

Exile

Rätsel einer vergangenen Zukunft

Schnellstartregeln



Exile – Rätsel einer vergangenen Zukunft

Schnellstartregeln

© Tobias Deterding 2016

Alle Rechte vorbehalten.

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

www.exile-rollenspiel.de

info@exile-rollenspiel.de

100 Jahre in der Zukunft

Das Exile-Projekt wird ins Leben gerufen. 66 riesige „Archen“ werden gebaut, mit Androiden und eingefrorenen Menschen beladen und auf eine Jahrtausende währende Reise in ein fernes Sonnensystem geschickt.

50.000 Jahre in der Zukunft

Die Archen erreichen ihr Ziel. Die Siedler entdecken nicht nur fünf bewohnbare Welten, sondern auch die Überreste hochentwickelter, interplanetarer Zivilisationen und zahlreiche intelligente Lebewesen. Das erstaunliche daran: Die Jahrtausende alten Überreste stammen ebenso wie viele der Lebensformen anscheinend von der Erde.

98 Jahre nach der Ankunft

Die Kolonisten haben auf den erdähnlichen Welten ihre Städte aufgebaut und leben dort mit einigen Einheimischen, den „Descendants“, zusammen. Doch viele Fragen sind nach wie vor ungeklärt: Wie konnten die anderen Erdbewohner so viele Jahrtausende früher eintreffen, was geschah mit diesen „Zwischenzeitkulturen“, warum gingen sie zugrunde? Waren sie es, die die körperlich und geistig überlegenen Descendants erschufen? Warum haben die Descendants keine Hochtechnologie mehr, und warum sprechen sie nicht über die Vergangenheit?

Exile ist ein Hard-SF-Rollenspiel, das die unterschiedlichsten Möglichkeiten für Science-Fiction-Kampagnen bietet:

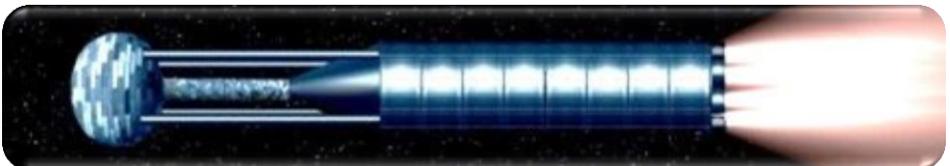
- Erforschung fremder Lebensformen und uralter Ruinen vergangener Zivilisationen
- Erkundung der Monde und Planeten eines Sonnensystems mit all ihren Wundern und Geheimnissen.
- Untersuchung rätselhafter Phänomene und Begegnungen mit seltsamen Kulturen.
- Aufdeckung von Verschwörungen und Abwehr verborgener Bedrohungen.

Die Archen

66 Archen verließen im 22. Jahrhundert das Sonnensystem, 65 davon erreichten ihr Ziel. Das Verschwinden der 66. Arche ist bis heute ein Rätsel.

Jede Arche transportierte 12.000 Menschen, entweder als eingefrorene biologische Körper, oder als Androiden mit eingescanntem, digitalisiertem Bewusstsein.

Heute, fast hundert Erdjahre nach der Ankunft, sind nur noch fünf Archen in Betrieb, etwa als Forschungs- oder Passagierschiffe. Die meisten Archen wurden in Raumstationen umgewandelt, sofern sie nicht einfach ausgeschlachtet und abgewrackt wurden.



Die Welten des Systems

Die fremde Sonne hat ungefähr die eineinhalbfache Leuchtkraft unserer Sonne. Sie wird von acht Planeten umkreist. Die bewohnbare Zone ist etwas ausgedehnter, und es ziehen zwei Planeten darin ihre Bahn:

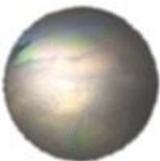
Delos ist eine erdähnliche Welt. An ihrer Oberfläche sind Temperatur und Luftdruck allerdings so hoch, dass dort niemand überleben kann. In einer Luftschicht von 15-20 km Höhe sind die Bedingungen aber erträglich. Dort leben fliegende Pflanzen und Tiere, und die Spitze eines sehr hohen Berges ragt ebenfalls in diese Schicht.

Utopia ist ein Gasriese, der etwa zweieinhalbmals so groß wie Jupiter ist und von einigen sehr großen Monden umkreist wird. Sieben davon sind größer als Merkur, und vier dieser Riesenmonde sind lebensfreundlich.

Die Utopia-Monde



Arcadia ist ein vulkanisch sehr aktiver Mond, mit praktisch allen auch von der Erde bekannten Klimazonen und Vegetationszonen. Er ist von den Kolonisten am dichtesten besiedelt (2,3 Mio.) und beherbergt mit *Navalia* die Hauptstadt der Kolonien, die mit ca. 443.000 Einwohnern die einzige Großstadt darstellt.



Cibola ist wegen des geringen Oberflächenwassers zum größten Teil eine Wüstenwelt. Die wenigen Meere sind sehr salzhaltig.



Buitani ist in gewisser Weise das Gegenstück zu Cibola. Die Oberfläche des Mondes besteht aus einem großen Ozean und unzähligen Inseln, aber keinen Kontinenten.



Shambala ist am wenigsten kolonisiert, was daran liegt, dass die dortigen Descendants Menschen gegenüber feindselig eingestellt sind. Der Mond ist größtenteils von Wasser bedeckt; Landmassen sind in Form von Kleinkontinenten auf der östlichen Hemisphäre konzentriert.

Die Descendants

Bisher wurden über 20 intelligente Arten entdeckt, die auf den verschiedenen Welten des Systems leben. Die meisten von ihnen haben Erbgut, das dem irdischen sehr ähnelt. Man geht davon aus, dass es sich um künstlich geschaffene, transhumane Wesen handelt. Dafür sprechen auch die außergewöhnlichen Fähigkeiten der Descendants. Offenbar leben alle auf einem prä- oder besser postindustriellem Niveau, relativ naturnah und ohne Industrie und Informationstechnologie. Manche Kolonisten meinen jedoch, dass dieser oberflächliche Eindruck täuschen könnte.

Die Siedler haben meistens versucht, sich mit den Descendants zu arrangieren und nicht deren Territorien zu verletzen. Die wenigen Konflikte mit den Einheimischen sind für die Kolonisten nicht gut ausgefallen. Man neigt heute dazu, die Descendants als Gegner nicht zu unterschätzen.

Humanoide Descendants

Zu den wenigen menschenähnlichen Descendants bestehen die engsten Beziehungen. Dies sind die bisher bekannten Arten:



Auguren leben auf Arcadia. Sie sind völlig haarlos und haben weiße oder hell- bis dunkelgraue Haut. Es gibt viele verschiedene Kulturen. Auguren sind perfekte Empathen, die kleinste Gesten interpretieren können und deshalb nur schwer zu belügen sind.



Sentinel sind ebenfalls auf Arcadia anzutreffen. Sie leben nomadisch und haben hoch entwickelte Sinnesorgane, darunter ein zusätzliches Augenpaar, perfektes Gehör und ausgeprägten Geruchssinn.

Tallmen leben in verschiedensten Gesellschaften über den gesamten Mond Cibola verteilt. Ihre Haut ist tiefschwarz, und sie werden zwischen zwei und drei Metern groß. Der Körperbau ist im Vergleich zu dem der Menschen sehr dürr. Tallmen können ihren Stoffwechsel willentlich kontrollieren, was ihnen auch beim Überleben in der Wüste hilft.



Yelfan haben eine grüne Haut, die eigentlich ein Symbiont ist, der auf ihnen wächst. Dieses Volk lebt auf Cibola sehr zurückgezogen in der Wüste. Die Physiologie der Yelfan ist an das Wüstenklima bestens angepasst.



Morpher sind gewissermaßen humanoide Chamäleons. Sie besitzen nicht nur perfekte Tarnfähigkeiten, sondern können auch andere Personen imitieren und als deren Doppelgänger auftreten. Über ihre Kultur ist nur wenig bekannt, da sie sehr zurückgezogen leben.

Andere Descendants

Die meisten Descendants sind nicht humanoid, wie zum Beispiel die insektoiden *Skarabäer* auf Arcadia und Cibola, die gigantischen *Leviathane* auf Buitani oder die symbiotischen *Wanderer* auf Shambala.

Zwischenzeitkulturen

Die Ruinen und sonstigen Relikte, die man im gesamten System entdeckte, lassen sich grob in drei Epochen einteilen, von denen jede mehrere Jahrtausende dauerte. Dazwischen gab es anscheinend so etwas wie „dunkle Zeitalter“. Man weiß nicht, ob die Kulturen aufeinander aufbauten oder das Resultat immer neuer Besiedlungswellen von der Erde sind.

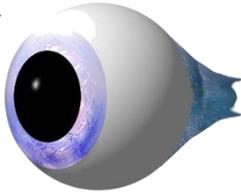
Man konnte bisher nur wenig von der Technologie der Zwischenzeit-Kulturen auswerten. Sie ist in ihrer Komplexität der kolonialen Technik um Jahrtausende voraus, oft aber nur fragmentarisch erhalten.

Warum (oder wohin) diese Kulturen verschwanden, ist bis heute ein Rätsel. Man vermutet, dass die Descendants die „Erben“ dieser Kulturen sind, doch sprechen die Einheimischen nicht darüber. Sie betreten nicht einmal die Ruinen – eine Art von Tabu.

Technologie der Kolonien

Der Stand von Wissenschaft und Technik basiert im Wesentlichen auf heute bereits bekannten Prinzipien und Modellen. „Magische“ Technik wie Teleportation oder Überlichtantrieb steht nicht zur Verfügung.

Die Menschen der Kolonien haben viele Möglichkeiten der körperlichen und geistigen Verbesserung, etwa durch Genmanipulation, bionische Implantate oder Nanotechnologie. Man kann Sinnesorgane derart manipulieren, dass man im Infrarot- oder Ultraviolettbereich sehen kann oder Schall außerhalb des menschlichen Hörbereichs wahrnimmt. Man kann mit Kiemen unter Wasser atmen oder sich sogar kurzzeitig gegen das Vakuum im All schützen.



Nahezu jeder Kolonist besitzt ein **neurales Interface**, ein Implantat im Gehirn, das als Schnittstelle zwischen dem menschlichen Nervensystem und Computersystemen und Netzwerken fungiert. Das neurale Interface wird als drahtloses Kommunikationsmittel genutzt, vergleichbar mit einem in das Gehirn implantierten Smartphone. Man kann damit Augmented Reality ebenso erzeugen, wie auch an Ort und Stelle in eine virtuelle Realität überwechseln. Ein verbreitetes Element der Augmented Reality ist der „Dschinn“, eine Art virtueller Sekretär, der Kommunikations- und Suchanfragen bearbeitet und damit unter anderem als Ratgeber, Reiseführer, Lehrer und Dolmetscher fungiert. Die meisten Men-

schen geben ihrem Dschinn ein individuelles Aussehen, etwa als Comicfigur oder Fantasy-Kreatur.

Das Kommunikationsnetzwerk steht allerdings nur in den Kolonien, also den Städten und sonstigen Siedlungen, zur Verfügung. In der ausgedehnten und noch weitgehend unerforschten Wildnis ist man vom Netz abgeschnitten. Viele Kolonisten empfinden eine solche Erfahrung als beängstigend.

Das menschliche Gehirn kann komplett digitalisiert und im Computer emuliert werden. Manche Menschen existieren nur noch virtuell und steuern für die Interaktion mit der realen Welt einen Androidenkörper. Solche Androiden sind recht verbreitet.

Raumfahrt

Der Verkehr zwischen den Monden und Planeten des Systems findet nach wie vor mit langsamer Unterlichtgeschwindigkeit statt. Eine Reise zwischen den Monden von Utopia dauert Stunden bis Tage, zwischen Delos und Utopia je nach Position mehrere Wochen, und zu den äußeren Planeten Monate bis Jahre.

Künstliche Schwerkraft existiert nicht, außer auf den Archen. Deshalb verbringt man längere Reisen in der Regel entweder in Kryostase oder halb sediert in virtueller Realität.

Den Transport zwischen den Raumhäfen am Boden und den Stationen im Orbit besorgen Shuttles. Raumschiffe können an den Orbitalstationen andocken, entweder an den Modulstationen, oder an den größeren Archenstationen, den umgebauten ehemaligen interstellaren Raumschiffen.

Spielwerte

Charaktere haben Grundeigenschaften, Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten, die sämtlich auf einer Fünferskala gemessen werden. 1 ist ein schlechter Wert, 5 das menschliche Maximum.

Würfelpuben

Um den Erfolgsgrad einer Aktion zu bestimmen, werden drei Würfel gerollt. Jeder Würfel, der keine höhere Zahl als der Spielwert zeigt, zählt als ein Erfolg.

Bei **leichten** Proben ist ein Erfolg nötig, bei **mittleren** sind zwei, **schweren** Proben drei Erfolge nötig.

Jede gewürfelte 1 zählt immer als Erfolg, auch wenn der Spielwert 0 ist. Bei einem Spielwert von 0 wird aber ein Erfolg abgezogen. Man muss also zwei Einsen für einen Erfolg und drei Einsen für zwei Erfolge würfeln.

Jede gewürfelte 6 zählt als Fehlschlag, selbst wenn der Spielwert über 5 liegt. Für jeden Punkt über 5 im Spielwert erhält man allerdings einen Erfolg geschenkt, und zwar zusätzlich zu den ausgewürfelten Erfolgen. Wer z. B. einen Spielwert von 7 hat, wird beim Würfeln mindestens 2 und maximal 5 Erfolge erzielen.

Bei **Konflikten** gewinnt derjenige, der mehr Erfolge erzielt. Bei einem Gleichstand hat man entweder ein Patt, oder es gewinnt der Verteidiger.

Grundsätzlich gilt: gewürfelt wird nur, wenn etwas auf dem Spiel steht, also ein Scheitern möglich ist und ernste Auswirkungen hätte, nicht bei alltäglichen und belanglosen Tätigkeiten.

Charaktererschaffung

Diese Regeln gelten für menschliche Kolonisten. Ergänzungen zu Descendants und Androiden als Charakteren findet man im Grundregelwerk.

Zunächst überlegt man sich, was für eine Art von Charakter man spielen will und welchen Beruf dieser hat. Darauf basierend wählt man passende **Fertigkeiten** aus, auf die man Punkte verteilt (→siehe dazu den Charakterbogen auf der letzten Seite).

Zusätzlich zu den schon schwarz ausgefüllten Feldern kann man 30 freie runde Felder bei den Fertigkeiten und den **Spezialfähigkeiten** ankreuzen.

Die Fertigkeiten

Akrobatik: Schwierige körperliche Stunts, Balancieren...

Athletik: Klettern, Rennen, Springen, Schwimmen...

Bürokratie: Buchhaltung, Verwaltung, Behördengänge...

Charme: Andere Personen einwickeln

Computer: Programmierung, Apps, Datenverarbeitung...

Einschüchtern: Drohen, Verhören, Autorität vermitteln...

Empathie: Andere durchschauen, Lügen erkennen...

Fahren: Steuern von Boden- und Hoverfahrzeugen jeder Art.

Fremdsprachen: Jede Sprache ist eine Fertigkeit für sich.

Heimlichkeit: Schleichen, Beschatten, unentdeckt bleiben...

Spielregeln

Handwerk/Kunst: Jedes Handwerk und jede künstlerische Technik ist eine Fertigkeit für sich.

Kaltblütigkeit: Die Nerven behalten, Ruhe bewahren, Pokerface...

Kämpfen: Unbewaffneter Nahkampf

Kontakte: Ich kenne da jemanden...

Krafteinsatz: Heben, Schieben, Zerreißen, Zerschlagen...

Medizin: Diagnose und Behandlung von Krankheiten und Verletzungen

Nahkampfwaffen: Kampf mit Äxten, Messern, Knüppeln etc.

Orientierung: Position und Richtung bestimmen ohne technische Hilfe

Pilot: Fliegen von Fluggeräten und Raumschiffen

Recherche: Im Netz herumsuchen oder auf der Straße herumfragen

Schusswaffen: Das Ziel treffen mit Patronen, Pfeilen oder Strahlen

Spurensuche: Fährten lesen, Indizien entdecken...

Technik: Benutzung, Reparatur und Bau von Maschinen und Geräten. Jede Kategorie von Maschinen ist eine eigenständige Fertigkeit.

Tricks: Die Hand ist schneller als das Auge...

Überleben: Nahrung und Unterschlupf in der Wildnis finden, Feuer machen...

Überzeugen: Vertrauen Sie mir, ich weiß, was ich tue!

Wissenschaft: Jede akademische Disziplin ist eine Fertigkeit für sich.

Die Spezialfähigkeiten

Sie werden regeltechnisch wie Fertigkeiten behandelt. Man sollte nur festlegen, ob die jeweilige Spezialfähigkeit auf Gentechnik, Implantaten oder Nanotechnologie basiert. Es folgt eine Auswahl. Die vollständige Liste findet man im Grundregelwerk.

Für **Wahrnehmungsfähigkeiten** gilt: Gewürfelt wird beim Erkennen von Details; je mehr Erfolge, desto mehr Details werden erkannt. Würfe können auch als Konflikt gegen die Fertigkeit Heimlichkeit oder Tarnfähigkeiten anderer Personen durchgeführt werden (Gleichstand bedeutet, dass man nichts erkennt). Erfolge können auch als Bonus auf die Eigenschaft Wahrnehmung bei einer Probe angerechnet werden.

Ausgeprägtes Gehör: Sehr leise Geräusche und Töne im Ultra- und Infraschallbereich hören

Ausgeprägter Geruchssinn: Eine Nase wie ein Spürhund

Elektrosicht: Sehen von Elektrizität, auch der menschlichen Nerven

Infrarotsicht: Sehen von Wärmestrahlung

Nachtsicht: Wirkt wie ein Restlichtverstärker

Radarsicht: Orientierung im Dunkeln wie eine Fledermaus

Röntgenblick: Kurzzeitig durch festes Material blicken (ca. 20 Sek.)

Teleskopsicht: Vergrößerungsfaktor = dreifacher Fähigkeitswert.

Ultravioletsicht: Sehen im ultravioletten Frequenzbereich

Weitere Spezialfähigkeiten

Druckanpassung: Erfolge gelten als Bonus auf die Schadensminderung bei Schäden durch Druckveränderung.

Eidetisches Gedächtnis: Je mehr Erfolge, desto mehr Details einer Szene können erinnert werden.

Gefahreninstinkt: Jeder Erfolg verschafft eine Kampfrunde Zeit vor Eintreten einer möglichen Gefahr.

Giftresistenz: Erfolge zählen als Bonus auf die Schadensminderung bei Giften.

Pheromone: Erfolge zählen als Bonus auf Charme und andere passende Fertigkeiten.

Reanimation: Bei 6 oder mehr Wunden wird auf diese Fähigkeit gewürfelt, und es werden einmalig Wunden in Höhe der Erfolge gestrichen.

Regeneration: Alle zwei Stunden wird gewürfelt, und es werden Wunden in Höhe der Erfolge gestrichen, aber nur bei weniger als 6 Wunden.

Schmerzresistenz: keine Nachteile durch schmerzhafte Wunden

Temperaturtoleranz: Erfolge zählen als Bonus auf die Schadensminderung bei Hitze oder Kälte.

Überleben im Vakuum: Man kann ohne Luft überleben: pro Erfolg den Fähigkeitswert in Minuten, ohne Erfolg nur Fähigkeitswert in Runden.

Wasserbewohner: Tauchdauer = Fähigkeitswert mal 3 Stunden, pro Erfolg noch einmal dieselbe Dauer. Ab einem Wert von 6 kann man unbefristet unter Wasser bleiben.

Die Eigenschaften

Die fünf Eigenschaften sind grundlegende Begabungen und Stärken des Charakters. Auf Eigenschaften würfelt man, wenn eine Aufgabe keine spezifische Fertigkeit erfordert.

Bildung: Wissen und die Fähigkeit, es richtig anzuwenden, allgemeine Trivia

Fitness: Gesundheit, Stärke, Ausdauer, Sportlichkeit

Geschicklichkeit: Hand-Auge-Koordination, präzise Bewegungen

Persönlichkeit: Charisma, Willenskraft, Selbstvertrauen

Wahrnehmung: Aufmerksamkeit, Wachsamkeit, Blick für Details

Bei der Charaktererschaffung verteilt man **10 Punkte** auf die Eigenschaften. Man darf pro Eigenschaft nicht mehr als vier freie Felder ankreuzen.

Das zusätzliche Feld auf dem Charakterbogen gilt nur für Descendants, falls man später die Option der Descendant-Charaktere nutzen will.

Ersatzwürfe

Einmal pro Spielsitzung kann man einen Fertigkeitswurf durch einen Wurf auf eine Eigenschaft ersetzen, die mit der Fertigkeit verbunden ist. Da dies nur einmal pro Eigenschaft erlaubt ist, kann man in jeder Sitzung maximal fünf solcher Ersatzwürfe durchführen. Welche Ersatzwürfe man schon durchgeführt hat, sollte man notieren, indem man das Kästchen vor der Eigenschaft ankreuzt. Der Anfangsbuchstabe der zugehörigen Eigenschaft steht auf dem Charakterbogen in Klammern hinter jeder Fertigkeit.

Schadensminderung

Der Wert Schadensminderung ist ein Maß für die Nehmerqualitäten des Charakters und dafür, wie schwer sich Wunden auswirken. Er ergibt sich aus dem Wert *Fitness* geteilt durch drei:

Fitness	0-1	2-4	5-7
Schadensminderung	0	1	2

Bei Verletzungen wird die Zahl der Wunden um den Wert der Schadensminderung verringert.

Schutzkleidung gibt einen Bonus von +1 bis +4 auf die Schadensminderung, je nach ihrer Stärke. Man sollte festlegen, welche Körperteile geschützt sind.

Fertige Beispielcharaktere

Wenn man sich die Punkteverteilung bei der Charakterschaffung sparen will, findet man hier für den schnellen Einstieg Instant-Charaktere. Natürlich muss man immer noch Namen und persönlichen Hintergrund festlegen.

Detektiv_in

Diese Bezeichnung kann für Kriminalisten, Privatermittler oder auch investigative Journalisten gelten.

Bildung 3, Fitness 3, Geschicklichkeit 2, Persönlichkeit 3, Wahrnehmung 4, Schadensminderung 1

Fertigkeiten: Athletik 2, Bürokratie 2, Computer 3, Einschüchtern 3, Empathie 3, Fahren 2, Kaltblütigkeit 2, Kämpfen 2, Kontakte 3, Recherche 3, Schusswaffen 3, Spurensuche 4, Überzeugen 3

Spezialfähigkeit: Infrarotsicht 3

Mediziner_in

Ob als Allgemeinmediziner_in oder Facharzt bzw. -ärztin, kann der Charakter in einem Krankenhaus arbeiten, eine Praxis besitzen oder bei einer Firma angestellt sein.

Bildung 4, Fitness 3, Geschicklichkeit 3, Persönlichkeit 2, Wahrnehmung 3, Schadensminderung 1

Fertigkeiten: Athletik 2, Bürokratie 2, Computer 2, Empathie 2, Fremdsprache (Latein) 2, Kaltblütigkeit 3, Krafteinsatz 2, Medizin 4, Recherche 3, Spurensuche 3, Überzeugen 2, Biologie 3, Pharmazie 3

Spezialfähigkeit: Röntgenblick 4

Security

Der Charakter könnte bei der Polizei angestellt oder im privaten Personen- oder Objektschutz tätig sein.

Bildung 2, Fitness 4, Geschicklichkeit 3, Persönlichkeit 1, Wahrnehmung 5, Schadensminderung 1

Fertigkeiten: Athletik 3, Einschüchtern 2, Empathie 2, Fahren 2, Kaltblütigkeit 3, Kämpfen 4, Krafteinsatz 2, Medizin 2, Nahkampfwaffen 3, Schusswaffen 3, Spurensuche 2

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägtes Gehör 2, Gefahreninstinkt 2, Infrarotsicht 2, Nachtsicht 2



Techniker_in

Dieser Charakter kann auf Raumschiffen und -stationen, in Industrieunternehmen, in Werkstätten oder in Forschungsinstituten tätig sein und sich mit Reparatur, Wartung, Konstruktion oder Entwicklung befassen.

Bildung 4, Fitness 3, Geschicklichkeit 3, Persönlichkeit 2, Wahrnehmung 3, Schadensminderung 1

Fertigkeiten: Bürokratie 2, Computer 2, Krafteinsatz 3, Recherche 3, Spurensuche 3, Technik (beliebig) 4, Technik (ein weiteres Gebiet) 3, Wissenschaft (Mathematik) 1

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 3, Infrarotsicht 2, Nachtsicht 2, Röntgenblick 3, Teleskopsicht 2

Wissenschaftler_in, Feldforscher_in

Dieser Charakter betreibt empirische Studien und erweitert so das Wissen über die Welten des Systems, zum Beispiel auf dem Gebiet der Archäologie, der Ethnologie oder der Xenobiologie

Bildung 4, Fitness 3, Geschicklichkeit 2, Persönlichkeit 3, Wahrnehmung 3, Schadensminderung 1

Fertigkeiten: Athletik 3, Fahren 2, Fremdsprache (beliebig) 3, Medizin 2, Orientierung 2, Pilot (Helikopter) 3, Recherche 3, Schusswaffen 2, Spurensuche 3, Überleben 2, Wissenschaft (Hauptfach) 4, Wissenschaft (Nebenfach) 3

Spezialfähigkeit: Eidetisches Gedächtnis 3



Ablauf von Kämpfen

Kämpfe werden in Runden abgewickelt. Eine Runde ist der Zeitraum, in dem jede(r) Beteiligte einmal agieren kann. Eine Aktion kann ein Angriff, eine Bewegung oder irgendeine andere schnelle Handlung sein.

Zweikämpfe

Beide Gegner würfeln auf die passende Fertigkeit; wer mehr Erfolge hat, erzielt einen Treffer. Bei Gleichstand trifft niemand. Wer überrascht oder in einer ungünstigen Position ist, kann *in der ersten Runde* keinen Treffer erzielen, sondern nur verteidigen, auch bei mehr Erfolgen als der Angreifer.

Ungleiche Verhältnisse

Kämpfen mehrere Gegner gegen einen, können sie ihre Erfolge addieren.

Fernkampf

Im Fernkampf gibt es einen festen Schwierigkeitsgrad, der von der Entfernung abhängt. Bis 3 m sind alle Angriffe leicht, die mittlere Reichweite liegt für Wurfaffen (Fertigk. *Athletik*) bei maximal 10 m, bei Pistolen bei maximal 20 m und bei Gewehren bei maximal 100 m. Jenseits der mittleren Reichweite sind alle Angriffe schwer.

Verletzungen in Kämpfen

Bei einem Treffer ergibt sich die Zahl der Wunden aus dem Waffenschaden (1 bis 5) und der Zahl der Erfolge, um die der Angreifer die Zahl der Erfolge des Verteidigers (oder den Mindestwert im Fernkampf) übertroffen hat:

Wunden = überschüssige Erfolge + Waffenschaden – Schadensminderung des Verletzten.

Wunden	Auswirkungen
1	keine Nachteile
2	kurz im Nachteil
3	ständig im Nachteil
4	außer Gefecht
5	dem Tode nah
6	tot

Im **Nachteil** zu sein bedeutet, Würfelproben nur mit zwei Würfeln durchzuführen. Dies kann nicht nur bei Verletzungen, sondern auch in anderen Kampfsituationen zum Tragen kommen, etwa wenn sich ein Kontrahent in einer ungünstigen Position befindet. Ist man kurz im Nachteil, gilt dies normalerweise nur für eine Runde. Danach hat man wieder drei Würfel zur Verfügung. Ist man ständig im Nachteil, gilt dies, solange man mehr als zwei Wunden hat.

Wer dem Tode nah ist, muss innerhalb weniger Minuten (2W6) medizinisch versorgt werden, um nicht zu sterben.

Waffenschaden

- +1: Faust, Tritt, geworfener Stein
- +2: leichte Nahkampfwaffen (Messer, Schlagstöcke, Peitschen etc.)
- +3: mittlere Nahkampfwaffen (Schwerter, Keulen, Speere etc.), kleinkalibrige Schusswaffen
- +4: Schwere Nahkampfwaffen (Zweihänder, Hellebarde), mittelkalibrige Schusswaffen
- +5: Großkalibrige Schusswaffen, Schrotflinten, Hightech-Nahkampfwaffen (Monofilament, Vibroklinge etc.)

Salven

Bei Salven von Schnellfeuerwaffen wird der Schaden der Waffe nicht zu den Erfolgen addiert, sondern mit den Erfolgen multipliziert. Zwei Erfolge mit einer Schnellfeuerwaffe mittleren Kalibers bedeuten also einen Schaden von $2 \times 4 = 8$ Wunden. Der Bonus von Schutzkleidung erhöht sich für jeden Salventreffer um einen Punkt. Bei zwei Treffern würde Stärke-2-Schutzkleidung vier der acht Wunden abhalten.

Andere Schadensarten

Ertrinken/Ersticken: Mit Luftholen ist die unversehrte Tauchdauer in Runden = Fitness + Athletik. Jeder Erfolg eines Athletik-Wurfes verlängert diese Tauchdauer nochmals um 3 Runden. Danach Wunden pro Runde = $1W3$ minus Schadensminderung

Vakuum: Wunden pro Runde = $W3+1$ minus Schadensminderung.

Feuer: Wunden pro Runde = $W3+1$ minus Schadensminderung.

Explosionen: Wunden = $2W3$ bis $3W3$ in Kernzone (\emptyset 3-6 m), in Splitterzone (6 bis 12 m) halber ausgewürfelter Wert, minus Schadensminderung

Sturz: Wunden = Meter/2 (abrunden) minus Erfolge in Athletik oder Akrobatik minus Schadensminderung

Wunden durch **Gift** oder **Krankheiten** werden mit $1W3$ (ODER Zahl der Erfolge eines Angriffs) + Stärke des Giftes bzw. der Krankheit (1-5) bestimmt, minus Schadensminderung. Die Wunden werden entweder auf einmal notiert, oder nach und nach (eine pro Minute, Stunde, Tag ...).

Heilung

Wenn jemand kurz nach einer Verletzung mit der Fertigkeit Medizin behandelt wird, kann man für zwei Erfolge eine Wunde streichen. Bei einem Erfolg ist die Person nur stabilisiert.

Der Einfachheit halber sind am Anfang eines jeden neuen Szenarios alle Wunden geheilt, wenn man mindestens einen Monat ruhen konnte. Bei geringerer Zeit sind entsprechend weniger Wunden geheilt.

Steigerung durch Erfahrung

Nach jeder erfolgreichen Anwendung einer Fertigkeit kann man eines der beiden Erfahrungskästchen vor der Fertigkeit ankreuzen. Nach Abschluss eines jeden Abenteuerszenarios kann man eine der angekreuzten Fertigkeiten um einen Punkt steigern. Die Spieler haben dabei freie Wahl. Wer eine Fertigkeit über den Wert der damit verbundenen Grundeigenschaft steigern will, muss zwei Kästchen angekreuzt haben. Ist nur ein Kästchen angekreuzt, lässt sich die Fertigkeit nur bis zum Wert der Grundeigenschaft steigern. Fertigkeiten können normalerweise nicht über den Wert 5 gesteigert werden, der das menschliche Maximum darstellt. Nach der Steigerung werden alle Kästchen wieder ausgeradiert. Nach sehr langen Szenarien kann man auch 2 Fertigkeiten steigern.

Konvertierung der Spielwerte

Die Spielregeln im Grundregelwerk basieren auf einem Prozentsystem. Man kann die hier vorgestellten Regeln einfach weiter verwenden, indem man auf das umfangreichere alternative Regelsystem zurückgreift, das auf der Website www.exile-rollenspiel.de heruntergeladen werden kann.

Andererseits könnte man auch die Spielwerte konvertieren. Dafür muss man nur die Grundwerte verdoppeln und die Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten mit 20 multiplizieren und 10 Punkte abziehen. In die andere Richtung funktioniert dies natürlich auch.

Grundeigenschaften		Prozentwerte	
0-1	0	00-09	0
2-3	1	10-29	1
4-5	2	30-49	2
6-7	3	50-69	3
8-9	4	70-89	4
10-11	5	90-109	5
12-13	6	110-129	6



In meinem Kopf

Dieses kurze Szenario kann mit den vorgegebenen Charakteren gespielt werden. In diesem Fall wären sie entweder Angestellte oder freiberufliche Mitarbeiter derselben Firma. Die Handlung spielt auf dem Mond Arcadia in der Nähe der Stadt Navalía.

Was bisher geschah

Die Firma Colonial Communications One (CC1) ist der führende Anbieter von Kommunikationstechnologie in den Vereinigten Kolonien. Der Firmensitz befindet sich in der Hauptstadt Navalía auf Arcadia. Das neueste Projekt befasst sich mit der Erweiterung des Kommunikationsnetzes über die Städte der Kolonien hinaus in die Wildnis. Bisher war man dort vom Zugriff auf das Netz abgeschnitten. Das Projekt „Marconi“ soll dies ändern. Mehrere Testpersonen erhielten zusätzlich zu ihren neuronalen Interfaces neuartige Gehirnimplantate, die permanent miteinander in Verbindung stehen. Mit Unterstützung von externen Verstärkern werden Testpersonen, die sich in der Wildnis aufhalten, praktisch zu menschlichen Sende-Relais. Dieses flexible Netz funktioniert, wenn sich genug Personen mit den entsprechenden Implantaten in der Wildnis bewegen und dabei möglichst gut verteilt sind. Dann kann das Netz auch von anderen Menschen ohne Implantate drahtlos genutzt werden. Das Besondere daran ist, dass ein ungenutzter Teil des Gehirns der Testperson zur Datenverarbeitung genutzt wird, ohne dass der Träger dies überhaupt bewusst wahrnimmt. Die



Entwicklung wurde zumindest zum Teil durch Erkenntnisse ausgewerteter Zwischenzeittechnologie ermöglicht.

Zurzeit ist das Projekt in der Beta-Test-Phase. Weitere Informationen können aus dem nebenstehenden

Handout entnommen werden, das man auch den Spielern zur Information geben kann.

Eine der Testpersonen, der Biologiestudent Kristaps Ozolinsh, führte vor dem Studium ein gefährliches und haltloses Leben. Er nahm viele psychoaktive Drogen und dealte auch damit. Schon bald kam er in Kontakt zu zwielichtigen Kreisen. Im Studium wollte er sein Leben wieder in den Griff bekommen, von den Drogen loskommen und nicht mehr dealen. Um als Teilnehmer einer Forschungsreise einer Botaniker-Gruppe infrage zu kommen, achtete er auf seine Gesundheit, hielt Diät und trieb mehr Sport. Durch den Gewichtsverlust wurden den veränderten Stoffwechsel wurden Reste der Drogen in seinem Körper freigesetzt und lösten nach Jahren Flashbacks aus, die zu Halluzinationen und Paranoia führten. Er glaubt nun, seine früheren „Geschäftspartner“ seien hinter ihm her und drohten, ihn aufzufliegen zu lassen und damit aus der Studie und von der Uni zu werfen, wenn er nicht wieder einsteigen sollte.

Ozolinsh schaltete sein Implantat ab und entfernte sich heimlich vom Lager der Gruppe, um nach Navalía zurückzukehren und die Sache zu regeln, notfalls mit Gewalt.



4) Projekt „Marconi“

Nach erfolgreichen Labortests und Feldversuchen ist das Entwicklungsprojekt „Marconi“ jetzt in die Beta-Test-Phase eingetreten. Unter der Leitung von Dr. Juhan Andrus werden insgesamt fünf Testgruppen betreut, die für den Langzeittest die Anforderungen am besten erfüllen. Sämtliche Gruppen bewegen sich in dem begrenzten Testgebiet in der Küstenregion südlich von Navalia, sind aber gleichzeitig mobil genug, um eine zufriedenstellende Menge an variablen Daten zu generieren. Jede dieser Gruppen hat ein Interesse an einer stabilen Verbindung zur Datensphäre mit ausreichend Datenkapazität. Bei drei Testgruppen handelt es sich um Forschungsprojekte der Universität von Navalia – Entomologen während einer Langzeitbeobachtung nachtaktiver Insektenvölker, Ethnologen in Begleitung einer Sentinel-Gemeinschaft und Botaniker auf der Suche nach neuen Arten von Nachtschattengewächsen. Die Wissenschaftler sind an einer schnellen Übermittlung und Auswertung ihre Ergebnisse bei gleichzeitigem Austausch mit Fachkollegen interessiert. Ein ähnliches Interesse hat das im selben Gebiet operierende mikrobiologische Forschungsteam unseres Projektpartners Neuralpharm. Die letzte Gruppe ist eine Arbeitsgemeinschaft der „Naturfreunde von Navalia e.V.“. Dieser Verein unterhält mehrere Beobachtungsstationen im betreffenden Gebiet, für die eine stabile Netzanbindung ebenfalls eine erhebliche Optimierung der Arbeitsprozesse bedeuten würde. Aus jeder Gruppe haben sich jeweils zwei bis drei Personen für die neurochirurgischen Modifikationen zur Verfügung gestellt. Damit ist eine permanente Aufrechterhaltung der Netzfunktionalität auch bei einzelnen Ausfällen und Fluktuationen gewährleistet. Jede der insgesamt 13 Personen ist in einem guten körperlichen und geistigen Zustand. Weitere Einzelheiten sollen an dieser Stelle aufgrund der erhöhten Sicherheitsstufe des Projekts noch nicht genannt werden. Bekanntlich arbeitet unser stärkster Konkurrent Cerebroadcast ebenfalls an diversen Pionierprojekten zum Netzausbau. Am weitesten fortgeschritten ist dabei offensichtlich eine auf autonomen Drohnen basierende Lösung. Diese scheint in der Entwicklungsphase aber noch hinter der unseres „Marconi“-Projektes zurückzuliegen. Wenn die Daten der kommenden Monate auf eine belastbare Netzabdeckung ohne technische, körperliche und psychologische Komplikationen schließen lassen, können wir öffentlich die Vorteile unseres Systems hervorheben: geringe Störanfälligkeit, vernachlässigbarer Energieverbrauch, praktisch kein Wartungsbedarf durch die permanent im Organismus zirkulierenden Symbionten und eine flexible, sich selbst optimierende Hard- und Software.

Testpersonen für „Marconi“

1. **Entomologen Gruppe unter Leitung von Simon Raske:**
Jon Heimirsson, Will McFee, Yu Shui Tang
2. **Ethnologen-Gruppe unter Leitung von Inka Jordan:**
An Ning Yu, Fergus McDougall
3. **Botaniker-Gruppe unter Leitung von Shu Xue Liao:**
Rama Chowdhury, Kristaps Ozolinsh, Rosalin Thompsett
4. **Feldforschungsteam von Neuralpharm unter Leitung von Hana Minami:**
Isi Quidel, Viktor Zelenko, Justin Zupan
5. **Arbeitsgruppe der Naturfreunde von Navalía unter Leitung von Vera Belcher:**
Andro Spartak, David Windrider

nahme an der Studie gewesen, doch habe bisher noch niemand davon Gebrauch gemacht. Andrus befürchtet, dass der Student einem der zahlreichen Raubtiere von Arcadia zum Opfer gefallen sein könnte. Das Projekt sei in einer sensiblen Phase, und einen Skandal will man um jeden Preis vermeiden. Deshalb sollen die Spielercharaktere den Fall schnell und diskret aufklären. Ein Hovercar werde sie abholen und zum Botaniker-Camp bringen.

Wer unterwegs schon einmal den Hintergrund von Ozolinsh überprüfen will, findet auf den ersten Blick nichts Verdächtiges. Bei mindestens zwei Erfolgen in *Recherche* fällt jedoch auf, dass sich seine Selbstdarstellung in den sozialen Netzwerken auf seine Studienzeit und seine Familie konzentriert. Aus der Zeit vor dem Studium gibt es nur wenige Bilder, Informationen und Kontakte.

Die Eltern leben auf Buitani und sind momentan nicht erreichbar. Geschwister hat Ozolinsh nicht.

Ein Anruf in der Nacht

Am frühen Morgen, aber noch mitten in der Nacht, werden die Charaktere von ihrem jeweiligen Dschinn informiert, dass Dr. Juhan Andrus, der Projektleiter von CC1, sie zu einer Notfallkonferenz bittet. Auf dieser virtuellen Konferenz erfahren sie, dass ein Mitglied einer Testgruppe, Kristaps Ozolinsh, offenbar mitten in der Nacht verschwunden ist. Sein Implantat sei ausgeschaltet, was sehr ungewöhnlich sei. Die Möglichkeit der Abschaltung sei zwar eine Bedingung für die Teil-

Informationen über Arcadia

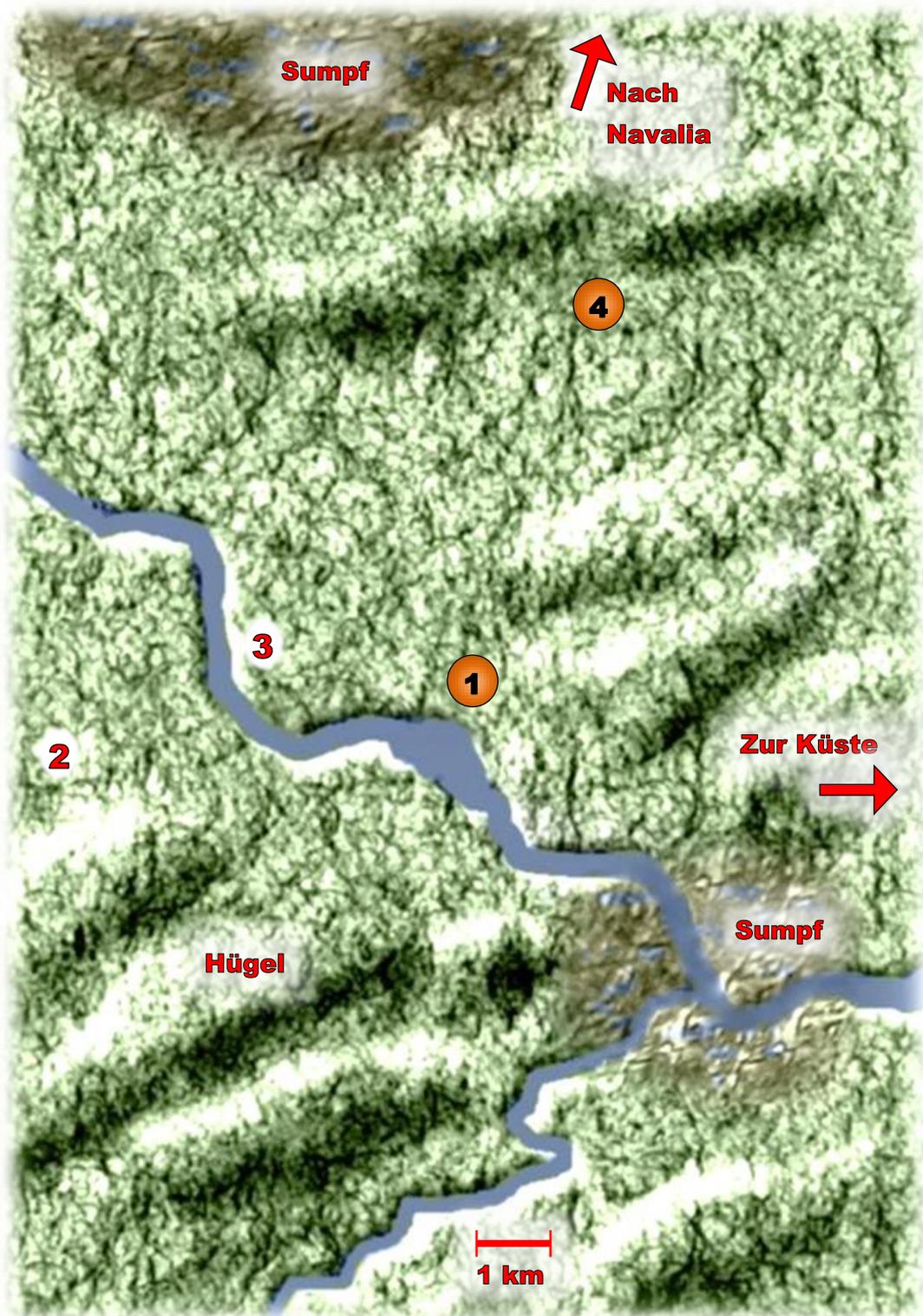
Schwerkraft: 0,68 g

Durchmesser: 8720 km

Tageslänge: 36 Std., 17 Min.

Distanz zum Planeten: 518.000 km

Arcadia ist gezeitenstarr, weshalb der Gasriese immer an derselben Stelle am Himmel zu sehen ist. Zur Mittagszeit verursacht dieser eine längere Sonnenfinsternis, mitternachts leuchtet er voll und hell und sorgt für Dämmerlicht.



Sumpf

**Nach
Navalia**

4

3

1

2

Zur Küste



Hügel

Sumpf

1 km

Das Camp der Botaniker

Das Camp ist von Navalía aus mit dem Hovercar in etwa 45 Minuten zu erreichen. Die Botaniker lagern meistens in der Nähe des Flusses, weil sich dort häufiger Lichtungen finden. Am jetzigen Standort erweitert sich der Fluss zu einem kleinen See (Punkt 1 auf der Karte).

Die Forschergruppe besteht aus 12 Personen. Kristaps' Verschwinden wurde erst vor einigen Stunden bemerkt. Dabei stellte man fest, dass sein neurales Interface ausgeschaltet war (und immer noch ist). Kristaps hat offenbar nur seine Kleidung und etwas Proviant mitgenommen. Sein Zelt enthält keine nützlichen Hinweise.

Seine Kollegen haben seine Nervosität in der letzten Zeit, seit etwa zwei oder drei Tagen, bemerkt. Die Verhaltensänderung begann an einem der alten Lagerplätze (Punkt 2 auf der Karte). Kristaps behauptete, jemand würde ums Lager schleichen. Seine Kommilitonen glaubten ihm zunächst nicht, doch schließlich zeigte er einer Studentin Schuhabdrücke außerhalb des Lagers (Punkt 3 auf der Karte).

Besuchen die Charaktere die Stelle, finden sie die Spur nur mit einer schweren Probe auf Spurensuche. Dabei sehen sie, dass die Abdrücke von großen Wanderschuhen oder Stiefeln stammen müssen, also vermutlich von einem Mann [tatsächlich stammen sie nur von einem Wanderer, der zufällig vorbeikam]. Diese Spur verliert sich irgendwann.

Eine andere Studentin will auch Gestalten die Gruppe belauern gesehen

und gehört haben [in Wirklichkeit nur große Tiere]. Außerdem hat sich Kristaps offenbar mehrmals über das Netz aufgebracht mit jemandem unterhalten. Die Botaniker bekamen Bruchstücke mit wie „Die wollen mich fertigmachen“, „Ich steige nicht mehr ein“, „Der Kerl ist hinter mir her“ oder „Der Typ ist das personifizierte Böse“.

Die Flora von Arcadia

In den Grünzonen von Arcadia findet man nahezu alle Pflanzenvariationen, 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 Riesebäume der Urwälder werden mehrere Hundert Meter hoch. Daneben existieren auch Ries Blumen und -farne, deren Größe mit irdischen Bäumen vergleichbar ist. In einigen Regionen haben sich regelrechte Mammutblumenwälder gebildet. Weit verbreitet sind große fleischfressende Pflanzen in unzähligen Variationen. Außerdem findet man auch Wälder aus unterschiedlichsten Riespilzen, meistens in windgeschützten, feuchten Tälern.

Suchen die Charaktere nach Schuhabdrücken von Ozolinsh, finden sie mit einem einfachen Wurf auf Spurensuche eine Spur Richtung Norden. Im dichteren Urwald wird die Spur schwerer zu verfolgen sein, zunächst mit einem Wurf mittlerer Schwierigkeit, zuletzt mit einer schweren Probe auf Spurensuche. Misslingt eine dieser Proben, verliert sich die Spur. Gelingt

Szenario

auch die letzte Probe, führt die Spur direkt ins Camp des Feldforschungsteams von Neuralpharm (Punkt 4 auf der Karte).

Kontaktieren die Charaktere die anderen Testgruppen und fragen, ob sie etwas bemerkt haben, wird dies verneint. Kurze Zeit später wird sich aber das Team von Neuralpharm melden. Man hat jetzt bemerkt, dass eines ihrer Hoverbikes fehlt. Sollten die Charaktere keine der anderen Gruppen kontaktieren, wird sich das Neuralpharm-Team aus eigener Initiative melden, um zu fragen ob die anderen Gruppen etwas von dem Dieb bemerkt hätten.

Das Neuralpharm-Camp (4)

Dort weiß man nichts von Ozolinsh, doch hat man kürzlich das Verschwinden eines Hoverbikes bemerkt.

Das Hoverbike kann der Besitzer per GPS verfolgen. Wenn die Charaktere diese Daten auswerten, können sie die Route nach Norden bis zurück nach Navalvia verfolgen

Die Fauna von Arcadia

Es ist durchaus möglich, dass die Charaktere mit einigen der gefährlicheren Lebensformen der Wildnis von Arcadia in Kontakt kommen. Will die Spielleitung eine solche Begegnung einbauen, findet sie hier einige Vorschläge. Es werden bei den Spielwerten nur die Eigenschaften Fitness (F), Geschicklichkeit (G) und Wahrnehmung (W) angegeben. Eine Schadensminderung (Sm) von -1 bedeutet, dass ein kleines Lebewesen bei jeder Verletzung eine zusätzliche Wunde erhält.

Bei einigen Tieren ist die *Relative Geschwindigkeit* angegeben. Sie bezieht sich auf die Bewegung des Tieres am Boden / fliegend / schwimmend. Die relative Geschwindigkeit eines laufenden Menschen ist 1.

Chamäleon-Wespe

Diese in Staaten organisierte insektoide Lebensform ähnelt im Aussehen der irdischen Wespe, erreicht aber die Größe einer Taube. Sie besitzt die 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. Chamäleon-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 Eier in sich trugen.

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.

Szenario

Relative Geschwindigkeit: $\frac{1}{3}$ / 3 / -)

F: 1 G: 3 W: 3 Sm: -1*

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 4, Heimlichkeit 4, Kämpfen 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten

Fliegen 4 (gewürfelt wird bei Verfolgungsjagden)



Schwarmbewusstsein 4: Am Anfang eines Konfliktes würfelt die Spielleitung auf diesen Wert. Für die Dauer des Konfliktes werden die Erfolge auf die Spielwerte aller Wespen als Bonus angerechnet.

Angriff: Biss 3 (injiziert ein schnell wirkendes Gift der Stärke 2)

Giftlemur

Ein ca. 1 m großes Säugetier mit affenähnlichem Körperbau und grünlich-braunem Fell.



Der Kopf ist hundeähnlich mit einer Schnauze voller 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.

Relative Geschwindigkeit: 1 / - / -

F: 3 G: 4 W: 4 Sm: 0

Fertigkeiten: Athletik (Klettern) 4, Heimlichkeit 3, Spurensuche 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Ausgeprägtes Gehör 3

Angriffe (einer pro Runde nach Wahl der Spielleitung):

Stachelschwanz 3 (injiziert schnell wirkendes Gift der Stärke 3)

Reißzähne 3 (+2 Schaden)

Stelzengänger

Ein 4-5 Meter hohes Lebewesen. 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 ausgedehnt werden können, fast bis zum Erdboden. Sobald sich potenzielle Beute unter dem Stelzengänger befindet, streckt er seine Zungen aus, um damit nach dem Opfer zu greifen und es zum Mund zu ziehen. Die Beine ähneln zur Tarnung stark den Stämmen dünner Bäume.

Relative Geschwindigkeit: 1 / - / -

F: 3 G: 2 W: 3 Sm: 2

Fertigkeiten: Heimlichkeit 3, Kraftersatz 3, Spurensuche 2

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, Infrarotsicht 3,

Angriffe: Zungen 3, Biss 2 (+3 Schaden), erst nach erfolgreichem Zungen-Angriff



Ein Opfer das sich im Griff der Zungen befindet, kann sich in jeder Runde zu befreien versuchen. Dafür muss ein konkurrierender Wurf auf Krafteinsatz gegen den Zungenangriff des Stelzengängers gelingen.

Waldmoloche

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 liegen je nach Rasse und Alter im Bereich von 1,5 bis 4 Metern.

F: 3 G: 3 W: 3 Sm: 1

Fertigkeiten: Heimlichkeit 4, Krafteinsatz 3

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 3, ausgeprägtes Gehör 4, Infrarotsicht 3,

Angriffe: Tentakel 4, Biss 2 (+3 Schaden), erst nach einem erfolgreichen Tentakel-Angriff.

Das Opfer kann sich in jeder Runde zu befreien versuchen. Dafür muss ein konkurrierender Wurf auf Krafteinsatz gegen die Tentakel gelingen.

Zurück nach Navalia

Das Hoverbike kann bis in die Nähe einer U-Bahn-Station in Navalia verfolgt werden, wo es abgestellt wurde. Sollte irgendjemand die Möglichkeit haben, auf öffentliche Kameras zuzugreifen, entdeckt man Ozolinsh beim Betreten der U-Bahn. Er stieg in der Nähe der Universität und seiner Wohngemeinschaft aus. Hier verliert sich zunächst die Spur.

Die Wohngemeinschaft

Ozolinshs Mitbewohner sind die Studenten Emma Arighi und Leland Sanderson. Werden sie von den Charakteren kontaktiert, geben sie an, seit Beginn des Botaniker-Forschungsprojektes nichts von Kristaps gesehen

oder gehört zu haben. Betreten die Mitbewohner jetzt aber Ozolinshs Zimmer, entdecken sie zu ihrer Überraschung, das dieses durchwühlt, geradezu verwüstet ist. Sie haben von diesem augenscheinlichen Einbruch nichts mitbekommen, können aber auch nicht feststellen, ob etwas entwendet wurde. [Tatsächlich durchsuchte Ozolinsh selbst nach seiner Rückkehr das Zimmer. In seiner geistigen Umnachtung glaubte er, er hätte noch eine Pistole versteckt. Diese entsorgte er aber schon vor Jahren.]

Ozolinshs Mitbewohner können angeben, dass er früher korpulenter war und sich in letzter Zeit in Form gebracht hat. Sein einziger Kontakt ausserhalb der Uni, vom dem sie wissen, ist Antoni Blanxart. Mit diesem Mann habe sich Ozolinsh mehrmals getroffen, doch habe er ihn nie seinen Freunden näher vorgestellt.

Antoni Blanxart

Recherchen ergeben, dass Blanxart in Navalia als Designer arbeitet. Wird er kontaktiert und auf Ozolinsh angesprochen, reagiert er zunächst sehr abweisend. Erwähnen die Charaktere, dass Ozolinsh vermisst wird, wird Blanxart zugänglicher. Er will aber nur bei einem persönlichen Treffen mit den Charakteren sprechen, nicht im Netz. Er lädt die Charaktere in ein Café ein.

Dort offenbart er, dass er Ozolinshs Vertrauensperson in einer Selbsthilfegruppe für anonyme Drogensüchtige sei. Ozolinsh habe ihn vor kurzem über das Netz kontaktiert und sehr verwirrende Dinge darüber gesagt, dass ihn jetzt seine Vergangenheit

einhole, er Angst habe und „Dinge regeln“ müsse. Er erwähnte, dass er vielleicht zu diesem Zweck Danijel Gerbic kontaktieren müsse.

Blanxart kennt den Namen Gerbic von Ozolinshs Erzählungen in der Selbsthilfegruppe über seine Drogenvergangenheit. Gerbic sei ebenfalls ein Junkie und Dealer und so etwas wie ein Freund gewesen, bis Kristaps die Verbindung abbrach.

Blanxarts Versuche, Ozolinsh zurückzurufen, waren erfolglos.

Danijel Gerbic

Er wohnt in einer Mitwohnung eines großen Wohnblocks und geht offenbar keiner geregelten Tätigkeit nach. Auf Kontaktanfragen reagiert er nicht. Er öffnet auch nicht die Wohnungstür, obwohl sein Netzprofil anzeigt, dass er zu Hause sein muss. Wem zwei Erfolge auf Wahrnehmung gelingen oder ein Erfolg auf ausgeprägtes Gehör, hört Geräusche aus dem Inneren der Wohnung. Offenbar versucht Gerbic, aus dem Fenster zu türmen. [Einige Leute haben noch eine Rechnung mit Gerbic offen, und dieser fürchtet nun, die Charaktere gehörten dazu.]

Die folgende Szene hängt stark vom Vorgehen der Charaktere ab. Sie können sich gewaltsam Zutritt zur Wohnung verschaffen oder den Flüchtigen draußen abzufangen versuchen. Aus dieser Situation könnte sich auch eine kleine Verfolgungsjagd entwickeln.

Können die Charaktere Gerbic stellen oder auf irgendeine Weise beruhigen und von ihren friedlichen Absichten überzeugen, könnte er sich etwas kooperativer verhalten.

Danijel Gerbic

Bildung 2, Fitness 2, Geschicklichkeit 2, Persönlichkeit 3, Wahrnehmung 3, Schadensminderung 1

Fertigkeiten: Athletik 1, Fahren 2, Heimlichkeit 3, Kämpfen 2, Kontakte 2, Nahkampfwaffen 2, Tricks 3, Überzeugen 3

Er erzählt, dass Ozolinsh ihn vor eine paar Stunden aufgesucht habe. Er erkundigte sich nach dem Verbleib der Brüder Iliescu. Gerbic und Ozolinsh waren früher Kumpel und bewegten sich als Dealer im Umfeld einer Bande von Drogenschmugglern und Schutzgeldeintreibern. Der Kern der Gang waren Alex Iliescu und Paul Iliescu sowie Sorin Dumitru. Gerbic erzählte Ozolinsh, dass Alex Iliescu in Haft sei und sein Bruder Paul auf der Flucht vor dem Gesetz den Mond Arcadia verlassen habe. Ozolinsh glaubte ihm nicht und behauptete, alles sei ein Trick und Alex, vor dem er sich am meisten fürchtete, habe einen Weg in die Freiheit gefunden. Er wirkte auf Gerbic sehr paranoid. Dieser weiß dagegen, dass das einzige Bandenmitglied, das sich noch in Navalía aufhält, Sorin Dumitru ist. Er ist untergetaucht, und Gerbic kennt sein Versteck nicht genau. Es müsste aber in einer Gegend im Stadtteil Nordstrand liegen, wo die Bande früher aktiv war. Wahrscheinlich würde sich Dumitru in irgendeinem verlassenem Gebäude seiner früheren Wirkungsstätte einnisten.

Gerbic erwähnt außerdem, dass Ozolinsh ihn um eine illegale Datei gebeten haben, mit der man mit einem 3D-Drucker eine unregistrierte Feuer-

waffe ausdrucken könnte. Diese habe Gerbic im auch gegeben.

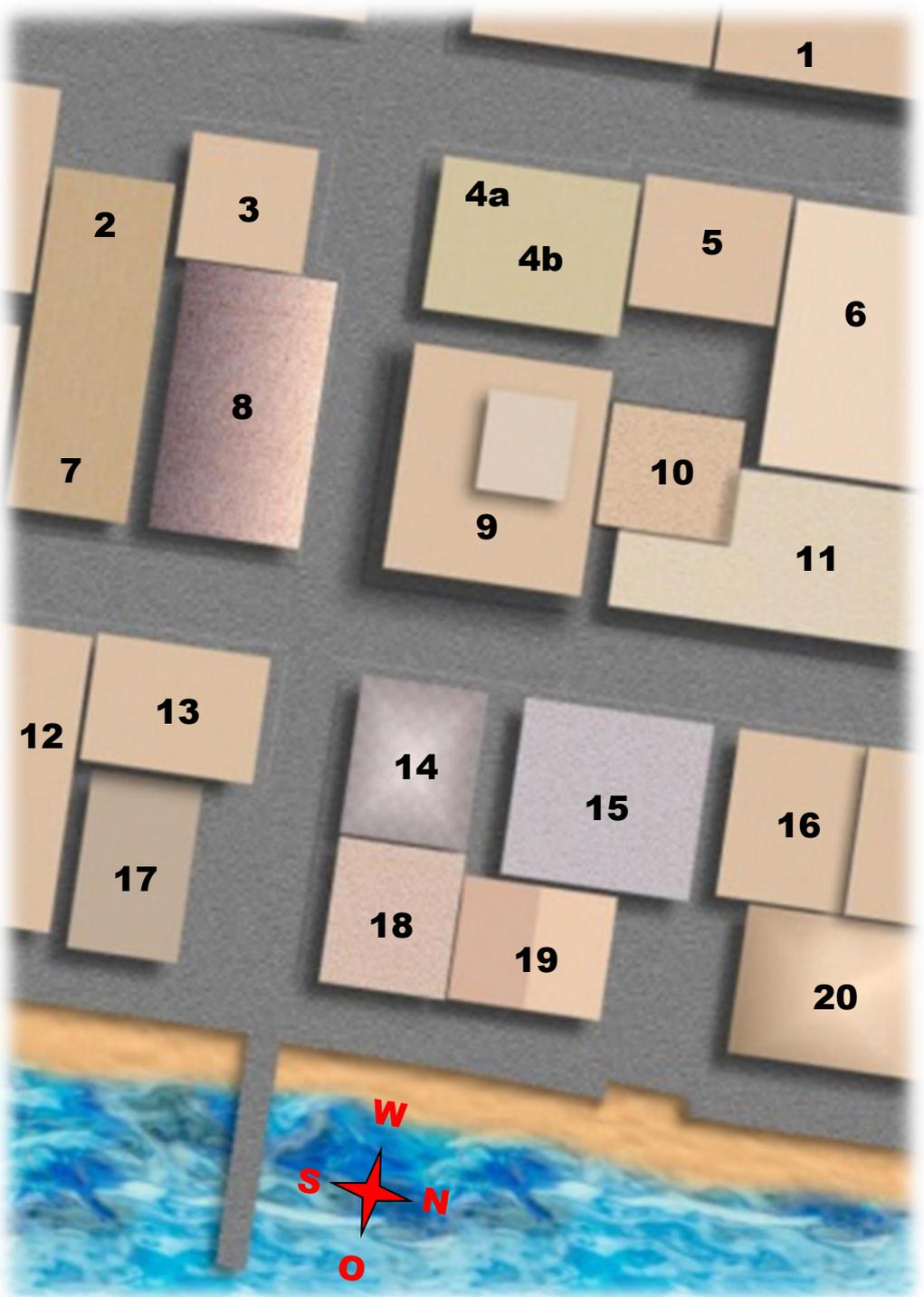
Option: Die Konkurrenz schläft nicht

Die Firma Cerebroadcast ist ein Konkurrent bei der Entwicklung von Technologien zur Netzerweiterung. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Firma ihren Rivalen CC1 überwacht, um sich über dessen Fortschritt zu informieren und Schwachstellen zu finden. Die Aktivitäten der Charaktere würden möglicherweise das Interesse der Firma erregen. Jedesmal, wenn die Charaktere wieder in Navalía erscheinen, würden sie wieder auf dem Schirm von Cerebroadcast sein. Die Charaktere könnten mit Minidrohnen observiert werden. Wenn die Spielleitung die Paranoia der Charaktere fördern will, könnten ihnen immer wieder „zufällig“ Mitarbeiter der Konkurrenz über den Weg laufen. So könnte auch der Eindruck entstehen, Cerebroadcast wüsste etwas über Ozolinshs Verschwinden oder stecke dahinter.

Nordstrand

Dieser Stadtteil nördlich des Hafens von Navalía ist vor allem ein Touristen- und Amüsierviertel. Fragen die Charaktere dort bei Kneipen- und Ladenbesitzen herum, wird sich früher oder später tatsächlich jemand daran erinnern, Ozolinsh vor kurzem auf der Straße gesehen zu haben.

Die folgenden Informationen beziehen sich auf die Karte auf der folgenden Seite und sind auch im Netz verfügbar.

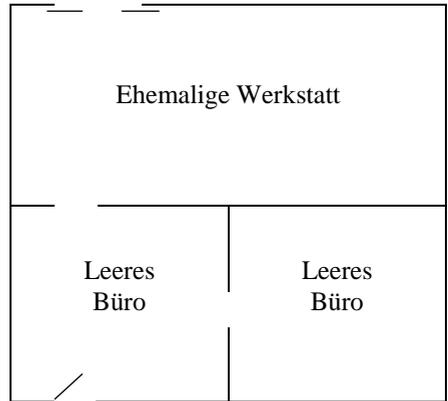


Szenario

- 1: Wohnungen
- 2: Lebensmittelgeschäft
- 3: Apotheke
- 4a: Grill
- 4b: Wohnungen
- 5: Zoohandlung
- 6: Gärtnerei
- 7: Teegeschäft
- 8: Lagerhalle
- 9: Club/Veranstaltungszentrum „Pier 9“
- 10: ehemalige Werkstatt und leere Büros
- 11: Wohnungen, Büros, Arztpraxen
- 12: Hotel
- 13: Fitnessstudio
- 14: Fahrradverleih
- 15: Kunstgalerie
- 16: Hotel
- 17: Eiscafé
- 18: Souvenir-Shop
- 19: Strand-Bar
- 20: Restaurant

Mexican Standoff

Dumitru versteckt sich in Gebäude 10. Es kann über den Innenhof im Norden und das Werkstatttor oder durch die Gasse im Süden und die Bürotür betreten werden. Auf beiden Türen ist die Aufschrift „Hoverbike-Reparaturen“ angebracht. Die Räume stehen aber größtenteils leer.



Sehen die Charaktere vom Hof aus durch die Fenster oder vom Büro aus durch die Tür, sehen sie in der Werkstatt, wie Ozolinsh eine Pistole auf einen stämmigen Mann richtet, der selbst eine Waffe im Anschlag hat.

Bei dem unbekanntem Mann handelt es sich offenbar um Dumitru. Wenn die Situation noch etwas brenzlicher sein soll, könnte Dumitru noch Unterstützung durch einen Kumpel haben, der ebenfalls eine Pistole gezückt hat.

Sorin Dumitru

Bildung 2, Fitness 4, Geschicklichkeit 3, Persönlichkeit 3, Wahrnehmung 3, Schadensminderung 1

Fertigkeiten: Athletik 3, Einschüchtern 3, Fahren 2, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 3, Kämpfen 3, Nahkampfwaffen 3, Schusswaffen 3

Waffe: Pistole (+4 Schaden)

Wenn sich die Charaktere nicht zu auffällig benehmen, werden die Kontrahenten ihre Anwesenheit zunächst nicht bemerken. Platzen die Charaktere einfach herein, hängt vieles von

Szenario

deren Verhalten in dieser Situation ab. Personen mit gezogenen Waffen könnten beide Parteien als Verstärkung ihres Gegners interpretieren. Dumitru würde Polizisten in ihnen sehen, während Ozolinsh Bandenmitglieder vermuten würde.

Kristaps Ozolinsh

Bildung 3, Fitness 4, Geschicklichkeit 3, Persönlichkeit 2, Wahrnehmung 3, Schadensminderung 1

Fertigkeiten: Athletik 3, Fahren 2, Heimlichkeit 3, Kämpfen 2, Nahkampfaffen 2, Schusaffen 2, Wissenschaft (Biologie) 3

Spezialfähigkeit: Nachtsicht 3

Waffe: Pistole (+4 Schaden)

Sofern die Charaktere nicht sofort eine Schießerei auslösen, könnten sie versuchen, die Lage zu entschärfen. Sie könnten Ozolinsh seine Situation erklären und dabei auf die Auswirkungen der Drogen eingehen. Hilfreich könnte sein, wenn Ozolinsh mindestens einen der Charaktere als Mitarbeiter von CC1 im Rahmen der Projektvorbereitung kennengelernt hätte.

Dumitru kann allerdings keine Zeugen gebrauchen, die sein Versteck ausplaudern könnten. Sollte sich eine Gelegenheit bieten, würde er alle Anwesenden kaltblütig umbringen. Ihm ist

bewusst, dass die meisten Menschen sich neurale Backups anfertigen lassen, um im Fall eines unerwarteten Todes wieder zurückkehren zu können – wenn auch mit einer Erinnerungslücke vom Backup bis zum Todeszeitpunkt.

Dumitru könnte allerdings klein beigeben, wenn er sich in einer ungünstigen Position befindet und die Charaktere ihn überzeugen können, dass sonst niemand etwas von ihm weiß und die Anwesenden kein Interesse an seiner Inhaftierung haben. Er würde sich dennoch so schnell wie möglich ein neues Versteck suchen.

Wenn alle Stricke reißen, können die Charaktere noch Ozolinsh und Dumitru mit Gewalt außer Gefecht zu setzen versuchen.

Heikel könnte die Lage werden, wenn immer noch die Mitarbeiter von Cerebroadcast den Charakteren auf den Fersen wären. Pistolenschüsse würden zudem in der Nachbarschaft deutlich zu hören sein. Sollten die Ereignisse ans Tageslicht kommen, käme es zu einem kleinen Skandal und einem deutlichen Imageschaden für das Projekt Marconi. Die Vertuschung der gesamten Ereignisse könnte allein Thema eines kompletten weiteren Szenarios sein.

**Weiteres Material auf
www.exile-rolenspiel.de**

**Das komplette
Grundregelwerk als PDF**



Spielhilfen

Hintergrundinformationen

Abenteuerszenarien



Exile Charakterbogen

<input type="checkbox"/> Bildung	●○○○○○
<input type="checkbox"/> Fitness	●○○○○○
<input type="checkbox"/> Geschicklichkeit	●○○○○○
<input type="checkbox"/> Persönlichkeit	●○○○○○
<input type="checkbox"/> Wahrnehmung	●○○○○○

→ Schadensminderung ○○

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Akrobatik (F)	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Athletik (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bürokratie (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Charme (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Computer (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Einschüchtern (P)	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Empathie (W)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Fahren (W)	○○○○○
Fremdsprachen (B)	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
Handwerk/Kunst (G)	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Heimlichkeit (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kaltblütigkeit (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kämpfen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kontakte (P)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Krafteinsatz (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Medizin (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Nahkampfaffen (F)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Orientierung (W)	●○○○○

Besitz/Notizen

Name: _____

Beruf: _____

Wohnort: _____

Beschreibung: _____

Pilot (W)	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Recherche (B)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schusswaffen (G)	●○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Spurensuche (W)	●○○○○
Technik (B)	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Tricks (G)	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Überleben (B)	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Überzeugen (P)	●○○○○
Wissenschaft (B)	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○

Spezialfähigkeiten

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○

Wunden Auswirkungen

- | | | | |
|---|--------------------------|---------------------|-------------------|
| 1 | <input type="checkbox"/> | keine Nachteile | } nur 2
Würfel |
| 2 | <input type="checkbox"/> | kurz im Nachteil | |
| 3 | <input type="checkbox"/> | ständig im Nachteil | |
| 4 | <input type="checkbox"/> | außer Gefecht | |
| 5 | <input type="checkbox"/> | dem Tode nah | |
| 6 | <input type="checkbox"/> | tot | |