utensilien für Outdoor-Aktivitäten, wie Tauchgeräte, ein aufblasbares Schlauchboot oder Kochgeschirr. Olsen hat die Angewohnheit, die meisten Gegenstände in ihren ursprünglichen Kartons aufzubewahren, so dass man feststellen kann, dass Teile der Kletterausrüstung, des Kochgeschirrs, des Erste-Hilfe-Zubehörs und zwei Schutzhelme mit Lampen fehlen.

5. Küche

Die Küche ist einigermaßen aufgeräumt. Der Kühlschrank enthält etwas Essen und Getränke, wirkt aber nicht sehr voll. Von der Einrichtung scheint nichts zu fehlen.

6. Bad

Das Bad ist über den Eingangsbereich (1) zu erreichen und enthält eine Tür zum Schlafzimmer (7). Das Bad ist einigermaßen sauber und unbenutzt. Zahnbürste und Zahnpasta fehlen.

7. Schlafzimmer

Das Schlafzimmer ist nur durch das Bad (6) erreichbar. Das Bett ist unangestastet. Die Schränke enthalten die übliche Kleidung und Wäsche.

8. Garage

Die Garage ist leer. An den Spuren auf dem Boden kann man erkennen, dass hier normalerweise ein Hovercar steht. Eine Hintertür führt ins freie, eine weitere Tür in die Abstellkammer (4).

Das Heimnetz

Olsens Heimsystem ist ähnlich strukturiert wie Binettis. Wer Zugang erhält, kann schnell ermitteln, das Binetti tatsächlich zu Olsens Kontakten gehörte. Er nahm an einem halben Dutzend Expeditionen in den Untergrund von Navalía teil, die von Olsen organisiert wurden. Darüber hinaus gab es kaum Kontakte. Nachdem sich Binetti kurz vor seinem Verschwinden bei Olsen gemeldet hatte, recherchierte sie im Netz nach Informationen über das alte Edo und seine Umgebung. Sie lud sich Satellitenaufnahmen dieser Gegend herunter. Besonders interessierte sie sich dabei offenbar für das Ruinenfeld nördlich der untergegangenen Siedlung. Eine Ruine ist auf den Satellitenaufnahmen besonders markiert. Olsen notierte sich auch die Koordinaten dieses Ortes.

Wer danach sucht oder wem ein Wurf auf *Computer* gelingt, wird feststellen, dass auch auf Olsens System nach ihrem letzten Logout von unbekannter Seite zugegriffen wurde (etwa zwei Tage danach. Auch hier war das Team der Sammler wieder aktiv.)

Beobachter

Olsens Bungalow wird vom Einsatzteam der Sammler mittels kleiner Drohnen observiert, die als Insekten getarnt sind. Sobald die Charaktere dort auftauchen, wird das Team mit einem Hovercar losfliegen und möglichst unauffällig in der Nähe parken, um notfalls die Verfolgung aufnehmen zu können. Sollten die Beobachter dabei wider Erwarten entdeckt werden, versuchen sie zunächst zu entweichen. Sollte sich eine Verfolgungsjagd daraus entwickeln, werden sie diese schließlich abbrechen und in Kontakt zu den Charakteren treten.

Das Einsatzteam

Sobald sich die Charaktere auf die Spuren von Binetti und Olsen begeben, werden sie bald, spätestens bei der Durchsuchung der Wohnungen, die Aufmerksamkeit des Einsatzteams der Sammler erregen. Diese werden zunächst die Identitäten der

Charaktere überprüfen, und sich dann an deren Fersen heften, in der Hoffnung, sich zu Binetti führen zu lassen.

Sobald die Charaktere ihre Verfolger bemerken (Vielleicht schon durch einen Blick auf das Fenster in Binettis Nachbarhaus), versuchen diese sich zunächst zurückzuziehen. Nehmen die Charaktere erfolgreich die Verfolgung auf, wird das Team diese abubrechen und die Charaktere zu konfrontieren versuchen. Das Team geht zunächst friedlich auf die Ermittler zu und bemüht sich, auf alle Fragen zufriedenstellende Antworten zu geben. Wenn es sich bei einigen oder allen Charakteren um Polizeibeamte handelt, werden sich die Verfolger als Privatdetektive ausgeben, die im Auftrag eines Klienten, der anonym bleiben will, Recherchen anstellen. Sie sollen angeblich herausfinden, ob Binetti und Olsen in Verbindung mit einer Diebesbande stehen, die den Klienten des Teams bestohlen hat. Die Polizei wurde nicht eingeschaltet, weil erst Beweise gefunden werden sollten. Jetzt seien die Verdächtigen aber leider unergetaucht. Die Charaktere habe man noch nicht einschätzen können, weshalb man sie zunächst noch weiter beobachtet habe. Das Team kann Detektivlizenzen vorweisen, die auch einer genaueren Überprüfung standhalten.

Wenn unter den Charakteren keine Polizeibeamten sind, werden sich die Teammitglieder selbst als solche ausgeben. Sei werden behaupten, als verdeckte Ermittler für die Zollbehörde Drogen- und Artefaktschmugglern auf der Spur zu sein, mit denen Binetti und Olsen in Verbindung stehen könnten, entweder als Komplizen oder als Zeugen. Das Team kann gefälschte Polizeikennungen vorweisen, die nur mit einem gelungenen Wurf auf Bürokratie -10 zu durchschauen sind. Eine Nachfrage bei der Zollbehörde wird sich schwierig gestalten, weil normalerweise keine Angaben über verdeckte Ermittler herausgegeben werden. Wird das Team selbst um die Nennung eines Kontaktes gebeten, erhalten die Charaktere eine Fake-Adresse, die die Angaben bestätigt.

Das Einsatzteam wird anbieten, bei der Suche nach Binetti und Olsen zusammenzuarbeiten und Informationen auszutauschen. Gehen die Charaktere darauf ein, wird natürlich der Trip in die Ruinen verschwiegen. Deuten die Charaktere an, selbst dorthin aufbrechen zu wollen, sprechen sich die neuen Partner vehement dagegen aus, mit dem Hinweis auf die Tabus der Auguren. Man solle zuerst vor Ort alle Möglichkeiten ausschöpfen.

Nächste Seite: Das Satellitenbild der Region um die Ruinen bei Alt-Edo aus Andrea Olsen System





Sollten die Charaktere misstrauisch sein und eine Kooperation ablehnen, wird das Einsatzteam sie verwanzeln, indem sie eine Drohne in Form eines winzigen Insekts in die Kleidung eines der Charaktere schmuggeln. Nur wer danach sucht, kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung x 11 finden. Fliegen die Charaktere zu den Ruinen, wird das Einsatzteam nicht folgen, aber über das GPS-Signal das Fahrzeug der Charaktere verfolgen und Kontakt mit einem Mitarbeiter in Neu-Edo aufnehmen, der die Augen nach den Charakteren offenhält und gegebenenfalls über deren Rückkehr informiert.

Die Teammitglieder

Ursprünglich waren vier Mitglieder des Teams im Einsatz: Xavier Sanchez, Steve O'Malley, Michael Kozinski und André Cordonnier. Letzterer wurde jedoch bei der Konfrontation mit den Auguren bei den Ruinen schwer verletzt, weshalb er jetzt seine drei Kollegen von der Zentrale aus beobachtet und mit zusätzlichen Informationen versorgt. Durch einen Live-Stream der neuralen Interfaces seiner Partner hat er stets Sicht- und Hörkontakt. Die folgenden Werte gelten für alle Mitglieder.

Bildung: 4	Fitness: 8
Geschicklichkeit: 7	Persönlichkeit: 5
Wahrnehmung: 6	Wundschwelle: 9

Fertigkeiten: Athletik 60%, Einschüchtern 50%, Fahren 45%, Heimlichkeit 65%, Kaltblütigkeit 60%, Kämpfen 55%, Nahkampfwaffen 55%, Schusswaffen 60%, Spurensuche 50%,

Zusätzliche Fertigkeiten einzelner Mitglieder

Sanchez: Tricks 55%, Pilot (Helikopter) 60%
Cordonnier: Bürokratie 50%, Recherche 55%
Kozinski: Computer 70%, Elektronik 60%
O'Malley: Technik (Security) 60%, Medizin 45%
Cordonnier erhält durch seine Verletzungen zurzeit einen Abzug von -20 auf alle Aktionen.

Der Flussmarkt

Wenn die Charaktere den Flussmarkt besuchen wollen, um den Verkäufer der Droge zu finden und weitere Informationen zu sammeln, werden sie nicht alle auf den Quittungen aufgeführten Kontaktpersonen finden.

Esabes Tibogin, Jinolis Birelum, Tisireh Zeroben und Tasatis Nejarin haben eigenen Verkaufsstände auf der Straße oder in den Verkaufshallen der Gebäude. Kar An Ta und Felenik Canibon sind nicht auffindbar. Kar An Ta ist aber den meisten Verkäufern bekannt. Er kommt nur unregelmäßig

auf den Markt und verkauft sporadisch einige Dinge, die er in seiner Tasche bei sich trägt. Meistens breitet er seine Waren nur auf einer Decke am Straßenrand aus und führt sie vor, indem er z. B. mit seinen Messern jongliert. Er ist als Sentinel immer unterwegs und war seit einigen Wochen nicht mehr auf dem Markt. Längere Abwesenheit ist nicht ungewöhnlich für ihn. Der Name Felenik Canibon ist nur wenigen Händlern ein Begriff. Um überhaupt jemanden zu finden, der sich an ihn erinnert, muss man mindestens W5+2 Händler fragen. Wer ihn nicht kennt, verweist dann auf eine Person, die vielleicht weiterhelfen könnte, vielleicht aber auch nicht. Die Personen, die sich an ihn erinnern, meinen, ihn überhaupt nur einmal gesehen zu haben, ungefähr zu der Zeit, in der Binetti die Droge kaufte. Es soll sich um einen der mobilen Bauchladenhändler mit entsprechend kleinem Angebot handeln, wie sie des Öfteren über den Markt wandern. Canibon soll ein männlicher Augur sein. [Tatsächlich handelt es sich bei ihm um einen Morpher, der immer wieder in neuer Gestalt und mit leicht verändertem Warenangebot über den Markt streift, um vielversprechende Kunden und „Opfer“ zu finden. Er war auch in den letzten Wochen immer wieder unter anderem Namen auf dem Markt.]

Wird ein Händler auf den Kauf der „Traumdroge“ durch Binetti angesprochen, so wird dieser Händler äußerst ungehalten auf diese Information reagieren. Einnahme und Verkauf derartiger Substanzen seien allgemein auf dem Markt verpönt. Deshalb sollte sich ein solcher Verkäufer tunlichst nicht wieder hier blicken lassen.

Binetti ist bei den meisten Verkäufern gut bekannt, besonders bei denen, deren Quittungen er aufbewahrte. In den letzten Wochen habe er aber nur nach dem Verbleib von Canibon gefragt und nichts gekauft, außer bei Tasatis Nejarin. Er habe bei ihr nach Literatur der Auguren über die Zwischenzeitkulturen und über einheimische Psychodrogen gesucht. Bei Nejarin rief dies einigen Widerwillen hervor, was sie sich aber nicht anmerken ließ. Sie habe ihm einige der weniger brisanten Schriftstücke verkauft, von denen sie wusste, dass sie keine vertiefenden Informationen zu diesen Themen enthielten. Seit etwa anderthalb Wochen habe sie Binetti nicht mehr gesehen.

Typische Flussmarkt-Verkäuferin (Augurin)

B: 6 F: 5 G: 5 P: 8 W: 8 WS: 7

Fertigkeiten: Charme 65%, Empathie 85%, Fremdsprache (Englisch) 55%, Kaltblütigkeit 60%, Kontakte 45%, Überzeugen 80%,

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 50%, Panimmunität 40%

Abstecher in die Wildnis

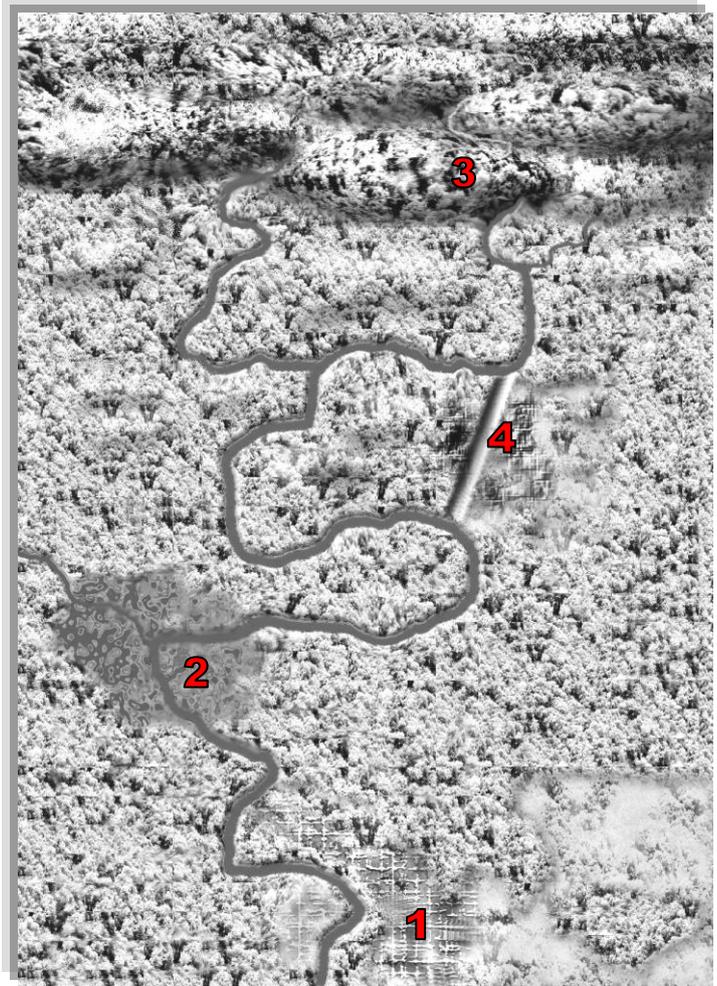
Wer die Online-Aktivitäten von Binetti und Olsen verfolgt hat, besitzt alle Informationen, um deren Expedition nachzuvollziehen. Wenn die Charaktere Binetti innerhalb der Ruinen vermuten und dort suchen wollen, werden sie allerdings mit der Tatsache konfrontiert, dass es sich bei der gesamten Region um ein Schutzgebiet handelt, das nur unter besonderen Auflagen betreten werden darf. Von den Behörden wird eine vorherige Registrierung empfohlen. Zu den Auflagen gehört allerdings auch ein Verbot des Betretens jeglicher Ruinen der Zwischenzeit-Kulturen. Wer es trotzdem wagen will, sollte sich möglichst nicht von Descendants oder menschlichen Polizeibeamten erwischen lassen.

Das Gebiet um die Ruinen befindet sich am Oberlauf des Alpheus, nahe den südlichen Ausläufern der Riphäen. Es ist mit Hovercar oder Helikopter von Navalía aus zu erreichen, wobei ein Zwischenstopp in der neuen Stadt Edo zum Auftanken angebracht ist. Die neue Stadt Edo, ein Kaff mit ca. 8.500 Einwohnern, liegt von ihrer zerstörten Vorgängerin aus weiter Flussabwärts. Mit dem Hovercar erreicht man Neu-Edo in etwa sechs Stunden, mit dem Helikopter in etwa vier Stunden. Von dort aus benötigt man noch etwa 60 bzw. 40 Minuten bis zu den Ruinen von Alt-Edo. Von dort aus sind es nur noch ein paar Kilometer bis zu den Zwischenzeit-Ruinen. Wer von Neu-Edo Richtung alter Stadt aufbricht, sollte dies möglichst unauffällig tun, z. B. im Schutz der Dunkelheit, um nicht von einer Patrouille verfolgt zu werden, es sei denn, man hat sich unter einem Vorwand registriert.

Das Gebiet am oberen Alpheus

Der Fluss Alpheus wird von Bächen und kleineren Flüssen gespeist, die in den südlichen Ausläufern der Riphäen entspringen. An seinem Ufer liegen sowohl die Ruinen von Alt-Edo, als auch die Überreste der Zwischenzeit-Bauwerke. Die Wildnis ist hauptsächlich wegloses Waldgebiet, das viele Arten gefährlicher Tiere beheimatet. Alle für Arcadia unter *Flora und Fauna der Kolonien* aufgeführten Spezies können hier angetroffen werden, im Sumpf (2) insbesondere Teichmoloche. Wenn sich die Charaktere zu weit in die Vegetation hinein wagen, ist eine Begegnung mit Raubtieren in absehbarer Zeit vorprogrammiert.

Die folgenden Angaben beziehen sich auf die Nummern auf dem Satellitenbild.



1. Ruinen von Edo

Von der alten Stadt sind kaum mehr als überwucherte Mauerreste übrig geblieben. Intakte oberirdische Gebäude sind nicht mehr vorhanden, doch könnten durchaus noch Keller und Bunkeranlagen die Zerstörung überstanden haben. Um einen Eingang zu finden, muss allerdings ein kombinierter Wurf auf *Orientierung* und *Spurensuche* gelingen, und die Freilegung einer Tür dauert ohne passendes Werkzeug 2W10+40 Minuten, mit Grabungsausrüstung etwa halb so lang. Die Einrichtung könnte durchaus noch vorhanden sein, dürfte aber allenfalls für Antiquitätensammler von Interesse sein. Wertsachen findet man hier kaum.

2. Sumpfgebiet

Am Anfang der Tiefebene, wo der Alpheus ruhiger fließt, ist an einem der Zuflüsse ein ausge dehntes Sumpfgebiet entstanden. Ohne künstliche Hilfsmittel (sprich: schwimmbare Untersätze) ist dieses Gebiet praktisch nicht zu durchqueren. Auch Teichmoloche stellen hier eine Gefahr dar.

3. Bergkette

Die Berge nördlich der Ruinen gehören bereits zu den südlichen Ausläufern der Riphäen. Hinter der



niedrigen Bergkette liegt in einem ausgedehnten Tal eines der Siedlungsgebiete der *Keprae*. Ein Pfad schlängelt sich von dort aus durch die Täler bis hinauf zu einem Beobachtungsposten auf dem südlichsten Bergkamm. Von dort aus lassen sich die Ruinen im Süden sehr gut überblicken. Zurzeit ist dieser Beobachtungsposten von einigen Keprae besetzt. Nach dem Zusammenstoß mit dem Einsatzteam der Sammler halten sich auch am Kanal, am Rand der Ruinen, einige Späher im Wald versteckt. Über Lichtsignale kommunizieren sie mit den Beobachtern auf dem Bergkamm. Die Annäherung eines Flugobjekts bleibt auf keinen Fall unentdeckt.

4. Zwischenzeit-Ruinen

Die Jahrtausende alten Ruinen liegen, größtenteils von Pflanzen überwuchert, links und rechts des Kanals. Das Gebiet des oberen Alpheus ist heute trockener als zur Zeit des Kanalbaus. Damals führte der Fluss sehr viel mehr Wasser und war breiter und tiefer. Im Verlauf der Jahrtausende grub sich der Fluss zudem immer tiefer in sein



Tal, so dass sich der Kanal heute nicht mehr auf demselben Niveau befindet wie der Fluss. Deshalb fließt nur noch ein kleiner Bach am Boden des Kanals entlang und bildet somit einen schmalen Nebenlauf des Alpheus. Ob es am oberen und

unteren Ende des Kanals früher einmal Schleusen oder ähnliche Bauwerke gab, ist mit bloßem Auge heute nicht erkennen. Die Bauwerke auf der westlichen Seite des Kanals sind stärker mit Bäumen und Büschen bewachsen und durchsetzt als die Ruinen auf der östlichen Seite. Dort gibt es im Gras zwischen den Büschen und Mauern mehrere geeignete Landeplätze.

4a Stufenpyramide

Dieses Gebäude direkt am Kanalufer ist das von Andrea Olsen markierte, in dem sich die realen Vorbilder der Räume aus der Simulation befinden sollen. Der Haupteingang liegt offenbar im Süden, ist aber unter Trümmern und Erde begraben und von Pflanzen überwuchert. Von außen sind keinerlei Fenster oder sonstige Öffnungen unter dem Bewuchs erkennbar. Alle oberirdischen Eingänge, welche die Charaktere nach längerer Suche und Arbeit (je nach Erfolgsgrad in *Spurensuche* nach 1 - 4 Stunden) freilegen können, führen nur einige Meter weit in kleine Hohlräume im Schutt.

Die Stufenpyramide muss früher höher gewesen sein. Mindestens ein Stockwerk ist offensichtlich eingestürzt, was auch Schäden an den darunter liegenden Stockwerken verursachte. Die Trümmer machen eine Besteigung schwierig (Athletik -10). Ein Fehler bedeutet, dass man eventuell feststeckt, ein kritischer Fehler kann zu Verletzungen (1W10 Schadenspunkte) und Stürzen über mehrere Meter führen. Zudem wachsen hier auch Ranken, deren Dornen giftig sind (Stärke 2, langsam wirkend). Ein Fehler beim Klettern kann eine Verletzung an den Dornen nach sich ziehen.

4b Kanalöffnung

Der einzige einigermaßen sichere Weg in die Stufenpyramide ist die runde, etwa 2 m durchmessende Öffnung in der Wand des Kanals. Vom Rand des großen Kanals muss man zwei Meter hinabsteigen, um das Loch zu erreichen. Leider ist an dieser Stelle die Mauer des Gebäudes so nah am Rand, dass nur ein schmaler Sims dazwischen bleibt. Wenn man jemanden abseilen will, hat man also nur geringe Trittsicherheit, und zwei Personen können nicht hintereinander stehen. Eine Möglichkeit wäre, einen Haken oder Ringbolzen in die Wand zu schlagen und ein Seil daran zu befestigen. In diesem Fall erreicht man das Loch bei einem gelungenen *Athletik*-Wurf. Die Spezialfähigkeit *Haftgriff* würde auch einen Abstieg ohne Seil erlauben, und bei einem fehlgeschlagenen *Athletik*-Wurf einen zusätzlichen Wurf auf diese Spezialfähigkeit erlauben, um doch noch voranzukommen oder bei einem kritischen Fehler einen Absurz zu verhindern.

Stattdessen kann man sich auch zum Boden des großen Kanals abseilen und dann mit einer Leiter oder mit Kletterhaken den vier Meter hohen Rand des Loches zu erreichen versuchen. Dabei wird man feststellen, dass bereits Kletterhaken an dieser Stelle eingeschlagen sind. Sie wurden von Binetti angebracht, der ebenfalls von unten die Öffnung erreichen wollte. Das Einsatzteam der Sammler seilte sich dagegen von oben ab.

4c Nebengebäude

Das Gebäude neben der Stufenpyramide ist offenbar dasjenige, das Takeshi Yakamoto in seiner Antwort an Binetti beschrieben hat und das noch betreten werden konnte. Der Eingang zwischen den beiden südlichen Gebäudeflügeln lässt sich mit etwas Arbeit vom Pflanzenbewuchs befreien. Die Tür führt in einen rechteckigen, etwa 5 x 6 Meter großen Raum. Dieser weist die charakteristischen Wandnischen und -muster auf, die denen der Räume in der Stufenpyramide gleichen. Drei Durchgänge in drei verschiedenen Wänden führten früher von diesem Raum aus weiter in das Gebäude hinein. Jetzt sind die entsprechenden Korridore allerdings eingestürzt, und Trümmer versperren den Weg. Diese zu beseitigen dürfte eine Aufgabe von Tagen, wenn nicht Wochen sein.

4d Künstlicher Hügel

Die Erhebung auf der anderen Kanalseite ist das mit Pflanzen überwucherte Gebäude, das in der Simulation durch das Fenster zu sehen war und das die Stufenpyramide an Höhe und Breite übertrifft.

4e Lagerplatz

Am Westufer des Baches am Kanalboden landeten Binetti und Olsen hinter einem kleinen Gehölz, das nördlich des Kanaleingangs liegt. Hier schlugen sie auch ihr Zelt auf. Dieses Zelt, das Binetti bei seiner Flucht zurückließ, liegt jetzt zusammengefallen bei den Bäumen. Hier fand auch der Kampf mit dem Nachtvolk am späten Abend statt. Die Kundschafter der Keprae fanden später diese Lagerstelle und durchsuchten die zurückgelassenen Gegenstände. Weil Olsen und Binetti einige ihrer Besitztümer mit Namens- und Adresstiketten versehen hatten, konnten die Auguren die Spur aufnehmen. Sie entdeckten schnell, dass Olsen vom Nachtvolk getötet und verschleppt wurde und Binetti anscheinend verletzt entkam. Das beschriftete Kochgeschirr nahmen die Auguren an sich, doch ein Teil der Kletterausrüstung blieb im Zelt zurück. Ein erfolgreicher Wurf auf *Spurensuche* offenbart Beob-

achtern sowohl die Spuren des Kampfes, als auch die darüber liegenden Spuren der Auguren und die Abdrücke des Hovercars. Um die Spuren der Auguren zu verfolgen, ist ein Wurf auf *Spurensuche* -20 nötig, der bei einem Erfolg offenbart, dass sie aus Richtung der östlichen Kanalseite in der Nähe des Kanaleingangs kamen und auch ungefähr in dieser Richtung wieder verschwanden. Oberhalb des Kanals ist ein weiterer Wurf nötig, um zu erkennen, dass die Spuren an den Ruinen vorbei zum Lande- und Kampfplatz (4f) führen. Dabei entdeckt man auch vereinzelte Abdrücke menschlicher Stiefel. Danach verlaufen die Spuren sich im Pflanzendickicht und können nicht weiter verfolgt werden.

4f Lande- und Kampfplatz

An dieser Stelle im südlichen Bereich der Ruinen landete der Helikopter des Einsatzteams. Es traf fast einen Tag nach Binetti und Olsen bei den Ruinen ein. Den Lagerplatz der Gesuchten konnten die Verfolger im Morgennebel nicht ausmachen, zumal er von den Bäumen am Bachufer verborgen war. Etwa fünf Stunden nach der Landung fand hier der Angriff der Auguren statt. In der Zwischenzeit hatte das Team die Ruinen ebenfalls durchsucht und entdeckt, dass Binetti und Olsen offenbar schon mit der Beute entkommen waren.

Wer den Kampfplatz untersucht, entdeckt nicht nur die Abdrücke eines Hovercars und mehrerer Stiefel und Sandalen, sondern auch eine im Staub liegende Pistole mit Blutspritzern daran. Sie wurde vom verletzten André Cordonnier in der Hektik des Rückzugsgefechts dort fallen gelassen.

Einige Sandalenspuren führen weiter nach Süden. Folgt man ihnen, stößt man auf eine kürzlich zugeschaufelte Erdgrube von ca. 80 x 200 cm Durchmesser, offenbar ein Grab. In einen großen Stein an einem Ende des Grabes wurden Schriftzeichen geritzt. Wem ein Wurf auf *Wissenschaft (Anthropologie)*, *Fremdsprache (Keprae)* oder *Bildung* x 5 gelingt, weiß, dass hier offenbar eine Person nach den Riten der Keprae bestattet wurde. [Einer der Angreifer wurde im Kampf mit dem Einsatzteam getötet.]

4g Beobachtungsposten

Im Dickicht am westlichen Kanalrand haben neun Späher der Keprae und ein befreundeter Sentinel Stellung bezogen. Von hier aus haben sie sowohl den nahe gelegenen ehemaligen Lagerplatz Binettis und Olsens, als auch die Kanalöffnung im Blick. Jede Annäherung eines Flugobjekts an die Ruinen wird von den Beobachtern registriert. Für

den Fall, dass sich jemand im Sichtschatten des künstlichen Hügels (4d) annähern sollte, kann eine weitere Gruppe Kundschafter auf dem Bergkamm im Norden mit Lichtsignalen darauf hinweisen. Nähern sich Menschen den Ruinen, werden die Späher diese schnellstmöglich konfrontieren. Sie werden aber darauf acht geben, sich den Eindringlingen möglichst unauffällig zu nähern, um die Überraschung auf ihrer Seite zu haben. Wenn jemand die Region des Waldes, in der die Späher Stellung bezogen haben, kurz nach der Ankunft beobachtet, kann er mit einem gelungenen Wurf auf Wahrnehmung x 10 eimige dunkle Gestalten im Dickicht wahrnehmen.

Die Spielwerte der Späher gleichen denen des Wanderers (S. 81), der Sentinel ist ein Scout (S. 80). Der Anführer der Späher heißt Corgay Ratin, der Name des Sentinels ist Ro Na Xar.

Bei einer Konfrontation mit den Auguren hängt der weitere Verlauf der Ereignisse stark vom Verhalten der Charaktere ab. Offene Aggressivität wird mit ebensolcher beantwortet. Die Späher sind ohnehin erbost über den Tabubruch und den Verlust eines der ihren. Wenn die Charaktere die Ruinen noch nicht betreten haben, haben sie bessere Karten bei Verhandlungen. Wenn sie überdies durch Gesten und Worte ihre friedlichen Absichten demonstrieren, steht einem Informationsaustausch nichts im Wege. Die Späher werden zunächst wissen wollen, ob die Charaktere mit den früheren Besuchern in Verbindung stehen. Antworten die Charaktere wahrheitsgemäß, werden sich die Auguren damit zufrieden geben. Eine Lüge werden sie bei einem gewonnenen konkurrierenden Wurf auf *Empathie* gegen *Überzeugen* durchschauen. Wollen die Charaktere etwas verschweigen, muss ihnen ein Wurf auf *Kaltblütigkeit* gelingen. Bei einem Fehlschlag werden die Späher äußerst ungehalten reagieren.

Verläuft die Kontaktaufnahme friedlich, so werden die Späher die bisherigen Ereignisse aus ihrer Sicht schildern und die Befürchtung äußern, dass einer der ersten Eindringlinge vom Virus des Nachtvolkes infiziert wurde. Aus diesem Grund hätten die Auguren eine Gruppe Boten geschickt, die Binetti in Navalía finden sollten. Sie sollten per Boot flussabwärts bis zur neuen Stadt Edo reisen und von dort mit öffentlichen Verkehrsmitteln nach Navalía fliegen. Inzwischen müssten sie dort eingetroffen sein. Der Anführer der Gruppe sei ein Augur namens Belakil Yafenos. [Dies ist tatsächlich der Feuergänger, der beim Betreten der Ruine das Fehlen des Kristallzylinders entdeckte]. Die Aufgabe der Sendboten sei nicht nur, ein entstehendes Nachtwesen aus-

zuschalten, sondern auch und vor allem, den Kristallzylinder sicherzustellen. Er hätte nie entfernt werden dürfen, weil immer die Gefahr besteht, ihn versehentlich zu aktivieren. Falls dies schon passiert ist, bleiben nur einige Tage, bis er explodiert und sein Inhalt die gesamte Umgebung verseucht.

Wenn die Verhandlungen friedlich verlaufen und alle Parteien auf demselben Wissensstand sind, werden die Auguren den Charakteren raten, Kontakt mit Belakil Yafenos aufzunehmen, der mit seinen Begleitern inzwischen Navalía erreicht haben dürfte. Hilfreich bei der Suche nach dem Aufenthaltsort von Binetti könnte die Information sein, dass sich Nachtwesen schon während der Transformation in der Regel einen dunklen, stillen, feuchten und kühlen Ort als Versteck suchen, der möglichst Zugang zum Wasser bietet. Außerdem seien Infizierte in der Phase der Umwandlung von ständigem Hunger getrieben.

Corgay Ratin würde gegebenenfalls auch anbieten, die Charaktere nach Navalía zu begleiten. Kontaktperson für Keprae in Navalía sei eine Frau namens Nubeji Xardin. Diese würde auch Yafenos in Navalía zuerst aufsuchen. Über Xardin sei er wahrscheinlich aufzufinden. Auf jeden Fall werden die Späher die Charaktere zur sofortigen Rückreise drängen. Ein Betreten der Ruine lehnen sie strikt ab. Sie werden auch die Charaktere mit allen Mitteln daran zu hindern versuchen.

Verläuft der Kontakt mit den Spähern schlecht, so werden die Charaktere wahrscheinlich aufgrund der Überzahl ihrer Gegner nicht als Sieger aus einem Kampf hervorgehen. Die Späher sind mit Speeren (+8 Schaden) und Messern (+6 Schaden) bewaffnet. Sie werden aber versuchen, mindestens einen der Charaktere lebend gefangen zu nehmen, um diesen zu verhören und weitere Hinweise auf den Aufenthaltsort von Binetti zu erfahren. Ob und wie die Charaktere dieser misslichen Lage entkommen, hängt von ihrer Kreativität und Überzeugungskraft ab.

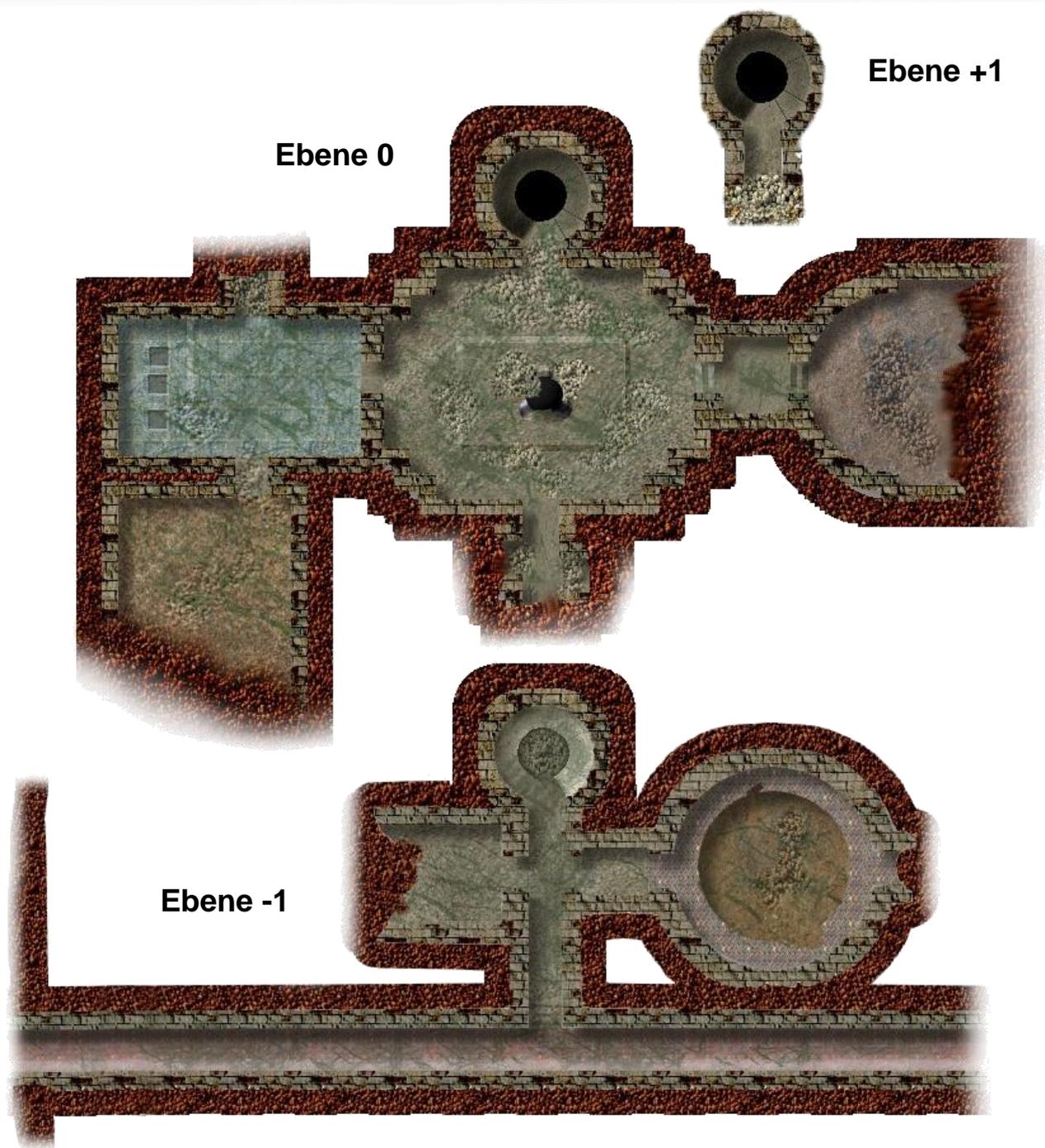
Die Ruine in der Realität

Sollten es die Charaktere noch schaffen, die Ruine über den Kanaleingang zu betreten, werden sie feststellen, dass die Simulation (und damit offenbar die Drogenvision) die realen Räume ziemlich genau abbildet, mit folgenden Unterschieden:

- Boden und Wände aller Räume sind zum Teil mit stacheligen Ranken bewachsen. Es handelt sich offenbar um Ausläufer der Gewächse, die auf der Außenseite der Ruine wuchern. In schmalen Passagen, z. B. auf der Treppe und in Türöffnungen, besteht für jeden Cha-

rakter eine Gefahr von 30%, von den Dornen gestochen zu werden (langsam wirkendes Gift der Stärke 2). Wer explizit darauf hinweist, eine Berührung vermeiden zu wollen, reduziert diese Gefahr auf 3%. [Diese Ranken wurden von Feurgängern zum Schutz vor unerwünschten Eindringlingen dort angepflanzt und werden regelmäßig gepflegt.]

- Am Fuß der Treppe liegt ein Skelett eines kleinen Huftiers, das regelrecht abgenagt aussieht. Ein erfolgreicher Wurf auf Wissenschaft (Zoologie) identifiziert dieses Tier als *Ulugib*, einen einheimischen Pflanzenfresser. Abgenagt wurde das Tier von einem Schwarm *Flohameisen* (S. 92), der im Geröll am Fuß der Treppe nistet. Geräusche und Licht locken den Schwarm hervor, der dann den nächstbesten Charakter angreift. [Der Feurgänger Belakil Yafenos siedelte diesen Schwarm hier nach der Entdeckung der Plünderung als Schutz vor weiteren Eindringlingen an. Er hinterließ auch den Tierkadaver als Nahrung. Den Durchgang zum kleinen Kanal blockierte er mit für die Flohameisen mit abweisenden Duftstoffen, weshalb sie diese Schwelle nie überqueren werden. Hier liegt für attackierte Charaktere der einzig sichere Rückzugspunkt.]
- Die Kugel in Raum 1 ist – wohl durch herabfallendes Mauerwerk – schwer beschädigt und nur noch als Bruchstück erhalten. Das ehemalige Innenleben liegt in Form korrodierter Metallfragmente über den Boden verstreut.
- In Raum 6 ist der Kristallzylinder aus der mittleren Bodenluke verschwunden. Im Staub sind Stiefelabdrücke unterschiedlicher Größe zu entdecken, aber auch eine Sandalenspur.
- Das Geröll in Raum 4 ist zum Teil radioaktiv. Ein längerer Aufenthalt oder die Mitnahme von Gesteinsproben kann für Charaktere gefährlich werden. Die Verseuchung kann regeltechnisch wie eine Infektionskrankheit der Stärke 2 behandelt werden. Wer die Spezialfähigkeit *Strahlungsresistenz* besitzt, kann jeden Tag darauf würfeln. Der erste Erfolg verhindert weiteren Schaden. Folgeschäden wie z. B. Krebs können allerdings nicht ausgeschlossen werden.
- Die Räume im oberen Stockwerk sind nicht mehr zugänglich. Ein Einsturz des Gangs verhindert schon kurz hinter der Treppe jedes weitere Vorankommen.



Die Abgesandten

Nubeji Xardin bewohnt zusammen mit einigen anderen Auguren in Navalia ein Haus im Stadtteil Neustadt. Sie vermittelt oft Unterkünfte für andere Auguren, besonders Keprae, die zu Besuch in der Stadt sind. Wer sie nach Belakil Yafenos befragt und dabei dessen Mission erwähnt, wird schnell Kontakt zu ihm erhalten. Falls die Charaktere nichts von ihm wissen, weil sie vielleicht die Ruinen nicht aufsuchten und/oder den dortigen Spähern nicht begegneten, wird er früher oder später selbst mit ihnen Kontakt aufnehmen. Yafenos und seine Begleiter werden durch ihre eige-

nen Recherchen und Beobachtungen herausfinden, dass die Charaktere Binetti suchen. Leider wissen sie nichts von den Untergrund-Expeditionen des Gesuchten, so dass sie nicht wissen, wo genau sie suchen sollen. Dafür benötigen sie die Hilfe der Charaktere. Wenn diese mit dem Einsatzteam der Sammler zusammenarbeiten, wird Yafenos versuchen, die Charaktere heimlich allein zu sprechen, um sie vor ihren Partnern zu warnen. Er wird von dem Zusammenstoß bei den Ruinen erzählen. Falls die Charaktere noch nichts von dem Einsatzteam wissen, wird Yafenos die Ermittler davor warnen, dass sie heimlich verfolgt werden. In beiden Fällen wird er die Charaktere

von der Notwendigkeit zu überzeugen versuchen, das Einsatzteam abzuschütteln. Misstrauen die Charaktere dem vermeintlichen Auguren und arbeiten stattdessen weiter mit dem Einsatzteam zusammen, werden sich die Descendants heimlich an die Fersen der Menschen zu heften versuchen.

Belakil Yafenos

Hautfarbe: grau

Augenfarbe: braun

Haarfarbe: keine (kahl)

Besondere Kennzeichen: Er trägt ständig ein Stirnband, das auch seine Ohren verdeckt. Diese ähneln in ihrer länglichen Form mehr denen eines Sentinels. Sie sind Überbleibsel einer nicht ganz gelungenen Metamorphose. Belakils vorherige Gestalt war die eines Sentinels. Mit dem Stirnband tarnt er dieses vererbtete Merkmal.

Bildung: 11

Fitness: 6

Geschicklichkeit: 6

Persönlichkeit: 8

Wahrnehmung: 9

Wundschwelle: 8

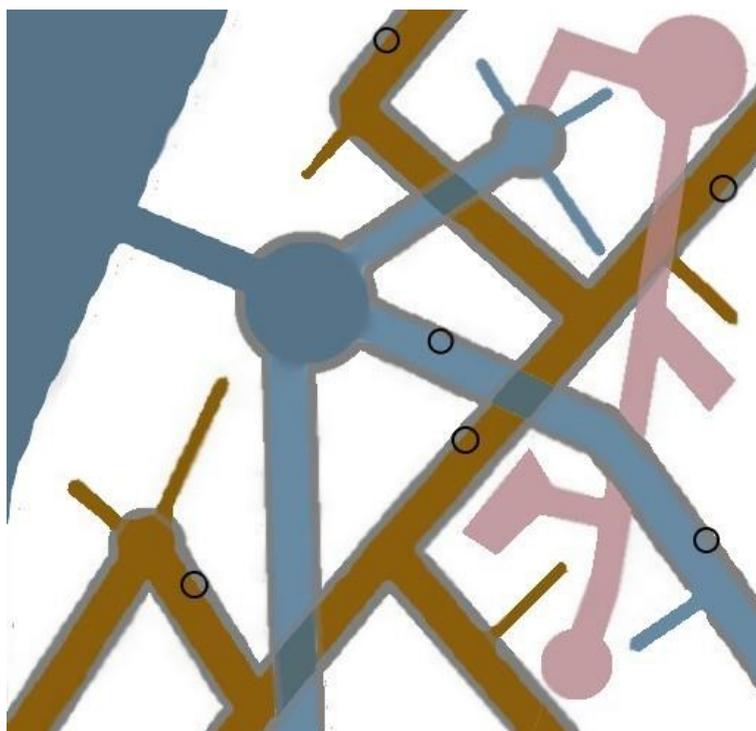
Fertigkeiten: Athletik 70%, Charme 80%, Einschüchtern 50%, Empathie 90%, Heimlichkeit 85%, Kaltblütigkeit 90%, Kämpfen 70%, Kontakte 40%, Nahkampfwaffen 75%, Orientierung 90%, Recherche 65%, Spurensuche 85%, Technik (Zwischenzeit) 95%, Überleben 90%, Überzeugen 90%, Wissenschaft (Geschichte) 100%, Wissenschaft (Biologie) 75%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 80%, Eidetisches Gedächtnis 99%, Metamorphose 95%, Nachtsicht 40%, Verlangsamte Alterung 100%

Das Versteck

Sobald die Charaktere wissen, dass sich Binetti wegen seiner beginnenden Transformation vermutlich einen dunklen, feuchten Ort als Versteck gesucht hat, können sie die früheren Aktivitäten des Vermissten auf Anhaltspunkte analysieren. Es ist anzunehmen, dass Binetti einen Ort wählte, der ihm bekannt ist, aber selten von anderen Menschen betreten wird. In Navalía war er bei folgenden, von Andrea Olsen geleiteten Untergrundexpeditionen dabei:

- Alte Schutzkeller im Innenstadtring
- Versorgungstunnel in der Nähe des Hafens im Industriegebiet Süd.
- Unterirdische Lager der ehemaligen Firma Navalía Systembau im Industriegebiet Nord



- Alte und neue Kanalisation in der Südstadt
- Keller und Verbindungsgänge des alten Krankenhauses im Stadtteil Flussterrassen
- Nicht mehr genutzte Teile der Straßentunnel in der Oberstadt.

Von allen Orten entspricht nur die Kanalisation in der Südstadt den Kriterien für ein Nachtvolknest. Weitere Hinweise sind die vielen, immer wieder fast völlig leergeräumten Snack-Automaten in der Nähe des Flusses Celadon [an denen sich Binetti des öfteren Nachschub besorgte] und Andrea Olsens in einer Seitenstraße in der Südstadt abgestelltes Hovercar (das leer ist und bis auf ein paar Blutflecken auf dem Fahrersitz keine Anhaltspunkte liefert).

Die Kanalisation der Südstadt war früher einmal getrennt von der übrigen Stadt. Als ganz Navalía ein einheitliches Kanalisationssystem bekam, legte man die alten Abwasserkanäle der Südstadt still oder integrierte sie in das neue Entwässerungskanalnetz. Die Tunnel der neuen Kanalisation liegen tiefer, eine Ebene unter denen der alten Kanalisation und des jetzigen Entwässerungssystems. Bei letzterem handelt es sich praktisch um überbaute Straßengräben, die das Oberflächenwasser sammeln und in den Fluss ableiten, auch um die Kanalisation zu entlasten. Auf der Karte sind die neuen Abwasserkanäle in brauner Farbe eingezeichnet, die stillgelegten alten in blassroter und die Entwässerungskanäle in blauer Farbe. Diese münden in der Nähe des Flusses in

ein tiefer liegendes Sammelbecken (in dunklerem Blau dargestellt), das direkt mit dem Fluss verbunden ist. Über diese Verbindung kann man auch von der Flussseite in die Entwässerungskanäle gelangen. Andere Einstiegspunkte (von den Straßen aus) sind durch die schwarzen Kreise markiert. Neben allen größeren Kanälen verlaufen schmale Simse, auf denen man einigermassen trockenen Fußes vorwärts kommt. Man kann dort allerdings nicht nebeneinander gehen. Die kleineren Kanäle, die zu den einzelnen Häusern führen, sind so schmal, dass nur kriechende Kinder oder kleine Serviceroboter darin vorankommen.

Die neuen Abwasserkanäle haben keine Verbindungen zu den alten. Nur über die höher gelegenen Entwässerungskanäle kann man die trockengelegten Abschnitte der Tunnel erreichen. Der Kartenausschnitt, der die Tunnel zeigt, in denen sich Binetti vermutlich aufhält, ist ohne weiteres im Netz (Recherche +20) oder in Andrea Olsens Heimsystem zu finden. Als Schlafplatz für Binetti kommen allerdings mehrere Räume im alten Kanalnetz in Frage. Sie alle können über den mittleren Entwässerungskanal erreicht werden, der nördliche Bereich außerdem über das Ende des nördlichen Entwässerungskanals. Tatsächlich hat Binetti ein Lager in dem großen, kreisförmigen Raum im Norden (einem ehemaligen Sammelbecken) aufgeschlagen. Dort bestehen Fluchtmöglichkeiten in beide Richtungen.

Die letzte Konfrontation

In dem dunklen Raum hat Binetti einen Schlafplatz aus einem teilweise zerfetzten Schlafsack und einigen Kleidungsstücken angelegt. Er hortet noch einige Ausrüstungsgegenstände, darunter ein Messer (+6 Schaden) und einige Kunststoffbehälter als Ess- und Trinkschalen. Seine Notdurft verrichtet er im Entwässerungskanal. In den Lumpen seines Schlaflagers liegt der Kristallzylinder.

Binetti ist noch nicht völlig transformiert. Seine Gesichtszüge sind sogar noch zu erkennen, doch haben sie sich immer mehr zur Form einer Schnauze entwickelt. Sein Mund ist breiter geworden, sein Kinn fliehender, und seine Augen sind bereits reflektierend wie die einer Katze. Sein Haar ist bereits Büschelweise aufgefallen, die Reste verteilen sich wirr über den Kopf. Die Haut ist schuppig und schält sich an einigen Stellen ab. Darunter kommen dunklere, glattere Hautstellen zum Vorschein. An einigen Körperstellen haben sich kurze, stummelartige Auswüchse gebildet. Binetti ist noch in der Lage, Worte zu verstehen und selbst zu formulieren, doch ist seine Aussprache aufgrund der Veränderungen seines Mundes

nur noch sehr schwer verständlich. Er wird immer stärker von den Instinkten seiner neuen genetischen Identität kontrolliert. Zurzeit sind die dominierenden Empfindungen Hunger und Furcht. Er wird bei jeder Annäherung zunächst zu fliehen versuchen und nur kämpfen, wenn er sich in die Ecke gedrängt fühlt. Den Kristallzylinder wird er im Zweifelsfall aufgeben und zurücklassen.

Binettis derzeitige Spielwerte:

Bildung: 3 Fitness: 6
Geschicklichkeit: 5 Persönlichkeit: 2
Wahrnehmung: 6 Wundschwelle: 7

Fertigkeiten: Athletik 45%, Heimlichkeit 60%, Kämpfen 40%, Nahkampfwaffen 35%, Spurensuche 45%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 40%, Nachtsicht 65%

Die weiteren Ereignisse hängen stark vom Verhalten der Charaktere und der bisherigen Entwicklung ab. Begleitet Yafenos die Charaktere, wird er versuchen, Binetti zu beruhigen, vor allem aber das Artefakt sicherzustellen. Er wird feststellen, dass es bereits aktiviert ist, und es an irgendeinem sicheren Ort zur Detonation bringen wollen. Da er keinen Ort in der Nähe kennt, wird Yafenos die Charaktere um Hilfe bitten. Geeignet wären Detonationskammern zur Entschärfung von Sprengsätzen. Auf keinen Fall sollte die Detonation im Freien stattfinden. Die Schergen der Sammler werden versuchen, das Objekt mit Gewalt an sich zu bringen, egal, ob sie in Begleitung der Charaktere oder als deren (eventuelle) Verfolger in die Kanäle gekommen sind. Sie würden auch eine hermetisch versiegelte, gepanzerte Kammer als Verwahrungsort anbieten, notfalls auch mit vorgehaltenen Waffen. Sollte es zu einem Kampf kommen, besteht die Gefahr der Beschädigung des Zylinders (z. B. bei Schusswaffenpatzern). Sollte es tatsächlich zur unterirdischen Explosion kommen (Stärke 5W10), werden sich die Nanopartikel des Zylinders im Wasser und in der Luft ausbreiten. In den Folgemonaten werden in der hiesigen Pflanzen- und Tierwelt, aber auch bei Menschen eigenartige Mutationen auftreten. Welcher Art diese genau sind, kann der Spielleiter bestimmen und vielleicht zum Aufhänger eines weiteren Szenarios machen. [Der Zylinder war Teil einer aggressiven Terraforming-Technologie].

Weitere Ansatzpunkte wären die Fragen nach der Identität des Drogendealers und nach den Auftraggebern des Einsatzteams. Binetti ist in dieser fortgeschrittenen Phase der Transformation leider jenseits aller Rettung, glücklicherweise aber durch ein neurales Backup abgesichert.

Die im Dunkeln sieht man nicht

Bei diesem kurzen Szenario handelt es sich im Wesentlichen um eine Beschreibung einer Raumstation und der dortigen mysteriösen Vorgänge. Die Beschränkung auf einen Ort, eine übersichtliche Anzahl an Nichtspielercharakteren und ein zentrales Problem sollte es ermöglichen, die Handlung innerhalb einer Spielsitzung abzuschließen. Der weitere Verlauf der Ereignisse nach dem Eintreffen der Charaktere hängt stark von deren Vorgehensweise bei den Ermittlungen und von der Interaktion der anwesenden Personen ab.

Was bisher geschah

Die Bodensstation „Flammarion“ wurde auf dem Mond *Pearl* eingerichtet, um geologische, astrophysikalische und eventuell auch archäologische Forschungen durchzuführen. Hinweise auf das Vorhandensein künstlicher Strukturen unter der Oberfläche gaben den Ausschlag für den Bau der Station an einem vielversprechenden Punkt. Bohrungen sollten zunächst Aufschlüsse über die Struktur der Kruste und Spuren organischer Substanzen liefern. Falls tatsächlich technologische Überreste unter der Oberfläche entdeckt werden sollten, würden diese anschließend von einem Team aus Spezialisten untersucht. Weil es im Beryl-Orbit sehr viel interessantere Untersuchungsobjekte gibt, ist die Station Flammarion nicht sehr groß.

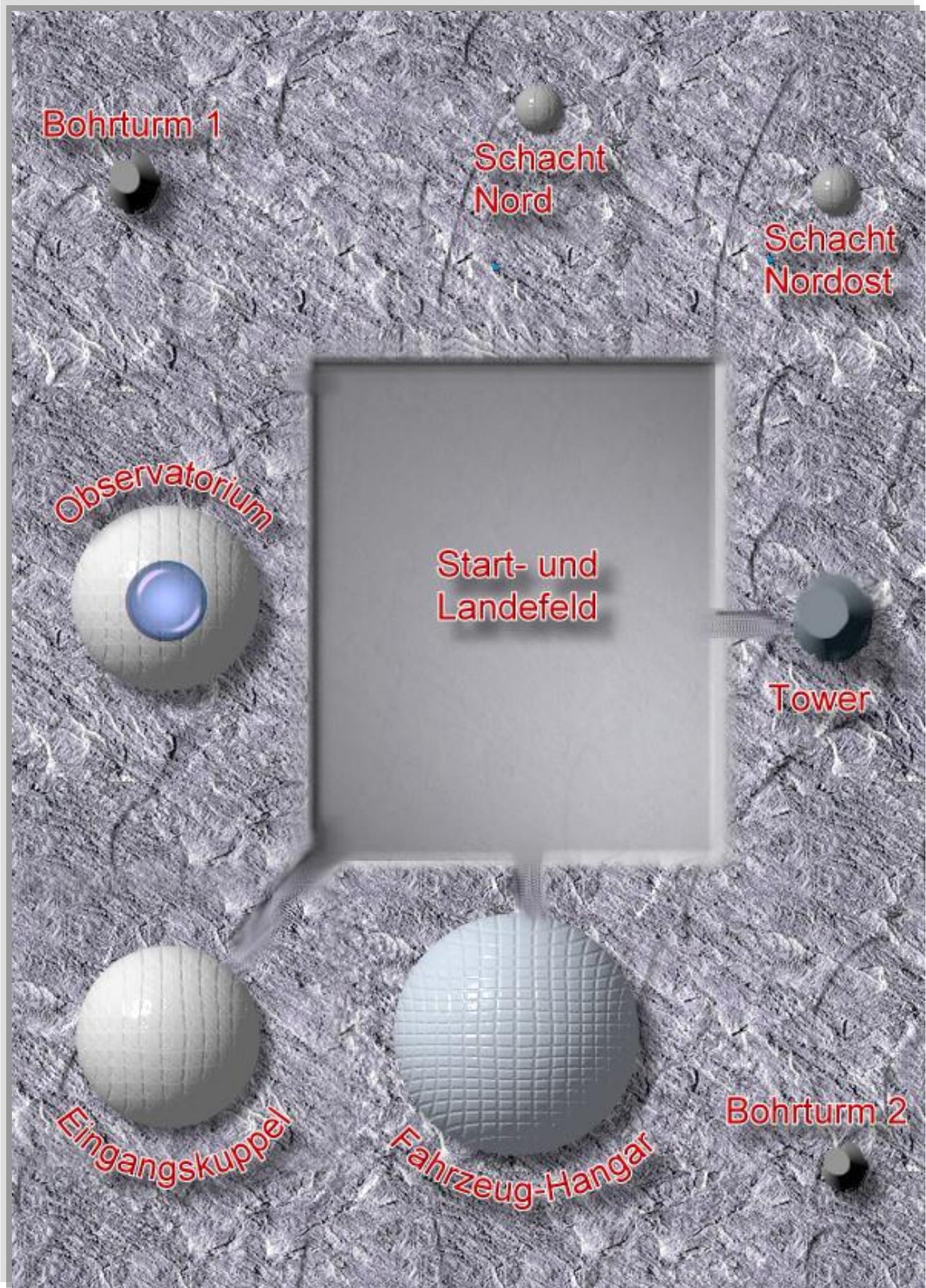
Allerdings stieß man bei der letzten Bohrung tatsächlich auf die Reste von Zwischenzeit-Bauwerken. Als die Wissenschaftler diese untersuchen wollten, gab es Alarm, weil plötzlich thermische und elektromagnetische Aktivitäten sowie Bewegung im Inneren registriert wurden. Das Standardprotokoll schreibt in diesem Fall den sofortigen Rückzug und die Versiegelung des Tunnels vor, um eine Kontamination zu vermeiden. Dies schien zunächst auch funktioniert zu haben, doch übersahen die Wissenschaftler, dass in der kurzen Zeit des Kontakts bereits ihr Computernetzwerk infiltriert worden war. Das hochgradig adaptive, intelligente Virus erlangte innerhalb weniger Stunden unerkannt die Kontrolle über die elektronischen Systeme der Station. Leider stellte es fest, dass es die Wissenschaftler nur indirekt beeinflussen konnte. Da alle geplanten Bohrungen und die meisten geophysikalischen Untersuchungen bereits abgeschlossen waren, hatte der größte Teil des Personals die Station schon wieder verlassen. Unter den verbliebenen Mitarbeitern befand sich niemand mit einem Androidenkörper, den die KI direkt hätte kontrollieren können. Die

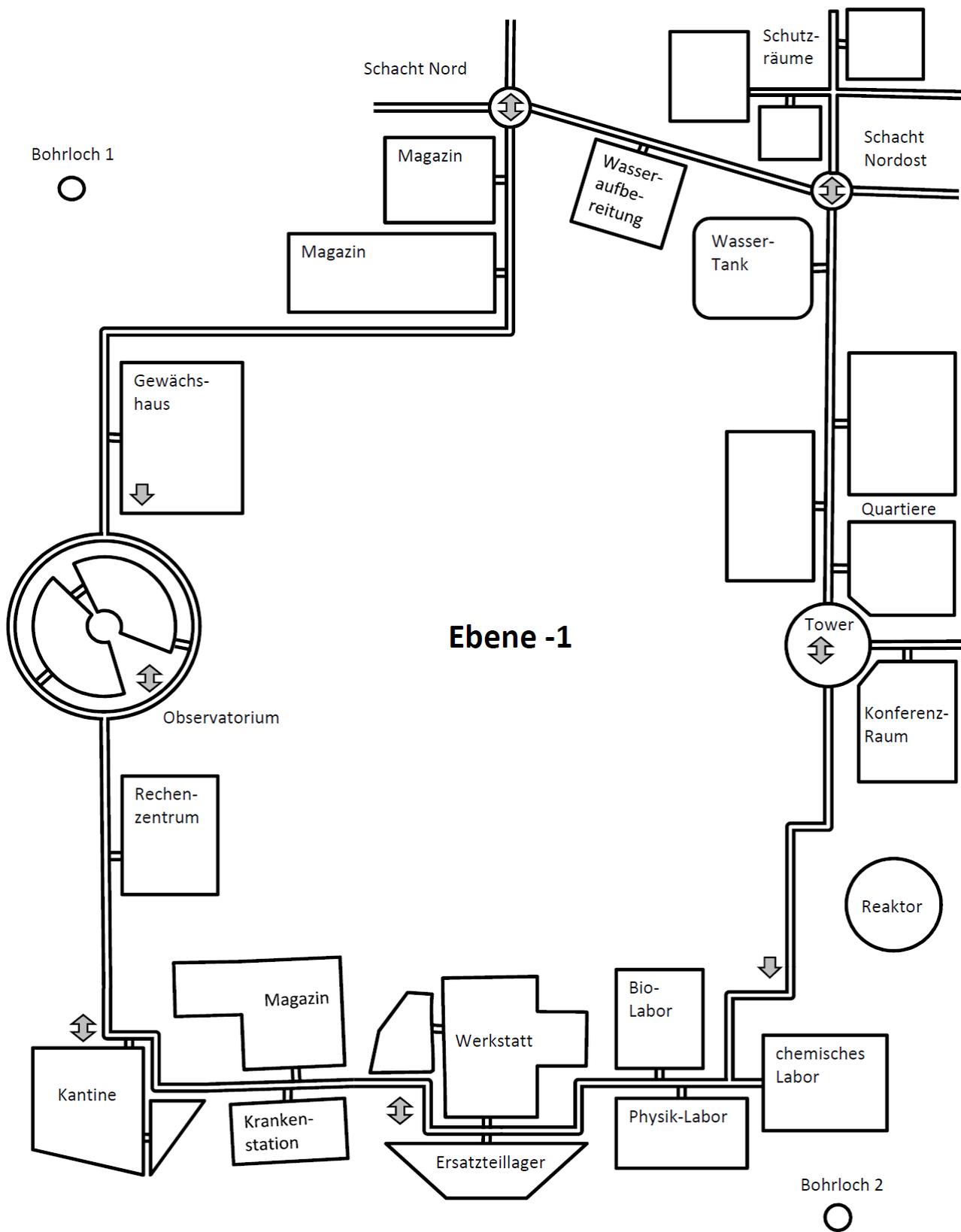
meisten Maschinen, Drohnen und Fahrzeuge waren stillgelegt und nur wenige im Standby-Modus. Der Zugang zu den Ruinen ist aus Sicherheitsgründen nicht mit dem Stationsnetz verbunden und kann nur manuell entriegelt werden. Roboter können dies nicht bewerkstelligen. Um den Zugang erneut zu öffnen und damit den aktivierten synthetischen Organismen den Weg zur Übernahme der Station zu bahnen, musste eine andere Strategie gefunden werden.

Die KI verlegte sich darauf, mittels falscher Videoaufnahmen und Sensormeldungen den Eindruck zu erwecken, das Tor wäre schon geöffnet worden, weshalb jetzt fremde Wesen bereits die Station heimsuchen und technische Ausfälle verursachen würden. Auch die neuralen Interfaces und Mobilteile der Stationsbesatzung wurden vom Virus befallen und deren Augmented-Reality-Funktionen für Sinnestäuschungen missbraucht. Bei Geräuschen ist dies ohne weiteres möglich, da sich Schall aus unterschiedlichen Quellen ohnehin ständig überlagert. Bei optischen Informationen besteht das Problem, dass sich virtuelle und echte Signale der Sehnerven überlagern und die realen Eindrücke nicht unterdrückt werden können. Deshalb wirken virtuelle Objekte immer semitransparent wie buntes Glas. Einfach zu imitieren sind damit Flüssigkeiten wie Wasser oder Blut und Verfärbungen auf Oberflächen, etwa in Form von Beschriftungen. Um durch die Transparenz der dreidimensionalen Illusionen keinen Verdacht zu erregen, simulierte das Virus die Körper der angeblichen Eindringlinge sowohl auf Videoaufnahmen als auch über Neuro-Interfaces als Verzerrungen und Verwirbelungen in humanoider und spinnenartiger Form, als würden diese Wesen die Spezialfähigkeit *Camouflage* besitzen.

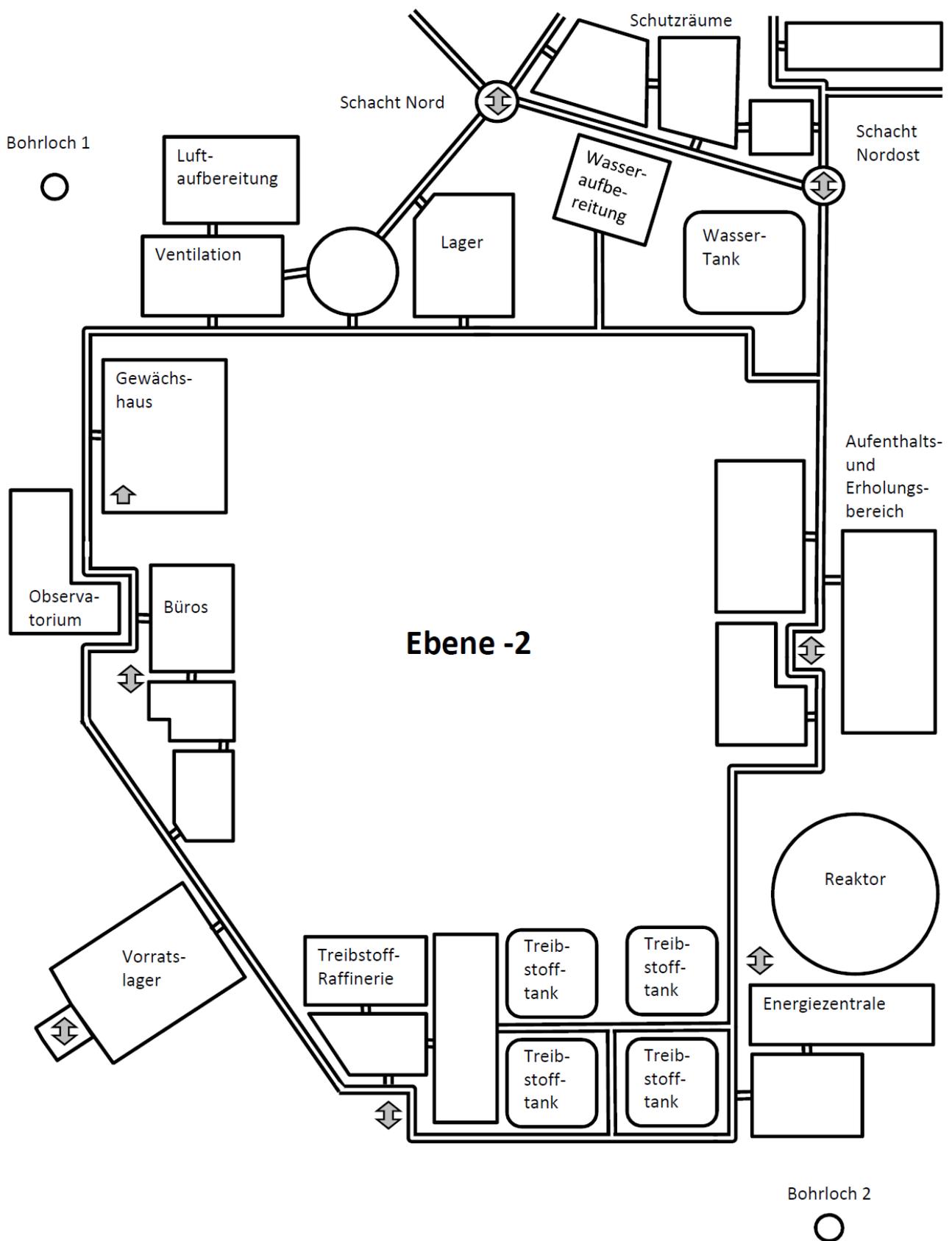
Zwei Probleme musste die KI noch lösen: Die Crew zögerte trotz der scheinbaren Infiltration, die versiegelte Tür zu öffnen, um dem Spuk ein Ende zu bereiten, und ein Mitarbeiter war ein Augur ohne Neuro-Interface. Dieser hätte die Täuschung eventuell durchschauen können. Deshalb tötete die KI den Auguren kurzerhand durch explosive Dekompression und ließ es auf den Videoaufnahmen wie einen Überfall durch die Eindringlinge aussehen. Zwei weitere Crewmitglieder tötete das Virus heimlich und erweckte den Eindruck, diese wären durch die Tür in die Ruinen gegangen. Die geschah erst vor kurzem. Während die Crew noch überlegt, wie sie darauf reagieren soll, treffen die Charaktere ein.

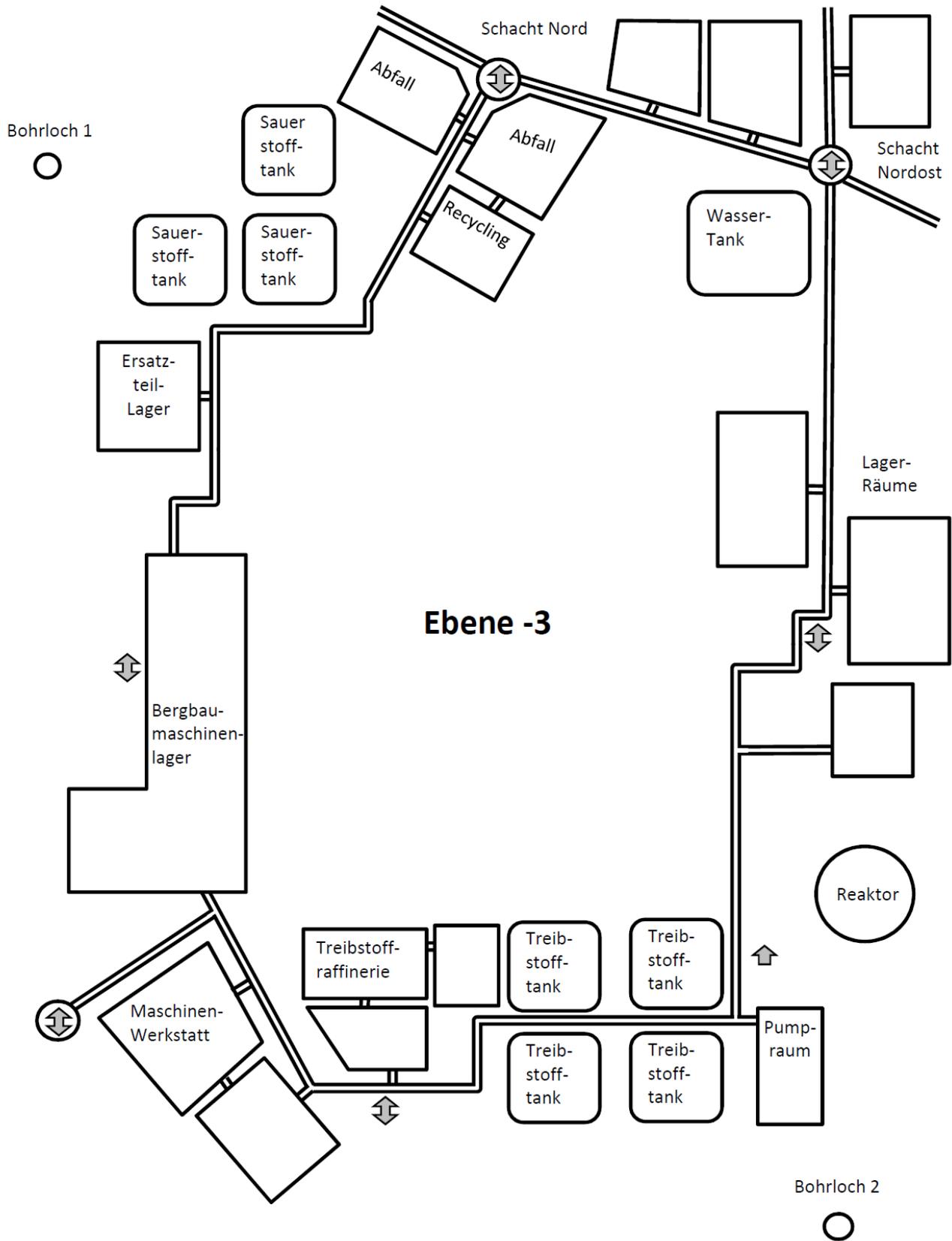
Oberirdische Gebäude





Ebene -1





Überblick über die Station

Der größte Teil der Station liegt unter der Oberfläche. Die Bauten an der Oberfläche sind zum größten Teil Kuppeln, die nur zum Teil eine über den Zugang zu den unteren Stockwerken hinausgehende Funktion haben. Die **Eingangskuppel** enthält Schleusen, Spinde für Raumanzüge, Dekontaminationsanlagen und Quarantänebereiche. Der **Fahrzeughangar** enthält verschiedene Fluggeräte und Bodenfahrzeuge und besitzt Schleusen, die groß genug für diese Transportmittel sind. Der **Tower** ist vor allem ein Beobachtungsturm für die Gebäude und die Umgebung der Station. Er enthält außerdem eine leistungsstarke Funkanlage. Das **Observatorium** mit seiner Glaskuppel dient vor allem der Beobachtung des Planeten Beryl, der fest an einem Punkt nahe dem Zenit steht. Die in die Oberfläche gebohrten **Schächte** der Station befinden sich entweder unter den Funktionskuppeln oder sind mit kleineren Kuppeln überdacht, die als Schleusen dienen. Über zwei neueren Schächten stehen noch die Bohrtürme. Die Bohrlöcher enthalten noch keine Atmosphäre und besitzen auch keine abzweigenden Stollen wie die älteren Schächte. Auf den Plänen zeigen Pfeile Verbindungen nach oben und /oder unten an.

Außer den Bohrlöchern sind alle Schächte mit **Liften** ausgestattet. Außerdem befinden sich Leitersprossen an den Schachtwänden. Die Lifte werden vor allen von Robotern benutzt, die Menschen nutzen meistens die Leitern, da ohnehin nur eine Schwerkraft von etwa 0,1 G auf der Mondoberfläche herrscht. An den Übergängen zwischen Schächten und Gängen befinden sich hermetisch verriegelbare Türen. Außerdem sind die Gänge alle 15-20 Meter durch weitere Türen/Schotts in **Segmente** unterteilt. Im normalen Betrieb stehen diese Türen offen, doch bei einem Druckabfall kann durch Schließen zweier Türen ein Segment komplett abgeriegelt werden. Jedes Gangsegment verfügt über mindestens eine **Notsprechanlage**, für den Fall, dass die drahtlose Kommunikation ausfallen sollte. Solche Notsprechanlagen befinden sich auch in den meisten Räumen. Die Türen zu allen Räumen sind luftdicht konstruiert.

Die Station besitzt drei Kellerstockwerke. Zurzeit werden nicht mehr alle Räumlichkeiten genutzt. Da die Bohrarbeiten abgeschlossen sind, stehen die **Schutzräume** leer, die früher vor allem von den Bergbau-Technikern als Pausenräume genutzt wurden. Auch die **Quartiere** sind für eine größere Mannschaft ausgelegt. Sie sind durch Trennwände in einzelne Schlafbereiche und Nasszellen unterteilt. Zurzeit werden nur noch zwei der Quartier-

bereiche genutzt, je einer von den Frauen und einer von den Männern. Ebenfalls weitgehend stillgelegt ist das **Bergbaumaschinenlager**, in dem vor allem große Bohr- und Förderroboter untergebracht sind, und die dazugehörige **Maschinenwerkstatt**. Einige der **Magazine** und **Lager** sind mittlerweile ebenfalls teilweise oder völlig leer. Sie enthielten Werkzeuge, Ausrüstung, Ersatzteile und Vorräte, die in den jeweiligen Arbeitsbereichen benötigt und dann von den früheren Mitarbeitern bei ihrem Abtransport mitgenommen wurden. Jetzt ist vor allem noch das Material vorhanden, das die restliche Crew noch benötigt.

Die Station stellt ihren Sauerstoff und den auf Wasserstoff basierenden Treibstoff für die Fahrzeuge und Fluggeräte zum größten Teil selbst aus den vorhandenen Rohstoffen des Mondes her. Organischer und anorganischer Abfall wird ebenso wie Wasser in automatisierten Anlagen aufbereitet. Die Energie der Station liefert ein kleiner **Fusionsreaktor**. Dessen Kontrollzentrale befindet sich auf der zweiten Ebene. Auf der ersten Ebene ist das **Rechenzentrum** angesiedelt, das die Server der Station enthält und die drahtlose Kommunikation kontrolliert. [Diese Zentrale wurde inzwischen vollständig vom Virus übernommen, das nun die volle Kontrolle über das gesamte Computernetzwerk hat.]

Die **Labors** der Station sind zwar klein, aber auf dem neuesten Stand der Technik. Hier werden u. a. alle Proben von der Mondoberfläche und aus den Bohrkernen ausgewertet. Das **Gewächshaus** dient zwar zum Teil auch der Luftauffrischung und einigen kleineren biologischen Studien, ist aber in erster Linie ein Erholungsbereich für die Crew. Es erstreckt sich über zwei Stockwerke und enthält eine Treppe, die beide Ebenen verbindet. Daneben dient der **Aufenthalts- und Erholungsbeereich** als Rückzugsort für Freizeitaktivitäten. Hier sind unter anderem Pools und Fitnessräume zu finden. Sportliche Betätigung ist für den Muskel- und Kochenaufbau in der geringen Schwerkraft wichtig. Das **Vorratslager** für Nahrungsmittel ist durch einen Fahrstuhl mit der **Kantine** verbunden. Essen kann jederzeit automatisch angefordert und zubereitet werden. In der Kantine sind auch Automaten für Kaffee und andere Getränke aufgestellt.

Die meisten Routinearbeiten der Station werden von automatisierten Anlagen und mobilen Servicerobotern ausgeführt. Diese Einheiten werden wie die meisten anderen technischen Geräte und Bauteile in der **Werkstatt** in der obersten Ebene gewartet und repariert.

Das Personal der Station

David Parsons

Funktion: Leiter der Station, Planetologe

Scheinbares Alter: Ende 40

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Charakter: Pragmatisch, diplomatisch, auf Harmonie bedacht

Motivation: Parsons will das Projekt möglichst wie geplant abschließen und das Problem der Eindringlinge ohne Verluste an Menschenleben in den Griff bekommen. Hilfe von außen begrüßt er, von leichtsinnigen Heldentaten hält er nichts. Er ist allerdings nicht bereit, die Station ohne weiteres zu opfern.

B: 8 F: 5 G: 5 P: 6 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 40%, Bürokratie 45%, Computer 55%, Empathie 50%, Fahren 45%, Pilot (Shuttle) 65%, Recherche 60%, Überzeugen 55%, Wissenschaft (Astrophysik) 60%, Wissenschaft (Planetologie) 80%

Spezialfähigkeit: Eidetisches Gedächtnis 60%

Implantat: Audiovisuelles Interface

Olivia Masters

Funktion: stellvertretende Leiterin, Geologin

Scheinbares Alter: Mitte 30

Haarfarbe: brünett

Augenfarbe: blau

Charakter: Enthusiastisch, abenteuerlustig

Motivation: Masters will die vermissten Crewmitglieder unter allen Umständen retten und die Eindringlinge ausschalten, zur Not mit Gewalt. Sie plädiert für einen Vorstoß in die Ruinen.

B: 7 F: 7 G: 5 P: 6 W: 5 WS: 8

Fertigkeiten: Athletik 50%, Bürokratie 35%, Charme 55%, Computer 50%, Empathie 45%, Fahren 55%, Pilot (Shuttle) 60%, Recherche 55%, Überzeugen 60%, Wissenschaft (Astrophysik) 60%, Wissenschaft (Geologie) 80%

Spezialfähigkeit: Röntgenblick 50%

Implantate: Cyberaugen, multisensorisches Interface

Marten DeVries

Funktion: Sicherheitschef

Scheinbares Alter: Ende 30

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Charakter: misstrauisch, verbissen

Motivation: DeVries empfindet die Infiltration der Station durch unbekannte Lebensformen als persönliche Herausforderung und Abwechslung in seinem sonst eher ruhigen Job. Er hat den Ehrgeiz, die Station und die Vermissten zu retten und die Eindringlinge zu vernichten, möglichst ohne Hilfe von außen. Allerdings plant er seine Vorgehensweise stets mit kühlem Kopf und sucht die effizienteste Strategie.

B: 4 F: 8 G: 6 P: 5 W: 7 WS: 9

Fertigkeiten: Akrobatik 40%, Athletik 70%, Computer 55%, Einschüchtern 45%, Fahren 55%, Heimlichkeit 55%, Kaltblütigkeit 60%, Kämpfen 60%, Orientierung 50%, Nahkampfwaffen 60%, Pilot (Shuttle) 45%, Schusswaffen 70%, Spurensuche 65%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 35%, Ausgeprägter Geruchssinn 30%, Gefahreninstinkt 35%, Infrarotsicht 50%

Implantate: Cyberaugen, multisensorisches Interface

Umberto Bellini

Funktion: Chefsingenieur

Scheinbares Alter: Mitte 40

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Charakter: zynisch, jovial, eigenbrötlerisch

Motivation: Bellini will vor allem möglichst heil aus der ganzen Sache herauskommen. Er befürwortet alle Ideen, die mit geringen Risiken und vor allem technischen Lösungen verbunden sind. Die Aufgabe der Station und des Projektes wären für ihn hinnehmbare Verluste.

B: 6 F: 6 G: 7 P: 5 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 45%, Computer 60%, Fahren 40%, Handwerk (Elektroinstallation) 60%, Krafteinsatz 50%, Pilot (Shuttle) 40%, Recherche 45%, Technik (Elektronik) 75%, Technik (Mechatronik) 70%, Wissenschaft (Chemie) 40%, Wissenschaft (Maschinenbau) 80%

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 60%, Infrarotsicht 55%, Röntgenblick 50%

Implantate: Cyberaugen, audiovisuelles Interface

Hideo Ikeda

Funktion: IT-Chef

Scheinbares Alter: Ende Anfang Ende 20

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Charakter: humorvoll, entspannt

Motivation: Für Ikeda ist das Forschungsprojekt nur ein befristeter Job unter vielen, den der eher für langweilig und wenig anspruchsvoll hält. Der Vorteil ist aus seiner Sicht, dass er sich nicht zu sehr anstrengen muss. Er interessiert sich mehr für Freizeitaktivitäten als für seinen Job. Riskante Rettungsmissionen wird er nicht unterstützen.

B: 7 F: 5 G: 6 P: 6 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Bürokratie 30%, Computer 85%, Recherche 75%, Technik (Elektronik) 60%, Technik (Überwachung) 55%, Wissenschaft (Mathematik) 65%,

Spezialfähigkeit: Eidetisches Gedächtnis 80%,

Implantat: multisensorisches Interface

Victor Marshall

Funktion: Logistik-Chef

Scheinbares Alter: Mitte 30

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Charakter: untriebig, angespannt, konzentriert

Motivation: Marshall ist der Überzeugung, dass er die Hauptarbeit auf der Station macht und alles zusammenhält. Er will seine Aufgabe so gut wie möglich erledigen. Als Pragmatiker unterstützt er jeden Plan, der am schnellsten zur Lösung der Probleme führt. Eine Aufgabe der Station würde für ihn jedoch ebenso wie die Opferung von Mitarbeitern eine Katastrophe darstellen. Außenstehenden gegenüber wird er durch Kritik und Ratschläge klarzumachen versuchen, dass nur er wirklich den Überblick hat.

B: 5 F: 6 G: 6 P: 6 W: 7 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 45%, Bürokratie 50%, Computer 60%, Fahren 70%, Krafteinsatz 55%, Orientierung 60%, Pilot (Shuttle) 60%, Technik (Robotik) 55%, Überzeugen 40%

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis 55%, Überleben im Vakuum 60%

Implantat: Audiovisuelles Interface

Irfan Hasan

Funktion: Techniker, Mechaniker und Elektriker

Scheinbares Alter: Anfang 30

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Charakter: praktisch, zielgerichtet, nüchtern

Motivation: Hasan interessiert sich im Grunde nur dafür, seinen Job möglichst gut zu erledigen, in dem er glücklicherweise kaum Entscheidungen treffen, sondern nur Anweisungen befolgen muss.

Er wird sich meistens Bellinis Meinung anschließen. Im Zweifelsfall kann man aber auf Hasan zählen, auch bei gefährlicheren Aktionen.

B: 6 F: 6 G: 7 P: 5 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 60%, Computer 55%, Handwerk (Elektroinstallation) 70%, Krafteinsatz 60%, Technik (Mechatronik) 75%, Technik (Hydraulik) 60%

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 45%, Nachtsicht 40%, Röntgenblick 60%, Überleben im Vakuum 50%

Implantate: multisensorisches Interface, Cyberaugen

Delphine Pirene

Funktion: Chemikerin

Scheinbares Alter: Mitte 30

Haarfarbe: brünett

Augenfarbe: grün

Charakter: neugierig, höflich, leicht zu beeindrucken

Motivation: Pirene gehört nicht zu den mutigsten Crewmitgliedern. Sie will vor allem so schnell wie möglich heil aus der Sache herauskommen und unterstützt jeden Plan, der dies ermöglicht. Wenn die Station dafür geopfert werden muss, ist das in Ordnung, wenn man kämpfen muss, wäre sie auch dabei, wenn auch nicht in vorderster Front. Sie hält die Bedrohung aus den Ruinen allerdings für einige Nummern zu groß für die Fähigkeiten der noch anwesenden Besatzung.

B: 7 F: 5 G: 7 P: 5 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 35%, Computer 45%, Charme 45%, Recherche 60%, Technik (Sensoren) 55%, Wissenschaft (Chemie) 80%, Wissenschaft (Geologie) 55%

Spezialfähigkeiten: Giftresistenz 55%, Strahlungsresistenz 40%,

Implantat: multisensorisches Interface

Indira Patal

Funktion: Biochemikerin und Botanikerin

Scheinbares Alter: Ende 30

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Charakter: ruhig, zurückhaltend, ausgeglichen

Motivation: Patal hatte sich schon darauf eingestellt, die Station in absehbarer Zeit zu verlassen, um sich neuen Aufgaben zuzuwenden. Sie ist nicht bereit, große Risiken einzugehen, will ihre

Kollegen aber auch nicht im Stich lassen. Sie hofft vor allem auf Hilfe von außen.

B: 7 F: 4 G: 7 P: 6 W: 6 WS: 6

Fertigkeiten: Computer 45%, Charme 40%, Empathie 50%, Handwerk (Gärtnerei) 70%, Recherche 45%, Überzeugen 40%, Wissenschaft (Biologie) 75%, Wissenschaft (Botanik) 75%, Wissenschaft (Chemie) 70%

Spezialfähigkeiten: Ultravioletsicht 70% (Genmodifikation)

Implantat: multisensorisches Interface

Jennifer Fairbanks

Funktion: Astrophysikerin

Charakter: Introvertiert, wissbegierig, ehrgeizig

Scheinbares Alter: Mitte 30

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Motivation: Fairbanks betrachtet ihre Funktion als eher unwichtig und ihre Aufgabe als weniger interessant im Vergleich zu anderen Projekten. Dennoch hängt sie sehr an dem Forschungsprojekt und würde es ungern aufgeben. Sie würde auch einen Vorstoß zur Rettung der Vermissten und zur Bekämpfung der Eindringlinge befürworten, sofern sie selbst nicht dabei sein muss.

B: 8 F: 5 G: 5 P: 5 W: 7 WS: 7

Fertigkeiten: Computer 65%, Fahren 40%, Pilot (Shuttle) 50%, Recherche 80%, Spurensuche 50%, Wissenschaft (Astrophysik) 85%, Wissenschaft (Physik) 70%

Spezialfähigkeit: Eidetisches Gedächtnis 70%, Infrarotsicht 60%, Ultravioletsicht 55%

Implantate: Audiovisuelles Interface, Cyberaugen

Liang Ma

Funktion: Ärztin

Scheinbares Alter: Anfang 40

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Charakter: geduldig, einfühlsam, energisch

Motivation: Liang Ma ist stets auf eine gute Arbeitsatmosphäre und Harmonie unter den Mitarbeitern bedacht. Sie wird jeden Plan zur Rettung der vermissten Crewmitglieder befürworten, sofern er nicht zu viele Personen in unnötige Gefahr bringt. Ist einmal ein Beschluss gefasst, wird sie den Plan nach besten Kräften unterstützen. Die Rettung der Station ist ihr nicht so wichtig wie die Rettung der Besatzung.

B: 8 F: 5 G: 7 P: 5 W: 5 WS: 7

Fertigkeiten: Computer 45%, Empathie 50%, Fremdsprache (Latein) 50%, Kaltblütigkeit 55%, Medizin 85%, Recherche 60%, Spurensuche 30%, Überzeugen 40%, Wissenschaft (Biologie) 60%, Wissenschaft (Chemie) 60%

Spezialfähigkeiten: Röntgenblick 50%, Infrarotsicht 60%.

Implantate: Cyberaugen, audiovisuelles Interface

Nalir Tuholan

Der Augur war der Psychologe der Station. Als einziges Crewmitglied besaß er keine Implantate. Das Virus lockte ihn durch vermeintliche Geräusche in den Gängen, die aber tatsächlich aus den dortigen Notfallsprechanlagen kamen, zum nordöstlichen Schacht. Dort hörte Tuholan die Stimme eines Crewmitglieds, das sich offenbar oben in der Schleusenkuppel befand und ihn bat, nach oben zu kommen. Tatsächlich imitierte das Virus diese Stimme und spielte sie über die Sprechanlage in der Kuppel ab. Als Tuholan den Raum betrat, aktivierte das Virus die Außentür und blies den Auguren ins Freie, wo er an Dekompression starb. Auf den Videoaufzeichnungen ist stattdessen zu sehen, dass ein verschwommen zu erkennendes, offenbar getarntes Wesen die Schleusentür öffnet und Tuholan hinausstößt. Als seine Kollegen dies entdeckten, holten sie Tuholans Leiche herein und legten sie in eine Kryostasekammer auf der Krankenstation für eine spätere Untersuchung.

Wasili Petrow

Der ehemalige Bergbauingenieur der Station wurde getötet, als er sich in den unteren nördlichen Gängen aufhielt. Er bekam eine vom Virus gefälschte Nachricht, angeblich von Bellini, dass laut Sensoren ein Verteilerkasten in dieser Sektion ausgefallen sei. Bellini habe den Strom dort für die Reparatur ausgeschaltet. [Tatsächlich schlief der Chefsingenieur zu diesem Zeitpunkt.] Als Petrow die Kabel untersuchte, schaltete das Virus den Strom wieder ein und tötete den Ingenieur durch den elektrischen Schlag. Die Leiche ließ das Virus durch einen Transportroboter in das Ersatzteillager hinter eines der hinteren Regale schaffen. Anschließend fälschte das Virus Petrows Kommunikationsprotokolle derart, dass es aussieht, als hätte er gemeinsam mit Anthony Fisher beschlossen, die Ruinen hinter der versiegelten Tür zu erkunden. In der Gangsektion, in der Petrow starb, steht die Schutzklappe allerdings noch offen.

Anthony Fisher

Der Kryptotechnologie war für die Untersuchung der Zwischenzeit-Anlagen unter der Oberfläche

zuständig. Nach der Versiegelung plädierte er immer wieder dafür, einen Weg zu suchen, doch noch die Relikte zu analysieren und auszuwerten, anstatt sie auf unbegrenzte Zeit unter Quarantäne zu stellen. Aus diesem Grund ist sein Verschwinden, laut Aufzeichnungen und Sensordaten angeblich jenseits der Schutztür, durchaus plausibel. Tatsächlich wurde er ebenso wie Wasili Petrow durch das Virus getötet. Er entdeckte in einem Gang einen Sondenroboter, dessen unkoordinierte Bewegungen auf eine Fehlfunktion hindeuteten. Als Fischer den Roboter ausschalten wollte, durchtrennte dieser die Halsschlagader des Wissenschaftlers mit einem Laserskalpell und versteckte die Leiche in einem der westlichen Lager Räume auf der untersten Ebene. Eine Blutlache blieb dabei am Boden des Tatorts zurück, von dem eine feine Tröpfchenspur in den Lagerraum führt. Später fälschte das Virus eine angebliche Videotschaft Fishers, in der er seinen Beschluss erklärt, zusammen mit Petrow der Ursache der merkwürdigen Ereignisse auf den Grund zu gehen. Das Virus sendet außerdem gefälschte Vitalwerte der neuronalen Interfaces der beiden Vermissten, so dass die Crew davon ausgehen muss, sie wären noch am Leben. In seiner Botschaft, die zeitverzögert an die Führungskräfte gesendet wurde, sagt der falsche Fisher, dass beide innerhalb von zwei Stunden zurückkehren würden. Sollte dies nicht geschehen, sei etwas schiefgelaufen und sie seien in Gefahr. [Dies ist eine weitere Strategie, die Überlebenden in die fremden Tunnel zu locken.] Zum Zeitpunkt der Ankunft der Charaktere ist die Frist schon seit einer Stunde abgelaufen, und die Besatzung diskutiert hitzig ihr weiteres Vorgehen.

Die Ankunft der Charaktere

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Charaktere ins Spiel zu bringen. Sei könnten als reguläre Ergänzung bzw. Ablösung einiger Crewmitglieder eintreffen, als Versorgungstransport oder als Spezialistenteam zur Untersuchung der Vorgänge um die angebliche Infiltration und die Ermordung Nalir Tuholans. Die weitere Entwicklung wird davon abhängen, ob die Charaktere der Crew gegenüber weisungsbefugt sind, und wenn ja, ob diese das abgelehnt. Andernfalls wären die Charaktere nur beratend tätig.

Zunächst werden die Charaktere mit allen nötigen Informationen über den (angeblichen) Verlauf der bisherigen Ereignisse versorgt. Die Umstände des Todes des Auguren werden aus Sicht der Crewmitglieder erläutert, und auch die Nachricht der beiden Vermissten wird abgespielt. Außerdem

können sich die Charaktere die Videoaufzeichnungen der angeblichen Eindringlinge ansehen. Darauf ist meistens zu sehen, wie diese Wesen die Beleuchtung und/oder die Kameras sabotieren, scheinbar durch eine Art EMP, da sie offenbar einen Arm in Richtung der Kamera oder der Lichtquelle ausstrecken. [Tatsächlich schaltete das Virus die Lampen und Sensoren einfach aus und täuschte eine externe Ursache vor]. Die Sichtungen der Wesen durch die Crew fanden stets in diesen dunklen Bereichen statt, in denen sie ohnehin nicht gut zu erkennen wären.



Die Crewmitglieder mit multisensorischen Interfaces berichten außerdem von einem schwachen, aber doch unangenehmen Geruch kurz nach der Sichtung dieser Wesen [auch dies ist eine computergenerierte Illusion].

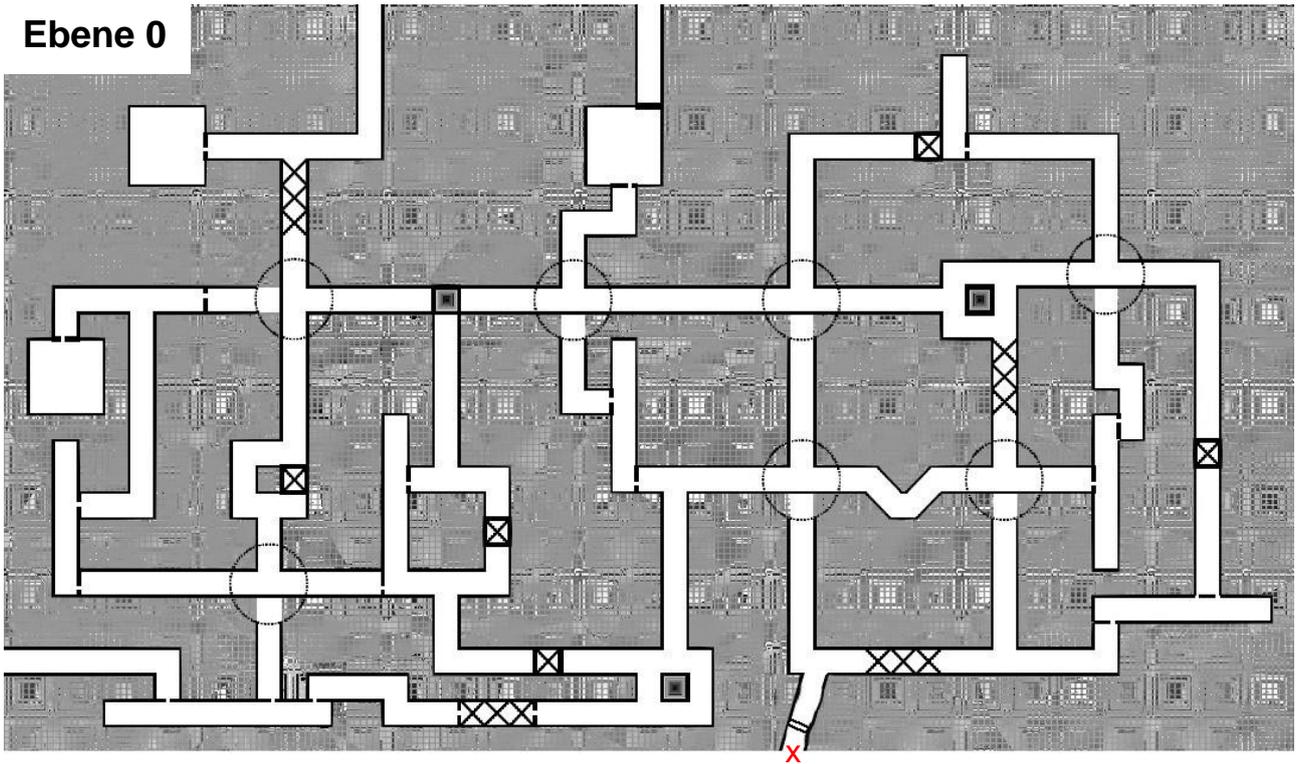
Falls die Charaktere zu schnell die Versiegelung für eine Rettungsaktion öffnen wollen, werden einige Mitglieder der Besatzung dagegen protestieren. Man solle erst alle Optionen durchdenken und mehr Informationen über die Eindringlinge sammeln. Andere widersprechen dem wiederum mit dem Hinweis auf die ablaufende Zeit und die Lebensgefahr, in der die Vermissten schweben würden. Die folgende Debatte kann ruhig voll ausgespielt werden. Der Spielleiter sollte versuchen, zumindest die verschiedenen Positionen der leitenden Angestellten zu verdeutlichen. Falls der Beschluss gefasst wird, die Versiegelung zu öffnen, beginnt jetzt schon die finale Konfrontation.

Der Zugang

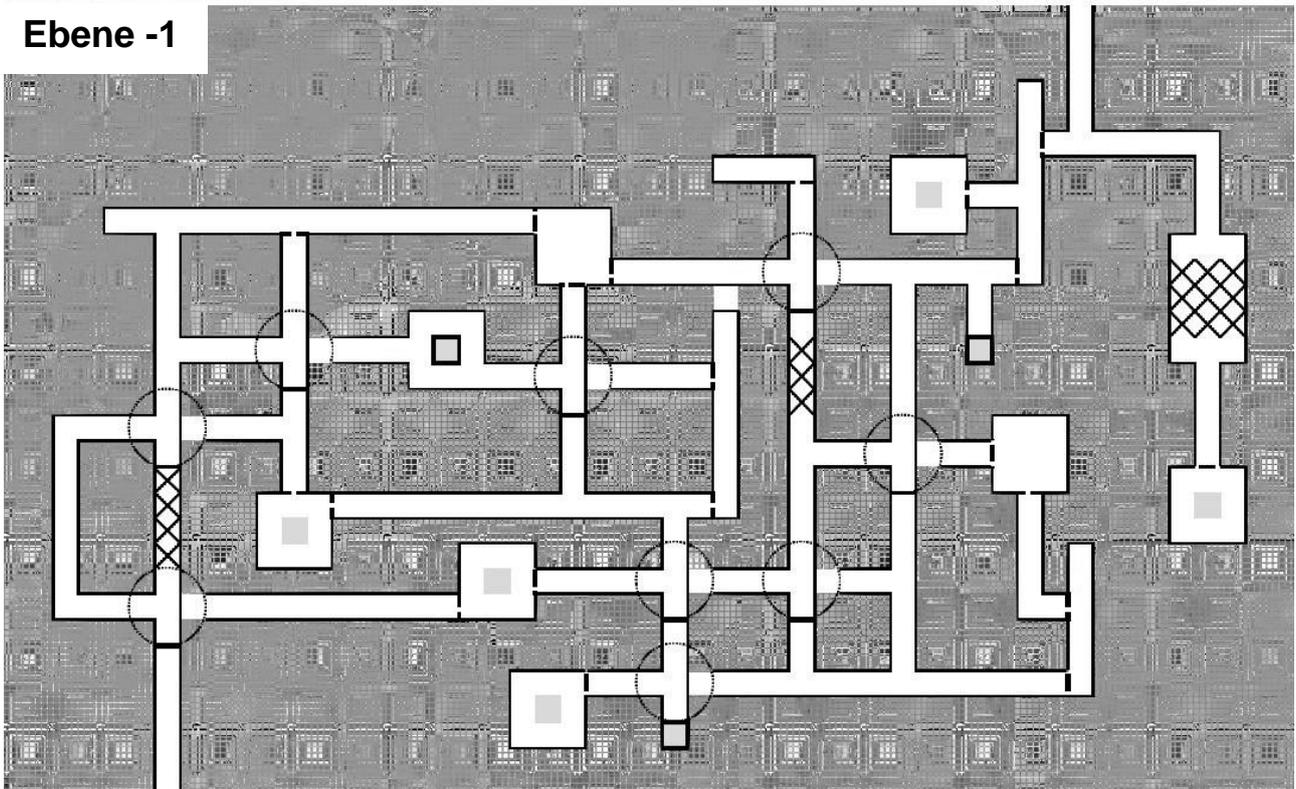
Die Schutztür befindet sich in dem Stollen, der in der untersten Ebene vom nordöstlichen Schacht aus in Richtung Norden vorangetrieben wurde. Sie besteht aus Stahl, ist luftdicht und hält auch plötzlichem Druckabfall stand. Sie kann nur von einer menschlichen Hand geöffnet werden.

Im Inneren der Maschine

Ebene 0



Ebene -1



- | | | | |
|--|--|--|--|
|  Drehbare Sektion |  Öffnung In Decke |  Schächte abwärts und durchgängig |  Tür/Schott |
| | | |  Strahlensperre |

X Zugangsstollen mit versiegelter Schutztür

Die Jahrtausende alten Anlagen unter der Oberfläche wirken weniger wie eine bewohnbare Station, denn wie eine große, begehbare Maschine. Die Wände und Decken der labyrinthischen Gänge sind ein Patchwork aus Tafeln, Abdeckungen, Rillen, Rohren, Kabeln, Löchern und Vertiefungen. Der Boden ist nur deshalb eben, weil hier ein engmaschiges Metallgitter als Abdeckung eine zweite Ebene bildet. Wer über die Spezialfähigkeit *Ausgeprägtes Gehör* verfügt, nimmt ein schwaches Summen wahr, das von überall und nirgends zu kommen scheint. Hin und wieder münden die Gänge in Räume, deren Wände sich nicht von denen der übrigen Station unterscheiden, in deren Boden und/oder Decke aber oft Schächte münden.

Die Anlage ist unbeleuchtet und auch sonst weitgehend inaktiv. Aus diesem Grund konnte die Schutztür auch nicht von innen geöffnet werden. Mit den einzigen aktiven Bewohnern werden die Eindringlinge schnell Bekanntschaft machen. Es handelt sich um kleine, etwa 12 cm lange, glänzende Roboter, die wie eine Mischung aus Blutegeln und Käfern aussehen. Sie besitzen eine Art Schwanz und sechs mehrgliedrige Beine. Äußere Sinnesorgane sind nicht zu erkennen. Der „Schwanz“ eines solchen Wesens ist in Wirklichkeit eine flexible Injektionsnadel. In ihrem Inneren besitzen die Wesen Behälter für Flüssigkeiten, wie Klebstoff, Säure und verschiedenste andere Chemikalien, die über die Injektionsdüse abgegeben werden können. Offenbar handelt es sich um eine Art universaler Service- und Wartungsroboter. Zurzeit sind sie mit einer Mischung aus einem flüssigen Betäubungsgift und Nanobots befüllt. Ihre aktuelle Aufgabe ist es, jeden Menschen, auf den sie treffen, zu stechen, um die Flüssigkeit zu injizieren. Die Nanobots werden sich sofort daran machen, die Physiologie und das Nervensystem des betäubten Opfers umzubauen. Auf diese Weise will das Virus die Menschen zu willenlosen Drohnen machen, mit deren Hilfe die inaktiven Teile der Station instandgesetzt und wieder in Betrieb genommen werden sollen. Mit den Wartungsrobotern allein ist dies nicht zu schaffen.

Die Roboter kriechen aus den Löchern in den Wänden der Station und greifen meistens ein Opfer im Schwarm an.

Fitness: 3

Geschicklichkeit: 7

Wahrnehmung: 6

Wundschwelle: 3

Rel. Geschw. 1 / - / ½



Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 70%, Heimlichkeit 50%, Kämpfen 40%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Giftinjektion (Stachel) 40% (schnell wirkendes Gift), Schwarmbewusstsein 60%

Anmerkungen: Die Roboter greifen meistens im Schwarm an (1W5 Exemplare pro Gegner), und ausschließlich mit ihrer Fähigkeit *Giftinjektion* (ein Stich pro Runde pro Exemplar). Ab fünf Wunden ist ein Opfer nicht *tot*, sondern nur weiterhin *außer Gefecht*. Nach dem ersten erfolgreichen Stich erleidet das Opfer keinen weiteren Schaden, außer durch das Gift.

Die sicherste Methode, ein betäubtes Opfer vor der Transformation zu retten, ist die Kryostase. Später können die Fremdkörper in einem darauf spezialisierten Krankenhaus entfernt werden. Werden keine Gegenmaßnahmen ergriffen, erwacht das Opfer nach W5+10 Stunden unter der völligen Kontrolle des Virus. Die frühere Persönlichkeit wurde ausgelöscht.

Ein weiteres Vordringen in das Innere des Komplexes dürfte sich angesichts der immer wieder angreifenden Roboter äußerst schwierig gestalten. Zudem sind nicht alle Anlagen außer Betrieb. Sie können Eindringlingen immer noch einige Schwierigkeiten bereiten:

- Plötzlich sich schließende Schotts, deren Schiebetüren vorher unauffällig in den Wänden verborgen waren.
- Drehbare Sektionen, die vor allem an Abzweigungen den Verlauf der Gänge ändern können, so dass man z. B. zu einer Abzweigung zurückkehren kann, an der es vorher links und rechts weiterging, jetzt aber nur noch geradeaus und links.
- Strahlensperren: Gangsektionen, in denen plötzlich kreuz und quer schießende Laserstrahlen aktiviert werden. Jeder, der sich in einer solchen aktivierten Strahlensperre befindet, erleidet 2W10+10 Schaden, kann sich aber in jeder Kampfrunde durch einen gelungenen Wurf auf Athletik +10 oder Akrobatik +20 in Sicherheit bringen.

Die Schutztür lässt sich jederzeit wieder verschließen, doch gelangen in jeder Minute, die sie geöffnet ist, ungefähr zehn Wartungsroboter hindurch (W5+7), sofern sie nicht aufgehalten werden. Einige der Roboter werden sofort menschliche Opfer suchen, andere die technischen Anlagen der Station sabotieren und einige den Schließmechanismus der Schutztür verteidigen.

Strategien des Virus

Sobald die Charaktere die Station erreichen, werden auch ihre neuralen Interfaces und Mobilteile durch das Virus attackiert. Die Anpassung an die Implantate einer Person dauert ungefähr eine Stunde, danach unterliegt der Neankömmling denselben Sinnestäuschungen wie die Crew. Diese Adaptionsphase ist für das Virus gefährlich, weil die Neuzugänge feststellen könnten, dass ihre Wahrnehmungen zum Teil nicht mit denen der Besatzung übereinstimmen. Deshalb wird das Virus in dieser Zeit niemals Illusionen für eine gemischte Gruppe erzeugen.

Besonders gefährlich ist der Virus für Charaktere mit Androidenkörper. Diese können nach einer Stunde Anwesenheit übernommen werden, wenn der Spieler mit *W10 + Persönlichkeit* niedriger als 15 würfelt. Bleibt das Ergebnis noch über 11, erkennt der Charakter noch rechtzeitig, dass jemand in seinen Verstand einzudringen versucht, bevor der erste Filmriss einsetzt. Ein Charakter unter der (teilweisen) Kontrolle des Virus wird solche Blackouts von einigen Minuten immer häufiger haben. In der Regel wird er in diesen Phasen ohne Bewusstsein versuchen, in den Zugangsstollen zu gelangen und die Sicherheitstür zu öffnen. Er kann aber auch seine Kollegen attackieren oder sabotieren, wenn die Situation dies erfordert. Hat der Charakter dem Übernahmeversuch erfolgreich widerstanden, hat er etwa eine Viertelstunde Zeit, bevor er erneut attackiert wird. Dieses Mal muss der Spieler mindestens eine 17 würfeln. Bei jedem erneuten Angriff erhöht sich die Schwierigkeit um zwei Punkte. Da sich die Spieler aber inzwischen der Gefahrensituation bewusst sein dürften, bleibt noch etwas Zeit für Gegenmaßnahmen.

Ein weiterer Hinweis auf Ungereimtheiten wäre die Entdeckung der Leichen von Petrow und Fisher anhand der Spuren. Außerdem wird jeder Charakter immun gegen die Sinnestäuschungen, der sein neurales Interface abschaltet.

Gegenmaßnahmen

Eine Überprüfung des Computernetzwerks enttarnt den Virus nur bei einem gelungenem Wurf auf *Computer -20*. Wenn man gezielt nach Anomalien zum Zeitpunkt des Durchbruchs zur Zwischenzeit-Anlage sucht, entfällt der Malus. Dann lässt sich eine unerklärlich hohe Aktivität des gesamten Netzwerks feststellen.

Sobald das Vorhandensein des Virus erkannt ist, ist die naheliegendste erste Maßnahme, alle neuralen Interfaces und drahtlosen Netzwerkverbin-

dungen der anwesenden Personen abzuschalten. Dies hilft zwar nicht gegen manipulierte Video- und Sensorenaufzeichnungen, doch kann man immerhin wieder den eigenen Sinnen vertrauen. Anschließend könnte das gesamte Computernetzwerk abgeschaltet werden. Ein Backupsystem für die Aufrechterhaltung der wichtigsten Funktionen der Station wird bei einer Stromunterbrechung automatisch gestartet. Da es vorher komplett inaktiv war, ist es nicht vom Virus befallen. Ein sicherer Systemneustart lässt sich allerdings nur manuell im Rechenzentrum durchführen.

Sobald das Virus diesen Plan durchschaut, wird es mit allen Mitteln den Weg dorthin versperren, etwa durch Schließen aller Türen, und die Charaktere außerdem durch Roboter anzugreifen versuchen. Das Virus hat als Plan B vorgesehen, alle anwesenden Menschen zu töten und die Beweise zu beseitigen. Mit der neu eintreffenden Crew, die zur Untersuchung der Vorgänge entsandt würde, wäre dann ein neuer Anlauf möglich. Die einfachste Methode zur Tötung der Menschen ist die Abschaltung aller Lebenserhaltungssysteme. Auch Roboter können als Attentäter eingesetzt werden.

Typischer Sondenroboter

F: 6 G: 8 W: 8 WS: 7 Rel. Ges. 2 / - / 1

Fertigkeiten: Athletik 50%, Heimlichkeit 50%, Nahkampfwaffen 60%

Spezialfähigkeiten: Infrarotsicht 80%, Ultravioletsicht 80%, Panzerheit 85%, Radarsicht 80%, Teleskopsicht 60%, Temperaturtoleranz 100%, Überleben im Vakuum 100%

Nahkampfwaffe: Laserskalpell (+12 Schaden)

Typischer Transportroboter

F: 8 G: 5 W: 5 WS: 9 Rel. Ges. 1 / - / -

Fertigkeiten: Athletik 40%, Kämpfen 40%, Krafteinsatz 120%

Spezialfähigkeiten: Panzerhaut 90%, Temperaturtoleranz 100%, Überleben im Vakuum 100%

Nahkampfangriff: Greifer (+10 Schaden)

Als letzte, verzweifelte Maßnahme bleibt noch die Sprengung der gesamten Station und der darunterliegenden Artefakte durch manuell ausgelöste Überlastung des Fusionsreaktors. Dabei bleibt ca. eine halbe Stunde Zeit zur Flucht. Auch dieser Maßnahme wird sich das Virus entgegenstellen.

Sind die Charaktere und die Crew mit abgeschalteten Neuro-Interfaces entkommen, bleiben diese weiterhin infiziert. Die einzig sichere Lösung ist eine Entfernung und Neuimplantation.

Inspirationen

Literatur

J. G. Ballard: Der ewige Tag und andere Science-fiction- Erzählungen

- Billennium. Science-fiction-Erzählungen

Greg Bear: Äon

Alfred Bester: Der brennende Mann

Ray Bradbury: Die Mars-Chroniken

Philip K. Dick: Die drei Stigmata des Palmer Eldritch

- Marsianischer Zeitsturz
- UBIK

Stanislaw Lem: Der Futurologische Kongress

H. P. Lovecraft: Der Schatten aus der Zeit

Sergej Lukianenko: Spektrum

Dan Simmons: Hyperion

- Der Fall von Hyperion
- Endymion – Pforten der Zeit
- Endymion – Die Auferstehung

Michael Marshall Smith: Stark, der Traumdetektiv

Arkadi und Boris Strugazky: Der Knirps

Jeffrey Thomas: MonstroCity

Peter Watts: Blindflug

Tad Williams: Otherland

Daniel H. Wilson: Das Implantat

Filme

Alarm im Weltall Alien

Cargo Das Europa-Projekt

The Fountain Ghost in the Shell

Inception Lautlos im Weltraum

Monsters Moon

Outland Pandorum

Pitch Black Planet der Affen

Prometheus Saturn City

Serenity Solaris

Stalker Sunshine

Surrogates Total Recall

Fernsehserien

Battlestar Galactica

Firefly

Lost

Die Mars-Chroniken

Comicserien

Die geheimnisvollen Städte

Prometheus

Die Sechs vom Sirius

Universal War One

Die Welt von Arkadi

Hörspielserien

Gabriel Burns

Mark Brandis

The Return of Captain Future

Das Sternentor (Commander Perkins)

Musik

Carbon Based Lifeforms: Hydroponic Garden

- World of Sleepers
- Interloper
- Twentythree

Code Indigo: Time Code

Cypher 7: Decoder

Dahlia's Tear: Under Seven Skies

Deine Lakaaien: Forest Enter Exit

The Future Sound of London: Dead Cities

Hol Baumann: Human

mind.in.a.box: Memories

Northaunt: Horizons

Nostalgia: The House on the Borderland

Sephiroth: Cathedron

Shine: In the Centre

Solar Fields: Leaving Home

Tabellen

Charaktererschaffung

1.	Charakterkonzept überlegen: Name, Spezies, Beruf, Alter, Wohnsitz etc. Erste Notizen zum Hintergrund machen
2.	Werte der Grundeigenschaften ermitteln: Würfelmethode: W5+1, W5+3, W5+5 würfeln, Ergebnisse notieren. Jeden Wert von 10 abziehen, Ergebnisse notieren. Die beiden niedrigsten der sechs notierten Zahlen durch Addition zu einem Wert zusammenfassen. Die fünf Zahlen den Eigenschaften zuordnen. Punkteverteilungsmethode: Den Grundeigenschaften die Werte 2, 3, 4, 5 und 6 zuordnen. Weitere 10 Punkte frei auf diese Basiswerte verteilen, dabei keine Eigenschaft um mehr als vier Punkte anheben. Bei Descendant-Charakteren Mindestwerte beachten und Boni addieren.
3.	500 Fertigungspunkte verteilen: Fertigkeiten, die erhöht werden sollen, ankreuzen und zu deren Grundchancen eine beliebige Anzahl an Punkten aus dem Pool addieren. Eventuell Punkte für Spezialfähigkeiten übrig lassen. Dabei auch die Mindestwerte für Descendants beachten.
4.	Spezialfähigkeiten notieren und die übrigen Fertigungspunkte darauf verteilen.
5.	Eine Schwäche überlegen, z. B. eine Phobie, ein Feind oder ein dunkles Geheimnis.
6.	Wundschwelle berechnen: $(\text{Fitness} \times 2 + 10)$, geteilt durch 3.
7.	Utensilien notieren, die der Charakter immer bei sich trägt, z. B. Taschenmesser, Lupe etc.
8.	Wenn der Charakter Waffen bei sich trägt, Werte eintragen.
9.	Sonstigen Besitz notieren, z. B. Fahrzeuge und Immobilien.
10.	Namen der wichtigsten Bezugspersonen notieren: Familie, Freunde, Feinde, Kollegen etc.
11.	Die restlichen Angaben zum Hintergrund vervollständigen. Dies kann auch noch im Verlauf des Spiels geschehen.

Wundschwellen von Spielfiguren

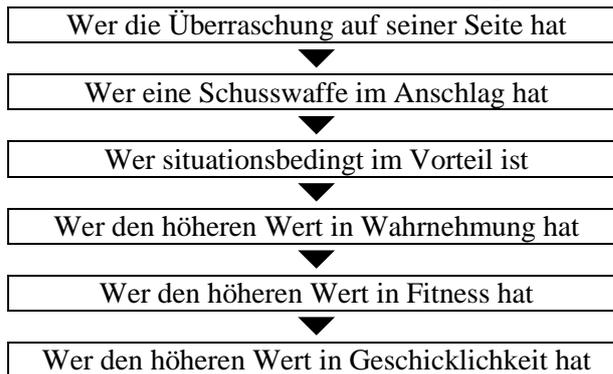
Fitness	1	2	3	4	5	6	7
Wundschwelle	4	5	5	6	7	7	8

Fitness	8	9	10	11	12	13	14
Wundschwelle	9	9	10	11	11	12	13

Schadensarten

Ertrinken oder Ersticken: Schaden pro Runde: 1W5 plus Schaden der Vorrunde. Wer vorher Luft holen konnte, erleidet erst nach <i>[Fitness-Wert]</i> Runden Schaden. Auf diese Art erhaltene Wunden heilen in Stunden statt in Tagen.
Dekompression/Vakuum: Schaden pro Runde: 2W5 plus Schaden der Vorrunde.
Feuer: wie Dekompression/Vakuum.
Explosion: Je nach Stärke 2W10 bis 6W10 minus Anzahl der Meter Entfernung vom Zentrum (bei 5 m Entfernung von einer mittelschweren Detonation also 4W10 - 5)
Schnell wirkendes Gift (oder Säure): Pro Runde 1W10 + Stärke des Giftes (normalerweise 1 bis 10). Jede Runde sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.
Langsam wirkendes Gift: Pro Minute 1W10 + Stärke des Giftes. Jede Minute sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.
Sehr langsam wirkendes Gift: Pro Stunde 1W10 + Stärke des Giftes. Jede Stunde sinkt die Stärke um 1; ab Stärke 0 keine weiteren Schadenswürfe.
Infektionskrankheit: Pro Tag 1W10 + Schwere der Krankheit (normalerweise 1 bis 10). Nach zwei Tagen ohne Wunden, spätestens nach zwei Wochen ist die Krankheit überstanden. Um sich gar nicht erst anzustecken, muss ein Wurf mit W10+Fitness mindestens gleich der Infektiosität der Krankheit sein (je nach Krankheit 11 bis 20).
Sturz: pro volle zwei Meter Sturz 1W10 Punkte Schaden, multipliziert mit der örtlichen Gravitation (Erde = 1 G). Bei 0,5 G wird der Gesamtschaden also halbiert, bei 2 G verdoppelt.

Initiative im Kampf



Berechnung des Schadensbonus

Schusswaffen		Nahkampfwaffen	
kleines Kaliber	+8	leicht	+4
mittleres Kaliber	+10	mittel	+6
großes Kaliber	+12	schwer (2 Hände)	+8
Modifikatoren		+Krafteinsatz/20 (abr.)	
Gewehr	+2	Modifikatoren	
*Schrotwaffe	+2	scharf/spitz	+2
*panzerbrechend	+1	*Energiewaffe	+2
*Explosiv-Muni	+2	*Vibroklinge	+2
*Strahlenwaffe	+2	*Monofilament	+2
Schockpistole	# +1	Schockgewehr	# +4
* Nur eine dieser Optionen ist wählbar.			
# Der Schaden verursacht keine Wunden. Ist er höher als die Wundschwelle, ist das Opfer bewusstlos, sonst ist es nur für eine Runde benommen.			
Der Schutzwert von Schutzkleidung wird gegen panzerbrechende Munition halbiert.			

Basisreichweiten von Schusswaffen

Kleine oder mittlere Pistole	10 m
Größere Pistole	20 m
Schockpistole	5 m
Jagdgewehr	90 m
Scharfschützengewehr	150 m
Sturmgewehr	100 m
Pistolensalve	15 m
Gewehrsalve	60 m
Schrotflinte	15 m
Strahlengewehr	120 m
Schockgewehr	30 m
Armbrust	50 m
Langbogen	100 m
Wurfgranate (Fertigk. Athletik)	Fitness x 2 m
Wurfmesser (Fertigk. Athletik)	Fitness x 1 m

Schutzkleidung

Bedeckte Körperfläche

Weste:	50%	Overall/Anzug:	90%
Jacke:	60%	Helm:	5-10%

Schadensverminderung

Schwere Alltagskleidung (z. B. Leder)	4
Raumanzug	10
Leichte Schutzkleidung (flexibel)	20
Schwere Schutzkleidung (starr)	30

Abzüge für Gezielte Angriffe

Kopf: -30 Bein: -10
 Arm: -20 Hand: -30

Umrechnung der Geschwindigkeit

m/s	km/h
1	3,6
2	7,2
3	10,8
4	14,4
5	18,0
6	21,6
7	25,2
8	28,8
9	32,4
10	36,0

m/s	km/h
15	54,0
20	72,0
25	90,0
30	108,0
35	126,0
40	144,0
45	162,0
50	180,0
55	198,0
60	216,0

Die Höchstgeschwindigkeit eines sprintenden Menschen in m/s ist gleich seinem Wert in Athletik/10 oder Wundschwelle -2, je nachdem, was höher ist.

Fahrzeugdaten für Verfolgungsjagden

Fahrzeug	Manöver	Relative Geschwindigkeit ¹
Fahrrad	+20	2
Moped	+20	3
Motorrad	+10	6
PKW	±0	6
Mini-Bus	-10	6
LKW/Bus	-20	5
Hoverbike	+20	8
Hovercar	+10	7
Hoverbus	±0	6
Jetpack ²	+20	9
Helikopter ³	+10	10
Drohne ⁴	+20	12

¹ Läufer haben eine Geschwindigkeit von 1. Dies bedeutet, dass ein PKW in derselben Zeit sechsmal so weit wie ein Fußgänger, dreimal so weit wie ein Fahrradfahrer und doppelt so weit wie ein Moped kommt, aber nur $\frac{3}{4}$ so weit wie ein Hoverbike. Dies gilt natürlich nur für freie Strecken ohne Hindernisse.

² Die relevante Fertigkeit ist Athletik

³ Die relevante Fertigkeit ist Pilot (Helikopter)

⁴ Die relevante Fertigkeit ist Pilot (Drohne). Eine Drohne ist unbemannt und wird ferngesteuert.

Beispiele für Kosten

Waren	Preis	Legal? ¹
Straßenkleidung	trivial	Ja
Funktionskleidung	billig	Ja
Designerkleidung	moderat	Ja
Schutzkleidung	moderat	Ja
Druckanzug	moderat	Ja
Kleintransporter ²	moderat	Ja
Größerer Transporter ²	teuer	Ja
Jetpack	billig	Ja
Privatshuttle	teuer	Ja
Privatraumschiff	exorbitant	Ja
Leichte Handfeuerwaffe	billig	Ja
Schwere Handfeuerwaffe ³	moderat	Nein
Gewöhnliche Nahkampfwaffe	trivial	Ja
Hightech-Nahkampfwaffe	moderat	Ja
Campingausrüstung	billig	Ja
Überlebensausrüstung	moderat	Ja
Überwachungsdrohne	moderat	Ja
Spionagedrohnen (Set) ³	moderat	Nein
Kampfdrohne ³	teuer	Nein
Haushaltsroboter	billig	Ja
Überwachungsausrüstung	moderat	Ja
Spionageausrüstung ³	teuer	Nein
Tarnoutfit ⁴	moderat	Ja
Anti-Spionage-Set	moderat	Ja
Legale Droge	billig	Ja
Illegale Droge	moderat	Nein
Androidenkörper	moderat	Ja
Geklonter Körper	teuer	Ja
Cyberauge (Standard)	billig	Ja
Cyberauge (erweitert)	moderat	Ja
Gehörimplantat	billig	Ja
Audiovisuelles Interface	trivial	Ja
Multisensorisches Interface	billig	Ja
Implantierte Spezialfähigkeit (Startwert 2W10%)	teuer	Ja

Dienstleistungen	Preis	Legal? ¹
Suborbitale Reisen	trivial	Ja
Orbitalflug	billig	Ja
Interlunarer Linienflug	moderat	Ja
Interplanetarer Linienflug	teuer	Ja
Interlunarer Charterflug	teuer	Ja
Interplanetarer Charterflug	exorbitant	Ja
Kosmetische Chirurgie	billig	Ja
Plastische Chirurgie	moderat	Ja
Genetische Modifikation (2W10% in neuer Spezialfähigkeit)	teuer	Ja
Neurales Backup	billig	Ja
Gehirnrekonstruktion	moderat	Ja
Organrekonstruktion	billig	Ja
Kryostase-Monatsmiete	billig	Ja
Online-Avatar-Account	trivial	Ja
Private virtuelle Residenz	trivial	Ja
Private virtuelle Welt	moderat	Ja
Tagesmiete Androidenkörper	billig	Ja
Tarnidentität	teuer	Nein
Privatermittlungen	teuer	Ja
Bodyguard	teuer	Ja
Escort	teuer	Ja
Dschinn	trivial	Ja
Hacking	moderat	Nein

¹ Wenn Produkte oder Dienstleistungen illegal sind, sind die Angaben Schwarzmarktpreise.

² Transportmittel beinhalten hier alle Boden-, Luft- und Hoverfahrzeuge, sowohl für Personen-, als auch für Lasttransporte.

³ Diese Produkte dürfen nur von staatlich autorisierten Personen benutzt werden und sind für Zivilpersonen verboten.

⁴ Wahlweise als Wildnistarnung oder als Identitätsschutz vor Überwachungstechnik verfügbar.

Trivial: Entweder umsonst oder gegen einen kleinen, symbolischen Betrag erhältlich.

Billig: Angebote, die sich auch Personen mit niedrigem Einkommen ohne weiteres leisten könnten.

Moderat: Angebote, die sich Personen mit mittlerem Einkommen ohne weiteres leisten können. Personen mit niedrigem Einkommen müssen dafür in der Regel mehrere Monate sparen oder abbezahlen.

Teuer: Angebote, die sich nur Personen mit hohem Einkommen problemlos leisten können. Personen mit mittlerem Einkommen müssen dafür oft Jahre sparen oder abbezahlen, wohingegen diese Angebote für Personen mit niedrigem Einkommen praktisch unerschwinglich sind.

Exorbitant: Angebote, die sich nur Personen mit sehr hohem Einkommen oder größere Organisationen leisten können. Weniger reiche Kunden können sich allerdings zur Finanzierung mit Partnern zusammentun.

Typische Descendant-Namen

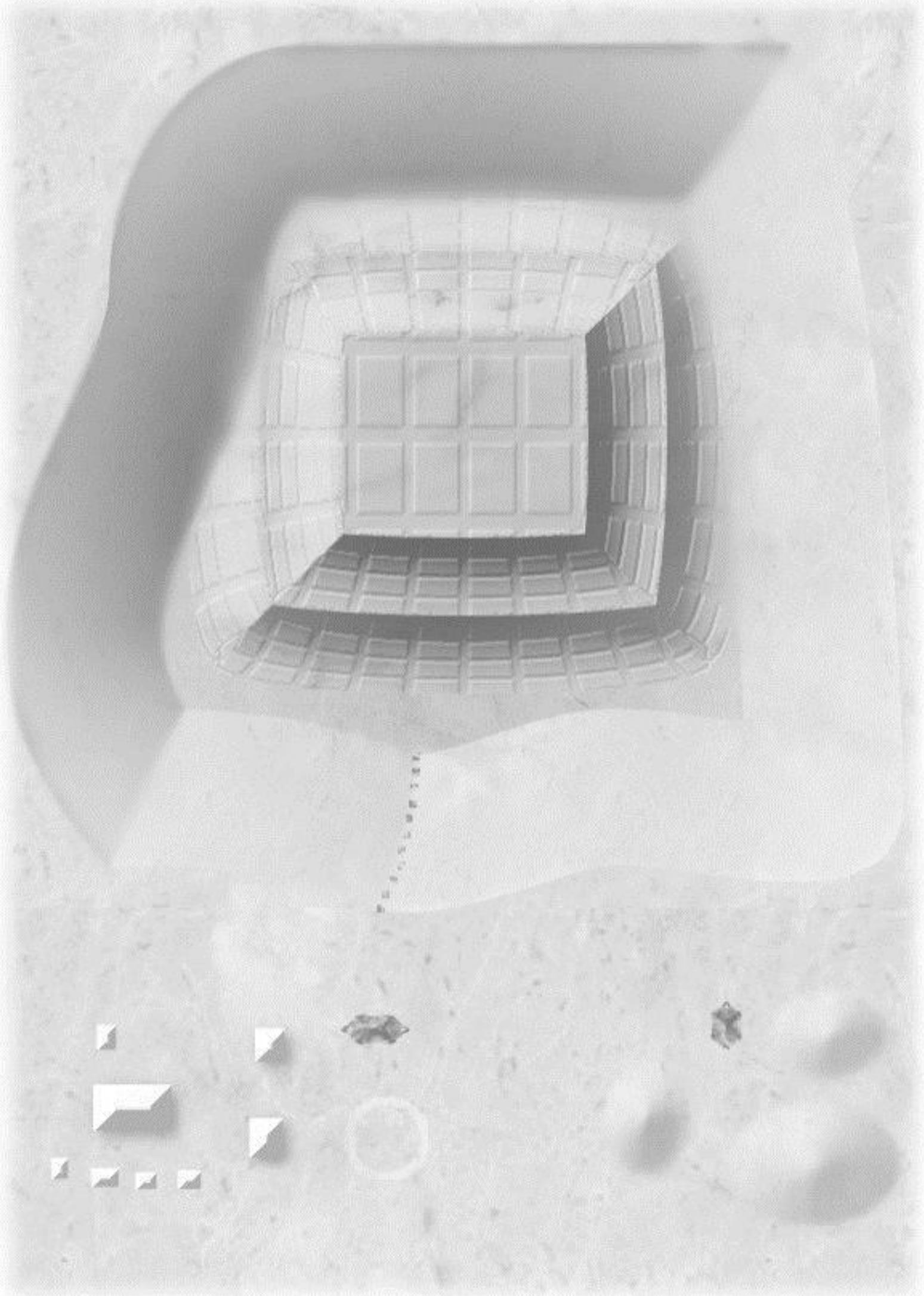
AUGUREN	SENTINELS	TALLMEN	YELFAN
Männer	Vornamen	Männer	Männer
1. Cunay	1. Col	1. Duson	1. Bedef
2. Ilat	2. Eo	2. Iolur	2. Daruh
3. Jaricul	3. Gon	3. Kelto	3. Gedim
4. Junarak	4. Jul	4. Mohuso	4. Hamif
5. Miloschil	5. Ker	5. Malido	5. Kagan
6. Nelay	6. Nol	6. Pakon	6. Nenek
7. Roday	7. Nun	7. Tubulo	7. Nunai
8. Tokan	8. Quel	8. Vunaro	8. Queneb
9. Zilak	9. Quir	9. Yosuro	9. Sucab
10. Zodul	10. Rak	10. Zaso	10. Yabal
Frauen	11. Ro	Frauen	Frauen
1. Anaris	12. Sil	1. Fimura	1. Aißelen
2. Dirite	13. Sor	2. Jilebeh	2. Aisis
3. Layehis	14. Vel	3. Lehri	3. Ikeben
4. Lifis	15. Tun	4. Mahosa	4. Lirergis
5. Mefatis	16. Xum	5. Musesa	5. Raien
6. Nubeji	17. Yel	6. Nara	6. Raliren
7. Palobe	18. Yir	7. Quola	7. Sokane
8. Tanude	19. Yus	8. Rasa	8. Sinuren
9. Vanet	20. Zul	9. Vaie	9. Surines
10. Vilide		10. Xedi	10. Vaiamis
Eunuchen	Nachnamen	Nachnamen (M)	Nachnamen
1. Aenat	1. An Cir	1. Beforon	1. Dinexar
2. Benel	2. An Fol	2. Damutom	2. Duxonos
3. Kelel	3. An Kab	3. Hefos	3. Eanul
4. Nalir	4. An Lel	4. Nison	4. Hirunol
5. Ronebar	5. An Quun	5. Qajion	5. Jomedod
6. Uiril	6. An Ta	6. Ranon	6. Jugafoh
7. Xaler	7. An Wen	7. Tuhenam	7. Lemanuh
8. Xaril	8. An Xam	8. Uilon	8. Ligonum
9. Zenir	9. An Zin	9. Yenom	9. Luronam
10. Zuciras	10. Na Lel	10. Zakum	10. Masaxed
Nachnamen	11. Na Mes	Nachnamen (F)	11. Noesar
1. Balunan	12. Na Que	1. Befaran	12. Nurafin
2. Jiferon	13. Na Rim	2. Damutam	13. Quanul
3. Jirakom	14. Na Rul	3. Hefias	14. Raios
4. Mabayin	15. Na Ta	4. Nisian	15. Shunosuh
5. Nikalem	16. Na Tug	5. Qajian	16. Tegakun
6. Numuhem	17. Na Xar	6. Ranian	17. Vaienom
7. Pamolun	18. Na Xo	7. Tuhenai	18. Xisonas
8. Sanisin	19. Na Xud	8. Uilean	19. Yexatos
9. Veridin	20. Na Zom	9. Yeneam	20. Zolufan
10. Yaxin		10. Zakam	

Index

- AE (astronomische Einheit) 9
- Akolythen **127f.**, 135
- Aktion 82-86
- Alhassan, Samir **119**, 129f.
- Alterung 74
- Alpheus 15f., 151f.
- Android **44**, 54, **75**, 79f., 122, 132-134, 171, 175
- Antillia **25f.**, 50, **130f.**, 135
- Arcadia **13-15**, 17f., 28, 31, 34, 39f., 49f.
- Archen 6, 11, 16-18, 28, 45, **49f.**, 52, 117-121, 124, 126, 128, 131, 180
- Architekten **127f.**, 142, 147
- Argo 131
- Asteroidengürtel 10, **22**, 125, 130
- Astronomische Einheit (AE) 9
- Atlantis 12, **22**, 41, 131
- Audiovisuelles Interface **48**, 54, 165-167, 175
- Auguren 13, 15, **28f.**, 33, 36, 75
- Avalon 12, 20, **22,40**, 131
- Avatar 44, 54, 122, 175
- Bermeja **25f.**, 40
- Beryl 9, 22-24, 26, 49, 51, 159, 164
- Bildung (Grundeigenschaft) **60f.**, 64f.
- Buitani 12, 17, **28**, 32, 34, 50, 52, 91, **96**, 116, 134
- Caine 127f.
- Celadon 15f., 157
- Charybdis 9, **27**, 51
- Chain, The **119**, 139
- Chilopoden 13, 17-19, **28-30**, **107**, 126
- Cibola 12, **18**, 28, 31, 36, 38f., 40f., 49f., 52, 79, 91, 96, 98, 115f., 128, 133f., 145
- Cold Creek 133
- Credits 53
- Cybertechnologie 44, **47f.**, 54, 119, 175
- Cyberware **47f.**, 54, 175
- Delcondja **37**, 127f.
- Delos 9, **11**, 30, 49-52, 91, 101
- Derwische 19, **30**, **107**
- Descendants 5f., 11, 13, 16-19, 21, 23f., **28f.**, 38, 39, 53, 58, 60, 65, 69, 72, 74, **75**, 76f., **107**, 114-116, 123, 126-128, 130, 132f., 135f., 139f., 142, 147, 151, 157, 173, 176,
- Dschinn **44f.**, 48, 54, 65, 88f., 141, 147, 175
- DiEgo 127
- Disharmonie 33, **127**
- Duvalier, Nicole 122
- Edo 13f., 29, **131-132**, 137, 145, 147f., 150f., 154
- Einbruch 59, 89, 120, 136
- El Dorado 12, **21**
- Emerald 23, **24**, 26
- Energieversorgung **44**, 47, 49, 52, 132, 135
- Equilibrium **123**, 126f., 131
- Erebus **118**, 124, 135
- Eugenik 44
- Eunuchen **28f.**, 176
- Exile-Projekt **6**, 39, **117-119**, 127, 135
- Falmi **29**, 137
- Fertigkeit **65-69**, 77, 173
- Feuergänger 13, 18, 38, **123f.**, 126-128, 131, 137, 154f.
- Fitness (Grundeigenschaft) **60-65**, 73-77, 82, 86f., 91, 110, 173
- Flohameise **92**, 155
- Flussmarkt **16**, 137, 139f., 145, 150
- Foster, Cole 133
- Gentechnik 28, **44f.**, 54, 69, 175
- Geschicklichkeit (Grundeigenschaft) **60**, 64f.
- Grundeigenschaften **60f.**, 63-65, 75-77, 78, 85, 91, 173
- Habitat (natürlich) 79, 94, **110**
- Habitat (Weltraum) 10, **20** 22, 40, 49, 52f., 129f.
- Hacking 54, **88f.**, 140, 175
- Harpyien 11, **30**, **107**
- Himmelsinseln **11**, 30, 101f.
- Hoverbike 88, 174
- Hoverbus 88, 174
- Hovercar 88, 137, 147f., 151, 154, 157, 174
- Hovertechnologie **46**, 54, 88
- Hy Brasil 25f.
- Hyperborea 12, 20f.
- Ikkagasia **37**, 39
- Infrarotsicht **47f.**, 70
- Innerer Kreis **118-120**, 122, 129-131, 134f.
- Interplanetare Raumfahrt 5, 16, 46, **49f.**, 52, 54, 119, 175
- Irem **12**, 20f., 24, **41**, 120
- Jasper 23f.,
- Kantia 25f.
- Kekonojo 37
- Klon **45**, 54, 47, 134, 175
- Kommende Äon, das **128f.**, 135
- Konvokation **126-128**, 131
- Kritischer Erfolg **61f.**, 65f.
- Kritischer Fehlschlag **61f.**, 65f.
- Kronos **121f.**, 129, 134
- Künstliche Intelligenz (KI) 44, **45**, 46, 121f., 134

Lagrange-Punkt 9, **22**, **130**
 Lodwasim 37
 Kampfbrunde **82**, 96
 Kepraee **29**, 131f., 145, 152-156
 Konkurrerender Wurf 61, **62**
 Kryostase **45**, 54, 55, 117f., 167, 170, 175
 Lamien 13, **31**, **107**
 Larson, Arnold 128f.
 Lehrer (Gruppe) 126f.
 Lemuria 9, 22, **27**, **41**, 51
 Leviathane 19, **31f.**, **107**
 Lyonesse 12, **21**
 Mandrakes 13, 17, **32**, **108**
 Marasanhie **37**, 40 124
 Mashu **11**, 30, 101f.
 Medizin **45**, 63, 68
 Meermenschen 17, **32-33**, 34, **108**, 123
 Mobilteil (Mikrocomputer) **48**, 141,147, 159, 171, 178
 Modulraumstationen 11, **49f.**, 16-19
 Modulsystem 49f.
 Morpher 13, 18, **33**, **108**, 123, 128f., 150
 Mu 27, 41
 Multisensorisches Interface **48**, 54, 175
 Nanobots **45**, 63, 122, 134, 170
 Nanotechnologie **45**, 69, 120, 122, 134, 141, 158
 Navalia 13, **14-16**, 40, 52, 129, 137, 139, 141, 145, 147f., 151, 154-157
 Neome 25, **26**
 Neurales Backup **45**, 54, 118, 134, 158, 175
 Neurales Interface 44, **48**, 53f., 65, 139, 143, 147, 150, 159, 171 175
 Neverwhere 9, 22, **25f.**, 40, 49, 51
 Nibiru 9, **27**, 51
 Ocohne 29
 Onyx 23, **24**
 Opal 20, 23, **24**
 Ophir 12, **20**, 24, 26
 Orbitalstation 11, 17-20, **49f.**
 Pearl 23, **24**, 159
 Persönlichkeit (Grundeigenschaft) **60**, 64f.
 Phantome 6, 21, **43**, 125, 135
 Pohjola 12, **22**
 Purgatory 9, **10**, 51, 126, 130
 Quivira 12, **21**
 Raumfahrt 5, 16, 46, **49f.**, 52, 54, 119, 175
 Raumhafen 14, 16-19, 50
 Rayne, Charles **119f.** 129
 Reaktion 82, **83**
 Regierung 13, 16, **52f.**, 118
 Reichweite (Fernkampf) **185f.**, 174
 Reinhardt, Frank 119f.
 Relative Geschwindigkeit 71, **88**, 91, 174
 Religion **38**, 52, 59
 Richter (Gruppe) 127
 Riesen 13, **34**, **108**
 Riesenkraken 17, 32, **34**, 108
 Riphäen 13, 151
 Roboter 43f., **46**, 54, 60, 121, 158f., 164, 167, 170f., 175
 Ruby 23, **24**
 Saat, die **129f.**, 135
 Sammler **122**, 137
 Sapphire 23, **24**
 Schaden **62-64**, 173
 Schadensbonus 74, **83f.**, 174
 Schneespinnen 13, 19, **34**, **108**
 Schnellfeuerwaffen **84**, 86
 Schwerkraft 6, 22, **46**, **49f.**, 87
 Schockwaffen 84, 86, 174
 Schüler (Gruppe) 126
 Sentinels 13, 15, 28, 33, **35**, 74, 76, 78, 80, 176
 Shambala 12, **19**, 31, 50, 52, 103
 Shuttle 46, **50**, 54, 58, 175
 Skarabäer 13, 18, 31, **35f.**, 108
 Smartgun 48
 Spezialfähigkeiten 54, 69-73, 175
 Spezialgebiet 66
 Strahlenwaffen **84**, 86, 174
 Sumeru 13, **134**
 Sylphen 11, **36**, 103, **108**
 Tabrin 29
 Tallmen 18, 28, **36f.** 75f., 79, 127, 176
 Trojaner 22
 Überwachung **45f.**, 54, **88f.**, 175
 Ultravioletsicht 47f., **72**
 Utopia 9, **12**, 51
 Teichmoloch **95**, 151
 Third Eye 121
 Vejaba 29
 Vereinigte Kolonien **52f.**, 117f., 130
 Verfolgungsjagd 62, **87**
 Virtuelle Realität 16, 44-45, **46**, 48, 50, 54, 175
 Wahrnehmung (Grundeigenschaft) **60f.**, 64f.
 Wanderer 19, **37f.**, **109**
 Weir, Walter **120**, 129
 Wilson, William 124
 Wunden 62, **63**, 68, 71, 75, 84
 Wundschwelle 62f.
 Yelfan 18, **38**, 74-76, 79, 176
 Zirconium 20, 23, **24**, 50
 Zwischenzeit-Kulturen 6, 16, 20-22, 24, 27f., 37, 38, **39-41**, 43, 76, 79, 118-124, 130f., 133-135, 137, 150-152, 154, 157, 159, 167





Im 22. Jahrhundert startete eine Gruppe von Visionären ein bis dahin einzigartiges Unternehmen – das Exile-Projekt.

66 riesige „Archen“ brachen in die Weiten des Alls auf – an Bord eines jeden Raumschiffes 12.000 Menschen.

792.000 Siedler im eisigen Winterschlaf vertrauten ihr Leben für die unfassbar lange Reise durch den leeren Raum den Computern an, die den Flug kontrollierten.

Sie ließen die gemarterte Erde hinter sich, um in einem fernen Sonnensystem neu anzufangen.

Die Reise dauerte fast fünfzigtausend Jahre.

Und als die Siedler schließlich ihr Ziel erreichten, entdeckten sie, dass sie nicht die ersten waren.



Komplettes Science-Fiction-Rollenspiel mit Regeln für interplanetare Raumfahrt und nichtmenschliche Charaktere

Vollständige Beschreibung eines Sonnensystems einschließlich Angaben zu Flora und Fauna auf fünf erdähnlichen Welten

Vorstellung von 19 intelligenten Arten und anderen mysteriösen Wesen

Rätselhafte Phänomene und Geheimnisse vergangener Zivilisationen

Verschwörungen, Geheimprojekte, unbekannte Bedrohungen und andere Ansatzpunkte für Science-Fiction-Kampagnen

Zwei spielfertige Szenarien