DANIEL SCOLARIS'

NOVA

basisbuch

2. edition

DIE MILCHSTRASSE
Politische Karte
1 - Wilhelms Stern
2 - Spica
3 - Vendar
4 - Antares
5 - Helios
Beta-Pictor-Kontinuum
CRAITONA
1
Cassiopische Blase
POTRIASMORYL/
TORYCLYTA
VEGA II
XERC
Menturi-Cluster

SCHULUNGSUNTERLAGEN FÜR KADETTEN DER STERNENLEGION
NUR FÜR DEN UNTERRICHTSGEBRAUCH

IMPRESSUM

Version
NOVAbasisbuch 2, Oktober 2012

Projektleitung & Autor
Daniel Scolaris

Co-Autor
Antonio Perez Sanchez

Lektorat
Eva Bölting
Moritz Mehlem (Pforte Meropis & Nanodämmerung)

Illustratoren
Fabian Harmanus
Kamil Schulz
Kay Elzner (4 Artifikanten)
Marina Fahrenbach (Fargoyle)

Grafik
Sebastian Rupp

Satz & Layout
Sophia Pohle
Sidney Ristock (Charakterdokumente)

Assistenz
Daniel Swierczek (Grafik, Veranstaltungssupport)
Rudolf Raddatz (Lektorat)
Robert Kohler (Tabellen)

Besonderen Dank
den NOVA-Testspielern & Unterstützern
Alexander Kohler, Roland Schulz, Cornelius Schiffer, Martin Schulz, Silvio Kranzusch, Michael Kamphake, Matthias Meiners, Christof Schwab

sowie
Nina Morawietz, Tomek Schukulla, outlaw_wolf, Dominik Hladek, Joachim Hirsch, Michael Orlowsky, Bernd Schuler, den Con-Spielern und alle anderen, die bisher in das NOVA-Universum vorgestoßen sind.

NOVA-Website
www.nova-rpg.de
Imperial Standard: http://is.nova-rpg.de

Für Anfragen, Infos, Lob und Tadel:
redaktion@nova-rpg.de

RECHTEHINWEIS

Das NOVAbasisbuch ist durch das Urheberrechtsgesetz (UrhG) der Bundesrepublik Deutschland geschützt. Zitieren im Sinne des UrhG ist unter Angabe der Quelle zulässig, ebenso verhält es sich mit auszugsweiser Veröffentlichung zu Rezensionszwecken.

Frei und in nicht missbräuchlicher Weise verwendbar sind jegliche von NOVA geprägten Eigennamen (wie Planetennamen, Sieldungs- und Personennamen) sowie Details des Regelsystems (wie Eigenschaften, Kenntnisse, Spezialgebiete, Werte, Umrechnungen).

Das NOVAbasisbuch darf in Teilen oder als Ganzes weder in digitaler noch in analoger Form vervielfältigt werden. Untersagt ist zudem, das Produkt in seiner Form zu bearbeiten oder zu verändern.

Auszüge und deren Vervielfältigung für privaten Gebrauch sind zulässig.

Jegliche darüber hinausgehende Vervielfältigung oder Nutzung in analoger oder digitaler Form bedarf der schriftlichen Genehmigung durch den Urheber, erreichbar unter redaktion@nova-rpg.de.

Ähnlichkeiten der in NOVA dargestellten fiktionalen Charaktere mit real existierenden Personen sind rein zufällig, jegliche Geschichtselemente sind frei erfunden.

Herausgeber
Prometheus Games Verlag
Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR
Kolberger Str. 1
47167 Duisburg

www.prometheusgames.de

Gedruckt in Deutschland

Uns bleibt immer noch der
Himmel
wenn die **Erde**
vergeht

– unbekannt, Datenfragment 21. Jh

Zur Verwendung dieses Buchs

Das erste Kapitel „GENESIS“
zeigt kurz und prägnant die historische Entwicklung der Menschheit vom 21. bis zum Ende des 27. Jahrhunderts auf. Dann werden die Zivilisationen und Einflussbereiche im bekannten Universum angerissen und dem Leser Assoziationshilfen geboten. Abschließend geht es um die Generierung eigener Charaktere und das Spielsystem.

Das zweite Kapitel „KOSMOS“
führt den Hintergrund aus, der im ersten Kapitel nur angerissen wurde. Jedes terranische Reich, diverse Raumgebiete und die außerirdischen Kulturen in NOVA werden vertieft vorgestellt. Hier findet man bei den jeweiligen Spezies die Basistypen (die „Charakterklassen“) sowie Beispielcharaktere.

Das dritte Kapitel „ELEMENTE“
beschäftigt sich mit sämtlicher Ausrüstung für Charaktere, mit Raumschiffen ebenso wie mit Kybernetik oder Software, aber auch den Kampfregeln und übernatürlicher oder technischer Fähigkeiten samt dazugehöriger Regelmechanismen.

Im Anhang
befindet sich das Pforte Meropis-Planetesystem, in welchem das Abenteuer „Nanodämmerung“ stattfindet. Außerdem gibt es das große Charakterblatt, Schiffspapiere und das obligatorische Stichwortregister.

Komplexität

Der Komplexitätslevel gibt an, wie schwierig bzw. umfangreich ein Charakter, aber auch ein Regelmechanismus oder -modul ist. Je höher der Level, desto mehr Zeit erfordert die Charaktererschaffung. Du findest das Komplexitäts-Emblem im Zusammenhang mit den Charaktertypen wie auch im Kapitel III bei unterschiedlichen Regeln.

Komplexitätslevel können sich im übrigen addieren, z. B. erreicht ein Charakter mit Level 2, einem Modul mit Level +1 und einem weiteren Mechanismus mit Level +2 eine Komplexität von 5. In manche Basistypen, die von Grund auf mit speziellen Regelmechanismen arbeiten (wie der Veganoid, der Tokmarde, der Artifikant), ist ein höherer Level bereits integriert.

Deine NOVA-Erfahrung	Erstellugsdauer ca.
Neuling (0 Erstellungen)	Komplexität x 60 min
Könner (3 Erstellungen)	Komplexität x 45 min
Experte (8 Erstellungen)	Komplexität x 30 min

Die Dauer der Charaktererschaffung richtet sich selbstredend vor allem danach, wie genau Dein Bild von Deinem Charakter ist, wie genau Du weißt, was Du erzielen möchtest und nach der Ausarbeitung des Charakterhintergrundes.

Was spielst Du in NOVA?

Für Spieler und Spielleiter eröffnen sich in NOVA universelle Möglichkeiten und bemerkenswerte, spielbare Außerirdische:

Verwegene Söldner im Auftrag dubioser Konzerne oder wohlhabender Kolonien, durch den Weltraum gondelnde Schmuggler mit weitreichenden Beziehungen, loyale Soldaten eines großen Reiches, trickreiche Glücksspieler in den glamourösesten Casinos, gnadenlose Auftragskiller die ihre Beute bis in den letzten Winkel des bekannten Universums jagen, intrigante Adlige im Thronnachfolgestreit, übernatürlich begabte Meister asiatischer Herkunft, weit gereiste und reisende Diplomaten mit geheimen Auftrag, fanatische Attentäter, die ihren weltlichen oder göttlichen Auftrag bitterernst nehmen, vagabundierende und jede Gelegenheit nutzende Piraten, kühle Softwarearchitekten und clevere Hacker, die sich planetare Datennetze zunutze machen, martialische Artifikanten (Roboter), fähige Ärzte, wahnsinnige Wissenschaftler – der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

NOVA eignet sich vor allem für epische Kampagnen, aber auch „One-Shots“ sind problemlos möglich!

Ein Halb-Novat als **Stratege** der Astrophalanx

Willkommen im NOVA-Universum

Vorwort zur ersten Auflage

Eigentlich wollte ich gar kein Rollenspiel schreiben. Stattdessen träumte ich mich im Alter von dreizehn, vierzehn Jahren immer wieder in eine ferne, zukünftige Welt, in der die Menschheit das Sonnensystem erobert hatte, Krieg darin führte (Imperium gegen Syndikat) und mutige Pioniere sich in unerforschte Weiten aufmachten. Und ich war mittendrin und erlebte vor dem Einschlafen die tollsten Abenteuer.

Mit einer Olympia-Schreibmaschine hämmerte ich die ersten Grundzüge meiner Spinnereien auf Papier.

Über meinen Cousin lernte ich den Begriff „Rollenspiel" kennen. Nachdem ich ihn schließlich quengelnd und drängend mit verschiedenartigen Brettspielansätzen belästigt hatte („Ist das ein Rollenspiel?" – „Nein!"; „Und das?" – „Auch nicht!"), war er bereit, mich in das Geheimnis einzuweihen.

Wir probierten ein Sci-Fi-Spiel aus seiner eigenen Feder aus. Ich erinnere mich bis heute an die Situation, in der ich einem Raumpiraten einen Armbrustbolzen in den Kopf jagte. Es sollte der erste Tote in einer ganzen Reihe werden.

Ich hatte auch in folgenden Abenteuern einen Haufen Spaß und begriff bald: Mein Universum in Form eines Rollenspiels für andere erlebbar zu machen, vor allem für meine Freunde – das könnte doch eigentlich ganz toll werden! Es wurde eine Leidenschaft.

1996 begann ich, nun stolzer Besitzer eines Win95-PC Pentium 90, mit der Arbeit.

Es entstanden zwei Abenteuer im Fomalhaut System („Der Tod in Weiß", angesiedelt auf Quard, sowie „In Metonars Schatten", auf Metonar), die ersten Papierbögen mit Waffen und was man sonst noch so brauchte schlossen sich an.

Es dauerte lange, bis ich erfuhr, dass man Rollenspiele sogar in Buchform kaufen konnte und dass es sogar Läden dafür gab. Der nächste war vierzig Kilometer entfernt – nicht gerade um die Ecke – und Geld hatte ich auch keines. Davon ließ ich mich (bis heute, was das Thema Geld angeht) nicht beirren und entdeckte gemeinsam mit meinen Spielern die Welt von NOVA. Ich hatte ein Ziel: Auch mal so ein Buch herausbringen, das wär's!

Story und Regeln entwickelten sich, letztere wurden anhand anderer vorliegender Systeme getestet, überarbeitet, verworfen. Wir durchlebten in der Gruppe den Großen Krieg, flüchteten uns in Kälteschlafkammern und setzten schließlich im 27. Jahrhundert auf. Von nun an gab es neben den Menschen und Metonoiden auch andere spielbare Rassen, das Universum war größer als drei Planetensysteme.

Dafür, dass meine Eltern meinem Herumfantasieren keinen Riegel vorschoben und sie mich stets unterstützten, bin ich sehr dankbar. Ich weiß, wäre ich anders aufgewachsen, hätte ich NOVA nie erreicht.

Im Jahr 2000/01 kam es zur ersten Veröffentlichung des „NOVA-Gesamtwerkes". 150 Seiten, Copyshop-Hardcover gebunden. Damit ging's im Bodenseeraum auf Präsentationstour und wir erhielten von den Testspielern Zuspruch und Ermutigung: „Weitermachen, es lohnt sich".

2006 bekam ich durch mein Studium schließlich Möglichkeiten in die Hand, einen Schritt in Richtung Professionalität zu tun und die Entscheidung fiel: Ein Buch! Ein Buch soll es werden!

Ich fand Mitstreiter: Kamil, Fabian, Basti, Tonio und auch Sascha. Seit vier Jahren nun begeben sie sich mit mir auf die Reise in ein fernes Universum, je nachdem, wie es die Zeit zulässt. Denn wir alle arbeiten neben Beruf und zwischenmenschlichen Beziehungen an NOVA.

Durch ihre Arbeit ist das NOVA-Universum wesentlich reicher und besser geworden – ja, existiert überhaupt erst in der vorliegenden Form. Zahllose Skype-Konferenzen haben wir hinter uns und ich hoffe und freue mich auf weitere Zusammenarbeit. Es herrschte im Team stets ein fairer Umgang miteinander, insbesondere auch bei der Äußerung von Kritik, die immer konstruktiv war. Manches wurde gestrichen, komplett überarbeitet, das Profil der Spezies geschärft und die Artworks verliehen dem Universum ein Antlitz.

Ein solches Team findet man kein zweites Mal in seinem Leben. Leute, ihr seid einfach großartig!

DANKE!

Neben meiner Bodensee-Freundes- und Spielerclique und den anderen fleißigen Test- und Con-Spielern gilt mein Dank außerdem besonders Eva Bölting für ihr Lektorat und Robert Kohler für seine TL-Tabellenchecks.

Auf Cons und Messen der letzten drei, vier Jahre haben wir viel Feedback und Anregungen erhalten, welche abgewogen wurden und in konstruktiver Diskussion mit Spielern, Team und Con-Besuchern teilweise auch in das vorliegende Werk eingeflossen sind. Natürlich habe ich dafür weiterhin ein offenes Ohr.

In den vergangenen fünfzehn Jahren bin ich oft in dieses ferne Universum gereist, egal ob alleine in meinem Kopf, beim Schreiben von Kurzgeschichten und Abenteuern oder der Arbeit am Buch, in der Diskussion mit Teammitgliedern, im Spiel mit Freunden oder kurzen Con-Begegnungen. Das NOVA-Universum in einem Rollenspiel nach Außen treten zu lassen erscheint mir bis heute als richtig, obschon ich weiß, dass es für mich weit mehr ist als „nur" Pen&Paper. Die kommenden Jahre werde ich die Beta-Pictor, die Formorag-Piraten und all die anderen weiterhin besuchen. Egal ob in der NOVA-Gegenwart, zu Zeiten des Großen Krieges, des Exodus, der Dämmerung des Freien Rings oder zu anderen geschichtlichen Ereignissen – egal in welcher Form.

Für mich ist das NOVAbasisbuch der erste Schritt, Dir, lieber Leser, meine Träume aus jenem weiten Universum nahe zu bringen. Es wird nicht der letzte sein.

Dass Visionen auch nach einem halben Leben in Erfüllung gehen, wenn man nur hartnäckig genug bleibt, das ist die Botschaft an Dich, lieber Leser.

Das vorliegende Buch ist der Beweis.

Also: Nur Mut und lass' Dich nicht von Deinen Träumen und Wünschen abbringen. Von niemandem.

Daniel Scolaris,
Ludwigsburg, den 04.04.2010

Kapitel I – Genesis

Chronik Seite 14

Kurzgeschichte: In Licht und Schatten Seite 16

Das bekannte Universum Seite 18
I.2.1 Die Zentrale Sphäre Seite 18
I.2.2 Die Exasphäre Seite 22
I.2.3 Das Marginum Seite 27

Der Spielercharakter Seite 32
I.3.1 Charakterdaten Seite 33
I.3.2 Charakterhintergrund Seite 36
I.3.3 Charakterwerte Seite 41
I.3.4 Charaktererschaffung Seite 46

Das Spiel spielen Seite 54
I.4.1 Das Spielsystem Seite 54
I.4.2 Erfahrungspunkte Seite 57

Kapitel II – Kosmos

Zentrale Sphäre Seite 62
II.1.1 Das Terranische Imperium Seite 62
Basistypus Terraner Seite 69
Minelauvanischer Kybernet Seite 72
Marsmutant Seite 74
II.1.2 Ordrul Seite 77
II.1.3 Die Veganoiden Seite 87
Basistypus Veganoid Seite 94
II.1.4 Das Syndikat Seite 98
Cham-Techagent Seite 105
II.1.5 Die Formorag-Organisation Seite 108

Exasphäre Seite 116
II.2.1 Guanku Seite 117
Loxonische Paranormikerin Seite 124
II.2.2 Die Panmetonoidische Konföderation Seite 126
Basistypus konföderierter Metonoid Seite 135
Konföderierter Muskelprotz Seite 138
II.2.3 Die Allianz Seite 141
II.2.4 Das Protektorat Seite 149
Basistypus Artifikant Seite 157
II.2.5 Das Haus Taesari Seite 160
Taesarische Adlige Seite 169
II.2.6 Die Ekratos-Union Seite 172
II.2.7 Ozeatrea Seite 178
Basistypus Minelauvaner Seite 186
Handelsgilden-Kapitänin Seite 189
II.2.8 Das Netzwerk Seite 191
Basistypus Wandler-Chamäleonid Seite 197
II.2.9 Das Tokmardische Reich Seite 201
Basistypus Tokmarde Seite 208
II.2.10 Valbaro-Rift Seite 212

Marginum Seite 215
II.3.1 Kolonien Seite 215
EnBotainer Seite 217
II.3.2 Konzernkolonien Seite 219
II.3.3 Die Piratenbünde Seite 221
II.3.4 Die Weisen & Halb-Novat Seite 224
Die Halb-Novat Seite 226
Basistypus Halb-Novat Seite 227
Genetik-Genie Seite 230
II.3.5 Craitona Seite 233
Basistypus At'Rank-gulor-Springer Seite 243
Sensitiver Luftgladiator Seite 246
II.3.6 Die Völkerföderation Seite 248
Basistypus Cassiopier-Arbeiterin Seite 260
Emdrx-Gediente Seite 264
II.3.7 Die Xeracor & Halb-Xeracor Seite 266
Basistypus Halb-Xeracor Seite 275
II.3.8 Beta-Pictor-Kontinuum Seite 278
Basistypus Beta-Pictor Seite 283
Beta-Pictorische Kampfeinheit Seite 287
Unerforschte Weiten Seite 289

Kurzgeschichte: Tödlicher Tanz Seite 290

Kapitel III – Elemente

Ausrüstung Allgemein Seite 294
III.1.1 Multimedia Seite 297
III.1.2 Medizinische Ausrüstung Seite 299
III.1.3 Technische Ausrüstung Seite 302
III.1.4 Scanner Seite 303
III.1.5 Software Seite 306
III.1.6 Wirkstoffe Seite 308

Der Kampf Seite 318
III.2.1 Ablauf der Kampfrunde Seite 318
III.2.2 Aktionen im Kampf Seite 319
III.2.3 Treffereinwirkung Seite 324

Waffen & Schutzkleidung Seite 328
III.3.1 Schusswaffen Seite 330
III.3.2 Waffenausstattung Seite 344
III.3.3 Nahkampfwaffen Seite 350
III.3.4 Wurfwaffen Seite 352
III.3.5 Sprengstoffe Seite 356
III.3.6 Schutzkleidung Seite 357

Körperstrukturen Seite 365
III.4.1 Kybernetik Seite 365
III.4.2 Mutationen Seite 389

Fähigkeiten Seite 398
III.5.1 Sprachfähigkeiten Seite 398
III.5.2 Techfähigkeiten Seite 400
III.5.3 Paranormik Seite 407

Raumschiffe Seite 420
III.6.1 Raumschiffskonstruktion Seite 424
III.6.2 Kleiner Raumschiffskatalog Seite 439
III.6.3 Raumkampf & Taktiken Seite 446

Kurzgeschichte: Befehlskette Seite 460

Pforte Meropis Seite 471
Pforte Meropis (Omega Andromedae) Seite 471
Farkeen (Pforte Meropis II) Seite 472

Nanodämmerung Seite 474

Anhang Seite 488
Stichwortverzeichnis Seite 488
Charakterblatt Seite I–III
Schiffspapiere Seite IV–V

OUVERTÜRE

Menschheit im Aufbruch

Über sechs Jahrhunderte sind seit der Jahrtausendwende vergangen. Es waren ereignisreiche Dekaden, die hinter uns liegen – und es ist eine bewegte Zeit, in der wir heute leben.

Wir sind nicht mehr **allein**.

Aber eigentlich haben wir das schon immer gewusst. Eine Ahnung, die jeder von uns verspürt hat, jeder der einmal einen ungetrübten Blick in den klaren Nachthimmel geworfen hat.

Die Raumschiffe der Weisen tauchten bereits am Himmel Terras auf, ehe mit dem kleinen Schritt eines Menschen unsere ganze Zivilisation zu einem großen Sprung ansetzte. Wir waren drauf und dran zu straucheln und haben uns und unseren Planeten im Erdkrieg bis an den Rand des Abgrundes gebracht.

Unsere Hoffnung liegt im **All**.

Auch das hatten wir gewusst. Und so konnten uns die Fesseln unserer Heimatwelt auf Dauer nicht binden. Wir haben Träume verwirklicht, Unmögliches vollbracht und die Grenzen unserer Vorstellungskraft atomisiert. Mit den Anderen, die wir dort „Draußen“ trafen, haben wir uns arrangiert. Sogar mit dem Kontinuum, dass uns beinahe dem Untergang weihte.

Scheinbar eine Ewigkeit ist das her.

Der Krieg gab uns die Chance zur Einheit und zum Frieden. Letztlich haben wir sie jedoch schmählich verstreichen lassen, sind zersplittert in Ideologien, Kulturen, Reiche. So wie der Mensch immer weiter in den Weltraum vordringt, verliert sich die Macht der Erde und der alten Reiche, die ihre Blütezeit längst überschritten haben.

Wir müssen weiter, **immer weiter**.

Die Entdeckung der „Neuen Welt“ hat den Anfang gemacht. Auf der Suche nach etwas das sich Freiheit nennt, drängen wir voran und sind gewillt, jede Schranke zu überwinden, jede Grenze zu überschreiten, jedes Bollwerk zu brechen. Der Preis dafür ist einerlei. Selbst wenn uns das Kontinuum aufhalten wollte, muss es sein Werk vollenden – und jeden einzelnen von uns vom Antlitz des Universums tilgen.

Wenn der Morgen über unzählige unserer Welten anbricht, ein gelber, weißer, roter, blauer Stern uns leuchtende Boten schickt die uns sanft aus dem Schlaf wecken und Blinzeln lassen, dann können wir sie fühlen, diese friedvolle Ewigkeit.

Doch in einem Kosmos voller Finsternis, in dem wir leben, währt selbst die Ewigkeit nur einen Augenblick.

Kapitel I

GENESIS

■ Eine Reise von
tausend Meilen
beginnt mit
einem einzigen
Schritt ■

– Laotse, prä-imperiale Epoche

Chronik

JH 21 – Erdkrieg und Exodus

Das 21. Jahrhundert markiert den ersten Umbruch in der irdischen Gesellschaft. Historiker des 27. Jahrhunderts haben anhand der überlieferten Dokumente und Daten sowie archäologischer Funde die bruchstückhafte Geschichte vor dem Erdkrieg und die Zeit vor dem Großen Krieg rekonstruiert. Die Kenntnisse der Wissenschaft, vor allem die, die das 21. Jahrhundert betreffenden, sind dürftig, da viele Informationen in unzulänglicher, digitaler Form vorlagen und die Zeit – insbesondere den Erdkrieg – nicht überdauert haben.

Allgemein schätzt man daher die menschliche Zivilisation um die Jahrtausendwende als wesentlich rückständiger ein, als wir es heute tatsächlich erleben.

Der Beginn des Jahrhunderts ist von Blockbildung geprägt: Die EU wird ein eigener Staat, China wird zu „Panasia", in Afrika und Südamerika entstehen Bündnisse – die Globalisierung schreitet voran und es kommt zur Entwicklung der Weltsprache „Standard", die auch im 27. Jahrhundert noch die wichtigste Sprache sein wird.

Die Raumfahrtnationen schließen sich zur „International Space Agency" (ISA) zusammen, deren Bedeutung stetig wächst. Für viele beginnt ein goldenes, viel versprechendes Zeitalter.

Daneben existieren jedoch auch große Probleme: Ressourcenknappheit (u. a. Versiegen der Ölquellen), Umweltprobleme (Verschiebung von Klimazonen), Krankheiten (starker Anstieg der Krebsraten), Völkerwanderung und eine neue Kolonialpolitik in Afrika sowie christlicher und islamischer Fundamentalismus sorgen neben regionalen Konflikten für Zündstoff.

Der Mongolei-Konflikt zwischen Panasia und Russland und die damit einhergehenden Kolonialstreitigkeiten führen zu einer schweren Krise; aber erst der Zusammenbruch des planetaren Netzwerks „Internet" durch einen Virus sorgt 2069 für den Ausbruch des Erdkrieges, der unter anderem mit Nuklearwaffen geführt wird.

Während der Nukleare Winter und eine endzeitliche Dunkelheit anbrechen, zieht die ISA – mittlerweile hat sie die UNO ersetzt und ist zu einem eigenen Staat geworden – ihre Evakuierungspläne der Erde vor. Die bestehenden autarken Mond- und Marskolonien werden massiv ausgebaut, auf der Erde werden Lager eingerichtet und nach genauem Plan und Bedarf dreißig Jahre lang evakuiert. Um das Überleben der Menschheit zu sichern, hat die ISA-Administration weitgreifende Möglichkeiten: Wer nicht gehorcht, wird zurückgelassen.

- 2031: Der Bau der ISA-Mondbasis beginnt
- 2034: Russische Wissenschaftler klonen nachweislich einen Menschen
- 2042: Gründung von Panasia
- 2052: Erste Kolonie auf dem Mars (Sol IV)
- 2077: Die zentrale Börse NGM (New Global Market) wird ins Leben gerufen
- 2090: Erstmals Herstellung von größeren Mengen Antimaterie

JH 22 – Ruhe nach dem Sturm

Die ISA-Republik erklärt die Erde zum Quarantänegebiet, das vierhundert Jahre lang nur von einzelnen wissenschaftlichen Expeditionen betreten werden darf. Sie baut ihre Präsenz im Sonnensystem aus: Himmelssäulen werden auf den äußeren Gasriesen eingesetzt, deren Monde kolonisiert und Ressourcen gesichert. Der Merkur wird als Solarkraftwerk genutzt und liefert Energie für das gesamte System. Durch die fortschrittliche Ozonerie-Technologie wird eine Kolonie auf der Venus möglich, ebenso entsteht die erste Kolonie auf dem Pluto. Es ist ein Jahrhundert starker technischer Entwicklung; aus der ISA-Republik wird die Terranische Republik, die eine eigene, wenn auch sehr autoritäre Verfassung besitzt.

- 2126: Test von Himmelsstationen auf den Gasriesen des Sol-Systems
- 2143: Die neue Himmelssäule Capital City (Jupiter) wird Hauptstadt der Terranischen Republik
- 2179: Erster öffentlicher Auftritt van Peers in einer systemweiten Videoübertragung.

JH 23 – Das Imperiale Zeitalter beginnt

Ein Terrorsyndikat mit Sitz auf dem Pluto entsteht unter einem gewissen L. van Peer. Als sich der Pluto schließlich von der Republik lossagt, kommt es 2231 zum I. Interplanetaren Krieg, der nicht nur mit einem Sieg der Republik endet, sondern ebenfalls die „Syndikatler" zum Verlassen des Sonnensystems drängt und zur Ausrufung des Imperiums durch Sulla – den ersten Imperator – führt.

Eine andere Untergrundorganisation entsteht, die insbesondere kriminelle Kräfte bindet und später zur ersten Piratenorganisation wird – den Formorag.

2297 treffen die syndikatischen Flüchtlinge im Fomalhaut-System auf die Rasse der Metonoiden und stellen den ersten Kontakt zu einer außerirdischen Spezies her.

- 2211: CYBRODYNE baut einen humanoiden Artifikanten (Roboter)
- 2229: Proklamation des Syndikats als Staat
- 2245: Sulla besteigt den Imperialen Thron
- 2269: Entdeckung von Astronium bei Sol B
- 2290: „Jahrtausend-Coup": Piraten erbeuten bei einem Geldkonvoi-Überfall 30 Mrd. St.

JH 24 – II. Interplanetarer Krieg

Die Syndikatler, wohl wissend, dass das Imperium sie verfolgt, können die reptiloiden Metonoiden davon überzeugen, sich auf ihre Seite zu stellen. Schließlich greift das Imperium die syndikatischen Kolonien im Fomalhaut-System an. Es kommt im Jahr 2304 zum II. Interplanetaren Krieg, der vierzig Jahre andauern wird, da das Imperium immer wieder Nachschub aus dem vierundzwanzig Lichtjahre entfernten Sol-System benötigt. Viele Metonoiden fallen im Krieg, ehe das Imperium klären kann, dass es nicht um Metonar geht, sondern um die Syndikatler: Die Metonoiden wechseln die Fronten und die Syndikatler sind abermals gezwungen, ein System zu verlassen.

Metonar schließt sich dem Imperium an, während die Syndikatler im Aldebaran-System eine Bleibe finden, bis heute ihr Hauptsystem. Imperator Romarick I. baut seine Macht aus und festigt sie.

2346: Imperator Sulla, der Gründer, stirbt
2355: Wirtschaftliche „Kategorisierung" der imperialen Planeten durch Romarick I.
2371: Pseudo-Antigrav-Technik: EMAP-Feldsysteme werden eingeführt

JH 25 – Aufruhr und Großer Krieg

In den zweiten Dekade kommt es im Sol-System zu einem Bürgerkrieg, der auch den Anfangspunkt der noch immer schwelenden Marsproblematik setzt: Die Präfekten von Mars, Venus und Merkur rebellieren gegen den Imperator, nachdem dieser ihre Macht beschnitten, das umstrittene System der Planetenkategorisierung eingeführt und Konzerne entmachtet hat. Das Imperium schlägt die Rebellion blutig nieder – als in einem Überraschungsangriff Pluto in die Hände des Syndikats fällt, welches den Bürgerkrieg hintergründig angestachelt hat. Das Imperium gewinnt den Planeten zurück. Imperator Romarick I. setzt sich mit einer großen Armada in Richtung Aldebaran in Bewegung und verschwindet spurlos.

Der erste Kontakt mit der Telepathenrasse der Veganoiden bringt eine Hiobsbotschaft: Es existiert eine außerirdische Macht, welche die Veganoiden praktisch ausgelöscht hat: Das Beta-Pictor-Kontinuum. Durch die Veganoiden gelingt es schließlich, Frieden zwischen Imperium, Syndikat und auch der neu entstandenen Piratenorganisation der „Formorag" herzustellen.

2469 beginnt die dunkle Stunde der Menschheit mit der beta-pictorischen Invasion des Aldebaran-Systems.

2409: Die Formorag beginnen den Bau der Forever
2436: In Mitteleuropa wird ein Archiv mit Datenaufzeichnungen über Adelsgeschlechter entdeckt und führt zur Familiaris Associations-Bewegung und ihrer Herrenclubs, dem späteren Taesari-Adel
2444: Netzwerksteuerungstest durch eine Mensch-Computer-Neuroverbindung (Logiker-Vorläufer)
2447: Rendro Kirend und seine Anhänger verlassen im Laufe von zwanzig Jahren Metonar.
2481: Tod van Peers und Vernichtung der ersten Syndicata Galactica durch die Beta-Pictor
2489: Konföderation erobert Metonar

JH 26 – Zeit des Aufbruchs

Die Schlacht um Terra bringt 2525 die Kriegswende. Der Große Krieg endet vierundzwanzig Jahre später mit einem noch immer gültigen Waffenstillstandsabkommen, nachdem die Menschen einige außerirdische Spezies aus den Klauen der Beta-Pictor befreien konnten. Historikern ist noch immer nicht klar, warum die Beta-Pictor – eine Rasse, die bislang jeden Krieg schlichtweg durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit gewann – sich auf das Abkommen einließen. Die Hoffnungen auf eine unter einem Banner vereinte Menschheit erfüllen sich nicht.

Durch den beta-pictorischen Überlichtantrieb expandiert die Menschheit in der zweiten Hälfte des Jahrhunderts rasant.

Es gelingt weder dem Imperium noch dem Syndikat, diese Ströme auf Dauer zu kontrollieren: Grundsteine für neue Staaten entstehen.

Mit der Gründung des „Zentralbundes" durch Imperium, Syndikat und Formorag formt sich die „Zentrale Sphäre". Jenseits dieser bildet sich die „Exasphäre".

Auf der Erde entsteht die erste Siedlung nach dem Erdkrieg: 2570 wird Utopia City inmitten des Atlantiks als neue Hauptstadt des Imperiums eingeweiht – ein Zeichen für den Sieg einer vereinten Menschheit.

2500: Erzeugung des ersten Halb-Novaten
2501: Nortan stellt die Gratraum-Theorie auf
2533: Befreiung der minelauvanischen Heimatwelt Bluaquodeq vom Kontinuum durch die Terraner
2536: Erstkontakt mit den Wandler-Chamäleoniden
2554: Quarantäne Terras wird zum Teil aufgehoben
2569: Artifikantenrebellion auf der syndikatischen Welt Beran, Zentralbundvertrag
2570: Gründung der Ekratos-Union
2585: Das Haus Taesari erlangt vollständige Unabhängigkeit vom Imperium
2587: Gründung der OKES-Friedensorganisation

JH 27 – Die Gegenwart

Während das Imperium und das Syndikat ihre Grenzen abstecken, sichern und den Zentralbund gründen, entstehen jenseits dieses Zentralbundes weitere Nationen wie das Haus Taesari, Guanku, die Ekratos-Union oder die Panmetonoidische Konföderation – der neue Erzfeind des Imperiums; alle mit eigenen Ideologien und Gesellschaftsbildern. Sie werden Teil der Exasphäre.

Zudem trifft man auf die Cassiopische Völkerföderation – ein großes außerirdisches Reich, das einst gegen die Beta-Pictor kämpfte und verlor. Man findet auch außerirdische Reiche, die jedoch nur noch ein Schatten ihrer selbst sind: Beispielsweise das ehemalige Großreich der Tokmarden, die sich einst schworen, jegliches organische Leben im Universum zu vernichten und dieses Vorhaben bei den Veganoiden auch fast umsetzen konnten.

Daneben existieren die seltsamen fliegenden At'Rank-gulor, die nur durch Zufall nicht von den Beta-Pictor entdeckt wurden, die aquatoiden Minelauvaner, deren Besetzung durch das Kontinuum die Rasse ins Raumfahrtzeitalter katapultierte, die Wandler-Chamäleoniden, einst zwei Völker, die von den Genetikern der Beta-Pictor zu einer Einheit verschmolzen wurden und einige mehr …

Jenseits der Exasphäre und an den Rändern von Völkerföderation und Kontinuum entstehen menschliche Kolonien im so genannten „Marginum".

2600: Die Schlacht von Austerlitz besiegelt die Erbfehde zwischen Ekratos-Union und Haus Taesari
2607: Entsendung eines Botschafters der Cassiopischen Völkerföderation nach Terra
2610: Jahr der Wirtschaftskrise
2623: Konföderation expandiert in die Heyronwell-Zone und der Konflikt mit Guanku beginnt
2661: Valbaro-Affäre
2669: Der Ahmandische Bürgerkrieg beginnt
2672: Der Protektor-Alpha nimmt die Arbeit auf

2683: Heute

In Licht und Schatten

Am Horizont entfachte hinter der Bergkette die Korona der blauen Sonne unentwegt ihr gleißendes Feuer. Die Berge rissen seit Jahrtausenden schwarze Zacken aus jenem flackernden, wirbelnden Meer. Ihre lang gestreckten Schatten hüllten das Land der dem Gestirn abgewandten Seite in ewige Dämmerung, durchbrochen von gleißenden Korridoren, wo Sonnenstrahlen ihren Weg durch Bergtäler fanden.

Dort, im Geflecht aus Licht und Dunkelheit, lag Gash Solvon. Eine leblose Stadt.

Trümmerberge aus verbogenem Ceraniumstahl, zersplittertes Titanglas. Einige gestapelte Wohncontainer aus der Frühzeit der Kolonie. Leere Straßen, ab und an von einer Fassade mit gähnenden Fensterhöhlen gesäumt, durch die das blaue Licht geisterhaft atmete.

Valturis rannte. Tote Wände schleuderten ihm die knirschenden Echos seiner Flucht entgegen. Er hatte die Hoffnung noch nicht aufgegeben: Das Stadtzentrum war von den Bomben des Protektors nicht allzu sehr in Mitleidenschaft gezogen worden; zumindest hatte das der Scanner seines Raumshuttles behauptet, kurz bevor selbiges gemeinsam mit dem Rest des Schiffes auf einem Feld südlich der Kolonie aufgeschlagen und in einer feurigen Blume aufgeblüht war.

Valturis hatte herausgefunden, warum man Rettungskapseln nur in genügender Höhe ausstoßen sollte. Jeder seiner schmerzenden Muskeln – und das waren bei einem Wandler-Chamäleoniden viele – lehrte ihn jetzt diese Sicherheitsvorschrift.

Aber er hatte keine Zeit, sich um seine Blessuren zu kümmern. Er humpelte weiter zügig auf vier Beinen voran, drehte den Kopf.

Eine Bewegung bei einem der Trümmerberge. Sie waren schon nah. Sie waren schnell.

Er beschleunigte die Schritte, ignorierte die aus seiner frisch verbundenen Beinwunde unvermittelt hervortretende schillernde Flüssigkeit und den ziehenden Schmerz. Die Gebäude um ihn wuchsen in die Höhe, bestanden alsbald wieder aus umschließenden Wänden.

Ein Blick nach hinten.

In ein Streiflicht strömten mehrere Gestalten. Kurzes metallisches Aufblitzen, wo die Sonne Gewehrläufe traf. Dann verschluckte sie wieder die Dunkelheit.

Gash Solvon war leider nicht ganz so leblos, wie Valturis es sich gewünscht hätte.

Ein bitterer Geschmack im Mund. Nach all den Monaten und der mühevollen Arbeit sollte es nun so enden? Dabei trug er die Früchte seiner Nachforschungen bei sich. Eigentlich war alles bereits getan. Nur noch zu diesem rätselhaften Teclor, die Daten abliefern, das Geld kassieren und seiner Wege gehen. Das wäre es noch gewesen. Und jetzt? Auf einer Riftwelt abgestürzt, so kurz vor dem Ziel. Fürchtete Valturis nicht um sein Leben, er bräche wohl in Tränen aus, vor Wut und Verzweiflung. Einmal im Leben Glück gehabt, einmal eine Chance erhalten. Nicht einfach eine Diebestour, die sowieso wieder in die Hosen ging, nein. Das war etwas Großes gewesen. Er hätte nie wieder die Kabine des Genossen Kapitän reinigen müssen. Keine Prügel mehr.

Keine Beschimpfungen und abwertenden Blicke.

Stattdessen eine Medaille, Hände schütteln, Worte voll des Lobes und der Anerkennung. Ein Visum hätte er bekommen, er, ein Organischer zwischen all den Maschinen.

Vielleicht wäre er gar in die Partei aufgenommen worden.

Ein peitschender, hallender Schuss rief ihn aus den Gedanken. Noch einer. Eine Armlänge entfernt platzten Steinbrocken aus einer Mauer. Valturis warf sich in die nächste Gasse und so aus der Schusslinie. Und da, am Ende der Straße, sah er es: Zwischen den Hochhäusern öffnete sich ein weiter, in grelles Sonnenlicht getauchter Platz.

Das Ziel vor Augen hechtete Valturis wie ein Wahnsinniger auf das helle Rechteck, das den Ausgang der Gasse markierte, zu. Rufe hinter ihm. Unverständliches Kauderwelsch.

Nein, sie würden ihn nicht aufhalten. Valturis hatte beschlossen, dass es ihm gelänge. Er war plötzlich ganz sicher. Sein Erfolg: eine unerschütterliche Tatsache.

Die Daten in seiner Tasche waren zu wertvoll, zu wichtig, als dass er scheitern sollte. Die Menschen mussten es erfahren, nicht nur das Protektorat. Nicht nur die Menschheit. Alle. Alle mussten die Daten erhalten, die er bei sich trug. Sie würden den Lauf der Dinge in der Galaxis grundlegend ändern.

Und er, Valturis, ein feiger Cham, ein armer Sklave, ein nichtsnutziger Dieb, würde ihnen das kostbare Wissen übergeben.

Ein heißer Gruß der Rifter pfiff an seiner Schulter vorbei. Er stürmte auf den Platz, hinaus ins Licht, hinaus auf das weitläufige runde Loch, hinaus aus der drückenden Enge. Und mitten im Herz der sich vor ihm ausbreitenden Fläche erhob es sich. Ein dunkler, mächtiger Bau.

Rundungen und Wölbungen, die großen Blasen gleich aus den Fassaden hervortraten. Schmale Türme, wie zähe Flüssigkeit aus dem Koloss gezogen, mit tropfenartig abschließenden Kuppen. Über die Außenhaut des glatten Gebäudes zuckten Blitze, wanderten Lichterscheinungen.

Valturis hatte das Orakel fast erreicht, rannte weiter darauf zu. Noch war er nicht in Sicherheit. Mit Schrecken bemerkte er die Schäden an dem außerirdischen Bau. Das Bombardement des Protektors und die Wilderei der Solvoner hatten seinem einzigen Ausweg arg zugesetzt. Löcher, Risse, Krater verdarben einen makellosen Anblick. Ein abgebrochener Turm grub sich in den Platz.

Mit wandlerischer Sicherheit lief er auf eine mannshohe Delle des Bauwerks zu, ebenerdig eingelassen unter dem Stumpf des gefallenen Turms. Valturis war sicherlich der einzige auf dem Planeten, der wusste, dass die Delle der Zugang war.

Und dann traf ihn ein Schlag, der ihn im vollen Lauf auf den Boden schleuderte. Keuchend lag er da, die

Körpermuskulatur zuckte, Gliedmaßen verformten sich. Schließlich hatte er sich wieder unter Kontrolle, zwang die Muskulatur in die richtige Form. Erst im Aufstehen kam der Schmerz. Ein Blick auf den Boden offenbarte eine Pfütze schillernder Flüssigkeit, dort wo er gelegen hatte. Rufe hinter ihm, die Rifter strömten auf den Platz.

Bei jedem Schritt auf die Delle zu hatte Valturis das Gefühl, dass er in merklich aushärtendem Beton watete. Benommen erreichte er den Zugang, stützte sich mit einer Hand an der kalten schwarzen Wand ab. Unter der Berührung begannen blaue Lichter aus der Schwärze aufzutauchen. Blitze und blaue Leuchtpunkte veranstalteten einen Reigen rund um seine Hand, sanken hinab ins tiefe Dunkel wie aquanische Glühquallen, waberten wieder an die Oberfläche.

Valturis nahm kaum wahr, dass die Verfolger ihn gleich erreicht hatten. Während weiteres Blut aus seiner frischen Wunde auf den Boden tropfte, wartete Valturis gelähmt auf die Freigabe.

Es würde nicht funktionieren. Der Schaden am Orakel war zu groß. Es würde ihn nicht erkennen. Er würde hier durch die Hand von Wegelagerern sterben. Und seine Information ginge verloren, sein Körper würde vermutlich in einer Raffinerie auf Tokmard ausgequetscht werden und verrotten.

Ein Rifter rief etwas, langsam wandte er sich um. Sie hatten einen Halbkreis gebildet, ihre Waffen im Anschlag. Ein Terraner mit schmalen Augen schrie ihm Befehle in einer ihm unbekannten Sprache entgegen. Er lächelte müde und spöttisch. War er einen solchen Aufwand wert? Dann ein Gedanke: Wenn sie nun wussten, was er mit sich trug? Was, wenn die Überhitzung seines Antriebs ausgerechnet hier kein Zufall war? Und hatte dieser schmaläugige Terraner nicht auf der Raststation 72-Geldaris in einem Technikoverall gesteckt und sein Shuttle gewartet? Er schmunzelte über sich selbst. Er halluzinierte schon.

Und er kapitulierte.

Mit dem Rücken lehnte er sich gegen den beta-pictorischen Bau, der sich ihm verweigerte, und streckte ergeben die Arme aus. Schmalauge gestikulierte unwirsch und einer der Rifter ging auf ihn zu.

Unvermittelt gab die Wand hinter Valturis nach und er fiel nach hinten, landete unsanft auf dem Rücken. Die Rifter schienen so überrascht wie Valturis selbst. Aber er erholte sich schneller, kroch tiefer in das Orakel hinein und die schwarze Wand glitt vor ihm zu, um ihn endgültig vor dem Zugriff der Rifter zu retten. Geschrei. Schüsse.

Ein Verfolger warf sein Gewehr in den sich schließenden Spalt. Es krachte, splitterte, wurde zermalmt.

Plötzlich unheimliche Stille. Er war allein.

Vor ihm gähnte ein knapp zwei Meter durchmessender kreisrunder Tunnel, der in der Tiefe des Gebäudes im Dunkel verschwand. Ab und an zuckte ein Blitz die Tunnelwand entlang, oder es glühte hie und da eine bläuliches geometrisches Muster auf.

Er kroch voran. Seine Wunde pochte, er zog eine blutig schillernde Spur hinter sich her. Die Bewegungen wurden mechanisch. Durchhalten. Linke Hand vor, ziehen. Rechte Hand vor, ziehen. Und noch mal. Durchhalten. Linke Hand vor, ziehen. Rechte Hand …

So verstrich eine Ewigkeit.

Endlich öffnete sich der Tunnel in einen hohen, höhlenartigen Raum mit glatten, runden, schwarzen Wänden, über die ab und an blaues Licht flackerte und die Umgebung erhellte.

Der Übergang von Decke, Wänden und Boden war fließend. Weitere Tunnel mündeten ein. Am Kopfende des Raums thronte das Orakel: ein drei Meter hoher, eiförmiger Torso mit peripher angeschlossenen, für Wandler-Chamäleoniden lesbaren Monitoren. Wie Tentakel schlängelten sich Versorgungsschläuche vom Torso weg, bohrten sich in den Boden.

Aber der Torso war schwarz. Keine bläulichen Entladungen zuckten darüber, um vielerlei Muster zu formen, die zeigten, dass das Orakel geschäftig war.

Valturis wollte es nicht glauben:

Die Seele des Bauwerks war verstummt. Kein Gedächtnis, keine Erinnerungen. Der Protektor selbst hatte mit seinen Bomben dafür gesorgt, dass Valturis ihn nicht mehr über seine Entdeckung in Kenntnis zu setzen vermochte.

Seine Muskeln gehorchten ihm kaum noch. Keuchend zog er sich an einem der Monitore hoch, klatschte mit dem, was einmal seine Hände gewesen waren, gegen den Torso. Irgendeine Reaktion, bitte! Nur ein paar Glühlichtchen auf dem Torso, irgendetwas! „Weites Gedächtnis, antworte! Hörst du mich?“ Es blieb still.

Verzweifelter: „Orakel! Weites Gedächtnis! Erinnerst Du Dich an mich!“. Er rief weiter. Seine Stimme echote durch den schwarzen Dom. Doch seine Kraft versiegte langsam. Er wurde leise. Dann nur noch ein Flüstern: „Gedächtnis, bitte! Erinnere dich.“ Aber das Bauwerk schwieg.

Valturis schluchzte. Es war alles umsonst gewesen. Irgendwann entwich ihm nur noch ein stoßweises Seufzen. Die Umgebung verschwamm. Alles wurde dumpf und taub. Die Trauer schwand. Jede Bewegung eine unendliche Anstrengung. Und müde, so müde. Er wollte schlafen. Er würde schlafen. Das blaue Grieseln des Torsos nahm er nicht mehr wahr. Das Licht der aufflammenden Monitore, vor denen er lag, kitzelte in seinen Augen. Würde er nicht schon dösen, er stünde auf, um das Licht zu löschen. Er murmelte: „Computer, Licht aus.“ Nichts geschah. Doch so erschöpft er nun war, störte es ihn nicht. Mit einem Mal war alles egal. Von ganz weit weg drang eine Stimme an seine Ohren. „Ich bin bereit Valturis. Was möchtest Du dem Gedächtnis anvertrauen?“

Das bekannte Universum

I.2.1 Die Zentrale Sphäre

„Es ist ein denkwürdiger Augenblick: Heute, am 17. März 2569, legen Vertreter des Terranischen Imperiums, des Syndikats und der Formorag hier auf der Säule Imperia des Jupiter das Fundament für ein goldenes Zeitalter des Friedens für die gesamte Menschheit: Sie unterzeichnen das „Zentralbundabkommen", einen Allianz- und Friedenspakt. Wichtige Institutionen des Bundes, wie der Zentralbundrat und der Zentralgerichtshof, werden mit diesem Vertrag gegründet – und ein gemeinsames Handeln stärkt die Menschheit im Angesicht extraterrestrischer Herausforderungen.

Im Vorfeld widersprachen die imperialen Abgesandten der Darstellung syndikatischer Medien, der Zentralbund sei lediglich ein Instrument Terras im Rahmen der „Pax Terra", der Doktrin des Imperators. Nächstes Jahr schon um diese Zeit werden wir ein weiteres Zeichen einer vereinten Menschheit setzen – Utopia City, die neue imperiale Hauptstadt, wird eingeweiht."

– Kev Argyl, Imperial Standard, 17.03.2569

In den über einhundert Jahren, die seit der Bundgründung vergangen sind, haben wir den Zentralvertrag weiter ausgeweitet. Wir mussten es tun, um die „Zentrale Sphäre", wie Historiker neuerdings unseren Einflussraum nennen, vor der „Außenwelt" – also der „Exasphäre" und des sich seit einigen Jahren davon absondernden „Marginums" – zu schützen. Die Errichtung eines militärischen Sicherheitsgürtels, der Zentralschutzzone, am Rand unseres Einflussraumes hat sich ausgezahlt, das wissen Sie, liebe Kollegen und Kolleginnen. Nur durch stete Reformen ist es uns gelungen, in der Zentralen Sphäre einen dauerhaften Frieden aufrecht zu erhalten. Lassen Sie uns dafür weiter einstehen! Die gesamte Außenwelt ist neidisch auf uns: Hundert Jahre ohne Krieg!

– imperialer Abgeordneter Marc Claudius, Zentralratsrede vom 26.07.2658

Herz des Universums – Das Terranische Imperium

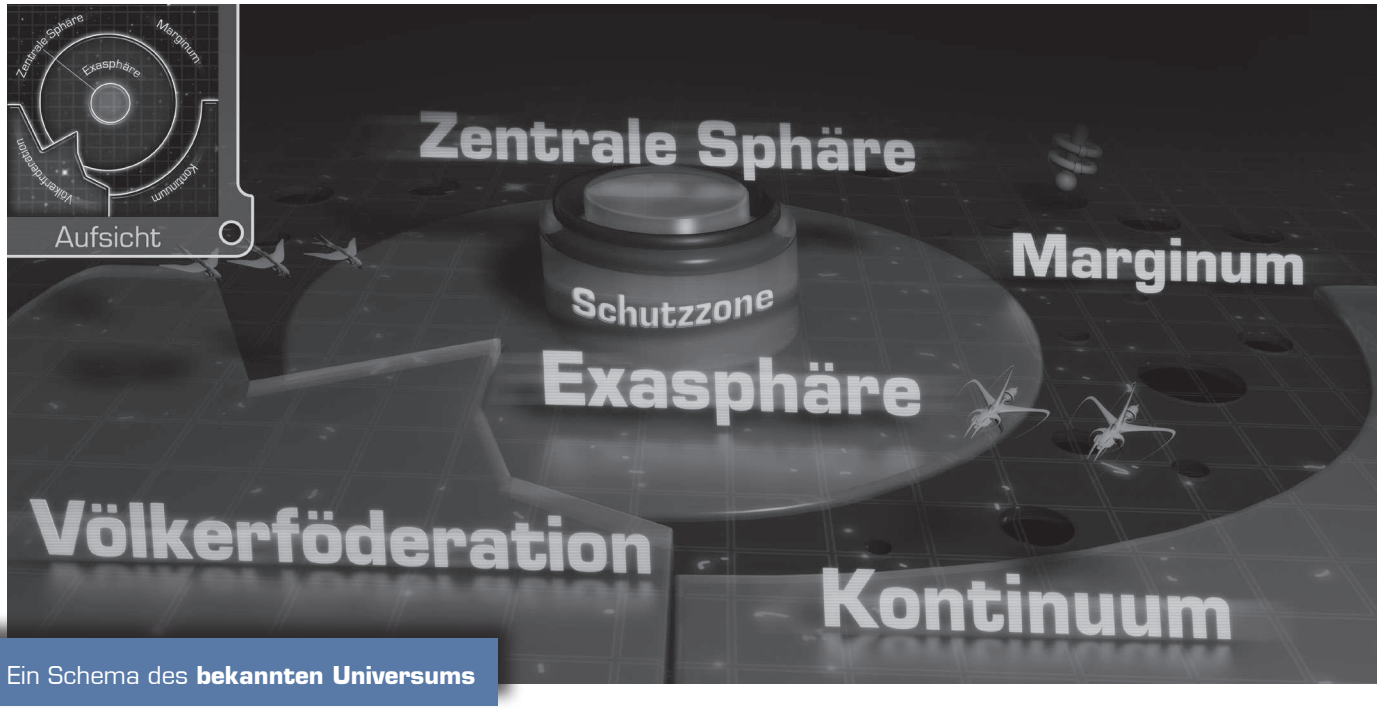
Av Imperator, Bürger und Gäste!

Ich möchte Sie im Namen des Imperators auf der Erde willkommen heißen. Hier, im Herzen der Menschheit, werden Ihre Träume konkrete Formen annehmen; sei es in unseren gigantischen Architekturen, unseren mächtigen Raumschiffen, in unserer von anderen terranischen Nationen ungeschlagenen hypermodernen Technologie oder in unserem Wohlstand und dem immensen Lebensstandard unserer Bürger. Hier, in unserer Hauptstadt Utopia City, werden Sie die Pracht und den Reichtum erleben, den wir uns in über sechshundert Jahren mit starkem Willen erarbeitet haben. Wenn Utopia City auch recht speziell ist, sogar im Vergleich zu anderen Städten auf anderen imperialen Welten, so finden Sie doch hier unsere konzentrierte Seele und Sie werden ganz klar erkennen, warum das Terranische Imperium – und nur das Terranische Imperium – sich als Stellvertreter einer großartigen Menschheit begreift.

– Grußwort, imperiales Reichsministerium für Information

Oh wie sehr ich all den Luxus genossen habe, dieses sorgenfreie Leben in Lunaport, mit erstklassigem Blick auf die Erde. Dann haben sie meinen Sohn verhaftet. Speederdiebstahl. Und deswegen gleich fünf Jahre ins Gefängnis? Mein Mann ist ausgerastet im Gerichtssaal, hat den Richter beleidigt, nach dem Urteil im Namen des Imperators. 100.000 Sterntex Geldbuße. Seltsam, dass mir erst danach die vielen Copbots und Uniformierten in den Straßen Lunaports aufgefallen sind. Ich habe angefangen zu recherchieren. Natürlich ist die Todesstrafe abgeschafft, die Mörder und Schwerverbrecher landen auf dem Gefängnismond Phobos um Mars.

„Wir verzichten vollkommen auf Tierversuche, wir haben ja die Häftlinge", sagte einmal ein Wissenschaftler



Ein Schema des **bekannten Universums**

K 1 TERRANER

Der Mensch ist gleichermaßen individuell wie anpassungsfähig und organisiert sich in vielfältigen, faszinierenden und fortschrittlichen Kulturen, die eine Macht darstellen, mit der man jederzeit rechnen muss.

Basistypus Seite 69

in Gegenwart von Tierschützern. Und die Regierung schlachtet sowas für Propaganda aus: „So hat es das Imperium auf nur neunhunderttausend Straftaten im Jahr gebracht".

Irgendwann entdeckte ich in meinem Badezimmer eine winzige Überwachungssonde. Geheimdienst.

Und ich durfte sie nicht entfernen, das ist Teil der „inneren Sicherheit" und verboten. Also habe ich mich entfernt. Hin zu Leuten, die denken, dass es so nicht weitergehen kann. Der Imperator nennt uns Terroristen. Er, der sein Volk gefangen hält.

– Kyla Sentricur,
Neuling bei der Marsbefreiungsorganisation (MBO)

Im Zentralbund strebt das Imperium stets Kontinuität an – einer der Gründe, warum es in der Zentralen Sphäre seit dem Großen Krieg weitgehend friedlich zugegangen ist.

Sie müssen wissen, dass insbesondere die Außenpolitik stark vom regierenden Imperator abhängig ist. Der gegenwärtige Imperator Vyvian ist sehr um den Schutz der imperialen Protektorate und Kolonien in der Außenwelt – so nennen Zentralweltler das Raumgebiet hier jenseits der „Zentralen Sphäre" – bemüht und scheut dafür auch keinen Krieg, wie die jüngsten Auseinandersetzungen mit der Konföderation zeigen.

Vyvians Vor-Vorgänger namens Welcapan gab dem Imperium Glanz und Gloria – „einen Hauch von Rom". Er wandelte den grauen Moloch in eine strahlende Vision.

Noch immer muss das Imperium dessen Ausschweifungen bezahlen. Die Kürzungen machen auch vor dem Wehretat nicht halt. Ist es nicht interessant, dass der, der das Imperium einst zum Leuchten brachte, heute dafür sorgt, dass es langsam dunkler wird?

Die imperiale Blüte ist meiner Meinung nach definitiv vorbei, Terras Macht seit dem Großen Krieg stetig geschrumpft. Noch bemerkt es niemand.

– Kostas Pedralis,
ekrainischer Politologe in der Talkrunde „Platon"

Der imperiale Spielercharakter
Du vertraust dem Urteil des Imperators und siehst Dich als Repräsentant des beeindruckenden Fortschritts und der Größe der Menschheit, deren Ruhm Du verbreiten willst. Als Imperialer ist High-Tech für Dich Alltag.

mehr? Seite 62

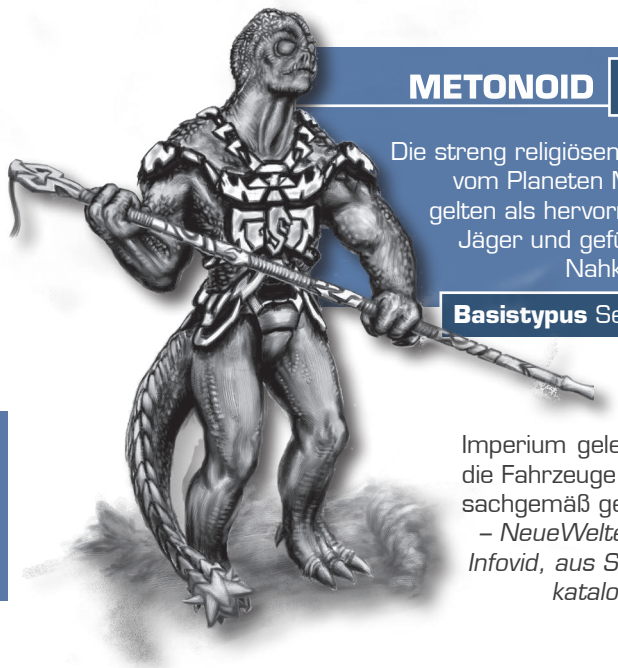
Vier Götter über einem Himmel – Die Metonoiden

NeueWelten-Trips freut sich, dass Sie Metonar (Alpha Piscis Austrini II) als Reisziel ausgewählt haben! Während Ihres zweiwöchigen All-Inclusive-Abenteuerurlaubs im Dschungelcamp Satrupalen werden Ihnen sicherlich auch Metonoiden begegnen: Die Metonoiden sind knapp zweieinhalb Meter große Humanoide reptilischer Abstammung. Ihr hervorstechendstes Merkmal ist ein bei Ausgewachsenen etwa anderthalb Meter langer Schwanz. Zwei runde spiegelnde Augen, ein mit scharfen Zähnen besetztes Maul und zwei am oberen Kopfende sitzende organische Knoten, die als Gehör und als telepathisches Zentrum dienen, stellen ihre Sinnesorgane dar.

Wie Sie wissen, waren die Metonoiden unser erster Kontakt mit einer außerirdischen intelligenten Rasse und man könnte nun denken, sie seien uns gut bekannt. Jedoch stellt uns ihre religiöse Jägerkultur noch oft vor Rätsel. Sie sollten daher bei engerem Kontakt die Hilfe eines Metonoidenkenners in Anspruch nehmen, damit es nicht zu unangenehmen Zwischenfällen kommt. Erweisen sie einem Metonoiden stets Respekt und versuchen Sie, Scherze oder Witze zu vermeiden. Ihr Gegenüber könnte diese als Beleidigung auffassen. Stören Sie ihn niemals beim Gebet oder bei rituellen Handlungen! Diese dienen dazu, dass ihn sein „Himmelsältester" (eine Gottheit) erhört.

Wahrscheinlich haben auch Sie ein Bild von „Wilden", „Naturwesen" oder auch „Hinterweltlern" im Kopf. Verabschieden Sie sich davon. Auch wenn die meisten ihrer Siedlungen unter dem dichten Blätterdach der metonoidischen Urwälder liegen, besitzen sie trotzdem moderne Einrichtungsgegenstände in ihren Häusern und der Verkehr wird nicht nur von Tieren gebildet, auch wenn viele Metonoiden Reptilien als Nutztiere und Transportmittel halten.

Da viele moderne technische Hilfsmittel von den Menschen übernommen wurden, werden Sie – zumindest in Satrupalen – auf kaum Schwierigkeiten im Alltag treffen. Sie können sich ohne Angst auf metonoidische Gleiter oder Raumschiffe für unsere Tourpakete (z. B. „Attarat-Gipfelflug") wagen; hier haben die Metonoiden ebenfalls vom



METONOID K 3

Die streng religiösen Echsen vom Planeten Metonar gelten als hervorragende Jäger und gefürchtete Nahkämpfer.

Basistypus Seite 83

Imperium gelernt und die Fahrzeuge werden sachgemäß geprüft.

– NeueWelten-Trips-Infovid, aus Sommerkatalog 2677

(…)
8 [Belüge weder Ältere noch Jüngere, niemals einen Ältesten und auch nicht Dich selbst]
10 [Hilf den anderen Erwählten, die Deiner benötigen]
22 [Vertraue auf das Urteil und die Gunst Deines Himmelsältesten]
23 [Sprich tagtäglich zu Deinem Himmelsältesten]
43 [Forme im Gebet Dein Werkzeug zur Jagd]
46 [Jage und opfere den vierten Teil der Beute Deinem Himmelsältesten]
48 [Verfeinere Deine Jagd und Werkzeug ein Leben lang]
50 [Verliere Dein Werkzeug, und Du verlierst die Stimme, die Dein Himmelsältester hören kann.
Schande über Dich! Finde es oder verbleibe seelenlos, ohne Ehre, ohne Erhörung]
» Verweis 7264; ‚Die Menschen', Kapitel 16, Vers 2: ‚Ihre Jagdwerkzeuge: Plump. Deinem Himmelsältesten brüskiere durch die Jagd mit diesen Waffen nicht, er wird die Opferung nicht annehmen. Denn die Beute ist nur würdig, wenn sie durch Deine Kotshrugra [etwa: Kunstfertigkeit im Umgang mit traditionellen Waffen, Anm. d. Übers.] erlegt wurde.'
100 [Verstoße gegen die Gesetze der Himmelsältesten und Du sollst verstoßen werden bis Du geläutert wurdest]
(…)

– Einblicke in die „100 Weisungen", aus dem Griscrot (metonoidisches Glaubensbuch)

Der metonoidische Spielercharakter
Tauche ein in eine von Mythen umwobene Welt verborgen unter dem Blätterdach des Dschungels. Sei ein von Stolz und Spiritualität erfüllter Metonoide und greife zu Deiner rituellen Waffe, um zu jagen und die Traditionen zu verteidigen!

mehr? Seite 77

Rote Liste – Die Veganoiden

Spezies Rho-002 (Veganoiden), bestehend aus Rho-002A (Symbiont) und Rho-002B (Wirtskörper).

Rho-002A kontrolliert Rho-002B vollständig. Durchschnittsgröße Rho-002B bei 124,5 cm, Körper ruht auf einem Standbein, zwei weitere paddelartige Beine zur Fortbewegung. Sondert transparente Masse ab. Rho-002A ist in der Lage, die Masse durch mentale Kraft zu formen. Rho-002A besitzt paramentale Fähigkeiten (vgl. Bezeichnung bei Spezies Rho-011 (Menschen): Paranormik, „Hohe Ebene"), Rho-002A ist dreigeschlechtlich.

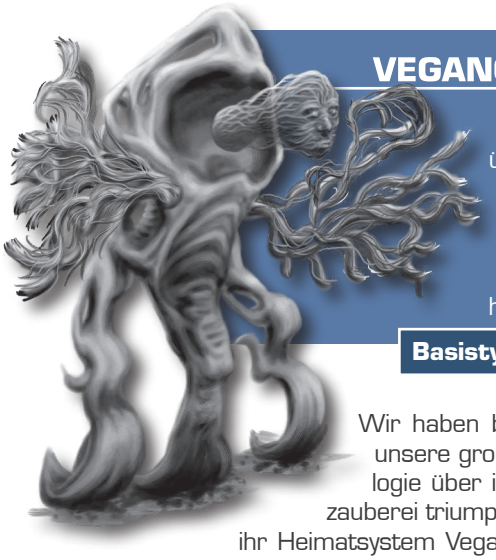
Ende der Existenz von Spezies Rho-002 absehbar.

– Infoprotokoll 72542673TR, aus dem Beta-Pictor-Kontinuum

Ja, wir waren es! Vor Jahrtausenden haben wir begonnen, Welt um Welt von ihrer dekadenten verweichlichten Zivilisation, von ihren schleimigen, jämmerlichen Körpern zu befreien! Trotz ihrer Hokuspokus-Technik!

Doch ehe wir die letzten Welten auswringen konnten, brach unser Großreich zusammen! Glücklicherweise hat ihnen das Kontinuum später dann den Rest gegeben.

Nun sind kaum noch veganoidische Schnipsel in der Galaxis verstreut, die auf ihr dekadentes Reich hinweisen. Alles ausgemerzt! Und wir haben es mit Freude getan!



VEGANOID K 3

Mit enormen übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet meistert ein Veganoid jede heikle Situation.

Basistypus Seite 94

Wir haben bewiesen, dass unsere großartige Technologie über ihre Jahrmarktzauberei triumphiert! Nur noch ihr Heimatsystem Vega, über das der widerwärtige Imperator der Fleisch- und Knochenbeutel seine Hand hält, ist in ihrem Besitz. Wartet nur, es wird der Tag kommen, an dem wir Vega sterilisieren!

– der tokmardische Herrscher, der Monolith, Holovid-Übertragung vom 15.07.2675

» Li-Chao, stimmt es, dass Veganoiden es gewohnt sind, die Gedanken untereinander zu hören?
« Ja, das ist richtig. Sie kennen sich in der Telepathie schon von Klein auf so aus, dass sie untereinander auf diese Weise kommunizieren. Das macht ihre Beziehungen untereinander viel intensiver und intimer, als wir es uns auch nur im Entferntesten vorstellen können.
» Da wird es schwierig mit dem Schwindeln …
« [lacht] Das sollte man echt nicht versuchen. Nein, im Ernst, Lüge oder Misstrauen sind ihnen fremd und damit auch viele der daraus resultierenden Konsequenzen wie Streit oder Kriminalität. Also, so kam es mir zumindest während meines Aufenthaltes auf Vega II vor. Sie sind wirklich sehr friedfertig.
» Kein Wunder, dass manche Veganoiden unter Menschen in Depression verfallen, bei unserer Verschlossenheit.
« Ich stelle mir das so vor, als stünde ich unter Menschen und wäre plötzlich taub und hörte nur noch, wenn jemand mir direkt etwas mitzuteilen wünscht.
» Unangenehme Vorstellung. Was hat es eigentlich mit diesen Artefakten auf sich?
« Veganoiden bedienen ihre wenigen Gerätschaften wie „Datenspeicher", „Computer" oder Fahrzeuge durch die Kraft der Gedanken. Auch wir beide als Paranormiker können mit diesen übernatürlichen Geräten umgehen. Es war ihnen angeblich sogar mal möglich, mit Hilfe der Hohen Ebene ihre Raumschiffe mit Überlichtgeschwindigkeit ans Ziel zu bringen, aber diese Meditationstechnik haben sie durch die beiden Kriege verloren … andere Frage: Wirst Du Dein Externsemester auf Vega II verbringen?
» Hoffentlich. Angemeldet habe ich mich, aber die Liste ist leider lang.

– zwei loxonische Paranormikstudenten im Gespräch

Der veganoidische Spielercharakter
Eine aussterbende Rasse auf einer stillen Welt, ein gefallenes Großreich von dessen Ruhm nur noch Artefakte künden, in denen übernatürliche Phänomene schlummern, die darauf warten von Dir – einem paranormal mächtigen Veganoiden geweckt zu werden.

mehr? Seite 87

Von Draufgängern zu Bürgern – Das Syndikat

Zerebralsignale empfangen. Netzwerkanschluss grün. Datenübertragung eingeleitet. Ich bin Router Asrel und begrüße Dich im HORIZON, Neubürger. Ich werde Dir beim Neueinstieg in das Syndikat und HORIZON helfen. Was ein Router ist? Nun, als ehemaliger Imperialer kennst Du sicherlich Logiker, Menschen, die mit einem Computersystem verbunden werden. Ein Router ist ein spezieller HORIZON-Logiker. Gut, wäre das geklärt.

Für Dich wird die Kommunikation über das HORIZON-Cyberspace neu sein, es gibt schließlich im gesamten bekannten Universum keine zweite virtuelle Realität wie diese. Du wirst Dich daran gewöhnen. Syndikatler haben es da leichter, sie bekommen von Geburt an einen HORIZON-Link implantiert.

Wenn Du Dich durch unsere Städte, egal auf welchem syndikatischen Planeten, bewegst, bist Du immer mit HORIZON verbunden und die reale Umgebung wird mit dieser „Spiegelebene" verknüpft und erweitert. Syndikatler leben ihr Leben in beiden Welten. Manche nur in einer.

Gerade als Imperialer solltest Du versuchen zu verstehen, dass unsere historische Vergangenheit als radikale Freidenker und Freiheitskämpfer gegen das Imperium noch immer nachwirkt. Die Bürger haben einen starken Sinn für Kultur, Kunst und Ästhetik entwickelt. Die Demokratie ist das höchste Gut und der Präsident, wenn auch in machtvoller Position, muss sich durchaus viel Kritik gefallen lassen. Recht und Gesetz schützen das Individuum, auf ihm gründet sich unsere Nation. Du hast ja nun Deine erste Implantation hinter Dir, aber Dir wird sicherlich schon im Vorfeld aufgefallen sein, dass das Syndikat im bekannten Universum auf dem Gebiet der Kybernetik führend ist.

Weitere Informationen? Dann berühre mit einem Gedankenbefehl eines der Datenbanksymbole vor dir.

– HORIZON-Logiker Asrel

Gut erkannt, Süße. Ich bin ein terranischer Artifikant, also ein Roboter. Unter meiner Kunsthaut wirst Du nur Metall, Neuronalleiter und Platinen finden.

Wie die meisten anderen Syndikatler bin ich etwas größer als der menschliche Durchschnitt, schlank und braungebrannt durch das intensive Licht Aldebarans – und das ganz ohne ästhetische Chirurgie, die meine Mitbürger gerne anwenden. Ach ja, offen und freundlich bin ich doch, denke ich, auch, oder?

Ich mag elegante und nicht nur zweckmäßige Kleidung, schöne Raumausstattung, finde, dass man beim Bau von Fahrzeugen und Raumschiffen auf Rundungen, geschwungene Linien und Natürlichkeit Wert legen sollte und nicht so wie die Imperialen die Optik vernachlässigen und alles dem Zweck und der Leistung opfern sollte. Da waren wir uns doch einig. Denke nur an unser Hauptquartier, die Syndicata Galactica, unser „Sternjuwel". Ich kenne viele Maler, Dichter, Bildhauer und Holoformer, die regelmäßig dorthin reisen, um sich inspirieren zu lassen.

Also, wo ist jetzt der Unterschied zwischen mir und einem Syndikatler aus Fleisch und Blut?

Immer noch Lust, mich zu küssen? Seltsam, dabei hat Dich vorhin meine Uniform so beeindruckt.

– Paul Dolvin,
Marshall (Sheriff) in Columnia (Kirin / Pollux-System)

Der syndikatische Spielercharakter
Eine virtuelle Realität ist Deine erste Adresse und Du bist radikaler Ästhet. Ohne Bevormundung des Staates, auf die Kybernetik in Deinem Körper bauend und mit großer Neugierde und Toleranz bist Du stets bereit, Deine Freiheit als Syndikatler zu verteidigen!

mehr? Seite 98

Good-Feeling – Die Formorag-Organisation

Ha! Na klar, wer stärker ist, gewinnt! So ist das bei uns Formorag! Ok, die verhätschelten Schwächlinge von der Societé würden wohl was anderes sagen. Ja, wir Grimz sind leider nicht der einzige Piratenclan innerhalb der Formorag. Da gibt's wie gesagt noch die Societé-Hänflinge, die Cargorag – das sind Schmuggler – die Asse-Strolche und … na ja … Clan Seelenpein halt. Es ist jetzt aber nicht so, dass wir uns gegenseitig niedermetzeln … gut bei ein paar von den aufgeblähten Societés wär's wohl mal an der Zeit, aber wir wollen die anderen Clans nicht gegen uns aufbringen, oder? Auf jeden Fall haben wir Formorag eine jahrhundertealte Tradition, anders als diese Piratenemporkömmlinge im Marginum. Bei uns gibt's ja auch ganz klare Regeln: Was der Schakal – der Käpt'n – bestimmt, wird gemacht und jeder hat seinen festen Anteil an der Prise. Wenn der Schakal zu oft Mist baut oder auf Dauer keine Prise bringt, dann geht er schneller Vakuumtauchen als er Beta-Pictor sagen kann. Wir Grimz sind schnell bei der Stange wenn uns einer blöd daher kommt. Also quatsch in Deiner Bar einen Formorag nicht blöd von der Seite an.

– Grim Belbor zum Barbot im „Man on the Moon",
Lunaport / Luna

Sehr geehrte Abgeordnete des Zentralbundrates,

Leider werden Sie sich nicht daran erinnern, wie vor dem Großen Krieg die Formorag das Imperium und das Syndikat heimsuchten.

Unbestritten sind ihre Verdienste im Großen Krieg und sicherlich wäre es ohne das große Clanschiff „Forever" schlecht um die Menschheit bestellt gewesen. Der Zentralbund hat die Clanorganisation gegen Auflagen als Staat anerkannt und bietet nun innerhalb der Zentralen Sphäre einen sicheren Hafen für die Kriminellen. Denn das sind sie. Sie mögen es zwar verdrängt haben, aber in der Exasphäre und im Marginum nehmen täglich hunderte Menschen physisch, finanziell oder psychisch großen Schaden. Zentralweltler, die in der Außenwelt Opfer eines Formorag-Überfalls werden, fassen die Piraten vielleicht ja noch mit Samthandschuhen an. Fragen Sie doch mal einen Außenweltler.

Wir vermitteln Ihnen gerne Kontakte und senden anbei einige Interviewaufzeichnungen von Opfern.

Unsere Forderungen: Die stete Bekanntgabe der Position der Forever, Dreh- und Angelpunkt der formoragischen Aktivitäten, die Auflösung aller Clanbeuteflotten (Gitanas genannt), die Zurücknahme des Staatenstatuts seitens des Zentralbundes und die Ansiedlung der vagabundierenden Formorag.

– Zentralbundratspetition 8256,
eingereicht durch die ASTROPOLICE am 30.05.2668

Der formoragische Spielercharakter
Als brutaler oder raffinierter Freibeuter bist Du ein Weltraumnomade, riskierstals Schmuggler oder Datendieb Deinen Hals und teilst die Prise nur mit Deinen Schiffskameraden – los, heuer bei den Formorag an!

mehr? Seite 108

I.2.2 Die Exasphäre

Schweres Erbe – Die Allianz

Ich stehe hier vor den Ruinen der Kel-al-Shasr-Akademie in Rasdakar auf der ahmandischen Hauptwelt Ciru Prime. Es ist das zweite Mal, dass das Islaminstitut zerstört wurde: Im Ahmandischen Bürgerkrieg vor über zehn Jahren und gestern, als Anhänger des durch den Krieg gestürzten Tyrannen Sultan Hamal – oder „Herrscher der tausend Welten", wie er sich selbst gern bezeichnen ließ – im Gebäude eine Bombe zündeten und über siebzig Menschen töteten. Die Republik hat die „Halbmondgeschwister"-Terroristen also noch lange nicht im Griff.

Hauptproblem ist das Geld. Jeder zweite Alliierte lebt nach imperialen Maßstäben in Armut.

Die radikale Gruppe erhält in den letzten Jahren vermehrt Zulauf, denn der Schrecken der Vergangenheit unter Hamal verblasst in den Köpfen. Die Probleme des Alltags rufen nach schnellen und einfachen Lösungen. Dass auch die Halbmondgeschwister diese nicht parat haben, wird verdrängt. ‚Es muss sich etwas ändern', sagen mir Bettler und Agrarwirte ebenso wie Händler auf fliegenden Basaren und die Kapitäne der Siechenschiffe und Almosarken.

Die alliierten Muslime haben sich zwar die Freiheit und Gerechtigkeit erkämpft, aber gewonnen haben sie dennoch nicht. Und so wirft auch heute noch Hamal seinen Schatten über die junge Demokratie.

Eines scheint sicher: Ohne Hilfe von Außen wird es die Allianz nicht schaffen, der Lage Herr zu werden. Viele Gläubige wünschen sich die guten Beziehungen zum Syndikat zurück, die mit dem Isolationskurs des neuen syndikatischen Präsidenten sehr gelitten haben. Und trotzdem begegne ich überall Offenheit und Gastfreundlichkeit, wie sie seit Gründerzeit Tradition ist.

Aber heute werden sie in der Großen Moschee von Rasdakar beten. Für die Opfer und für eine bessere Zukunft für ihre Kinder. Stef Sodrabak, Rasdakar.

– aus dem Imperial Standard vom 27.01.2683

Der alliierte Spielercharakter
Dort, wo der Islam die Menschen die zerrüttete, verarmte Republik zusammenhält und Moscheen zu ihren Gläubigen in verstaubten Kolonien pilgern, Basare zu den Planeten reisen und orientalische Düfte die Habitate erfüllen – da bist Du zu Hause, als Alliierter.

mehr? Seite 141

Ohne Fleiß kein Preis – Guanku

Dass Guanku existiert, verdankt es im gewissen Maße unserer erfolgreichen Firmenpolitik. Entstanden ist der ehemals als LOXON-Bund bezeichnete Staat schließlich aus fünf Konzernen, die glaubten, unseren marktstrategischen Erfolg durch Fusion brechen zu können. Wir können abschließend feststellen, dass dies aus unserer Sicht nicht geglückt ist. Gelungen ist LOXON dagegen in diesem Prozess der Aufbau des flächenmäßig größten terranischen Staates sowie eine gute funktionierende demokratische Regierung, die sichere Investitionen ermöglicht. Die Risikoanalyse zeigt, dass ihre Nichteinmischungspolitik den nationalen Binnenmarkt auch weiterhin stärkt. Zu Optimieren gilt es jedoch das Verhältnis zur Konföderation: Im andauernden Grenzkonflikt mit der Konföderation in der Heyronwell-Zone summiert sich allein der Wert der vernichteten Güter und Anlagen bereits auf 1,2 Billionen Sterntex. Von wirtschaftlicher Seite betrachtet ein Fass ohne Boden.

– aus einem CARGOSTELLAR-Geschäftsprotokoll

» Ich habe endlich herausgefunden, was „asiatisch" bedeutet, Etorai!
« So erzähl es mir.
» Es scheint wohl so, dass in Guanku eine alte Tradition der Erde aufgenommen wurde. Man feiert nach dem so genannten „chinesischen Kalender" dessen alte Festtage; der imperiale Kalender gilt also nicht. Daneben halten sie seltsame Zeremonien ab: Sie trinken heiße Flüssigkeit mit verschiedenen Kräutern darin, sie stecken Blumen auf eine scheinbar besondere Weise zusammen, es gibt einen besonderen Kader von Kämpfern, der sich Samurai nennt, und viele andere Dinge, die asiatisches Brauchtum darstellen. Wie wir betreiben sie Meditation und Kampftechniken, sie sagen „Kampfsport" dazu.
« Beides wird wohl kaum mit unseren vergleichbar sein.
» Ja, denn bei uns steht stets das Gebet und die Ehrerbietung der Himmelsältesten im Vordergrund. Sie haben zwar auch eine Religion, die sie „Buddhismus" oder „Zen" nennen. Allerdings scheint es sich weniger um Glaube als um so etwas wie „zur Ruhe kommen" und „Konzentration" zu handeln.
« Da wundert es mich nicht, dass die Loxoner von allen Menschen am ehesten übernatürliche Kräfte entwickeln.
» Daher begebe ich mich ja auch an die Akiro-Paranormik-Akademie, um von den dortigen Meistern zu lernen.
« Ich hörte bereits, sie seien sehr diszipliniert und zuverlässig.
» Nicht nur die Meister. Den Ruf haben sich alle Loxoner erarbeitet. Pflicht, Ehrlichkeit, Höflichkeit, Selbstdisziplin und Loyalität der Familie gegenüber spielen eine herausragende Rolle.
« Dann wirst Du Dich dort sicher bald heimisch fühlen, Geral.
» Das hoffe ich. Jedoch verbindet sie im Gegensatz zu uns ein enges Band mit ihrer Nation, sie betrachten sich Guanku sehr zugehörig.
« Und was heißt nun „Guanku"?
» Es bedeutet „Der Ozean". Eine schöne Umschreibung eines Landes, oder?
« Ja … aber nun wünsche ich Dir Nelrosmetur auf deiner Reise, Geral!
» Ich danke Dir! Nelrosmetur, Etorai!

– zwei Metonoiden im Gespräch

Der loxonische Spielercharakter
Kung-Fu, Samurai und Origami … Wirf einen verbotenen Blick hinter die Mauern des geheimnisumwitterten, asiatisch geprägten Guanku und bereise als Loxoner das weite Gebiet des ehemaligen Staatskonzerns, auf der Suche nach Lehrmeistern des Übernatürlichen.

mehr? Seite 117

Genosse Maschine – Das Protektorat von Vendar

Parteikollegen! Bürger! Maschinen! Ehre dem Protektor!

Die Menschheit erbebt. Lassen Sie mich die Worte ihres Historikers Adams zitieren: „Eines Tages werden wir erwachen und uns wird bewusst werden, dass wir ein Abbild unserer selbst geschaffen haben – mit einem Unterschied: Sie werden aufgrund technischen Fortschritts perfekt sein, wir werden überflüssig sein."

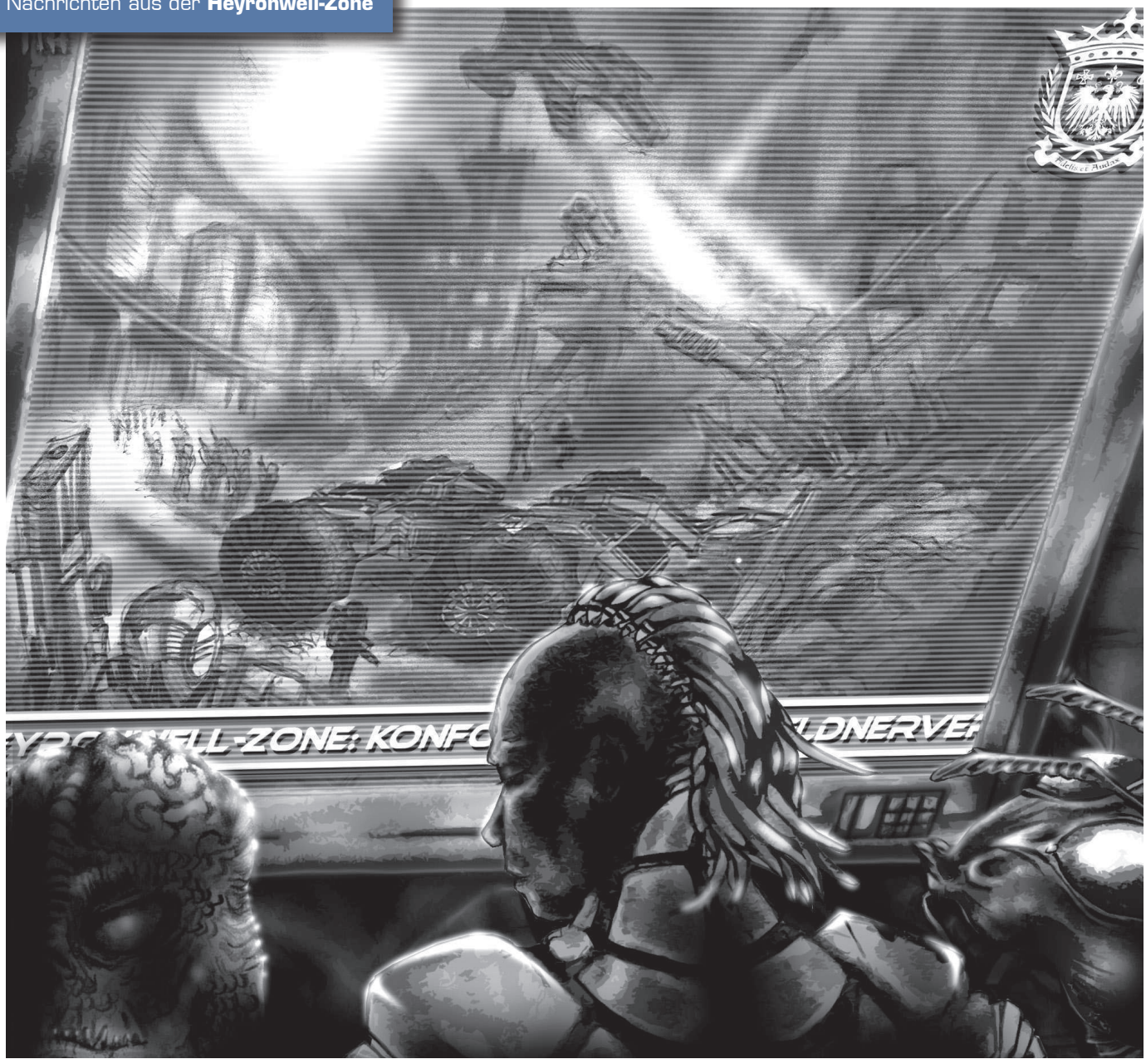
Genossen! Warum wohl haben wir die Wirren des benachbarten Ahmandischen Bürgerkriegs genutzt, warum haben wir die ehemalige Davision-Gemeinschaft übernommen und ihre maschinenfeindlichen Kapitalisten in den Abgrund gestürzt?

Warum wohl haben wir uns von der Konföderation helfen lassen? Warum schützen sie uns noch immer? Uns, die Artifikanten, Kyberneten, Maschinen? Weil wir einen Auftrag haben!

Längst hat die Menschheit begriffen, dass die Maschine dominiert, dass wir es sind, die ihr nachfolgen werden, wenn der letzte Herzschlag verklungen ist. Und diese Nachfolge bereiten wir vor. Wir, das konföderierte Protektorat von Vendar, unter der Leitung des Protektor-Alphas und der Partei. Die Partei und das Volk sind gewillt, die maschinelle Revolution bis an ihr vom Schicksal vorbestimmtes Ziel zu führen, bereit, alle Opfer zu bringen!

– AKP-Staatssekretär Sirius 22,
Komitee-Eröffnungsrede 01.01.2673

Nachrichten aus der **Heyronwell-Zone**



K 4 ARTIFIKANT

Ein Roboter, gebaut um seinen Zweck 100% zu erfüllen und zu dienen – oder über schwache Organische zu triumphieren.

Basistypus Seite 157

Ich weiß nicht, aber vielleicht funktioniert der Maschinenkommunismus tatsächlich besser als der Kommunismus unter Menschen. Aber schau, da gibt es schon die ersten Unterschiede: Die Maschinen und Artifikanten, die eine hohe KI haben oder eines dieser weit entwickelten „togalouschen Gehirne", organisieren sich in dieser Partei und die „dummen" programmierten Maschinen werden von diesem Supercomputer, dem Protektor, kontrolliert. So, und schon haben wir eine gespaltene Gesellschaft.

Außerdem sollen sie noch ehemalige Davison-Bürger als Sklaven und Gefangene halten. Eigentlich müsste man etwas unternehmen. Aber wer legt sich schon gerne mit der Konföderation an? Solange diese Schutzmacht ist, wird da keiner loslegen. Also ich kann sehr gut verstehen, dass die Anrainerstaaten beim Imperator stehen und um Hilfe betteln. Aber er tut gut daran, sich rauszuhalten. Das Protektorat hat eh kein Geld für Kriege. Deine Qamla hat also so ein Visum, mit dem sie als „Organische" den protektoratischen Raum bereisen kann? Schön. Gilt hoffentlich auch für Dich und die Crew? Ich würde das Gebiet meiden wie Cantarus. Ihr Planschgesellen seid mir echt zu hart. Dann mal gute Strömung. Habe gehört, sie nehmen das Visum beim kleinsten Ausrutscher ab. Und dann ist craitonischer Regen angesagt …

– ein imperialer Händler zu einem Minelauvaner

Der protektoratische Spielercharakter
Du bist eine vollendete Maschine, Genosse! Erhebe Dich gegen Deine ehemaligen terranischen Herren, verbrüdere Dich mit Deinen Mitmaschinen in der Kommunistischen Partei und lausche dem Willen des Computers, Du bist schließlich Protektoratler!

mehr? Seite 149

Der Rote Riese – Die panmetonoidische Konföderation

Ich schwöre, dass mein Streben zum Ziel habe, unsere alte Heimat Metonar aus den Fängen des Imperiums zu befreien, mein Vaterland stets in Ehren zu halten, die mir anvertrauten Soldaten siegreich nach Hause zu führen und mein Protektorat zu schützen und ihm zu dienen, damit es wachse und gedeihe. Ich gelobe den Kriegsherren meine Treue und Verbundenheit so lange ich lebe und werde mein Haupt stets vor dem Kirend neigen.

– Vereidigungsformel eines Kriegsherrn

Der Feind hat unseren Truppen das Feld überlassen. Mit vollem Tempo rollt die 18. Panzerwalzendivision hier in der Provinz Tydra auf dem Planeten Omicron Pisci II voran. Die Armee der Kalomi-Republik zu schlagen ist nunmehr eine Frage von Tagen. Für die Strategen rund um Schlachtherrin Jatrai ergibt sich die Möglichkeit, Manöver auszuprobieren, wie sie auch in einem möglichen Krieg gegen das Imperium zum Einsatz kommen könnten. Der zivile Wiederaufbau wird umgehend nach dem Ende der Kampfhandlungen beginnen. Zur Verwaltung der Gemeinden stehen die entsprechenden Offiziere bereit. Die Republikaner werden zur Vorkriegszeit kaum Unterschiede bemerken, außer dass Bürgermeister und Minister nun Offizierstitel tragen. Lästige und langwierige Parlamentsdiskussionen gehören bald der Vergangenheit an. Schlachtherrin Jatrai zeigte sich gestern zuversichtlich, dass die Integration des Planeten in ihr Protektorat binnen eines Jahres abgeschlossen sein wird. Sie ließ mitteilen, dass sie sich auf den Triumphzug durch die Straßen unserer schönen Hauptstadt Gulrelen sehr freue. Kal Saressa, Tydraria.

– aus der Roten Umschau, 18.08.2654

KONFÖDERIERTER METONOID K 2

Der fanatische, „rote" Verwandte der Metonoiden, stets bereit, sein Vaterland zu verteidigen – oder dessen Expansion voranzutreiben

Basistypus Seite 135

Der rote Abschaum ist nicht nur eine Gefahr für das Imperium. Als unsere Brüder und Schwestern sich den Zorn der Himmelsältesten zuzogen und sie verbannt wurden, verbündeten sie sich mit der Geißel der Galaxis, den Beta-Pictor, um Metonar an sich zu reißen! Gibt es einen größeren Beweis für ihre Verdorbenheit?

All unsere heiligen Riten verschandeln sie nun, formen daraus Propagandaveranstaltungen, verspotten die Himmelsältesten! So sie wollen, wird der Rote Riese fallen. Solange bleibt er ein Mahnmal, unseren Pfad der Werte und Traditionen nicht zu verlassen.

– der metonoidische Älteste Detosral zu seiner Sippe

Der konföderierte Spielercharakter
Kannst Du Dir vorstellen in einem heißen und kalten Krieg patriotisch im Gleichschritt zu marschieren und Teil eines expandierenden Militärstaats zu sein? Du kämpfst für Metonars Befreiung aus imperialen Fänge! Als „Roter" verabscheust Du die lähmende Kraft des alten Kodex!

mehr? Seite 126

Bube, Dame, König – Das Haus Taesari

Tja, es ist schon 'ne Weile her, als wir alle noch Imperiale waren, alle vom gleichen Rang.

Was wäre, wenn wir den Prätor Zaras nicht aufgehalten hätten? Der war ab 2581 der Prätor des Planeten Taesaris. Sein Bruder, Imperator Welcapan, hatte ihn von

Terra aus dorthin geschickt. Und da Zaras ziemlich sauer war, dass er nicht Imperator geworden war, versuchte er es eben mit Gewalt. Ja, und unsere Großväter und Väter haben dann auf den Schiffen gemeutert und Zaras an Welcapan ausgeliefert. Der war so dankbar, dass wir zumindest ein bisschen unabhängig werden durften. Wir dachten ja damals: Viele Herrscher sind besser als einer.

War eine schlecht durchdachte Idee finde ich. Damals waren wir alle noch Imperiale vom gleichen Rang. Und nun? Da gibt's den Adel, der alles machen darf, den Klerus, der seinen Segen dazu gibt, und wir blödes Fußvolk, das die Dummheit unserer Lehnsherren ertragen muss. Grafen, Barone, Prinzen, Fürsten und Könige geben sich die Klinke in die Hand oder dreschen aufeinander ein, wenn der Kaiser von seinem Palast in Neu-Berlin aus mal wegschaut oder grade irgendwo im All rumtingelt und auf Staatsbesuch ist.

– der kaiserliche Untertan Marc Gauditz auf Besuch bei imperialer Verwandtschaft

Euer königliche Hoheit, Großherzog Lennard zu Kaltenstern,

mit dieser Transmission bitt' ich Euch, mir, Eurem stets ergebenen Untertanen Carl Talgur, die Offizierswürde in Eurer herzoglich-taesarischen Raummarine anheim fallen zu lassen. Ich weiß, ich bin nicht blauen Blutes und daher nach dem Dekret seiner kaiserlichen Hoheit Theodor I. vom 7. März 2585 nicht befugt, einen Offizierstitel zu tragen. Doch sind meine Vorgesetzten nicht stets voll des Lobes von mir? Habe ich nicht in den Neuwerder Sektoren allein ein Drohnenschiff der schändlichen ekrainischen Union mit meinem Können bezwungen?

Bin ich nicht bereit, mein Leben zu geben und nicht zu ruhen, ehe auch die letzte der Unionswelten, die seit Anbeginn dem Reich zugehörig sind und widerrechtlich unserem Leibe entrissen wurden, sich wieder unter dem Schutze des Kaisers befindet?

Anbei sende ich Euch die Beurteilungen der Vorgesetzten und meinen Segen des Metropoliten Jonas, der sich zu einer Weihe meiner bereit erklärte, sofern Ihr mir den Ritterschlag gewähret.

Nach dem Schlag ließe das kaiserliche Dekret meine Erhebung in die Offizierswürde zu.

Sollt ich durch mein dreistes Bitten Euer Gemüt erzürnt haben, so bin ich bereit, treu die Peitschenhiebe zu erdulden.

In tiefer Verneigung, Carl Talgur

– Bittbrief an einen Fürsten

Der taesarische Spielercharakter
Adel, Klerus, Untertan – mit preußischer Disziplin, edler Ritterlichkeit und festem Gottvertrauen werdet Ihr Euch, blaublütige Durchlaucht, durch ein formidables Netz aus Intrigen einen Platz an den Sonnen verschaffen.

mehr? Seite 160

Cognosce te ipsum – Die Ekratos-Union

Wir denken, also sind wir. Wir sind bewusste Menschen. Wir sind kreative, schaffende Menschen. Wir sind forschende, vernunftbegabte Menschen. Wir verwirklichen uns selbst. Hier in der Union stärker als irgendwo sonst im bekannten Universum – weil uns Ekratos anstieß, das zu tun, wovon wir uns durch all die uns umgebende Technologie doch nur ablenken lassen: Die Suche nach dem Sinn und Zweck unseres Daseins.

Was uns ausmacht, ist unser Fleisch und Blut, unser Ringen nach Erkenntnis: Woher kommen wir? Wohin gehen wir? Keine Maschine, kein Artifikant stellt sich jemals diese Fragen. Wir sind uns unser selbst bewusst, weil wir uns selbst tagtäglich in Frage stellen.

Und weil wir uns fragen, finden wir Antworten, jeder für sich.

Aus diesem Grund können und müssen Technologie und Maschinen nur dienendes Werkzeug sein. Die, die an Gleichberechtigung von Mensch und Artifikant glauben, irren sich. Denn sie irren darin, dass das Geschöpf auf gleicher Augenhöhe mit dem Schöpfer stünde. Wie kann das sein, wo doch das Geschöpf ohne Schöpfer nicht existierte?

– Mnerosyne Ephraimis, „Dekret der Zurückweisung des seelenlosen Stahls"

Die Ekrainer sind doch verweichlichte Nihilisten! Seht, Graf Ferdinand, das ganze Tagwerk um sich herum lassen sie von Maschinen vollbringen oder aber sie verzichten gar vollständig auf die Hilfe von Artifikanten und Maschinen und leben wie im pechschwarzen Mittelalter! Im militärischen Dienste, den wir beide doch so hoch schätzen und der wahre Stärke demonstriert, erblickt man Roboter allenthalben!

Schöne antike Gebäude, Säulen, Plastiken und tempelartige Anlagen bauen – ja mich dünkt, das beherrschten sie wohl meisterlich.

Aber ihre Behauptung, sie besäßen all die wunderbaren Universitäten und Institute, in denen sie nachdächten! Forschen sieht anders aus als auf der grünen Wiese zu liegen und in den Himmel zu starren.

Herumlungern und Nichtstun – dieses Faulenzertum ist für unsereins nicht zu ertragen. Keine Disziplin, stattdessen orgiastische Festivitäten auf denen sie manchmal nackt herumlaufen wie die Wilden!

Entschuldigt Graf, habt ihr etwas Riechsalz? Ich bin ganz außer mir! Vielleicht sollte man in der Tat ein Bündnis mit dem Protektorat anstreben, man hört, der Protektor wäre nicht gut auf die Ekrainer zu sprechen.

– die taesarische Comtesse Belthana zu Pottemond

Der ekrainische Spielercharakter
In einer Nation der Denker auf dem Weg zum Homo superior, in der die Technik für Deine Zeit zum Philosophieren und kreativen Schaffen zu buckeln hat, kannst Du Dir als Ekrainer das Leben durch Orgien und tiefgründige Diskussionen versüßen.

mehr? Seite 172

Wandelnde Wasser – Die Minelauvaner

Nicht im Ernst oder? Sie haben noch nie einen Minelauvaner gesehen? Wo kommen Sie denn her? Also meines Wissens sind Minelauvaner das erste, was man an Außerirdischen so sieht. Na, an den Anblick werden Sie sich als frisch gebackener Handelskapitän schnell gewöhnen. Die Minelauvanische Handelsgilde ist der stärkste und größte Handelsverbund im bekannten Universum. Machen Sie sich auf knallharte Konkurrenz gefasst.

K 2 MINELAUVANER

Sein Element ist das Wasser und das Unternehmertum: Der Minelauvaner

Basistypus Seite 186

Die Minelauvaner sind Wasserlebewesen, ihre Heimatwelt Minelauva IV nennen sie die „Welt der Wandelnden Wasser“, weil der große Mond des Planeten den Ozean mit samt den darin treibenden Städten durch gewaltige Gezeiten um den Globus zieht. Es gibt dort keine dauerhaften Landmassen. An Land tragen die Minelauvaner einen Beinassistenten und einen Respirator, ein Atemgerät, über den Rückenkiemen.

Wenn man bedenkt, dass die Minelauvaner ihre Raumfahrttechnologie und damit die Werkzeuge, um uns zu konkurrieren, nur der über hundert Jahre langen Besatzung durch die Beta-Pictor zu verdanken haben, ist das ja fast schon ein weiterer Grund, das Kontinuum nicht zu mögen … egal, wo war ich?

Da die Frauen in Ozeatrea – so nennt sich ihr Reich – das Sagen haben, werden Sie in Verhandlungen meistens mit ihnen zu tun haben.

Vergessen Sie nicht, Tauchzeugs dabei zu haben, wenn sie ein Handelsgildenschiff betreten, denn die sind mit Wasser gefüllt. Sie erkennen Frauen an den langen, algenartigen Haaren. Übrigens ist jede Geschäftsfrau Mitglied der Handelsgilde, das ist bei denen Pflicht. Also, viel Erfolg!

– Quin Goran,
Händler der CARGOSTELLAR, zu einem neuen Kollegen.

Der minelauvanische Spielercharakter
Humorvoll, gesellig und doch knallhart, wenn es ums Geschäft und den Profit geht, gleich ob in den schwimmenden Städten, den wassergefüllten Raumschiffen oder unter den Luftatmern, das bist Du, ein waschechter Minelauvaner!

mehr? Seite 178

Information ist alles – Die Wandler-Chamäleoniden

Es waren zwei verschiedene Rassen. Auf zwei benachbarten Planeten. Unabhängig voneinander entwickelten sie sich. Kontinuum eroberte sie. Kontinuum verschmolz sie zu einem Ganzen. Bioplasmatanks gebären sie. Jetzt können sie Farbe und Gestalt verändern. Doch sie leben nur fünfzehn Jahre. Kontinuum setzte sie gegen Cassiopier ein.

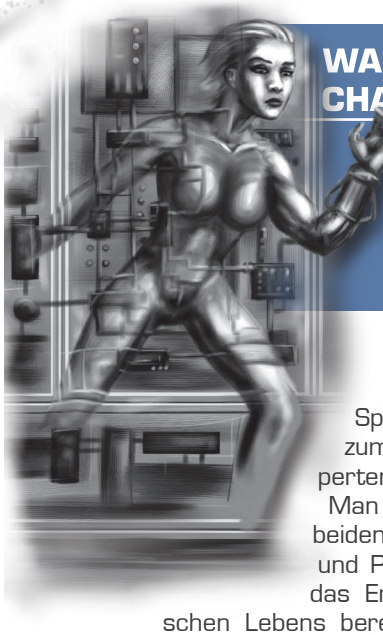
– ein Wandler-chamäleonidisches Netzwerkorakel spricht

Bruder Drachenbändiger-Sektionsleiter,

mit Sorge betrachte ich den Umstand, dass es der konföderierte Geheimbund bislang versäumt hat, verstärkt Wandler-Chamäleoniden in seine Reihen zu integrieren.

Bruder Drachenrufer-Abteilungsleiter Toreil Fedral hat zwar richtig beobachtet, dass „Chams“ – wie sie die Terraner nennen – sich zwar neugierig, aber auch recht feige verhalten, dennoch darf es sich die Konföderation nicht leisten, auf diese Spionagemöglichkeit zu verzichten.

Alle anderen Geheimdienste sind erpicht auf die Chams! Drachenrufer Fedral äußerte auch seine Bedenken, dass interne Informationen des KGB sich alsbald im wandler-chamäleonidischen Netzwerk, dem Cham eigenen und nur ihm zugänglichen Informationsnetz, wiederfänden. Durch vorbeugende Maßnahmen lasse sich dieses Risiko allerdings minimieren.



WANDLER-CHAMÄLEONID K 2

Immer dort wo man ihn nicht vermutet und ein Spiel mit den Identitäten machen den Wandler-Chamäleoniden aus.

Basistypus Seite 197

Und wenn schon nicht als Spione, dann müssen wir sie zumindest als Gentechnikexperten gewinnen.

Man betrachte nur einmal die beiden Heimatwelten Toryclyta und Potriasmoryl, auf denen sie das Erbgut sämtlichen einheimischen Lebens bereits als Experimentierlabor genutzt haben. Das zeugt von hohem Potential. Ich bitte um Kenntnisnahme.

Ergebenst, Schwester Drachenrufer-Abteilungsleiterin Setirai.

– Transmission an einen KGB-Vorgesetzten, 15.08.2661

Der wandler-chamäleonidische Spielercharakter
Gierig darauf, interessante Informationen aufzuschnappen und diese weiterzuverkaufen oder Deinem Geheimdienst zu liefern bist Du als „Cham“ stets bereit, in alle Rollen und Formen zu schlüpfen. Oder einfach nur aus Spaß.

mehr? Seite 192

Alte Wut – Die Tokmarden

Ich weiß nicht … ich erinnere mich nur … schwer. Massige, muschelförmige, gepanzerte Rümpfe … sie rollen auf einem wulstigen Rad … als wären es Maschinen … aber in sich drinnen haben sie doch noch ein Gehirn! Nerven! Organe! Wieso tun sie mir das an? Ein rot glühender Diamant an der Front ihres Rumpfes … sie schauen mich damit an … scannen mich … lasst mich! Zwei Tentakel, die sie durch ihren Rumpf stoßen, um Gerätschaften aufzupflanzen. Schmerzende Gerätschaften … nein, nicht, weg! … geh weg!

– Cale Zuna, ehemaliger tokmardischer Sklave, in einer Psychotherapiesitzung

Zweifellos zählen die Tokmarden zu den ältesten Völkern unserer Galaxis, wahrscheinlich sind sie sogar

die älteste Zivilisation der Milchstraße. Als ihre organischen Körper zu degenerieren begannen, tauschten sie ihr Fleisch gegen eine metallische Nanobotmasse, die wir heute Pargrum nennen, aus. Angetrieben vom Zorn auf ihr eigenes schwaches Fleisch und von den Drogen, die sie zum Überleben brauchten, führten sie einen brutalen Feldzug gegen sämtliche organische Lebensformen. In ferner Vergangenheit expandierte ihr Reich bis an die Grenzen der damaligen veganoidischen Hochkultur.

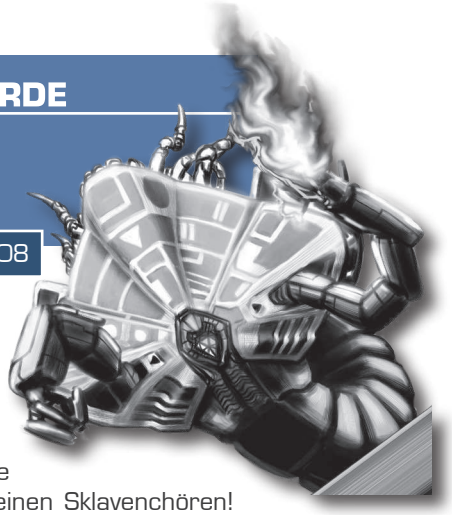
Sie zogen eine Spur der Vernichtung durch den Raum des veganoidischen „Freien Rings". Irgendwann während dieses Krieges zerfiel das Tokmardische Großreich aus bislang ungeklärter Ursache – tokmardische Kollegen suchen bis heute nach den Gründen.

– Einleitung zur Vortragsreihe „Mensch und Maschinenmensch" des Archäologen Prof. Dan Grimac

K 4 TOKMARDE

Eine Symphonie aus Kybernetik und Grausamkeit.

Basistypus Seite 208



Ich misstraue den stinkenden Zellhaufen! Allen voran den terranischen Säcken aus Fleisch und Knochen! Aber sie schreien schön in Deinen Sklavenchören! Wetten, Du kannst sie besser stimulieren? Ich kenne ein paar Leibfänger, die ziemlich erfolgreich deren erbärmliche Schrottkähne knacken und ihnen dann das Roh-Ceptomzyin aus den Eingeweiden melken. Literweise bringen sie es mir in die Raffinerie und daraus gewinne ich dann feinstes Ceptomyzin, in Injektoren abgefüllt, bereit, unsereins und auch Dir das Leben zu erhalten. Ah, wie schön wäre es, wenn wir mehr als die paar Planetensysteme besäßen, wenn es so wäre wie zur glorreichen Zeit des Großreichs. Wir würden uns das schwache Fleisch um uns krallen, es ausbluten lassen und in Cepto-Meeren baden!

Aber ich schweife ab … Du bist erbärmlich! Wenn Du zu lasch bist, nicht mehr Ceptomyzin aus Deinen Sklaven heraus zu wringen, solltest Du vielleicht mal umschulen. Werde beispielsweise Sklavenhändler im Terranerraum oder lass Dich doch offiziell bei einer ihrer Kriegsmaschinerien als Söldner anwerben.

– Menhir Gartumel, Raffineriebesitzer auf Tokmard, zu einem Sklavenchordirigenten

Der tokmardische Spielercharakter

Du bist ein aggressives, brutales, Wesen, erstanden aus einer Symbiose zwischen Stahl und Organen. Labe Dich an uralten im All verstreuten Monumenten, entziehe versklavten Leibern Deine Lebensdroge und verbreite Furcht vor Dir – einem Tokmarden!

mehr? Seite 201

Betreten auf eigene Gefahr – Das Valbaro-Rift

Die dunklen Straßen von New Oslo. Hausruinen, leere Fensterhöhlen, hier und da eine Wohnung mit Licht. Müll und Trümmer auf den Straßen. Wir hatten die Victorians zusammen mit den Greys, den Falkonern und den Punkies eingekesselt. Der STARCOM-Konzern hatte beschlossen, dass die Victorians es einmal zuviel gewagt hatten, die Barrieren zum STARCOM-Habitat zu durchbrechen.

Wir sollten dafür sorgen, dass sich das nicht mehr wiederholt. Es gab Waffen, ein bisschen Geld, vor allem aber jede Menge synthetische Nahrungsrationen. Genug, um die anderen Banden auf unsere Seite zu ziehen.

Irgendwann sind wir los, durch die Häuser, haben alles niedergemacht auf unserem Weg. Ein paar unbeteiligte Zivilisten auch. Aber was heißt schon unbeteiligt? Bin wohl einem alten Sack zu nahe an die Türschwelle getreten. Der hat schon seine Schrot im Anschlag gehabt. Zum Glück war ich schneller. Idiot. Naja, sein Leben war auch nicht viel mehr wert als meines oder das irgendeines anderen im Rift.

Wir sind doch allesamt Kriminelle, Abgesonderte, „unliebsame Subjekte", wie man andernorts sagt, Leute, für die man kein Gefängnis bauen oder eine Reha einrichten wollte. Dann noch der Ahmandische Bürgerkrieg und der Aufstieg des Protektors und das Rift war da, wo es noch immer ist: ganz unten. Glücksspiel, Schmuggel, Drogen- und Sklavenhandel. Das machen die Rifter heute, wenn sie sich nicht auf offner Straße erschießen. Und all diese krummen Onlinedinger. Das meiste davon kommt aus dem Rift. Und wer was Ehrbares machen möchte, kann sich in den abgeschotteten noblen Online-Konzernhabitaten als Call-Center-Agent oder Onlineservicekraft für ein paar Tropfen Wasser und trockenes Brot verdingen. War nicht meins. Ich hab lieber mein Leben und 'ne Waffe in die Hand genommen.

– Ein ehemaliger Rifter erinnert sich

I.2.3 Das Marginum

Siedler(t)räume – Freie Kolonien, Konzerne, Piratenbünde

» Papi, was ist denn das Magnum?
« [lacht] Marginum, Du meinst das Marginum! Ja, also weißt Du, es gibt Sterne und Planeten, die sind gaaanz weit weg von der Erde hier.
» So weit weg wie das Land der bösen roten Soldaten?
« Vieeel weiter. Hinter dem roten Land gibt es viele kleine Ländereien.
» So wie in dem Prinzenreich?
« Ja, fast. Nur sind es nicht unbedingt Prinzen, die über die Länder herrschen. Das sind Präsidenten, Kanzler, Minister, Direktoren und so weiter. Auf manchen Planeten haben sie gerade erst angefangen, Häuser und Städte zu bauen, da leben die Menschen noch wie in Camps. Du erinnerst Dich doch an unseren Campingurlaub auf New Wells Dyne letztes Jahr? So ist das da.
» Ja. Gibt es da auch so viele wilde Tiere?
« Bestimmt! Aber viel gefährlicher sind die vielen Piraten, die dort ihr Unwesen treiben. Die stehlen den Leuten ihr Hab und Gut und verstecken ihre Schätze auf Monden und Asteroiden.

» Kann man die ausgraben?
« Natürlich! Du wirst ein Piratenjäger, nimmst sie alle fest und übergibst sie der ASTROPOLICE, dann darfst Du die Schätze alle behalten!
» Au ja!
« Aber du musst vorsichtig sein, es gibt im Marginum viele windige Gesellen. Verrückte Forscher gibt es da, gierige Konzerne und Geschäftsleute, finstere Sekten.
» Was sind denn Konzerne und Sekten?
« Das sind beides Gruppen, Die auf Deine Kosten reich werden wollen … aber das verstehst Du noch nicht. So, jetzt wird aber geschlafen!

– eine imperiale Gute-Nacht-Geschichte

Letzte Bastion – Die Randwelten

Av Imperator, Senator Delcris!

Hier ein paar wesentliche Punkte über die Randwelten für die Commonfront-Debatte im Senat am Freitag:

Die Randwelten wurden bereits kurz nach dem Großen Krieg gegründet; als Vorposten am Rande des mit den Beta-Pictor ausgehandelten Territoriums. Sie grenzen den Terranerraum von dem Gebiet des Beta-Pictor-Kontinuums ab, seit Gratraumeinführung auch Teile der Cassiopischen Völkerföderation. Die Planeten gediehen lange Zeit abseits des restlichen Terranerraumes, da das Gebiet zwischen ihnen und der Zentralen Sphäre erst nach und nach kolonisiert wurde.

Während dieser Zeit entwickelten sie … ich sag mal „Paranoia" – sie sollten einen diplomatischeren Begriff finden aber dieser trifft es nun mal – bezüglich des Kontinuums und auch der Cassiopier. Sie fingen an, gegeneinander in den Krieg zu ziehen, da man sich wechselseitig Kollaboration mit dem Kontinuum vorwarf.

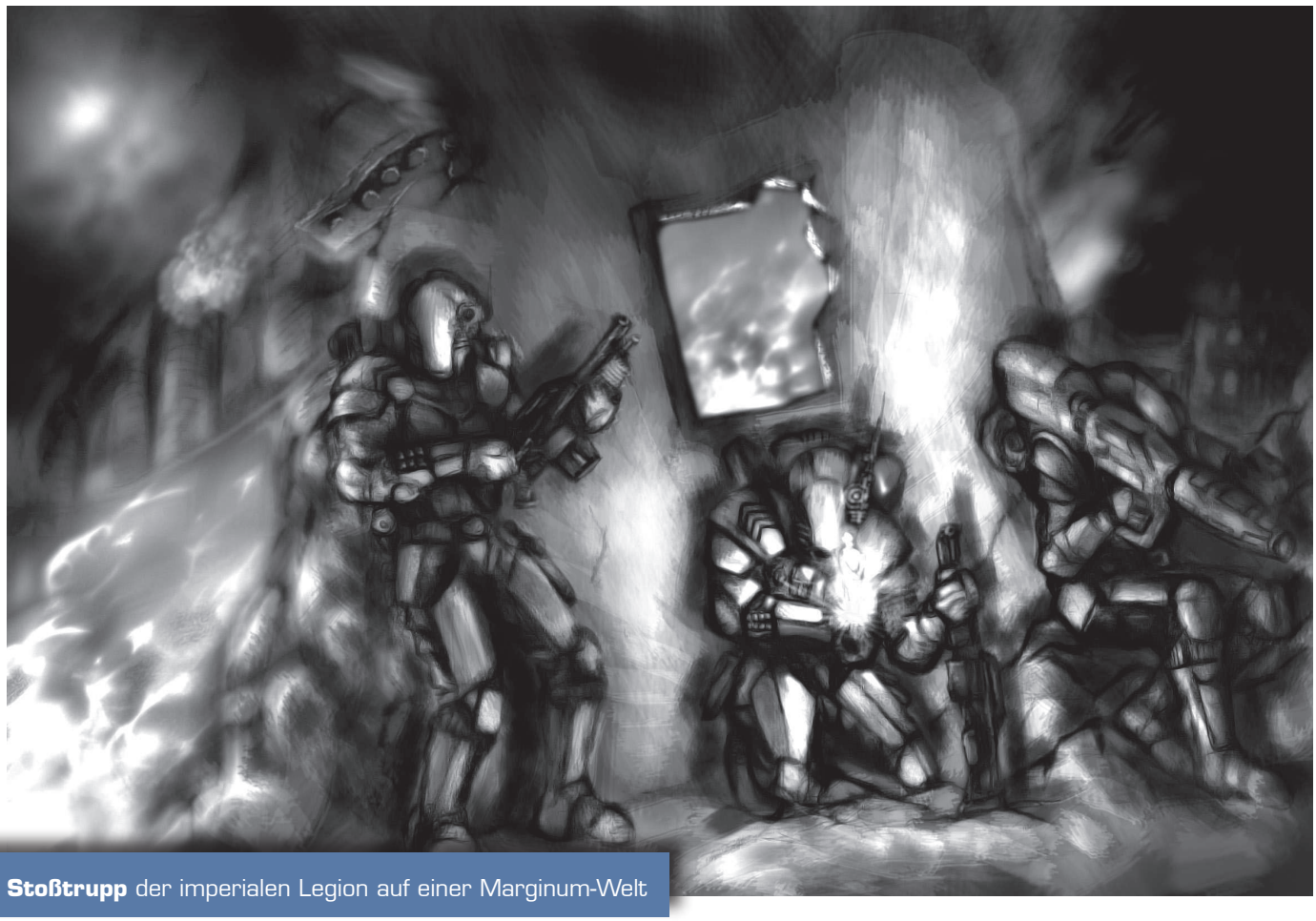
Als man sie nach einem Jahrhundert der Isolation „wiederentdeckte", musste die Organisation für Kooperation in der Exasphäre (OKES) einschreiten, um die Streitigkeiten zu schlichten. Man bildete einen lockeren Planetenverbund, aber ihr irrationales Verhalten Cassiopiern und Beta-Pictor gegenüber ist geblieben.

– Transmission von Marsilus Adagat, Berater des Senators

Zwischen Himmel und Hölle – Die At'Rank-gulor

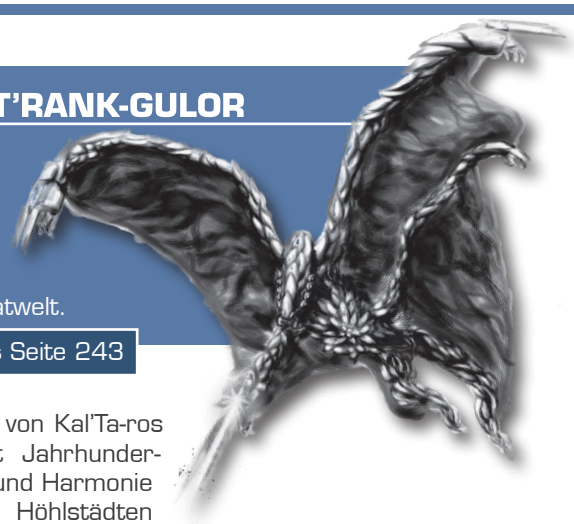
Es gibt bei uns At'Rank-gulor vier Geschlechter: Segler, Springer, Gärtner und das Ursprungsgeschlecht. Segler und Springer sind aber überholt und obsolet. Sie sehen ähnlich aus wie wir: Der Körper scheint aus Wurzelwerk zu bestehen, ein Beinpaar und zwei Armpaare, ein lang gezogener Kopf mit acht Augen. Bei ihnen jedoch spannen sich Flügel zwischen den Extremitäten, so dass sie sich in die Luft erheben können.

Das ist zwar ganz nett, aber wir sind technologisch weit genug, um auf diese beiden Geschlechter verzichten zu können! Die Segler sind doch alle Faulpelze, die sich gemütlich durch die Luft tragen lassen und nur von unseren Ressourcen schmarotzen! Und die Springer sind immer ungeduldig und krankhaft nervös – neurotisch möchte ich sagen. Viel wichtiger aber: Wir werden ihnen das Massaker von Po'Min-ta niemals vergeben. Sie haben die Gesellschaft auf Craitona entzweit.



Stoßtrupp der imperialen Legion auf einer Marginum-Welt

K 2 AT'RANK-GULOR



Der Springer beherrscht die Himmel auch jenseits seiner Heimatwelt.

Basistypus Seite 243

Wir Gärtner von Kal'Ta-ros könnten seit Jahrhunderten in Ruhe und Harmonie in unseren Höhlstädten auf Craitona gemeinsam mit dem Ursprungsgeschlecht leben.

Aber als wäre unser Heimatplanet nicht schon ein ausreichend apokalyptischer Ort, überziehen die Segler und vor allem die Springer unser Land mit Überfällen, um uns die Ursprungsgeschlechter zu rauben.

– Gärtner Ren'tor-gratkal,
ein Händler aus Kal'Ta-ros

Ginge es nach Kal'Ta-ros, gäbe es mich nicht mehr. Die Ursprungsgeschlechter brächten nur noch Gärtner zur Welt. Ohne die Unterstützung der Gärtner von La'Si-rai für uns wäre es ihnen wohl schon gelungen. Gärtner sind langsam. Aber alljährlich bricht Tor'pro-ne-re an. Der Himmel wird dunkel. Meteore stürzen herab. Keiner überlebt außerhalb der Höhlen. Wir sind auf sie angewiesen – und damit auf die Gärtner.

Ihre unterirdischen Moloche mag ich nicht. Ich liebe es, mich in die Luft zu katapultieren, in tiefe Schluchten meiner Heimat zu tauchen, ihre Gipfel zu umkreisen. Ich denke darüber nach, ob ich Craitona verlasse. Andere Himmel sind sicherer. Da brauche ich mich nicht zu ängstigen, von einer Rakete verfolgt zu werden.

– Springer Men'rak-gulatar,
ein Kurier aus La'Si-rai

Wenn Du morgen einige At'Rank-gulor-Springer zu Gesicht bekommst, dann solltest Du darauf gefasst sein, dass sie etwas riechen. Das liegt daran, dass sie über Pheromone kommunizieren. Du wirst Dich womöglich auch etwas benommen fühlen. Die Pheromone können viele Spezies – darunter nun mal auch Terraner – manipulieren. Überaus faszinierend.

Ah, sie werden sich vermutlich auch recht unhöflich benehmen. Ihre Gesellschaft zeichnet sich durch die Ich-Bezogenheit eines jeden Einzelnen aus. Umgangsformen, Gemeinschaft und so weiter kennen sie nicht, wenn sie frisch von Craitona kommen. Also fühl Dich nicht gleich wieder beleidigt und mäßige Dein Temperament.

– der Halb-Novat Doc Crown zum Legionär Seth Calimar

Der at'rank-gulorische Spielercharakter
Trotz Deines pflanzlichen Ursprungs bist Du durch die Hölle Deiner Heimatwelt abgehärtet. Erhebe Dich in die Lüfte und werde ein At'Rank-gulor, ein einsamer Meister der Winde!

mehr? Seite 233

Königliche Kinder – Die Cassiopier

Spezies Epsilon-008, Insektoid, identifizierbar an Exoskelett, Körper unterteilt in Kopf, Brust, Hinterleib, drei Extremitätenpaare mit Ansatz am Brustbereich;

Kopf mit drei Facettenaugen. Spezies Epsilon-008 gegliedert in drei Geschlechter: männlich (Drohnen), weiblich (Arbeiterinnen), Königin. Bilden einzelne Volkskontinuen aus. Königin höchster Hierarchielevel, reproduziert andere Einheiten von Spezies Epsilon-008 im Geschlechtsakt mit Drohnen-Einheiten. Nach Reproduktionsakt wird die Drohneneinheitenexistenz von der Königin beendet.

– Informationsprotokoll 7265981564VV
aus dem Beta-Pictor-Kontinuum

Wenn die Lrog (die Weisen) existieren – und es gibt keinen schlüssigen Beweis dafür –, mag es sein, dass ihre Technologie die unsere übertrumpft. Bis dahin ist der Vorsprung der Völkerföderation durch unsere Transevolution in der Galaxis gesichert. Auch vom großen, unterentwickelten Einflussgebiet der Srlrok (Terraner) droht keine Gefahr. Sie und die anderen Entwicklungsrassen beherrschen weder die unverzögerte interstellare Kommunikation noch den Molekulartransport ihrer Raumfahrzeuge. Unsere Raumportale ermöglichen schnelleres und flexibleres Reisen als ihre Gratpunkte. Auch nutzen sie keine schwarzen Löcher zur Energiegewinnung und ihnen fehlt das Verständnis der Phasentechnologie, ihre Kenntnis in der Temporalphysik und Chronotechnik sind rudimentär. Ein vollständiger Bericht über die Rückstände anbei. Wir empfehlen weiterhin, nicht mit unseren Werkzeugen Handel zu betreiben.

– Bericht der Svrak-Forschungswabe 261

CASSIOPIER K 3

Die technologisch am weitesten fortgeschrittene Spezies ist den Menschen immernoch ein Mysterium.

Basistypus Seite 260

Den Kern der Föderation bilden die fünf Hauptvölker, um die sich die kleineren Völker scharen. Wir alle haben uns zum Ziel gesetzt, unsere verlorene Tradlesh – unsere Heimatwelt – gemeinsam und geeint zu finden. Du wirst die kleinen Völker sogar als viel reisender Grnka (Minelauvaner) kaum zu Gesicht bekommen. Und Du wirst keine Erlaubnis erhalten, in das Föderationsgebiet einzufliegen.

Wie Du ja bereits bemerkt hast, hast Du bislang selten Cassiopier bei den Srlrok (Terranern) getroffen. Wir halten uns aus euren Angelegenheiten heraus. Seit unserem Krieg gegen die Istresh (Beta-Pictor) misstrauen wir nun mal anderen Völkern. Zweihundert Jahre haben wir gekämpft, doch wir haben der Königin Schande bereitet und

verloren. Wir hassen die Istresh und dass Du mit ihnen Geschäfte machst, gefällt mir gar nicht!

– Trell-Krinrh-Krovrs, cassiopischer Entdecker, zu einer Vertreterin der Handelsgilde

Der cassiopische Spielercharakter
Als Insektoide mit weit fortgeschrittener Ausrüstung reist Du als Diener Deiner Königin zwischen den Sternen, getrieben vom Hass gegen das Kontinuum. Durchschreite Transporterportale und spotte über die Rückständigkeit der anderen Rassen, denn Du bist ein Cassiopier!

mehr? Seite 249

Fels in der Brandung – Die Xeracor

Tut mir Leid, aber da haben Sie keine Chance. Sie sind ein Mensch, das ist Ihr Problem. Und Xeracor hassen Menschen! Sie kennen doch die Warnung: „Besuchen Sie niemals Xerc!“ Das, was ihr als „Befreiung Xercs aus beta-pictorischer Sklaverei“ bezeichnet, war für sie Mord an ihren Göttern. Sie wollten nie befreit werden. Zweihundert Jahre sind sie glücklich gewesen, dass sie das Kontinuum mit Phoenixmetall und Volon-Kristallen versorgen konnten und man sie aus der Steinzeit katapultiert hat!

Wie gesagt, Sie werden nicht an die Waren kommen, auch nicht an ihre Antigravtechnologie. Ich dagegen habe Kontakte.

K 2 HALB-XERACOR

Ausgestoßener? Krimineller? Spion? Krank? – Nichts als Gerüchte, warum sonst gelänge es ihnen dann, Menschen so um den Finger zu wickeln?

Basistypus Seite 275

Schauen Sie mich doch an: Ich bin Halb-Xeracor, mir vertrauen diese schwebenden Siliziumhaufen. Die ganzen Kristallfragmente auf meiner Haut sprechen ja wohl eine klare Sprache.

Natürlich sind die Xeracor dumm wie Stein und kaum lernfähig. Sie verstehen eure ihnen dargebotene „Selbständigkeit“ nicht. Imperator, es sind Kinder! Ihr habt ihnen ihre Eltern geraubt und nun sind sie voll Angst und Hass. Seid froh, dass sie technologisch so weit unten sind, keine Raumschiffe fliegen und so weiter. Sie wenden sich nur denen zu, denen sie durch die Beta-Pictor gelernt haben zu vertrauen. Den Minelauvanern und ihrer Handelsgilde zum Beispiel. Ja, das tut weh, oder? Oder den Chams. Dank dieser Kooperation gibt es mich überhaupt, schließlich wollten die Xeracor geeignete „Krieger“ gegen die Menschen. Ich bin Produkt xeracorischer Paranoia.

– Xeracor-Terraner Zorin Deterian, zu einem CARGOSTELLAR-Händler

Der halb-xeracorische Spielercharakter
Blender oder Verführer? Du bist jedenfalls aus Blut und Stein, glänzt mit der Schönheit eines Diamanten und drehst alles so, wie Du es brauchst – es ist kristallklar: Du bist ein Halb-Xeracor!

mehr? Seite 266

Grenzenlos – Die Weisen

Man sagt, es gäbe uns nicht. Weil die Weisen, von denen wir laut unseren imperialen Erzeugern abstammten, für viele nur ein Hirngespinst sind, ersonnen von vereinsamten, wichtigtuerischen Raumfahrern. Weil Begegnungen mit den „UFOs“ nicht dokumentiert sind. Man sagt, wir wären nichts weiter als Mutanten.

Dabei sollten wir Halb-Novat doch einst als „Wunderkrieger“ die Beta-Pictor zurückdrängen.

HALB-NOVAT K 3

Er ist das Genie, der perfekte Stratege, der sprachgewandte Denker, der wahnsinnige Wissenschaftler!

Basistypus Seite 227

Es gab eine Zeit, da erhoffte sich die Menschheit von den Weisen die Errettung. Damals wussten alle: Ja, die Weisen, die bestehen aus einer Projektion multidimensionaler Materie, dem Astronium, sie können durch sämtliche Galaxien reisen und sind unverwundbar. Aber eigentlich gibt es nicht die Weisen oder die Novat, sondern nur den Weisen: Denn es handelt sich um ein Bewusstsein, verteilt auf mehrere Körper. Schmeckt einer etwas, schmecken alle anderen das Gleiche.

Ich weiß nicht, ob mein „Vater“ existiert. Es stört mich nicht. Ich weiß nur, dass ich existiere und dass ich mich von anderen Novat-Terranern fernhalten muss, wenn ich nicht will, dass unser Bewusstsein miteinander verschmilzt und wir verrückt werden. Man schaut mir wegen meines großen Kopfumfanges, meiner gleißend weißen, haarlosen Haut und den schwarzen Augen misstrauisch hinterher und wird skeptisch, wenn unter meiner Berührung sich die Welt verändert.

Die Hoffnung der Menschheit wurde enttäuscht. Sie haben den großen Weisen nie wirklich verstanden. Und so verloren sie den Glauben an ihn. Wer aber fragt uns nach unserer Enttäuschung?

Man sagt, es gäbe uns nicht. Wenn ein Affe das zu einem Menschen sagte, wie würde der Mensch sich da fühlen? Da wir uns nicht fortpflanzen können, wird in einigen hundert Jahren keiner mehr in Streit geraten. Es ist wohl besser so.

– die halb-novatische Managerin Selva Ignazu, in der Einleitung zu ihren Memoiren

Der halb-novatische Spielercharakter
Ein Nobelpreisträger, in dessen Händen sich alles in Gold verwandeln oder in Nichts auflösen kann, ein genialer Stratege, sprachgewandter Denker, eigenartiger Kauz, wahnsinniger Wissenschaftler – das absolute Genie unter lauter Affen, so fühlst Du Dich als Halb-Novat.

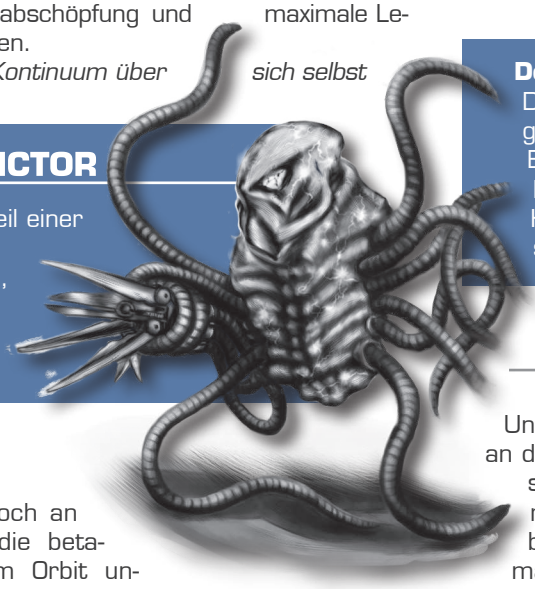
mehr? Seite 224

Kontinuum – Die Beta-Pictor

Protokoll 998821OOSK: Spezies Alpha-001 organisiert im Kontinuum. Äußerlich identifizierbar anhand von zwölf Tentakeln; zentraler Torso mit Energieentladungen, blau glühend; direkt aufsitzender Kopf mit zwei optischen Wahrnehmungsrezeptoren, dreiecksförmig, blau glühend; Körpergröße: 1,55m. Physis von Spezies Alpha-001 produziert Deltaenergie. Verwendung von kontinuumseigenen Werkzeugen durch Deltaenergie möglich. Spezies Alpha-001 strukturiert seine Umgebung im Kontinuum. Kategorisierung betrifft unter anderem Himmelskörper, Himmelssysteme, Ressourcenknoten (Städte), Spezieseinheiten von Spezies Alpha-001, genutzte Spezies.

Erstellung eines Verwendungsprofils von Himmelskörpern, Alpha-001-Einheiten, Einheiten genutzter Spezies, um optimale Ressourcenabschöpfung und maximale Lebensdauer zu erreichen.

– das Beta-Pictor-Kontinuum über sich selbst



K 2 BETA-PICTOR

Der Beta-Pictor ist Teil einer langsamen, aber stetigen Maschinerie, deren kalte Effizienz einst die Galaxis unterjochen wird.

Basistypus Seite 278

Ich erinnere mich noch an den Tag, an dem die beta-pictorische Flotte im Orbit unserer heiligen Heimat auftauchte. Viele von uns waren zuvor von syndikatischen und imperialen Schiffen evakuiert worden, nachdem der Korendram und die Dorfältesten es mancherorts befohlen hatten. Aber viele, wie ich, blieben und kämpften. Das war unsere Stunde im Großen Krieg, das war unsere Jagd.

Wir kämpften monatelang unter den Blättern, in den Schluchten des Attarat, in den Steppen des hohen Nordens. Wir alle wussten, dass niemals wahre Aussicht auf Sieg gegen das Kontinuum bestanden hatte. Was könnten wir schon ausrichten, was ganze andere Völker nicht auch schon versucht hätten? Ob Du einen Beta-Pictor tötest oder einhundert, es wiegt nichts, wo ihre Klonfabriken doch schneller ihre Produkte ausspeien als ein neuer Pfeil im Dreamor liegt. Das Kontinuum überrollt, sie müssen nicht klug oder geschickt in der Jagd sein. Lediglich beim Kampf gegen die Cassiopische Völkerföderation wurden sie erfindungsreich, wie ich hörte.

Ich geriet in Gefangenschaft und wurde Sklave des Kontinuums, wie viele meiner Brüder und Schwestern. Man schlug mich nicht. Ab und an gab es Stromstöße, ja. Ich habe aber nicht erlebt, dass irgendwer zu Tode geprügelt oder geschändet wurde. Wir wurden mit dem versorgt, was wir zum Leben brauchten.

So ergeht es wohl anderen Rassen auf fernen, besetzten Welten auch. Und wahrscheinlich wird es in dieser Galaxis dereinst allen so ergehen.

– der metonoidische Älteste Detosral zu seiner Sippe

Im Kontinuum gibt es keine Hierarchie. Die Existenz eines Einzelnen beruht einzig und allein auf einer bestimmten Aufgabe, für die er – oder besser „es" – erschaffen wurde. Sie treten uns gleichgültig und ohne emotionale Regung gegenüber. Das erscheint nur möglich, weil sie in einem Semi-Kollektiv leben, das wir ebenfalls mit dem „Kontinuum" gleichsetzen. Das Semi-Kollektiv verbindet alle Beta-Pictor unterbewusst miteinander; das Individuum spürt seine Pflichten, den „Willen" der Gesamtheit aller Beta-Pictor, ebenso wie seine eigenen Gedanken und Ansichten in das Kontinuum einfließen. Und dennoch sind es Individuen, jeder Beta-Pictor für sich.

– Ekrainerin Thena Penopolous
aus Audiolog „Nachmittage im Reflexorium"

Der beta-pictorische Spielercharakter
Du bist beständig. Du bist ein Beta-Pictor. Du bist geklonter Teil der dominanten Spezies. Du bist eine Einheit, die rational und emotionslos den schematischen Feldzug auf seine Weise in die Galaxis vorantreibt. Keine andere Zivilisation wird jemals das Ende der Zeit sehen.

mehr? Seite 283

Die Weite

Und dann, hinter dem Marginum, wenn Du nicht grade an die Grenze zum Kontinuum oder der Völkerföderation stößt, dann ist da nichts, weißt Du. Nur Sterne. Leerer, unkartographierter Raum. Sicher, hin und wieder brechen ein paar wagemutige Pioniere auf, manchmal Forschungsmissionen, manchmal militärische Verbände. Was mag sie dort erwarten? Ist nicht alles möglich? Was glaubst Du?

Ich habe zwar auch schon gehört, dass manche Raumschiffe die Grenzen der Milchstraße gesprengt haben sollen, aber daran zweifle ich. Sowas würde doch sofort bekannt.

– Kreuzfahrtpassagier Greg August,
an einen Daheimgebliebenen

Der Spielercharakter

9827676333826442FARSCOPE8726732222224SPR
UNG72GEGLUECKT7625265SPRUNG28GEGLUECKT28
63SPRUNG8672563GEGLUECKT6275367522111NE
UE37KOORDINATEN2728800194ND-BETA-827,2-
654,4-897,1-627627PERIODE536-1092-62TAGE
1571265300001129988IS278DAHIN2678STELLT27
8SEKT981KALT92001809809804V18IMPERATOR165
551109205686319SIGNATUR26FSCP-ALPHA-2-2-
XXJ8228799911063986723674573600290367685

– geheimes imperiales Datenfragment von 2680

Wir zeigen Dir in diesem Unterkapitel, wie man einen eigenen Charakter in NOVA erschafft. Wenn Du gleich loslegen willst, dann greif doch einfach auf die Beispielcharaktere zurück. Zu finden sind sie im Kapitel II und auch zum Download auf der Website unter **www.nova-rpg.de**.

Wichtige Hinweise
1. NOVA verwendet einzig den sechsseitigen Würfel, hier W oder W6 bezeichnet
2. In NOVA wird immer mathematisch normal gerundet, sollte etwas ausgerechnet werden.
3. Zur schnellen Charaktererschaffung geht es auf Seite 46

Ein Tipp: Lege das Charakterblatt – auf dem Dein Spielercharakter (SC) in allen Einzelheiten festgehalten wird – neben Dich, um die Spielregelerklärungen mitverfolgen zu können.

Das Charakterblatt

Das Charakterblatt (siehe Anhang ab Seite 492 bzw. auf unserer Website zum Download) besteht aus drei wesentlichen Teilen:

„Charakterhintergrund", der von Dir mit Ausweisdaten wie Name, Körpergröße, Haarfarbe, sowie Vorgeschichte, Charakterzügen, Familie und Freunden, etc. gefüllt wird, „Charakterwerte", der die regeltechnische Ausgestaltung Deines Charakters enthält und „Charakterausstattung", wo Du all seine Besitztümer niederschreibst.

Außerdem gibt es „Schiffspapiere" für Raumschiffe, die Du verwendest, wenn Dein Charakter ein Raumschiff besitzt.

Gruppe, Charakter- & Modulwahl

Die Gruppe

Besteht die Möglichkeit, für längere Zeit in einer festen Spielergruppe zu spielen, ist es besonders wichtig, dass Du Dich mit den anderen Spielern absprichst, sobald eine neue SC-Gruppe geplant wird oder Du in eine bestehende SC-Gruppe einsteigst. Wenn der Spielleiter (SL) eine Kampagne führt oder im Sinn hat, so kann er vielleicht auch Hinweise geben, welche Charakterkonzepte gut hineinpassen würden.

Beide Parteien – Spielleiter und Spieler – sollten bei der Charaktererschaffung zusammensitzen, um sich zu besprechen. Viele rollenspielerische Feinheiten können abgeklärt werden:

Sind die SC schon miteinander bekannt, vielleicht miteinander verwandt oder müssen sie erst noch aufeinander treffen? SC können sich in einer Gruppe auch wunderbar ergänzen: So ist der eine ein guter Kämpfer, ein anderer kennt sich mit Technik aus, usw. Für das Rollenspiel könnte es auch interessant sein, wenn die SC vielleicht auch hin und wieder Gegensätzlichkeiten und Konfliktpotential aufweisen.

> Im Zuge der Charaktererstellung wollen wir nun Regel begleitend zur Erleichterung einen Beispielcharakter erschaffen. Es handelt sich um eine Person, die wir hier im NOVAbasisbuch öfter antreffen werden. Ihr Name? Seth Calimar.

Modul: Modulwahl

NOVA wird mit einem Basisregelwerk gespielt und bietet zudem die Möglichkeit, optionale Regeln zu verwenden – unsere Regelmodule. Du findest diese in mit „Modul" gekennzeichneten Einschüben. Bauen Regelmodule aufeinander auf, so sind bei den jeweiligen Modulen die vorausgesetzten Module angegeben. Charaktere sind nachträglich noch mit manchen Modulen „nachrüstbar".

Rollenspielbeginnern oder NOVA-Einsteigern wird empfohlen, vorerst auf solche Regelmodule zu verzichten. Der Basisregelsatz ist auch für Spieler gedacht, die am liebsten mit wenig Regeln spielen.

Ohne Module ist die Charaktererschaffung – zumindest von der regeltechnischen Seite her gesehen – schneller abgeschlossen.

Diejenigen, die schon länger NOVA spielen und noch einen Schritt weiter gehen möchten, sollten auch einmal eine komplexere NOVA-Variante mit vielfältigeren Modulen ausprobieren. Viele Module bieten einen Zuwachs an Realismus und auch individueller gestaltbare Charaktere.

Bei der Gruppenplanung muss in gemeinsamer Absprache mit dem SL geklärt werden, mit welchen Modulen gespielt wird. Charaktere mit verschiedenen Modulen können zwar an einem gemeinsamen Abenteuer teilnehmen, jedoch kann es zu Ungerechtigkeiten kommen.

Basistypen

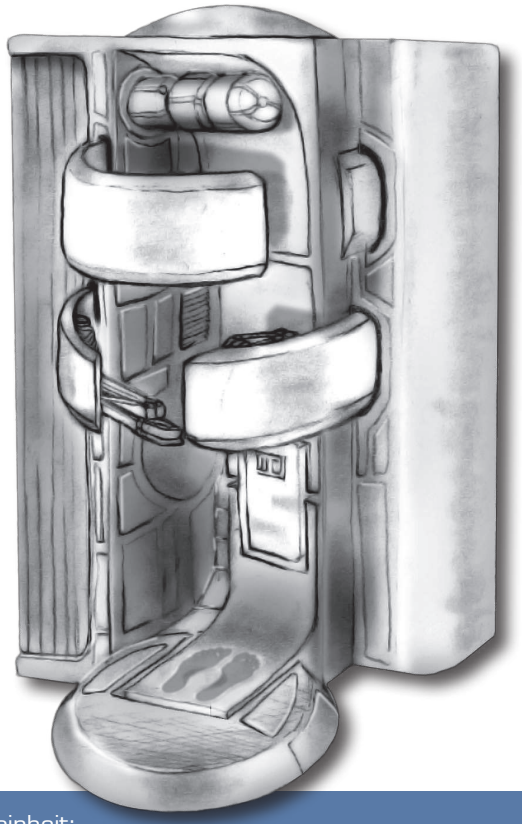
Als erstes musst Du Dich für einen der dreizehn Basistypen entscheiden, die Dir unter I.2. schon begegnet sind und die Du im Kapitel „Kosmos" nachschlagen kannst.

Ein Basistypus liefert alle Charaktergrundwerte, die Du für einen SC brauchst und er ist durch seine Spezies definiert: Möchtest Du einen Menschen spielen, wähle den Terraner.

Daneben gibt es einige Terraner-Außerirdischer-Kreuzungen wie den Halb-Novat, den Halb-Xeracor und auch Roboter, die „Artifikanten". Alle anderen Basistypen sind extraterrestrischer Herkunft.

Bei Außerirdischen ist es dringend notwendig, unter besagter Rasse im Kapitel II nachzuschlagen (siehe auch Stichwortverzeichnis). Ein Tipp für NOVA-Einsteiger: Bleib bei der Komplexität (siehe Kasten) bei 1 oder 2.

Für unseren Beispielcharakter nehmen wir, da wir annehmen, dass es für Dich verständlicher ist, den „Terraner“, zu finden auf Seite 69. Blätter doch einmal kurz hin und nimm den Typus in Augenschein!



Hygieneeinheit:
Schnelldresser sind Kleiderschrank, Ganzkörperreinigung und Toilette in einem

I.3.1 Charakterdaten

Der Charakterhintergrund (also Vorgeschichte, Beschreibung, Merkmale) ist natürlich letztlich Sache des Spielers. Die Ausarbeitung hierfür kann schon etwas Zeit in Anspruch nehmen.

In NOVA empfehlen wir, dass der Charakter in seiner Persönlichkeit einigermaßen festliegt, bevor mit der regeltechnischen Charaktererschaffung begonnen wird.

So wird es einfacher für Dich, ihn Dir vorzustellen und Dich mit ihm zu identifizieren. Um einen NOVA-Hintergrund gerechten Charakter zu entwerfen sind Kenntnisse über das bekannte Universum unerlässlich. Entweder musst Du Dich in das vorliegende Werk (v. a. Kapitel II) einlesen oder Du hast einen SL, der Dir viel über NOVA erzählen kann und beim Ausfüllen des Hintergrundes behilflich ist.

Die ID-Card

Die ID listet ein paar wesentliche Identitätsmerkmale auf. Du kannst Dir vorstellen, dass Dein Charakter diese ID im NOVA-Universum bei Ausweiskontrollen vorzeigen muss. Neben den Ausweisdaten kann die ID-Karte viele weitere Funktionen besitzen; so kann sie z. B. Bankkarten, Zugangskarten, Raumfahrerlizenz usw. beinhalten.

Reichszugehörigkeit
Je nach Spezies variiert die Reichszugehörigkeit; nähere Informationen dazu gibt es im II. Kapitel unter besagter Rasse.

Als Cassiopier kann man hier z. B. seine Volkszugehörigkeit eintragen. Bei den Terranern ist Dein SC Bürger eines der großen Reiche oder vielleicht einer kleinen Kolonie, die Du Dir selbst ausgedacht hast. Möglicherweise gehört er aber auch einem Piratenclan oder Konzern an. In der Nationalität werden manchmal schon Charaktergrundzüge festgelegt.

So gelten Ekrainer eher als Denkervolk (was man bei der Intelligenz oder dem Wissen des SCs berücksichtigen könnte) und Valbaroner als Gesetzeslose.

Wir entschließen uns dazu, dass Seth Calimar Bürger des Terranischen Imperiums sein soll. Das Imperium ist der mächtigste Staat der Menschen und wir glauben, dass Du Dich mit ein paar bekannten Ortsnamen in Deinen Ohren besser zurechtfinden wirst. Mehr Informationen zum Imperium gibt es z. B. ab Seite 62.

Heimatplanet / -System
Es ist sinnvoll, die Reichszugehörigkeit zu klären, bevor Du Dich für einen Heimatplanteten entscheidest. Beim Aussuchen der Heimatwelt orientiere Dich entweder an verschiedenen Hinweisen hier im Buch oder auf der Website, oder denke Dir selbst irgendeine Welt aus. Sehr interessant könnte es sein, die Geschichte dieses Planeten festzulegen und dem Charakter vielleicht dadurch schon zu Beginn einige Merkmale mit auf den Weg zu geben (z. B. eine Kolonie, die von einem Konzern erobert wurde; somit hat der Charakter gewisse Abneigungen, etc.).

Zweifellos wird die Herkunft den Charakter prägen: Jemand, der auf einer Wüstenwelt aufgewachsen ist, wird nicht unbedingt gut schwimmen können. Ein Stadtmensch wird von Pflanzenheilkunde keine Ahnung haben und eine Person, die lange in Slums gelebt hat, weiß nichts über die Naturwissenschaften. Hier sieht man, wie wichtig eigentlich eine Vorgeschichte für die später folgenden Charakterwerte sein kann.

Seth wohnt auf Luna (Terra-A) – dem Mond der Erde im Sonnensystem – in der Hauptsiedlung Lunaport. Unser Eintrag lautet also „Luna(Terra-A) / Sol-System“.

Name
Bevor man sich einen Namen überlegt, muss feststehen, welchem Geschlecht und welcher Rasse der Charakter angehört – es kann bei der Namensgebung eine Regel geben.

Bei Terranern ist insbesondere zu beachten, welche Reichszugehörigkeit der SC hat. Die Menschen sind bei der Namensgebung an keine Regelungen gebunden. Meist besteht der Name aus Vor- und Nachnamen.

Dabei sind sie von ihrem Kulturkreis beeinflusst: Loxonische Namen (z. B. Kiato Xaohama) klingen anders als alliierte (z. B. Mustafa D'Afamed) oder taesarische (Werner von Thronheim). Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt; auch Doppel- oder Dreifachnamen sind problemlos möglich.

Der Vorname „Seth“ stammt aus der ägyptischen Mythologie: Seth galt als machtvoller, potenter Gott der Gewalt, des Chaos und der Verwirrung. Er verkörperte auch Zorn und Wut. Diese negativen Charaktezüge sollen uns nicht stören.

„Seth“ ist ein im angloamerikanischen Sprachraum gewöhnlicher Vorname und passt daher auch gut zum Imperium.

Der Nachname „Calimar“ stammt von seinem Vater, der lateinamerikanische Wurzeln hat.

Spezies

Hier notierst Du Deinen Basistypus. Fast alle intelligenten Spezies sind in NOVA spielbar. Die Rassen sind: Terraner, Metonoiden, Veganoiden, Tokmarden, Beta-Pictor, Cassiopier, At'Rank-gulor, Minelauvaner, Wandler-Chamäleoniden, Novat-Terraner (Halb-Novat) und Xeracor-Terraner (Halb-Xeracor) sowie konföderierte Metonoiden. Außerdem gibt es Artifikanten (Roboter).

Seth ist Terraner, wie wir im Basistypus festgelegt haben.

Geburtsdatum

Trage hier das Geburtsdatum Deines Charakters ein. Beziehe Dich beim Alter auf das Jahr 2683 als Gegenwart (bzw. ein anderes Jahr, falls in einem früheren Zeitalter gespielt wird).

Informationen zum Alter gibt es in der Tabelle „Start-Info“ auf Seite 49. Dort ist angegeben, ab welchem Alter der Charakter normalerweise gespielt wird.

Unser Charakter wurde am 24.11.2660 geboren, ist also ca. dreiundzwanzig Jahre alt.

Geschlecht

Während Du beim Terraner zwischen männlich und weiblich wählst, gibt es bei außerirdischen Rassen manchmal mehr Möglichkeiten. Bedenke übrigens, dass es speziesbedingt Unterschiede gibt und Du als Cassiopier (Arbeiterin) beispielsweise stets das weibliche Geschlecht wählst.

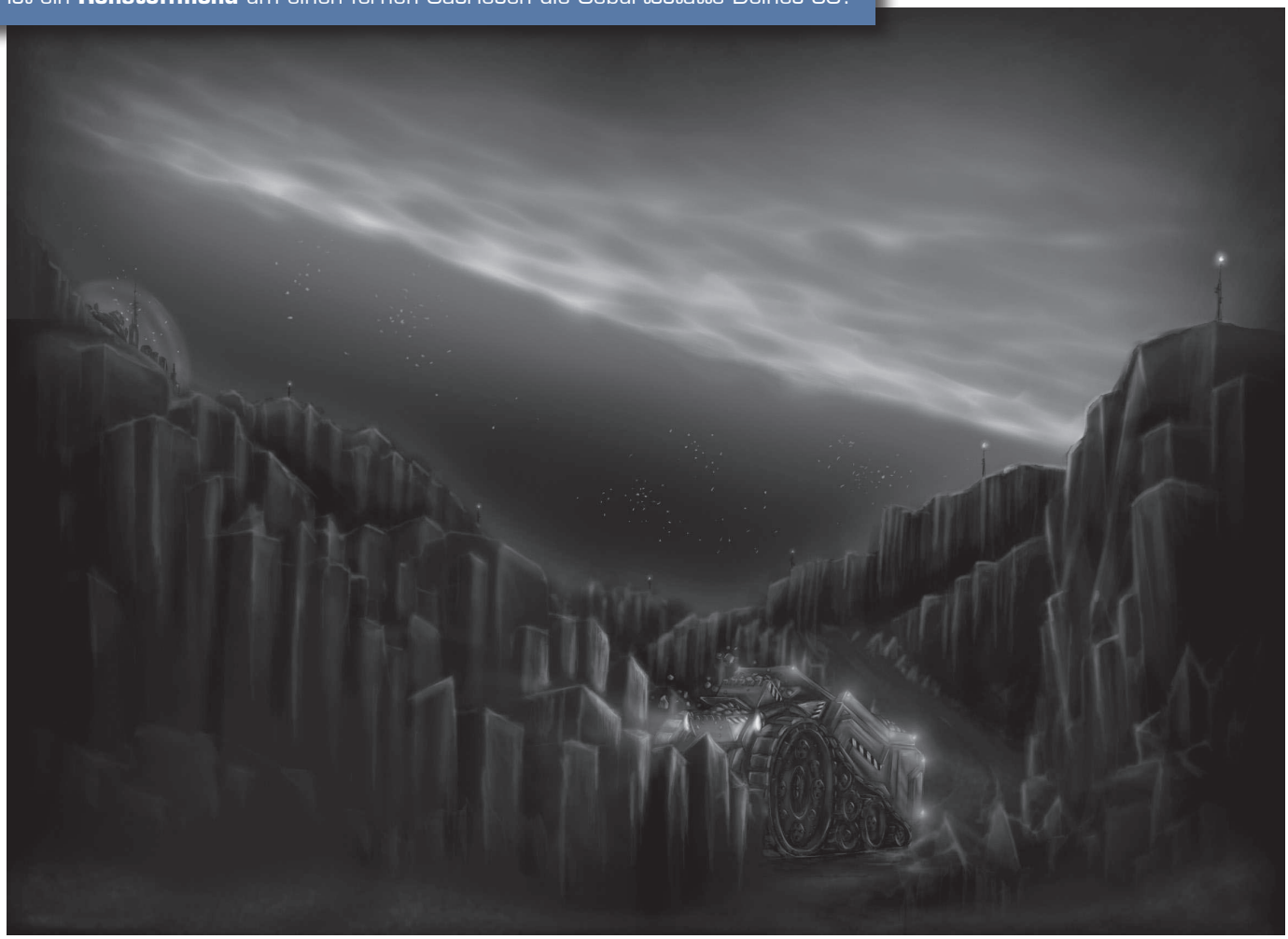
Seth ist ein Mann. Wir hoffen dennoch, dass Du uns als weiblicher Spieler jetzt nicht das marsianische Planitia-Fieber an den Hals wünschst: Selbstredend sind weibliche terranische SC gern gesehen und eine Bereicherung für jede Spielergruppe. Leider müssen wir uns für ein Geschlecht entscheiden (nun gut, sicherlich wäre es sicherlich auch mal spannend, einen Zwitter-SC auszuprobieren – aber nicht hier und heute).

Größe

In der später folgenden Tabelle „Physiologie“ (siehe Seite 48) sind die Größen für Außerirdische angegeben. Die Größe wird beim männlichen Terraner folgendermaßen ausgewürfelt: 3W6+185cm. Bei weiblichen Terranern gilt: 3W6+175cm. Wenn Du willst und der Spielleiter einverstanden ist, kannst Du die Größe auch ohne Wurf festlegen.

Hier würfeln wir dreimal eine 1, kommen also auf 3. 185cm+3=188cm; Seth ist also für einen Menschen des 27. Jahrhunderts ziemlich klein. Zu diesem seltenen Wurfresultat lassen wir uns etwas Nettes einfallen:

Ist ein **Rohstoffmond** um einen fernen Gasriesen die Geburtsstätte Deines SC?



Seine geringe Körpergröße führt bei Seth zu einem echten Komplex. Er reagiert sehr ungehalten auf Bemerkungen, die herablächelnd in diese Richtungen zielen…

Gewicht
Diese Information ist ebenfalls in der Physiologie-Tabelle zu finden. Bei Menschen errechnet sich das Gewicht (bei normaler Statur) aus: Größe –110. Ist Dein Charakter muskelbepackt, dick oder besonders dünn, dann solltest Du dies hier abweichend berücksichtigen.

Bei Seth gilt: 188–110=78 kg. Er ist auch nicht sonderlich dick, daher modifizieren wir den Wert nicht nach oben.

Haarfarbe
Wenn die Rasse des Charakters keine Körperbehaarung aufweist, fällt die Haarfarbe natürlich weg. Ansonsten folgt man den Vorgaben aus den Speziesbeschreibungen. Beim Terraner ist im Prinzip alles offen, jedoch solltest Du eine Naturhaarfarbe festlegen. Durch entsprechende Umweltbedingungen und / oder den Einsatz moderner Techniken kann diese auch variieren.

Die Naturhaarfarbe wäre schwarz. Wir denken jedoch, Seth könnte eitel und modebewusst sein – für einen Terraner, der aus dem Sonnensystem stammt, durchaus üblich. Seine Haarfarbe ist daher „blond mit metallischem Grünstich"

Hautfarbe
Für außerirdische Charaktere gilt natürlich Rassenspezifisches. Hellhäutig, Dunkelhäutig, ein Stich ins Rötliche, schwarz, usw. sind die natürlichen Farben der menschlichen Haut. Aber auch die Umweltbedingungen sind ausschlaggebend: Jemand, der die meiste Zeit seines Lebens unter einem strahlungsintensiven Zentralgestirn gelebt hat, ist sicherlich viel dunkler als beispielsweise ein Formorag-Pirat, der fast nur auf Raumschiffen lebt.

Augenfarbe
Natürlich muss auch hier wieder bedacht werden, welcher Spezies der Charakter angehört. Gängige Augenfarben bei Menschen sind braun, grün, blau und diverse Mischungen. Durch einen medizinischen Eingriff lassen sich auch andere Farben hervorrufen.

Durch seinen Vater hat Seth eine etwas dunklere Hautfarbe; wir notieren: „leicht dunkelhäutig". Er hat dunkelbraune Augen.

Sonstige Fakten & Erfahrungspunkte

Mache Dir ein Bild von Deinem SC
Besondere Körpermerkmale, wie beispielsweise Narben, Bart oder Pigmentstörungen der Haut, solltest Du ebenfalls in Betracht ziehen. Doch auch der restliche Körper kann „ausgestaltet" werden: Ist er eher schmächtig oder muskulös, sind seine Hände groß und kräftig oder eher feingliedrig, hat das Gesicht weiche Züge oder ist es eher kantig, was für eine Frisur trägt er, hat er eine (Halb-)Glatze? Spricht er mit Akzent, eher leise oder laut? Weitere Merkmale wären z. B. Segelohren, Sommersprossen, Falten oder sichtbare schwere Verletzungen, die nicht mit Implantaten ausgebessert wurden. Diese Dinge kannst Du Dir gesondert notieren, wenn Du kein Bild von Deinem SC hast.

Augen, Haut- und Haarfarbe kennen wir, er ist der „südländische Typ". Außerdem beschließen wir, dass er am rechten Oberarm eine größere Narbe aufweist, die er auf Grund seiner Eitelkeit stets zu bedecken sucht.
Eine Abbildung von Seth gibt es auf Seite 70.

Erfahrungspunkte (EP)
Dein SC sammelt während seiner Abenteuer Erfahrungen in Form von Erfahrungspunkten, die der Spielleiter vergibt. Diese werden zur Steigerung verwendet.

Bereits zur Erschaffung verfügt jeder Basistypus über „Start-EP", also ein Kontingent an Erfahrungspunkten, die Du in unterschiedlichste Fakten investieren darfst und sollst, wie z. B. Startkapital, höhere Startwerte von Eigenschaften, Sprachfähigkeiten oder übernatürliche Fähigkeiten usw.

Eine Auflistung findest Du auf Seite 49. Beachte, dass die verschiedenen Basistypen unterschiedliche Start-EP aufweisen, was dadurch zu erklären ist, dass manche Spezies schon Besonderheiten besitzen, wie eine vor Schaden schützende Haut oder Immunitäten gegen übernatürliche Einflussnahmen. Diese Vorteile werden durch geringere Start-EP ausgeglichen, wobei der Terraner als Referenz genommen wird.

Unter „Stand" notierst Du später einmal die bereits verwendeten EP (durch Steigerung, aber auch diejenigen, die Du gleich bei der Erstellung erhälst und verbraucht hast), unter „übrig" schreibst Du die noch nicht eingesetzten auf.

Seth hat 200 Start-EP als Terraner – die werden wir alsbald zu nutzen wissen!

Veteran
Du kannst Deinen Charakter mit einem höheren Alter starten lassen. Dazu machst Du einen Haken in das Kästchen Veteran; das Startalter, ab dem Du den SC spielen kannst, verdoppelt sich. Außerdem erhälst Du 40 Start-EP zusätzlich. Für je alle zwei Jahre über dem neuen Startalter gibt es nochmals 1 EP.

Altern hat natürlich auch Schattenseiten: Das von Dir gewählte Alter wird durch das Startalter geteilt. Das gerundete Ergebnis ist die Anzahl Punkte, die von Eigenschaftsstartwerten (SW) Deiner Wahl abgezogen werden müssen. Mehr zu Eigenschaften im Regelteil I.3.3 „Charakterwerte".

Übrigens: Der Halb-Novat ist automatisch Veteran, näheres unter dem Basistypus auf Seite 227.

Spielleiterhinweis:
Die Wahl des Zusatztypus „Veteran" sollte nicht aus dem Grund erfolgen, dass man von Anfang an mehr EP zur Verfügung hat! Manche Spieler werden sicherlich versuchen, den Veteran lediglich aus diesem Grund zu verwenden und letztendlich einen „besseren" Charakter zu besitzen. Hier kann man nur an die Vernunft der Spieler appellieren. Der „bessere" Charakter ist nicht der SC mit den meisten Erfahrungspunkten! Verlange daher eine sehr ausgereifte, längere Vorgeschichte, die die höheren Erfahrungspunkte auch rechtfertigt. Wenn ein Terraner nach seinem 20. Lebensjahr dreißig Jahre nur im Büro gesessen hat und ihm

plötzlich einfällt, auf Abenteuerreise zu gehen, so ist dies ein Grund, die Veteran-Erfahrungspunkte zu kürzen.

Sensitiv
Manche Lebewesen sind paranormal sensitiv, das bedeutet um sie herum geschehen seltsame Dinge, zeigen sich übernatürliche Phänomene. Manche SC erfahren erst noch, dass sie eine „Ader" dafür haben und dass sie der Quell der paranormalen Vorgänge sind. Sensitive können im Gegensatz zu ausgebildeten Telepathen – Paranormiker genannt – ihre übernatürlichen Fähigkeiten (noch) nicht kontrollieren. Das übernimmt der SL, bis ein Sensitiver die Beherrschung seiner Kräfte erlernt hat.

Um sensitiv veranlagt zu sein, muss man einen symbolischen Start-EP aufbringen.

Mehr zum Thema Sensitiver unter III.5.3 „Paranormik".

Seth soll ein Jungspund sein, somit scheidet der Veteran aus. Zwar ist das Konzept des „Sensitiven" durchaus interessant, aber das zufällige Auftreten paranormaler Ereignisse würde unseren Charakter in eine Richtung rücken, die wir nicht wollen.

I.3.2 Charakterhintergrund

Die Charakterdaten haben bereits gezeigt, welche Auswirkungen auf die Charakterwerte – also die regeltechnische Darstellung Deines SCs – entstehen können. Selbstverständlich ist das nicht alles, was einen Charakter ausmacht. Wer sich ernsthaft mit diesem beschäftigen will und ihn so detailliert und so realistisch wie möglich erstellen will, kommt um eine Vorgeschichte nicht herum.

Kleine Charaktererkundung
Es folgen hier ein paar weitere Anregungen, falls Du Dich weiter mit dem Hintergrund beschäftigen willst. Frage dazu Deinen Charakter:

- Worauf bist Du stolz?
- Wie sieht Dein Liebesleben aus?
- Welches Erlebnis möchtest Du am liebsten vergessen?
- Für welche Angelegenheiten setzt Du Dich ein?
- Was würde auf Deinem Grabstein stehen?
- Worüber kannst Du (nicht) lachen?
- Welche öffentlichen Themen unterstützt / bekämpfst Du?
- Welchen Clubs / Organisationen gehörst Du an?
- Welche historische Figur bewunderst Du am meisten?
- Vegetarier, Fleischesser oder Müsli-Freak?
- Wie reagierst Du auf neue Dinge? Neugierig? Feindlich? Angstvoll? Enthusiastisch?
- Was magst Du überhaupt nicht?
- Wie verhälst Du Dich gegenüber Vaterland, Liebe, Religion, anderen Spezies?
- Was denkst Du über sich selbst? Irrst Du Dich darin?
- Alkohol- oder Drogenkonsument – oder Sohn / Tochter eines der beiden?
- Welches Kostüm würdest Du beim Karneval tragen?
- Wie schwer würde es Dir fallen, etwas zu tun, was widersprüchlich oder mit Deinem Charakter / Beruf nicht vereinbar ist?
- Wie gut / schlecht gehst Du mit Geld um?
- Wo machst Du Fehler?

Sich einen kleinen Lebenslauf zu notieren ist sicherlich sinnvoll. Im Folgenden sollen insbesondere Fragen an den Charakter helfen oder einfach zum Nachdenken anregen.

Kindheit & Vorgeschichte

Geburtsort
Hier ist nicht nur einfach der Name einer Siedlung gemeint. Wichtig ist beispielsweise, ob dieser Ort in einer hoch entwickelten Zivilisation liegt und ob es sich um eine Großstadt, einen Bauernhof, einen abgelegenen Bergbauasteroid oder eine Raumstation handelt.

Wenn Dein Charakter auf einem Raumschiff geboren wurde und aufgewachsen ist, dann fehlen ihm vielleicht die Wurzeln einer echten Heimat.

Cuincidad soll der Ort heißen, in dem Seth geboren wurde. Wir beschließen, dass es sich hier um eine Agrarsiedlung auf einer imperialen Protektoratswelt in der Exasphäre handelt, der wir den Namen Iberica geben. Dort war Seths Mutter als Angehörige der Sternenlegion stationiert und lernte seinen Vater kennen. Die Namen haben wir uns selbst ausgedacht. Aber selbstverständlich kannst Du auch eine der unzähligen Städte und Orte aus dem NOVA-Universum, wie z. B. Utopia City, Ceyford (im Aldebaran-System), Syndicata-Galactica (syndikatische Raumstation) oder Korlen (Hauptstadt Metonars) wählen.

Kindheitserlebnisse, Umwelt
Vielleicht erblickte Dein SC ja auch mitten in einem Krieg das Licht der Welt? Wuchs er in Armut oder Reichtum auf, musste er schon früh selbständig sein oder konnte er lange Zeit Luxus und Bequemlichkeiten genießen? Verlebte er seine Kindheit am Wasser oder in den Bergen? Mit welchen Leuten hatte er häufig Kontakt? Was für Spuren haben die Umwelteinflüsse seines Heimatplaneten hinterlassen?

Seth ist sechs Jahre in der ländlichen Gegend von Cuincidad aufgewachsen, danach folgte der Umzug mit den Eltern nach Lunaport auf Luna. Als er zehn Jahre alt ist, verlässt seine Mutter für ihre Karriere die Familie, Seth bleibt bei seinem Vater.

Erziehung
Wie war seine Erziehung? Wie waren seine Eltern? Haben sie Disziplin verlangt oder war ihnen ihr Kind gleichgültig? Wurde es liebevoll erzogen?

Wir notieren uns folgende Stichworte: Zunächst streng durch die Mutter und eher locker durch den Vater erzogen, wird Seth nach dem Weggang der Mutter ziemlich vernachlässigt; mit dem Vater ist er zerstritten.

Schulische, berufliche Ausbildung
Welche Ausbildung hat Dein Charakter hinter sich? Konnten ihn seine Eltern auf eine teure Privatschule schicken und ist er Akademiker oder hat er alles hingeworfen und ist arbeitslos? Wenn er einen Beruf ausübt, so hat er wohl auch ein Einkommen.

Nach dem Abitur mit sechzehn (was in NOVA sogar etwas spät ist) folgten für Seth ein Jahr Wehrpflicht und danach freiwillig vier Jahre Ausbildung in der Imperialen Sternenlegion. Die Wehrpflicht fiel ihm anfangs schwer, weil er keine Disziplin gewohnt war. Dies führte auch zu einigen Maßregelungen. Dennoch lernte er mit der Zeit, die klare Linie in seinem Leben zu schätzen.

Werdegang

Möglicherweise hat der Charakter einige tiefgreifende Erlebnisse in seinem Leben hinter sich. Vielleicht hat er sein Geld einem Betrüger anvertraut und hat daraufhin alles verloren? Hat er sich mit den falschen Leuten eingelassen und ist nun ständig auf der Flucht? Erlebnisse können zur gegenwärtigen Situation geführt haben, sie können eine Motivation liefern, auf Abenteuer ausziehen zu wollen oder sich mit den anderen Spielercharakteren zusammenzutun.

In dieser Rubrik kannst Du auch grob den sonstigen Werdegang Deines Charakters schildern.

Seth hat stets seine Mutter Ratia bewundert, eine Heldin aus dem imperial-konföderierten Krieg von 2676/77, dass sie jedoch um der Karriere Willen die Familie hinter sich gelassen hat, kann er nicht verstehen und verzeihen. Er selbst galt auf der imperialen Militärakademie als Außenseiter und Querkopf. Mit Sig überstand er ein vierwöchiges Überlebenstraining im metonoidischen Urwald, was zu einer tiefen Freundschaft führte – nachdem er den Minelauvaner anfänglich für einen Schlappschwanz hielt. Seine Ausbildung hat er nun abgeschlossen. Seine Vorgesetzten haben bislang seinem großen Wunsch nach einer verantwortlichen Teamposition nicht entsprochen. Dazu fehle laut ihrem Urteil bislang die Teamfähigkeit. Seth hält dies natürlich für völligen Quatsch und glaubt, dass man ihn künstlich „unten" halten will – aus Neid auf seine Mutter vielleicht.

Beziehungen

Wer sind die Eltern und Geschwister und wie heißen sie? Bezogen auf heute – leben die Eltern noch? Was ist mit der restlichen Familie, den besten und engsten Freunden und der Beziehung zu ihnen? Geschwister sollten mit Namen bekannt sein. Was machen diese Menschen? Hat Dein Charakter schon eine eigene Familie gegründet und Kinder? Was ist mit seiner/seinem Partner/in?

Auf dem Charakterblatt notieren wir:

- Vater: Gonzales Riviera Calimar, 45 Jahre; Seth hat ihn stets für die Trennung verantwortlich gemacht; schlechtes Verhältnis
- Mutter: Captain Ratia Calimar (geb. Paren), 43 Jahre; er kann nicht verstehen, dass sie einfach so gegangen ist; Tod 2677
- Stiefmutter: Mera Selkran, 26 – er kann diese Zicke nicht ausstehen
- Bruder: Estefano, zwei Jahre älter; lebt auf Iberica
- Schwester: Zizine, neun Jahre jünger als er – seine „Lieblingsschwester"
- Halbbruder: Alrim, acht Jahre; nervt gewaltig
- Freunde: Siglembeqib („Sig"), ein Minelauvaner, Kamerad und bester Freund
- Jugendliebe: Celvina To-Su, seit vier Jahren keinen Kontakt mehr (dies bietet dem Spielleiter die Möglichkeit, sie später evtl. in die Story einzubauen)

Gegenwart & Prestige

Umfeld

Das soziale Umfeld, aber auch die Ökosphäre formt den Charakter. Camarcer gelten als Leute, die ein hartes Leben und Hitze gewohnt sind, Utopier hingegen geraten in Panik, wenn im Turbolift auch nur die Klimaanlage ausfällt. Mit welchen Leuten hatte er aber bisher zu tun, in welchen Gesellschaftsschichten war und ist er unterwegs? Wie steht er zum Gesetz? Hat er viele Freunde oder ist er eher ein Einzelgänger? Wo und wie wohnt er? Ist er als Händler viel unterwegs oder haust er in einem heruntergekommenen Apartment in einer Metropole?

Hobbys

Wichtig ist, sich über ein Hobby Gedanken zu machen, welches sich auch in den Werten niederschlagen kann (Rosen züchten, Holoforming, Kochen, etc.).

Seth geht gerne auf die Jagd (in Holo-Computer-simulationen, da er nicht in einer entsprechenden Umwelt lebt), zudem spielt er gerne Glückspiele in Casinos.

Auszeichnungen, Titel, Rang

Hier kannst Du einen adligen, akademischen oder spirituellen Titel notieren, wenn Dein SC einen solchen aufweist. Für Soldaten dient der Platz, um ihren Rang und verliehene Auszeichnungen aufzuschreiben.

Seth hat im Augenblick den Rang eines „Equite" der Sternenlegion, das ist der unterste Offiziersrang. Wir beschließen, dass er zwei Auszeichnungen in Einsätzen erhalten hat, die wir „Imperiale Elitenadel" und „Bronzener Mond" nennen.

Modul: Prestige

Prestige kann in einem Abenteuer genauso gewonnen werden wie Erfahrungspunkte; Prestige wird nach dem Abenteuer vom SL vergeben.Prestige spiegelt Bekanntheit und Verdienst wieder. Durch positives oder negatives Auftreten in der Öffentlichkeit erarbeitet man sich einen guten oder schlechten Ruf. Karriere-Charaktere können Prestige ebenfalls als Orientierung nutzen. In der Prestige-Tabelle findest Du Beispiele für Titel und Ränge und die damit verbundene durchschnittliche Prestigehöhe.

Solltest Du einen SC beim Militär spielen, kannst Du anhand der Prestigepunkte sehen, wie viel er geleistet haben sollte, um eine mögliche Beförderung zu erhalten. Letztes Wort hat natürlich der SL. Die Ränge sind exemplarisch.

Während der Erschaffung kannst Du für Deinen SC für 1 EP 40 Prestige kaufen.

Prestige kann wie folgt benutzt werden, um zu ermitteln, ob die Person bekannt ist: 20 abzüglich Prestige/1.000 ergibt die Erfolgsschwelle, gegen die ein Wissens-Test (oder passender Spezialgebiete-Test) geworfen wird. Mehr zu Tests und Erfolgsschwelle siehe Seite 54.

Für Imperator Vyvian: 20–13.000/1.000=7

Prestige

Beispieltitel	Prest.	Beispieltitel	Prest.
Wissenschaft		**Adel**	
Bachelor	150	Freiherr / Ritter	300
Diplom- / Master	300	Baron	600
Doktortitel	500	Graf	1.200
Professor	1.100	Herzog	3.000
Nobelpreisträger	2.300	König	6.000
Konzerne		**Militär**	
Gruppenleiter	200	Ensign	200
Abteilungsleiter	400	Lieutenant	500
Sektionsleiter	1.000	Commander	800
Geschäftführer	1.300	Captain	1.000
Vorstandsvorsit.	1.700	General / Admiral	1.800
Verschiedene		**prominente Personen**	
Imp. Prätorianer	900	Präsident v. Peer	15.000
Imperialer Legat	2.000	Imperator Vyvian	13.000
Handelskapitän	400	CS-Chefin Smith	8.000
Samurai	1.800	Regisseur Sandrin	4.000
Formor. Schakal	1.000	Der Monolith	9.000
Router-Logiker	2.500	Physiker di Fotera	3.000
Ecclesia-Pactor	400	Seher Zuhranral	6.000

Vermögen

Geld spielt in einem meist vom Kapitalismus geprägten Universum wie NOVA eine herausragende Rolle. Du wirst merken, dass man in NOVA so ziemlich alles kaufen kann, was vorstellbar ist: Vom eigenen Raumschiff über eine Luxusvilla bis hin zum Mond. Daher kann man eigentlich nie genug Geld haben – was natürlich vom Charakter abhängt. Die wichtigste Währung in NOVA ist der „Sterntec" (plural: Sterntex), „St" abgekürzt. Die Zentrale Sphäre verwendet ihn, aber auch einige Nationen der Außenwelt. Im Kapitel II findest Du bei der Vorstellung der Reiche ebenfalls die offizielle Währung der Nation sowie den Umrechnungskurs. Auf dem Charakterblatt kannst Du das Geld Deines Charakters unter „Vermögen" verwalten.

Eine kleine Auswahl **metonoidischer Accessoires** wie Runensteine und Runengürtel

Startkapital

Dein Charakter kann seine Start-EP investieren, um nicht mit leeren Taschen seine Laufbahn zu beginnen. Mit dem Startvermögen kaufst Du ihm auch Ausrüstung wie Computer, Waffen, Schutzleidung, technische Ausrüstung oder gar ein Raumschiff – siehe dazu Kapitel III.

Für jeden Start-EP den Du ausgibst erhälst Du 15.000 St (oder das Äquivalent in einer anderen Währung).

> Seths Rüstung und Waffen bekommen wir von der Legion geliehen bei Einsätzen. Dank des Ranges ist die Ausrüstung auch recht hochwertig. Dennoch wollen wir uns privat verschiedenes zulegen und kaufen für 3 Start-EP 45.000 St.

Bargeld

Am Ende des 27. Jahrhunderts ist Bargeld ausgestorben – könnte man glauben. Tatsache aber ist, dass noch 9% aller Zahlungen in bar erledigt werden. Der Grund ist einfach: Auf rückständigen Planeten und in abgelegenen Regionen nehmen die Menschen und andere Wesen meist nur Bargeld an (Trinkgeld wird übrigens fast immer bar gegeben) und dies auch nur in eigener Währung. Außerdem haben der Erdkrieg und die Wirtschaftskrise 2610 ihr Übriges getan, um das Vertrauen der Menschen in digitale Finanzen zu schwächen.

Es ist deshalb immer ratsam, dass Dein SC etwas Bargeld mit sich trägt. Bargeld liegt nicht in Form von Papier oder Metallmünzen vor, sondern in „Chips", die aus Hartplast mit einer dünnen Titanglasummantelung bestehen. In das Hartplast ist nicht nur der Wert des Geldes, Farbhologramm und Registriernummer eingebrannt, sondern auch der fälschungssichere Prüfstreifen, durch den fast jeder Computer sofort erkennen kann, ob der Chip echt ist oder nicht. Der Prüfstreifen besitzt eine beliebige Anzahl Codes in unterschiedlichster Reihenfolge, die nur ein dafür programmierter Computer logisch entschlüsseln kann.

Die zweite Geldoption Deines SCs ist die Kreditkarte, die schon ein Computer für sich ist. Dein SC kann damit Geld überweisen und erhalten; alle Aktionen werden festgehalten und regelmäßig über Netzwerke an die Bank übertragen. Um eine Transaktion zu starten, wird oft ein Fingerabdruck- und Netzhautscan verlangt.

Beispielstartvermögen

valbaronisches Bandenmitglied	1.000 St
metonoidischer Seher	6.000 St
formoragischer Maat	20.000 St
alliierter Pilgerführer	50.000 St
syndikatischer Softwarearchitekt	80.000 St
ASTROPOLICE-Inspektor	100.000 St
Gefallener Templer	300.000 St
imperialer Centurio	600.000 St
minelauvanische Gildenkapitänin	800.000 St
CARGOSTELLAR-Sektorleiter	1.000.000 St
taesarischer Baron	2.500.000 St

Fremdwährungen

Dein Charakter wird womöglich nicht nur in einem Währungsraum unterwegs sein, daher solltest Du auch kurz über Fremdwährungen Bescheid wissen:

Die wichtigsten Währungen sind die der Reiche der Zentralen Sphäre und der Exasphäre, über allen steht der Sterntec-Kurs als Wechselkurs. Wenn Du also beispielsweise Credits in Loxonis umwechseln willst, so wird erst in Sterntex und dann in Loxonis gewechselt. Aktuelle Wechselkurse gibt es beispielsweise im Internet (http://is.nova-rpg.de) im Wirtschaftsteil des Imperial Standard.

Freilich ist es manchmal auch möglich, trotzdem mit Sterntex zu bezahlen; normalerweise wird aber dann ein höherer Preis verlangt.

Die Tokmarden und die Cassiopier besitzen eine spezielle eigene „Währung“: Für 1 EP erhält ein Tokmarde 3 Portionen Ceptomyzin, ein Cassiopier 500 Cassias. Mehr dazu bei den jeweiligen Spezies im Kapitel II.

Einkommen

Hier lässt sich notieren, ob, wann und wie viel Geld Dein SC erhält (Soldatensold, Vollwaisen-Unterstützung, Aktiengewinne, Handelsgewinne, …) und in welcher Währung. Außerdem kannst Du noch Bemerkungen dazu eintragen (z. B. „Diamantbergwerk in einem Jahr erschöpft“) und in welchen Zeiträumen Du etwas bekommst (z. B. jeden Zyklus, jedes Abenteuer, alle drei Monate, etc.).

> Wir notieren unter Einkommensquelle „Sold“. Mit dem SL machen wir eine Soldhöhe von 8.000 St aus. Der Sold wird monatlich bezahlt.
>
> Da das Imperium Sterntex verwendet, rechnen wir es nicht in eine andere Währung um. Würde Seth dagegen beispielsweise aus der Ekratos-Union stammen, sollten wir den Betrag in Ekrainische Credits umrechnen.
>
> Im Kapitel II wird angegeben, dass sich das Durchschnittseinkommen von imperialen Bürgern auf ca. 22.000 St beläuft. Ein Equite der Raumflotte hat sicherlich noch nicht eine so hohe Stellung und außerdem darf er ja auch durch den Weltraum gondeln; von Spielerseite betrachtet handelt es sich hierbei sowieso um Peanuts, wenn man bedenkt, dass man im Abenteuer durch andere Quellen schnell an das zehnfache der Summe gelangt.

(Mutations-) / Implantatbudget

Der Basistypus Tokmarde und der Basistypus Artifikant weisen zu Beginn ein so genanntes „Implantatbudget“ auf (siehe Tabelle S. 49). Mit diesem Geld kannst Du Deinen Basistypus mit Kybernetik ausstatten. Freilich ist es möglich, weiteres Startkapital für diesen Zweck aufzubringen.

Daneben ist auch Mutationsbudget für Mutationen denkbar, auch wenn derzeit kein NOVA-Basistypus damit an den Start geht. Womöglich hast Du einen stark mutierten Terraner im Kopf und ein gutes Konzept, das dem SL gefällt und er mit Dir ein solches Budget vereinbart.

Nach der Erschaffung verfällt ungenutztes Budget.

Schulden

Dein SC kann auch mit einem Berg Schulden (maximal 6 Millionen St, der SL entscheidet über höhere Schulden) ins Leben starten. Das mag insbesondere für unternehmerische Charaktere wie Schmuggler mit eigenem Schiff, Landbesitzer, Asteroidenbarbetreiber, Mitglieder der minelauvanischen Handelsgilde usw. interessant sein.

Pro Start-EP erhält Dein SC einen Kredit über 100.000 St. Bis zu einer Summe von 1.000.000 St wird eine Bank bereit sein, Dir ein Darlehen zu gewähren. Bei größeren Beträgen werden die Zinsen zunehmend höher und das Unterfangen gefährlicher.

Bei 6 Mio. St erwartet Dein Kreditgeber 220% der Summe zurück, bei 5 Mio. 200%, bei 4 Mio. 180%, etc. Ab der Summe von 1,5 Mio. St wird es sich für ihn lohnen, einen Kopfgeldjäger auf Dich anzusetzen, der Dich lebend zu ihm bringt, solltest Du Deine Schulden nicht begleichen. Kannst Du nicht zahlen, könnte Dir auch der Verkauf als Sklave drohen. Viele Schicksale sind denkbar, aus denen der Kredithai Kapital ziehen kann.

In der Regel sind Banken übrigens nicht bereit, für Investitionen in Implantate oder Mutationen Kredite zu gewähren. Auch windige Geldgeber schrecken davor zurück hier einzustehen, da der SC als „Kunde“ wohl am ehesten durch lebensgefährliche Jobs (Söldner, Kopfgeldjäger, Attentäter) versuchen wird, die Rückzahlung zu verwirklichen.

Dadurch minimiert sich die Wahrscheinlichkeit, dass der Gläubiger das Geld je wieder auf seinem Konto sieht.

Manche Kredithaie haben den Schritt gewagt und es damit bereut, dass der voll ausgerüstete Kunde wieder auftauchte und einen Schuldenerlass einforderte, worauf der Geldgeber angesichts der Leichen seiner Schergen zähneknirschend eingehen musste.

Innenleben

Die Vorgeschichte und seine gegenwärtige Situation prägen Deinen Charakter stark. Es ergeben sich Charakteristika, die man ausmodellieren kann und die es Dir ermöglichen, einen wirklich plastischen SC immer situationsgerecht zu spielen.

Motivation

Was ist es, was Dein Charakter erreichen will? Will er Menschen helfen, an Geld kommen oder ist es das Streben nach Macht? Ist es schlicht Spaß, Ehre und Ruhm oder Wissensdurst, der ihn auf Abenteuer ausziehen lässt? Will er von anderen akzeptiert werden (gerade für einige Außerirdische und kybernetische SC eine interessante Motivation), sich der Perfektion annähern oder Karriere machen? Die Motivation bedingt den Protagonisten im Rollenspiel, sie macht ihn zum Abenteurer.

Weg in neue Galaxien? (ispa)

Gestern erreichte uns die Meldung aus gut unterrichteten Quellen innerhalb der Universität Säule Nouvelle Sorbonne (Uranus), dass eine Gratverbindung in eine andere Galaxie existiert.

Damit werden Erinnerungen an die Ereignisse vor drei Jahren wach, als Dr. Mel Puricci vom astrophysikalischen Institut der renommierten Universität öffentlich spekulierte, dass das Forschungsschiff „Farscope“ des Institutsleiters, Prof. Dr. Juri Sanders, nicht im Orionnebel verschwunden sei, sondern eine extragalaktische Gratraumverbindung genutzt habe. Die Sternenlegion hatte die Aussage Puriccis zurückgewiesen und einige Monate später auch Wrackteile präsentiert, die angeblich von der „Farscope“ stammten.

Uns liegen noch keine näheren Informationen vor, doch wenn sich Berichte verdichten, stehen wir am Rande einer Sensation!

Tim Tolgat, Nouvelle Sorbonne

– aus Imperial Standard, 07.10.2683

Für unseren SC denken wir uns mehrere Motivationen aus: Er will seinem Vater beweisen, dass er etwas zu Stande bringen kann. Er eifert vor allem seiner Mutter nach und natürlich hat er einen nicht unüblichen Traum: Er will das All sehen.

Wunsch- & Alptraum

Was ist der größte Wunsch des Charakters, was sein absoluter Alptraum? Dieser kann sowohl materiell als auch abstrakt sein.

Innerer Konflikt

Jeder tiefgehende Charakter hat einen (inneren) Konflikt.

Da haben wir die immer gut gekleidete und manierliche Geschäftsfrau, die sich eigentlich schon immer gewünscht hat, einmal so richtig auf den Putz hauen zu können.

Da ist der Arzt, der Menschen eigentlich verabscheut und vergessen wir nicht den Telepathen, der eigentlich Angst vor seinen eigenen Kräften hat …

Der innere Konflikt stellt den Charakter vor sein Lebensproblem, das eigentlich nicht gelöst werden kann; gelingt es ihm dennoch, ist er eigentlich am Ende seiner Karriere angelangt.

Unser SC muss sein ibericanisches Temperament stets beherrschen, es hat ihm schon oft beim Weiterkommen geschadet. Er sucht den inneren Frieden.

Neben den oft verborgenen oder verborgen gehaltenen Trieben Deines SCs gibt es natürlich die Eigenheiten, die ihn beschreiben und die für andere offensichtlich sind.

Grundcharakter

Der Grundcharakter ist der hervorstechendste Charakterzug Deines SCs – die Eigenheit, die am häufigsten während der Abenteuer zu Tage tritt. Bevor Du zu den eigentlichen Charakterzügen kommst, solltest Du zunächst ein Grundmodell festlegen: Ist Dein Charakter ein unerschütterlicher Weltverbesserer und Visionär? Ist er ein Draufgänger, der jedes Risiko eingeht? Ist er Pessimist oder Optimist? Ist er ein Kämpfer, der sich nicht in die Knie zwingen lässt und niemals weicht? Ist er ein Spaßvogel oder Fanatiker? Ist er jemand, der ständig kritisiert und alles in Frage stellt oder einer, der sich mit der Situation abgefunden hat? Ist er konservativ und ein Verfechter alter Wertvorstellungen und Traditionen? Ist er ein Planer, der nichts dem Zufall überlässt oder vielleicht ein Sonderling mit seltsamen Hobbys? Ist er ein durch ein vergangenes Ereignis in seinem Leben verbitterter oder melancholischer Charakter?

Charakterzüge

Hier sind nur ein paar Beispiele genannt (denke auch an die Gegenteile der erwähnten Züge). Es bleibt Dir überlassen, Deinen SC zu beschreiben:

stur, ehrgeizig, großzügig, selbstbewusst, diszipliniert, dominant, humorvoll, energisch, rücksichtslos, besonnen,

IMPERIAL STANDARD HoloVision: Mensch ist nicht gleich Mensch

Tereen Centre (Myra) (kerr) „Mensch, der wir nicht mehr sind" hieß die gestern in Tereen Centre zu Ende gegangene Vortragsreihe renommierter Mediziner, Genetiker und Soziologen. Das Thema? Wir selbst.

Dr. Jescoro beispielsweise zeigte die Entwick-lung der ästhetischen Chirurgie seit dem 22. Jahrhundert und belegte sie mit eindrucksvollen Zahlen: Während in der Terranischen Republik noch 9% der Menschen im Laufe ihres Lebens sich einer Behandlung zur Verschönerung ihres Körpers unterzogen, sind es heute allweit an-nährend 25%, jedoch allein 78% davon leben im Zentralbund. Dabei halten sich die Zahlen der Männer und Frauen die Waage. „Sich einem plastischen Chirurgen anzuvertrauen war früher ein Schritt, der selten höhere Priorität als beispielsweise Diäten oder Sport hatte. Viele Geschäftleute wollen aber mit solcherlei Dingen keine Zeit vergeuden und gehen deswegen lieber für eine Viertelstunde in das nächste Ästhetikum [‚Schönheits-/Gesundheitsklinik/-praxis', ästhetisches Institut]." Der Vergleich zwischen Außenwelt und Zentralwelt zeigte auch deutliche Preisunterschiede in den Angeboten der ästhetischen Institute. So muss man zum Beispiel für eine Iris-Nanobehandlung zur Veränderung der Augenfarbe im „Corpoforming-Centre" in Utopia City 4.000 St bezahlen, im „Adonysium" auf Ares kostet die gleiche Behandlung 17.000 St.

Einen weiteren sehr interessanten Vortrag hielt Professor Stone vom Institut für ästhetische Genetik der Nouvelle Sorbonne. So konnten die staunenden Zuhörer erfahren, dass es den Menschen in der prä-imperialen Epoche weitgehend verboten war, die Vorzüge der plastischen Gentechnologie zu genießen. Erst das Auftreten von Mutationen durch Strahlenkrankheiten und Umwelteinflüsse hat das Bewusstsein der Menschen verändert.

„Zum Glück für uns!" fügte der Biologe Dr. Lansing hinzu, „Denn wir können davon ausgehen, dass der Mensch ohne Genetik und Biotechnologie im Weltraum und auch auf der Erde zu Grunde gegangen wäre. Für den menschlichen Körper gibt es im eigentlichen Sinne keine natürliche Umgebung mehr. Die medizinische Makroskopie zeigt uns, dass wir noch immer die Menschen sind, die von der Erde kommen. Die genetische Mikroskopie zeigt uns, dass dem nicht so ist."

Sparte „Wissenschaft", von Larissa Mirion, 09/06/2678

frech, tolerant, religiös, brutal, angeberisch, anpassungsfähig, pünktlich, abergläubisch, Phobie vor etwas, eingebildet / arrogant, eitel, cholerisch, temperamentvoll, Putz-Manie, lichtempfindlich, neugierig, Pechmagnet, Platzangst, prinzipientreu, depressiv, rachsüchtig, Sprachfehler, größenwahnsinnig, vorlaut, egozentrisch, romantisch, introvertiert, lüstern, verträumt, Verfolgungswahn, melancholisch, Analphabet, tollpatschig, intrigant, Lästermaul, konzentriert, chaotisch, vergesslich, engstirnig, eigenbrötlerisch …

Sicherlich werden im Laufe der Karriere einige Charakterzüge hinzukommen oder weichen.

Es bleibt auch die Frage zu klären, was Dein SC mag und was nicht. Das muss sich nicht zwangsläufig auf das Essen beziehen, sondern beispielsweise auch auf Personen und Gruppen, so dass im Abenteuer durchaus auch Probleme auftauchen können – beispielsweise wenn er plötzlich auf „diese schleimigen Imperialen" trifft. Interessant wird es dann, wenn ein anderer SC eben einer solchen Gruppe angehört. Beide Spieler sollten dann jedoch keinen Kampf aufs Messer vom Zaun brechen, der das Abenteuer und sie selbst womöglich in den Abgrund befördert! Sticheleien und kleine Gemeinheiten, Drohungen und Ignorieren können zum Charakter gerechten Spielen führen. Hier hat auch der Spielleiter die Verantwortung, im Voraus zu planen und beide Feinde durch die Tatsache unter einen Hut zu bringen, dass sie im Abenteuer aufeinander angewiesen sind.

> Wir denken, dass „Draufgänger" seinen Grundcharakter recht gut beschreibt. Was die Charakterzüge angeht, so stellen wir fest, dass Seth zwei Gesichter hat. Einerseits beschreiben ihn folgende Schlagworte: eitel, Selbstüberschätzung, schnell verletzbar, leicht reizbar, unbesonnenen, fanatisch. Andererseits aber auch diese: temperamentvoll, feinfühlig, ehrgeizig, stolz, zielstrebig, melancholische Phasen. Das soll fürs Erste genügen; wenn wir ihn nach einigen Abenteuern besser kennen, erweitern wir seine Charakterzüge.

Tick / Angewohnheiten

Dem Charakter eine besondere Angewohnheit zu geben trägt zur Atmosphäre bei. Ein Tic macht die Runde unterhaltsam; er ist eine Randerscheinung, der den SC individueller werden lässt. Das kann das dauernde Zucken mit dem Mundwinkel, das Räuspern oder das Ausspucken sein, aber auch spezielle Kleidung oder sonstiges Zubehör, dass er bei sich trägt (Stock, Handtasche, holografisches Monokel), wie auch das Verwenden von Zitaten (siehe unten).

> Man kann ihn des Öfteren mit einem Soldatenmesser herumspielen sehen.

Schwachstellen

Ein SC hat auch Schwachstellen, an denen er verwundbar ist. Ganz deutliche Schwachstellen sind Süchte und Phobien. Man kann nach so ziemlich allem süchtig sein und vor schlichtweg allem panische Angst haben (Dunkelheit, Feuer, Spinnen, Raumschiffen – man denke nur an Flugangst, usw. usf.).

Eine Phobie als Schwachstelle äußert sich dadurch, dass Dein SC auf Grund panischer Angst handlungsunfähig wird (regeltechnisch: seine psychische Energie kann spontan auf 0 fallen). Bei Schwachstellen muss es sich jedoch nicht unbedingt um Süchte oder Phobien handeln. Der Charakter könnte leicht beeinflussbar und willensschwach sein. Ebenso kann man sowohl Neugierde, Feigheit und Schüchternheit als auch das Gebundensein an einen Schwur oder Ehrenkodex (beispielsweise beim Metonoiden) als Schwachstelle bezeichnen. Interessant wäre auch ein dunkler Abschnitt in seiner Vergangenheit, den nur er kennt – und vielleicht sein Feind.

> Seth hat einen seine Körpergröße betreffenden Komplex. Er ist nun mal kleiner als der Durchschnitt. Daneben beschließen wir, dass Frauen ihn leicht verführen können.

Zitat

Gibt es ein oder zwei Zitate, die der Charakter häufig anbringt und die ihn vielleicht auch in gewisser Weise kennzeichnen („Er ist noch nicht platt genug!", „Ich denke, dass sollten wir noch mal überdenken …")? Oder ein Zitat, das auf ihn zutrifft?

> „Wer ist hier klein???" / „Dümmer als 'n Roter [ein Konföderierter]." / „Das würde dem Imperator gefallen."

I.3.3 Charakterwerte

Auf dem Charakterblatt findest Du eine Menge Werte, die wir hier näher beleuchten wollen.

Grundsätzlich gilt: Je höher der Wert bei einer Eigenschaft, Kenntnis oder Aktion, desto besser ist der Charakter darin.

Die Eigenschaften

Die Eigenschaften beschreiben die wichtigsten Charaktermerkmale. In Klammern die Abkürzung.

Mut (Mu)

beschreibt die Courage des Charakters und wie sehr er bereit ist, sich in Gefahr zu begeben oder ein Risiko einzugehen. Mutige Charaktere sind bereit, andere zu konfrontieren und haben kaum Ängste.

Mu ist wichtig für: Soldaten, Agenten, Gladiatoren, Söldner, Kopfgeldjäger, Piraten und alle, die oft und gern zur Waffe greifen.

Intelligenz (It)

beschreibt die Klugheit des Charakters, sein logisches Denken und sein Assoziationsvermögen. Intelligente Charaktere verstehen schnell und können auch schnell richtige Schlussfolgerungen ziehen.

It ist wichtig für: Wissenschaftler, Techniker & Softwarespezialisten, Ärzte, Strategen und sonstige Strippenzieher und Denker.

Wissen (Wi)

beschreibt die Gedächtniskapazität des Charakters und wie hoch sein Wissensschatz ist. Charaktere mit hohem Wissen-Wert haben viele Informationen im Kopf und können sich auch gut erinnern.

Wi ist wichtig für: Wissenschaftler, Ärzte, Künstler, Techniker, Agenten und andere wandelnde Datenbanken.

Instinkt (Is)
beschreibt die Intuition des Charakters, den richtigen Riecher im Umgang mit Menschen und Situationen. Charaktere mit hohem Instinkt können gut einschätzen und spüren oft Gefahren und Doppeldeutigkeit – und reagieren schnell darauf.

Is ist wichtig für: Jäger, Soldaten, Söldner, Attentäter, Händler und Schmuggler, Diplomaten, Paranormiker und andere SC die den richtigen Riecher brauchen.

Sinne (Si)
beschreibt die Qualität des Seh-, Geruchs-, Hör-, Tast- und Geschmackssinns eines Charakters. Sinnesstarke Charaktere hören oder sehen gut oder schmecken Zutaten aus einem Gericht heraus.

Si ist wichtig für: Soldaten und andere Kämpfer, Agenten, Piloten und Athleten.

Emotionen (Em)
beschreibt die Selbstkontrolle des Charakters und seine „Coolness" und Härte. Charaktere die ihre Emotionen gut unter Kontrolle haben, lassen sich durch schreckliche Anblicke und Ereignisse nicht berühren, sind weder cholerisch noch labil.

Em ist wichtig für: Kämpfende Charaktere, Paranormiker, Schauspieler, Kommandanten, Mörder, skrupellose Gesellen und alle, die sich in Stresssituationen begeben.

Kraft (Kr)
beschreibt die Stärke des Charakters. Je mehr Kraft desto mehr Muskeln und die Fähigkeit, schwere Lasten zu schleppen, Doppeltürhälften auseinander zuziehen oder hart zuzuschlagen.

Kr ist wichtig für: Athleten, Nahkämpfer, Playboys und andere robuste und hart arbeitende Charaktere.

Die **ISS Glory**, ein imperialer Kreuzer der Lacerator-Klasse, feuert einem flüchtenden Shuttle eine Warnrakete vor den Bug

Körperbeherrschung (Kb)
beschreibt die Gewandtheit und das Geschick des Charakters, seinen Körper einzusetzen und die Flexibilität der Muskulatur. Charaktere mit guter Körperbeherrschung sind in der Lage, sich schnell und koordiniert zu wenden und zu bewegen.

Kb ist wichtig für: Akrobaten und Athleten, Kämpfer, Jäger, Spione und loxonsiche oder metonoidische Kampfküstler.

Handgeschick (Hg)
beschreibt das Geschick des Charakters, mit seinen körperlichen Manipulationswerkzeugen (Hände, Füße, Tentakeln, Flossen, Schwanz, ...) oft filigrane oder akkurate Arbeiten auszuführen.

Hg ist wichtig für: Raumpiloten und Fahrer, Soldaten und Söldner, Mechaniker und Bastler, Bordingenieure, Chirurgen und Anwender von Schusswaffen.

Kondition (Ko)
beschreibt die Konstitution und Ausdauer des Charakters. Charaktere mit hoher Kondition ertragen Durst und Hungerzustände, haben gute Abwehrkräfte und machen so schnell nicht schlapp.

Ko ist wichtig für: Athleten, Soldaten und andere Überlebenskämpfer.

Ausstrahlung (Aus)
beschreibt das Charisma eines Charakters. Charismatische Charaktere können leicht die Aufmerksamkeit auf sichziehen, wirken als (machtvolle) Persönlichkeiten oder erhalten schnell Freunde oder jagen Angst ein.

Au ist wichtig für: Paranormiker, Kommandanten und Aufwiegler, Entertainer und Charmeure, Tierbändiger und Geschäftsleute.

Die Kenntnisse

Kenntnisse umschreiben Fähigkeiten von Charakteren in gewissen Themenbereichen. Aufbauend darauf gibt es das Regelmodul „Spezialgebiete" (Seite 50), welche Spieler bei der Charaktererschaffung klarere Unterscheidungen treffen lassen (beispielsweise im Kenntnis-Bereich „Technik" Spezialgebiete wie „Kybernetik", „Software" oder „Mechanik").

Der Kenntniswert ergibt sich aus dem mathematisch gerundeten Mittelwert von zwei Eigenschaftswerten, die hinter dem Kenntnisname abgekürzt angegeben sind. Um den Technik-Wert eines Charakters zu ermitteln, zählt man also den gegenwärtigen Intelligenz- und Wissen-Wert zusammen und teilt durch 2.

Vita (Wi,Wi)
setzt sich mit allen Dingen auseinander, die organisches Leben betreffen. „Vita" beschäftigt sich auf vielfältige Weise mit dem Aspekt des Lebens: Als Naturwissenschaft betrifft sie die Biologie, die Chemie, aber auch im Besonderen das Wissen um Flora und Fauna. „Vita" umfasst natürlich auch die Prozesse in anatomisch komplexen Körpern – die Medizin und die Pharmakologie seien hier genannt.

Jenseits dieser sehr gebildeten Anwendung von „Vita" gibt es aber auch die handwerkliche Seite dieser „Natur"-Wissenschaft: Der Umgang mit Tieren und Pflanzen beispielsweise, die Nutzung der Heilkräfte der vorhandenen Biosphäre oder aber auch der Umgang mit Medikamenten, Betäubungsmitteln und Rauschgiften (angefangen vom Alkohol bis hin zum harten Gelbkristallpulver).

Akademik (It,It)
beeinhaltet klassisches theoretisches Universitätswissen. Diese geistigen Errungenschaften haben so dem Menschen den Weg vom Jäger und Sammler, vom einfachen Naturvolk in die moderne Zivilisation geebnet. Es ist das Wissen und die Reflexion darüber, die „Kopfanstrengung", die „Akademik" kennzeichnet.

Ein Grundstein ist sicherlich die Mathematik, die so universell ist wie kein anderes Denkkonzept. Andere Philosophien lassen sich ebenfalls hier ansiedeln: Rechts- und Geisteswissenschaften aller Art, Sprachen- und Schriftenkunde, die Erforschung des Geisteszustands intelligenter Lebensformen und auch die Politikwissenschaft und Historik alter und neuer Gesellschaften sowie deren Aufbau, Wirken und kulturelles Erbe.

Technik (It,Wi)
betriift hauptsächlich um künstliche und natürliche Konstruktionen, die von intelligenten Spezies erfunden, hergestellt, verändert oder genutzt werden. Man kann also Ingenieurswissenschaften hier einordnen, aber auch ganz simple handwerkliche Tätigkeiten wie das Schmieden oder das Verkabeln von elektrischen Systemen. Speziell die Technologie der Raum- und Luftfahrt (Astrotechnik), das Anwenden von Informationstechnologie oder die klassische Elektrotechnik sind Themen dieser Kenntnis. Fehlen darf hier natürlich auch nicht die Rüstungstechnologie, die Behandlung von Automatisierung und Roboterbau – was sich bis in den Mikrokosmos (Mikro- &Nanorobotik) erstreckt. Das Bearbeiten mechanischer Systeme oder Materialien zählt letztlich auch zu „Technik".

Paranormik (Is,Em)
beschäftigt sich mit all jenen übersinnlichen Phänomenen und für den Laien unerklärlichen paranormalen Vorkommnissen, deren Ursprung letztlich in dem das Universum einspannenden Netz der „Hohen Ebene" liegt. Die Parapsychologie ist eine wissenschaftliche Anwendung der Paranormik, die mittlerweile durchaus erfolgreich dazu in der Lage ist, Phänomene zu erklären. Zur Paranormik zählen aber auch Astrologie und esoterische Rituale. Für Wesen, die einen Zugang zur „Hohen Ebene" haben, eröffnen sich durch die Paranormik fantastische Möglichkeiten: Die Beeinflussung von Materie, Energie und Leben sowie des Bewusstseins und die weiterführende, telepathische Nutzung des „Über-Sinns" sind Gegenstand vieler Lehreinrichtungen.

Transportmittel (Si,Hg)
behandelt den Umgang mit jeglichem Fahrzeug, Reittier oder mit Mischformen davon. Hier geht es insbesondere um die richtige Bedienung des Transportmittels, aber auch um ein generelles Verständnis von diesem und seiner Funktion – egal ob unter Wasser oder darüber, an Land oder in der Luft oder selbstredend zwischen den Sternen.

Handwerk & Kunst (Is,Wi)
betrifft die Schöpfung von Werken; mal zur Selbstverwirklichung und mal schlichtweg um die Freude, die es bereitet. „Handwerk & Kunst" dreht sich auch um Hobbies, um gesellschaftlichen Austausch und Freude an oft sofort erschaffenen Resultaten. Die Ausdrucksformen der Kenntnis sind vielfältig:

Diese Kunst kann das leibliche Wohl (kochen) betreffen, den direkten Einsatz des eigenen Körpers (beim Singen oder handwerklich-schafferischen Arbeiten mit den Händen) bedingen oder der Fantasie und Imagination (Geschichten erfinden) dienen. Auch kann es um Spiele gehen, bei denen man Logik, Kreativität oder Geschick an den Tag legen muss. In dieser Kenntnis spiegelt sich natürlich genauso die audiovisuelle und musikalische Schöpfung wieder.

Beeinflussen & Verhalten (Au,Em)
beschreibt die persönliche Wirkung auf andere: Je nachdem, wie man sich verhält – und wie intensiv und „echt" man eine Verhaltensweise zeigt – lässt sich die Umgebung manipulieren. Kommunikation ist das Schlagwort dieser Kenntnis. Um andere zu überreden, zu überzeugen, einzuschüchtern oder zu provozieren, setzt der Mensch in erster Linie Stimme, Mimik und Gestik, sowie seine gesamte Körperhaltung ein. Außerirdische Spezies verfahren hier oft nicht anders.

In dieser Kenntnis geht es auch darum, stets ein angemessenes Benehmen in einer speziellen Umgebung (z. B. am kaiserlich-taesarischen Hof von Neu-Berlin oder aber auch in den Kanälen von Caledonia) an den Tag zu legen.

Kognition (Is,Si)
dreht sich um das Erkennen, das unterbewusste und bewusste Wahrnehmen. „Kognition" schlussfolgert einerseits aus klaren, sichtbaren Objekten, Ereignissen, Orten und Personen und nimmt andererseits das eigene Wissen um die Umwelt sowie Intuition und Verstand mit in Betracht. Diese Kenntnis eignet sich dazu, sich zu orientieren, nach etwas zu suchen oder sich zu verstecken. Des Weiteren hilft sie dabei, Situationen, Personen oder Gegenstände einzuschätzen und Orte und deren Gegebenheiten blitzschnell zu sondieren, um beispielsweise Fluchtwege auszumachen.

Athletik (Kb,Kb)
definiert die Sportlichkeit eines SCs. Diese Kenntnis behandelt alles, was mit physischer Fitness zu tun hat, mit Körperkoordination, speziellen Bewegungsabläufen und Schnelligkeit ihres Einsatzes. Manche Spezies weisen besondere körperliche Möglichkeiten auf (wie beispielsweise „Fliegen" beim At'Rank-gulor).

Kampf (Mu,Si)
berücksichtigt nicht nur den Umgang mit Waffen – wie Gewehren, Handfeuerwaffen oder Schlagstöcken – sondern auch die Hand-Augen-Koordination und schnelle Reaktionen des Charakters. Die Kenntnis umfasst auch die Courage, die man benötigt, um einen Kampf zu bestehen. Jegliche Art des Kampfes – egal ob mit oder ohne Waffen, ob am Boden, auf oder unter Wasser, in der Luft oder im Weltraum, alleine oder mit Fahrzeug – greift auf „Kampf" zurück.

Energien

Energien sind Punkttöpfe, die sich temporär verringern und anschließend wieder zum Ausgangsstand regenerieren können.

Lebensenergie (LE)
Waffenschäden und sonstige Verletzungen reduzieren die LE, auch Gifteinwirkungen, Ermüdung und Erkrankung wirken sich auf sie aus. Pro Ruhepause (i. d. R. Schlaf) von 6 Stunden darf ein Spieler für seinen verletzten SC 1W6 zur LE-Regeneration werfen. Für längere Ruhepausen wird pro Stunde über 6 Stunden hinaus 1 LE zusätzlich regeneriert, bis maximal 10 Stunden. Die Regeneration beträgt dann 1W6+4.

Psychische Energie (PE)
Die PE sinkt in Folge von Krankheiten, Angst- und besonders Stresszuständen; die Konsequenzen können Depressionen, Hysterie und Wahnvorstellungen sein.

Die Regeneration der PE erfolgt mit bis zu 1W6 PE pro Stunde (Variation ist je nach Spielleiterentscheidung möglich). Allerdings erfolgt keine Erholung, wenn die gleichen Umstände, die zur Senkung der PE geführt haben, weiter vorherrschen (wenn man sich beispielsweise in einem unterirdischen Laboratorium ausruht, in welchem noch immer Lebewesen umherstreifen, vor denen man geflohen ist oder sich in einer ungewohnten, für den SC „stressigen" Umgebung befindet, wie z. B. in einem Sumpf).

[Vidcom-Transmissionsbeginn]
Zulcan!!!
Wieso bei Saturns Ringen haben Sie Ihre wuselnden Bienchen nicht unter Kontrolle?? Ihre Abteilung ist doch für die Überwachung der Kommunikation von Institutsangehörigen verantwortlich! Also, warum haben Sie zugelassen, dass die Presse jetzt Wind davon bekommt? Geschlafen? Das Thema „Andromeda-Passage" steht doch eindeutig auf der kritischen Liste! Der Prefect-General macht mir schon die Hölle heiß, von wegen strategischem Potential der Passage und neuer Siedlungsraum für das Imperium, nationales Interessdes Reiches, strengste Geheimhaltung und so weiter.
Ich bin persönlich zu ihm zitiert worden!
Ihre Abteilung wird umgehend dafür sorgen, dass ausreichend und glaubwürdige Gegen-Statements aus der Sorbonne lanciert werden! Ich garantiere Ihnen: Wenn mein Kopf wegen Ihrem Patzer rollt, dann rollt Ihrer mit!!
Shevar, Ende!
[Transmissionskanal geschlossen]

– ISD-Sektorleiter „Sol", Ilja Shevaran
ISD-Abteilungsleiter „Sorbonne", Terence Zulcan

Paranormalenergie (PNE)
Übernatürlich begabte Charaktere haben einen Energiepool, aus dem sie Kraft schöpfen können. Ein SC bezahlt die Anwendung paranormaler Aktionen mit PNE.

Pro Ruhepause von 6 Stunden darf ein Spieler für seinen übernatürlich begabten SC 1W6 zur PNE-Regeneration werfen. Für längere Ruhepausen gilt das gleiche wie bei LE-Regeneration.

Aktionen

Aktionen ergeben sich aus der Anwendung von Ausrüstung durch den Charakter über Kenntnisse (bzw. Spezialgebiete, falls mit dem Modul gespielt wird, siehe Seite 50). Gängige Aktionen sind zum Beispiel das Ausweichen im Kampf mit Schutzkleidung oder die Attacke mit einer Waffe.

Aktionsmodifikator und Aktionswurf
Eine Ausrüstungsteil bringt einen Modifikator mit sich: In der Tabelle siehst Du, dass Waffen den Modifikator Handhabung aufweisen. Dieser wirkt auf den Kenntniswurf von

Aktionen

Ausstattung	Modifikator	Kenntnis / Spezialgebiet	Aktion
(Bord-)Waffen	Handhabung	Kampf / Kampfspezialgebiet	Attacke
Schutzkleidung	Behinderung	Athletik / Ausweichen	Ausweichen
Sensoren / Scanner	Erfassung	Technik / Sensoren & Scanner	Scannen
Technische Ausrüstung	tech. Versorgung	Technik / Technikspezialgebiet	Reparieren
Medizin. Ausrüstung	med. Versorgung	Vita / Medizin	Wunden heilen
Wirkstoffe	Verabreichung	Vita / Wirkstoffkunde, Vita / Medizin	Wirkstoff verabreichen
Raumschiff	Steuerung	Transportmittel / Raumfahrzeuge	Ausweichen
Sprache	Befähigung	Akademik / Sprachen & Schriften	Sprache sprechen
Techfähigkeit	Befähigung	Technik / Technikspezialgebiet	Tech-Aktion
Paranormikfähigkeit	Befähigung	Paranormik / Paranormikspezialgebiet	Paranormik-Aktion

„Kampf“ (oder einem Spezialgebietwurf auf das Waffenspezialgebiet, z. B. „Gewehre“) und ergibt den Aktionswurf für Attacke, indem der Modifikator auf den Kenntnis-/Spezialgebietwurf addiert wird.

Ausstattungsaktionen und Befähigungsaktionen
Es gibt zwei Arten von Aktionen: Diejenigen, die mit Ausrüstung zustande kommen, und diejenigen, die sich durch Fähigkeiten wie Sprachen, Technik oder übernatürliche Begabung (Paranormik) ergeben. Letztere stellen eine Art „abstrakte“ Ausrüstung dar und funktionieren genauso wie Ausrüstungsaktionen. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Modifikator nicht von einem bestimmten Waffenmodell oder Kleidungsstück herrührt, sondern von der Ausbildung in dieser speziellen Aktion. Mehr zu Befähigungsaktionen auf Seite 398 / 400 / 408.

I.3.4 Charaktererschaffung

Hier nun die Charaktererschaffung kurz und knapp in 10 Schritten. In I.3.1 und I.3.2. haben wir für unseren Beispielcharakter Seth bereits schon teilweise die Schritte 1, 2, 3 und 8 behandelt.

1. Basistypus wählen
Um einen Charakter zu erschaffen, wählst Du zunächst die Spezies. Einsteiger sollten einen Basistypen mit einer höheren Komplexität als 2 vermeiden. Anschließend arbeitet man den **SC-Hintergrund** aus.

2. Physiologie berücksichtigen
Auf Seite 48 erhält man physiologische Kurzinformationen zum gewählten Basistypus. Du entscheidest Dich für ein Geschlecht, würfelst die **Größe** aus – i. d. R. drei sechsseitige Würfel werfen und addieren – und ziehst für die Ermittlung des Gewichts die bei **Gewicht** angegebene Zahl ab.

Notiere bei Spezies mit von Natur aus harter Körperhülle wie Chitinpanzern den **Hautschutz**.

Mutationen und Implantate nehmen **Strukturplätze** weg, verbrauchen quasi Platz im Körper des SCs. Notiere, wie viele Strukturplätze noch frei sind und damit, ob und was noch „eingebaut“ werden kann. Mehr Infos hierzu unter III.4 „Körperstrukturen“.

Im Kapitel II „Kosmos“ werden die **Rassenmerkmale** bei den Basistypen näher beschrieben. Unbedingt reinschauen, noch während der Erstellung!

> Terraner wie Seth sind Referenztypen und haben daher keine besonderen Rassenmerkmale und die weiche Menschenhaut gibt keinen Schutz. Da er weder Mutationen noch Kybernetik implantiert hat, weist er noch alle 200 Strukturplätze auf.

3. „Startinfo“-Tabelle prüfen
In der Tabelle (siehe Seite 49) findest Du die wichtigen **Start-Erfahrungspunkte (Start-EP)**, die man z. B. für bessere Eigenschaften und Geld bei der Erschaffung einsetzen kann (siehe „Diverse EP-Kosten“-Tabelle S. 49). Hier steht das **Startalter**, ab welchem der Charakter gespielt werden kann und klärt damit, wie alt er als „Veteran“ (siehe Seite 35) sein muss. Der **Physis-** und **Psyche-Faktor** dient der Berechnung von Lebensenergie (LE) und Psychischer Energie (PE) im Schritt 5. Der Physis-Faktor hängt dabei in allererster Linie von Statur und Anatomie einer Spezies ab, der Psyche-Faktor von deren psychischer Belastbarkeit. Außerdem gibt es mögliche **Start-Techpunkte (TP), -Mentalpunkte (MP)** und **-Sprachpunkte (SP)**, denen wir uns im Schritt 6 zuwenden.

> Seth erhält 200 EP für die weitere Ausgestaltung. Terraner sind eine sprachbegabte Spezies, erhalten daher 20 SP zu Beginn, die Faktoren liegen bei 1,5.

4. Eigenschaften festlegen
Jede Eigenschaft beginnt bei einem „**Startwert (SW)**“ (siehe „Eigenschaftsstartwerte“-Tabelle S. 49), welcher je nach Spezies unterschiedlich hoch ausfallen kann. Metonoiden z. B. sind von ihrer Rasse her viel stärker als Menschen, daher auch ein höherer SW in „Kraft“. Du kannst durch Einsatz von Start-EP einen „**Startwert-Modifikator**“ kaufen, um einen höheren Wert in einer Eigenschaft zu erhalten. Beim Erschaffen orientiert man sich an den „Erschaffungskosten“ in der Tabelle.

> Si und Hg sind uns am wichtigsten (bei einem Piloten sind Hand-Augenkoordination sicher gut geübt), wir kaufen jeweils einen SW-Modifikator von +6, geben also 76 EP (2 x 38 EP) aus. +5 erhält Mu (er scheut keine Gefahr, was zum „Draufgänger“ passt), +4 verteilen wir auf It (er ist durchaus gewitzt), mit +3 werten wir Kb (wegen der Soldatenausbildung) sowie Au auf (er hat durchaus Führungsqualitäten und das Charisma von seiner Mutter geerbt). +2 addieren wir auf Kr und Ko (auf Grund seiner Ausbildung). Is und Wi erhalten je +1, und Em lassen wir unverändert (wegen seines Temperaments). Unsere Eigenschaften sind also wie folgt:
>
> Mu 15 (26 EP), It 14 (18 EP), Wi 11 (3 EP), Is 11 (3 EP), Em 10, Kr 12 (7 EP), Kb 13 (12 EP), Hg 16 (38 EP), Si 16 (38 EP), Ko 12 (7 EP), Au 13 (12 EP)
>
> Wir haben also 164 der 200 Start-EP für die Eigenschaften eingesetzt.

5. Werte berechnen
Mit den Eigenschaften können wir nun folgende Werte berechnen:

- **Lebensenergie (LE)**: (2 x Kr + 3 x Ko) / Physis-Faktor
- **PsychischeEnergie(PE)**: (It + Mu + 3 x Em) / Psyche-Faktor
- **Initiative**: (Mu + Is + Si) / 3
- **Standardbewegung**: Kb / 5
- **Gewichtsbehinderung**: Ausstattungsgewicht / Kr
- **Kenntnisse**: Der gerundete Mittelwert von zwei Eigenschaften ergibt den Kenntniswert. Bei den auf Seite 44 und 45 beschriebenen Kenntnissen sind die betreffenden beiden Eigenschaften in Klammern angegeben. So ergibt sich „Kampf“ aus dem Mittelwert von Mut (Mu) und Sinne (Si).

> Wir errechnen also: (2 x 12 + 3 x 12) / 1,5 = 40 LE; (1 x 14 + 1 x 15 + 3 x 10) / 1,5 = 39 PE; Standardbewegung 13 / 5 = 2,6 m.
>
> Nach unseren Eigenschaftswerten ergeben sich für Seth folgende Kenntniswerte:
>
> Vita (Wi,Wi): (11 + 11) / 2 = 11
> Akademik (It,It): (14 + 14) / 2 = 14
> Paranormik (Is,Em): (11 + 10) / 2 = 11
> Technik (It,Wi): (14 + 11) / 2 = 13
> Transportmittel (Si,Hg): (16 + 16) / 2 = 16
> Handwerk & Kunst (Is,Wi): (11 + 11) / 2 = 11

Beeinflussen / Verhalten (Au,Em): (13+11)/2=12
Kognition (Is,Si): (11+16)/2=14
Athletik (Kb,Kb): (13+13)/2=13
Kampf (Mu,Si): (15+16)/2=16
Wie geplant liegt der Schwerpunkt auf Transportmittel und Kampf.

6. Sprachen, Techfähigkeiten und Paranormik lernen
Mit **Sprachpunkten (SP)**, **Techpunkten (TP)** und **Mentalpunkten (MP)** kann man Sprachen (ab S. 398), Techfähigkeiten (ab S. 400) und Paranormik-Fähigkeiten (ab S. 407) lernen. Hierbei investiert man in die gewünschte Aktion / Sprache die Lernkosten und beginnt dann mit einem **Befähigungsmodifikator** von –10. Um den Modifikator zu steigern, wird 1 SP / TP / MP eingesetzt, um den Modifikator dieser einen Aktion um 1 zu erhöhen, also z. B. 4 SP um von –10 auf –6 in einer Sprache zu gelangen (siehe „Befähigung"-Tabelle). Wie in der „Start-Info"-Tabelle zu sehen, erhalten z. B. Halb-Novat Start-SP und Metonoiden Start-MP und -TP. Jeder NOVA-SC kann am Anfang und bei Steigerungszyklen beliebig EP in SP / TP / MP umtauschen („Diverse EP-Kosten"-Tabelle), aber nicht umgekehrt. Bei der Charaktererschaffung lassen sich bereits die maximalen Modifikatoren von +2 für Techfähigkeiten und Sprachen kaufen (Lernkosten sowie +20 SP / TP pro Aktion), für Paranormik gibt es die Regeln ab Seite 408.

Neben seinen beiden kostenfreien Muttersprachen „Standard" (von der Mutter) und „Portespan" (vom Vater) suchen wir noch Fremdsprachen heraus: „Neosynd" (Lernkosten 4 SP), dessen Modifikator wir durch Einsatz von 10 SP gleich auf 0 setzen und damit auf Muttersprachen-Niveau. Damit bleiben noch 6 SP übrig, mit denen wir Beta-Pictorisch, „Betala", lernen (5 SP) und den Modifikator auf –9 setzen (1 SP). Wir wechseln 1 EP in 2 SP und erhöhen damit den Modifikator auf –7, so dass Seth den Außerirdischen zumindest ein paar Beleidigungen an den Kopf werfen kann.
Die Aktion wird mit „Akademik" (Wert 14 bzw. 3W+2) gebildet, und wir erreichen bei „Neosynd" einen Aktionswurf von (3W+2+0=) 3W+2, bei „Betala" dagegen nur (3W+2–7=) 3W–5.

7. Andere Energien festlegen
Nun legen Paranormiker-Spieler **Paranormalenergie (PNE)**, Beta-Pictor **Deltaenergie (DE)** und Halb-Novat **Astroniumenergie (AE)** fest, über die der Charakter am Beginn seiner Laufbahn verfügen soll, siehe dazu die „Start-Energie"-Tabelle (S. 49) für den Ausgangswert und „Diverse EP-Kosten"-Tabelle für den Zukauf weiterer Energie. Für Paranormiker gilt: 1 MP lässt sich in 1 PNE umwandeln.

8. Vermögen / Schulden festlegen & Ausrüstung kaufen
Um den Charakter nicht ohne Ausrüstung ins Abenteuer zu schicken, kannst Du jetzt EP in **Startgeld** wechseln. Wenn der SC eine große Investition tätigen will (Wohnung, Raumschiff, Fahrzeug etc.) kann er auch mit **Schulden** ins Abenteuer starten (Tabelle „Diverse EP-Kosten"). Anschließend kann man im Kapitel III Ausrüstung erstehen. Tokmarden und Artifikanten erhalten **Start-Implantatbudget** (siehe Tabelle).

Wir tauschen für Seth 3 EP in 45.000 St um.

9. Module anwenden
Hat sich die Gruppe für Erschaffungsmodule wie Spezialgebiete (S. 50), Prestige (S. 37), Training (S. 58) oder Bonuspunkte (S. 58) entschieden, bearbeitet man diese jetzt bzw. investiert in diese weitere Start-EP.

Für den Rang eines Equite der Imperiialen Legion investieren wir 5 EP, um 200 Prestige für Seth zu ergattern. Seine Spezialgebiete erschaffen wir bei der Beschreibung des Moduls.

10. Aktionen identifizieren
Wenn Ausrüstung mit Modifikator gekauft wurde, identifiziert man am Schluss nun anhand diesem und der Kenntnis die **Aktionswürfe**. Gleiches gilt für Sprachen, Techfähigkeiten und Paranormik.

Seth trägt im Einsatz einen Pilotenanzug (Ausstattung: Schutzkleidung), der eine Behinderung von –3 (Modifikator) mit sich bringt. Auf Seths Athletik von 13 bzw. 3W6+1 (Kenntnis) addiert, ergibt sich ein Ausweichen (Aktion) von 3W–2.

Bleiben am Ende Start-EP übrig, so kannst Du diese unter „EP übrig" auf Deinem Dokument eintragen und sie ins erste Abenteuer mitnehmen. Es sollten jedoch nicht mehr als 10-20% der Start-EP übrig bleiben.

Wir haben 164+1 (SP)+3 (Vermögen)+5 (Prestige) =173 EP ausgegeben. So können wir nach dem ersten Abenteuer noch einige Korrekturen durch Steigerung vornehmen.

Steigerung
Durch Einsetzen von EP, die Dein SC in Abenteuern ergattert, kannst Du seine Werte verbessern. Für einen Steigerungszyklus muss der SC mindestens 15 EP einsetzen, nach oben existiert keine Beschränkung.
Pro Zyklus kannst Du keinen Wert (Startwertmodifikator der Eigenschaften, Befähigungsmodifikator oder Spezialgebiet) um mehr als 1 anheben!
Die Anzahl der einzusetzenden EP findest Du in den Tabellen unter „Steigerungskosten" bzw. „EP-Kosten".
Um Fähigkeiten zu steigern, muss man evtl. vorweg EP in MP / SP / TP umwandeln. Eingesetzte EP / MP / SP / TP solltest Du auf Deinem Charakterblatt unter „genutzt" vermerken, alle je erhaltenen Punkte unter „gesamt".

Um It von 14 auf 15 zu steigern, müssen wir 8 EP verwenden; bei Em von 0 auf 1 sind es 3 EP.

Ein Syndikat-Soldat – Dein **SC**?

Physiologie

Basistypen	Terraner	Metonoid	Minelauvaner	Beta-Pictor
Größe	m: 3W+185cm w: 3W+175cm	m: 3W+235cm w: 3W+225cm	m: 3W+175cm w: 3W+160cm	155cm
Gewicht	Größe–110	Größe–95	Größe–110	50kg
Hautschutz	0	3	2	0
Strukturplätze	80 ASP, 120 MSP	100 ASP, 150 MSP	180	160
Rassenmerkmale (werden bei der Charaktervorstellung im Kapitel „Kosmos“ näher erklärt)	-	Lichtadaptive Augen: halbe Umwelt-Schwelle bei Dunkelheit; wechselwarm: Scanschutz +1, –1 Kb/°C unter 15°C; Schwanz: Handhabung –1, 2. Attacke gilt als „beidhändig“	Gravitationssinn: +1 Bonus Transportmittel und Kognition; Giftzähne: Handhab. 0, Grundschaden 2/ 2W6 Gift	Immunitäten: Telepathie, Mentalmanipulation, Lebensflussmanipulation, Dunkelheit, Wunde E; Schaden durch EMP, leuchtet

Physiologie

Basistypen	Konf. Metonoid	At'Rank-gulor	Artifikant
Größe	m: 3W+230cm w: 3W+220cm	Springer: 3W+180	je nach Konstruktion
Gewicht	Größe–100	Größe–130	implantatabhängig
Hautschutz	0	0	implantatabhängig
Strukturplätze	100 ASP, 150 MSP	60 ASP, 90 MSP	je nach Konstruktion, nur KSP
Rassenmerkmale *(werden bei der Charaktervorstellung im Kapitel „Kosmos“ näher erklärt)*	Schwanz: Handhabung –2, 2. Attacke gilt als „beidhändig“; Interplasma (Stoffwechselanpassung)	Fliegen: Behinderung Boden –2, Wasser –4; Max. Gewichtsbehinderung –1; Ultraschallorientierung: halbe Umwelt-Schwelle bei Dunkelheit; Pheromone: Beeinflussen & Verhalten Bonus +2; Geruchsinn; Pflanzenkörper: Schaden durch Wunde Bx2	Schaden durch EMP; Schaden durch Wunde Ex2; Immunität: Mentalmanipulation, Lebensflussmanipilation, Telepathie; Stressunanfällig; Umweltunbeeinträchtigung

Physiologie

Basistypen	Veganoid	Halb-Novat	Halb-Xeracor
Größe	Riza-Wirtskörper: 3W6+115cm	m: 3W+190cm w: 3W+180cm	siehe Terraner
Gewicht	Größe–90	Größe–110	Größe–100
Hautschutz	0	0	1; X 3; B 3
Strukturplätze	44 ASP, 66 MSP	keine Implant. u. Mutationen	80 ASP, 120 MSP
Rassenmerkmale *(werden bei der Charaktervorstellung im Kapitel „Kosmos“ näher erklärt)*	Molesproduktion: 500g/Tag; Artefaktherstellung; Stressübertrag: Umgebende erhalten höheren Stresslevel; übersinnliche Kommunikation: Automatische Beherrschung von „Gedanken übertragen“	Astroniumkörper: Schaden halbiert, Scanschutz+2; Einsatz von Astroniumstrahlung; Omni-Kollektiv-Effekt: psych. Störung in der Nähe anderer Halb-Novat	Mineralienverzehr; LE-Regenerationx2; Nachtblind: –4 bei Dunkelheit; Erschütterungssinn; Kälte-/Hitzeschaden: 1/h und pro 1°C unter 15°C; Phoenixmetallproduktion: 100g/Tag

Physiologie

Basistypen	Wandler-Cham.	Cassiopier	Tokmarde
Größe	je nach Form	Arbeiterin: 3W+160cm	3W6+200cm
Gewicht	3W+50kg	Größe–90kg	Größe–125
Hautschutz	0	5; B 10	0
Strukturplätze	180 MSP	68 ASP, 102 MSP	104 ASP, 104 KSP; 52 MSP
Rassenmerkmale *(werden bei der Charaktervorstellung im Kapitel „Kosmos“ näher erklärt)*	Gestaltwandlung: keine Implantate; Zugang zu Orakeln; kurzes Leben (15 Jahre)	Hitzekörper; Verblutung: 1 Schadenspunkt pro Wunde und Minute; Körperschild; TranEv-Implantate: Computerschiene und Kommunikator; Materie-Energie-Konverter	Tok.-Trinär: +2 Bonus Technik/Software; Sensordreieck: Erfassung +2, Reichweite 200m; Immunität: Strahlung; Schaden durch EMP; Schaden durch Wunde E x1,5; Ceptomyzin-Sucht

Diverse EP-Kosten

Diverses	EP-Kosten	Anmerkung
SP*	1 EP = 2 SP	
MP* / TP*	1 EP = 1 MP / TP	
(Prestige)	1 EP = 40 Prestige	Modul
(Bonuspunkte)	1 EP = 5 Bonuspunkte	Modul
Startkapital	1 EP = 15.000 St	
Startschulden	1 EP = 100.000 St	maximal 6 Mio St
Start-Ceptomyzin	1 EP = 3 Portionen	nur für Tokmarden
Start-Cassias	1 EP = 500 Cassias	nur für Cassiopier
Sensitivismus	1 EP	wird einmalig gekauft
Deltaenergie*	1 EP = 1 DE	nur für Beta-Pictor
Astroniumenergie	5 EP = 1 AE	nur für Halb-Novat

* = kann nicht nur bei der SC-Erstellung, sondern auch bei Steigerung gekauft werden

Start-Energien

Beta-Pictor	40 Deltaenergie (DE)
Halb-Novat	10 Astroniumenergie (AE)

Start-Implantatbudget

Tokmarde	2.000.000 St
Artifikant	2.500.000 St

Befähigung

Befhg.-Mod.	Kosten
–10	Lernkosten
–9	1 MP / SP / TP
–8	1 MP / SP / TP
bis	...
0	1 MP / SP / TP
+1	4 MP / SP / TP
+2	6 MP / SP / TP

Start-Info

Basistypus	EP	Alter	MP/SP/TP	Phys.F.	Psy.F.
Terraner	200	17	20 SP	1,5	1,5
At'Rank-gulor	190	15		1,7	1,2
Artifikant	40	0	10 TP	impl.	impl.
Beta-Pictor	175	5		2,5	0,8
Cassiopier	145	9		2	1,3
Halb-Novat	150	182	40 SP	1,5	1,5
Halb-Xeracor	185	18		1,3	1,5
Metonoid	170	35	10 TP, 10 MP	1,3	1,4
konf. Metonoid	190	30		1,3	1,4
Minelauvaner	185	18	10 SP	1,4	1,6
Tokmarde	90	5	5 TP	1,1	1,7
Veganoid	90	12	100 MP	1,8	1,6
Wandler-Cham.	175	6		1,6	1,6

Startwertmodifikator

SW-Mod.	Erschaffungs-kosten	Steigerungs-kosten
+1	3 EP	+3 EP
+2	7 EP	+4 EP
+3	12 EP	+5 EP
+4	18 EP	+6 EP
+5	26 EP	+8 EP
+6	38 EP	+12 EP
+7	58 EP	+20 EP
+8	98 EP	+40 EP
+9	168 EP	+70 EP
+10	328 EP	+160 EP

Eigenschaftsstartwerte

Basistypen	Terraner	Metonoid	Minelauvaner	Beta-Pictor	Tokmarde	Wandler-Chamäleonid	Halb-Novat	Cassiopier	Halb-Xeracor	Veganoid	Konföd. Metonoid	At'rank-gulor	Artifikant
Mut (Mu)	10	10	8	15	13	7	9	11	10	9	11	8	0
Intelligenz (It)	10	7	10	7	10	10	16	12	10	13	8	10	0
Wissen (Wi)	10	8	7	7	8	11	15	10	11	11	9	10	0
Instinkt (Is)	10	12	9	9	11	11	7	12	8	10	11	8	0
Emotionen (Em)	10	10	8	14	8	9	9	9	9	12	11	8	0
Kraft (Kr)	10	14	8	8	0	12	9	7	11	6	12	10	0
Körperbeh. (Kb)	10	8	15	8	0	11	8	8	8	7	8	12	0
Handgsch. (Hg)	10	9	9	7	0	8	10	8	10	13	9	9	0
Sinne (Si)	10	10	12	12	0	13	8	15	9	8	10	11	0
Kondition (Ko)	10	12	14	13	0	9	7	8	11	8	11	16	0
Ausstrlng. (Au)	10	10	10	10	10	9	12	10	13	12	10	8	0

Spezialgebietkosten

Spezial-gebiet-punkte	Abolut-kosten	Steige-rungs-kosten
1	1EP	+1 EP
2	2 EP	+1 EP
3	3 EP	+1 EP
4	4 EP	+1 EP
5	6 EP	+2 EP
6	8 EP	+2 EP
7	11 EP	+3 EP
8	16 EP	+5 EP
9	23 EP	+7 EP
10	33 EP	+10 EP
11	44 EP	+11 EP
12	56 EP	+12 EP
...	...	...

Modul: Spezialgebiete

K +1

Ein Spezialgebiet hat den Vorteil, dass Du Deinen SC individueller gestalten kannst und später Vorteile bei der Charaktersteigerung hast, da Spezialgebiete gesondert gesteigert werden – die Werte steigen wesentlich schneller als die Kenntniswerte. Als Metonoid empfiehlt sich so beispielsweise das Spezialgebiet „Tierkunde".

Für Spezialgebiete gilt das Gleiche wie für Eigenschaften: Du solltest vor dem Charakterhintergrund erklären können, warum Dein SC eben dieses Spezialgebiet beherrscht.

Spezialgebiete werden, wie Du in der Übersicht auf Seite 52 / 53 nachschauen kannst, den zehn Kenntnissen zugeordnet.

Der Sinn und Zweck von Spezialgebieten sei einmal am Beispiel „Vita" verdeutlicht: Die wenigsten Charaktere haben eine medizinische Ausbildung und damit an sich eine hohe Fähigkeit in „Medizin"; aber durch Erste-Hilfe-Kurse oder diverse Erfahrung immerhin einen Basiswert. „Medizin" ist zwar effektiv, um Verletzungen zu heilen, aber es ist rollenspielerisch eigentlich nicht korrekt, wenn man dieses Spezialgebiet wählt, falls man nicht zumindest zwei, drei Jahre Medizin studiert hat.

So erhält man nach Anwendung des Spezialgebiete-Moduls komplexere und realitätsnahere Charaktere.

Wahl und Erwerb von Spezialgebieten

Mit diesem Modul erhält Dein Basistypus zusätzlich 80 Start-EP, die Du nun zum Kauf von Spezialgebieten bzw. Spezialgebietpunkte ausgeben kannst. Die Kosten stehen in der Tabelle „Spezialgebietkosten" unter „Absolutkosten" auf Seite 49.

Um 4 Spezialgebietpunkte zu kaufen, setzt Du also 4 Start-EP ein.

Durch den höheren Start-EP-Topf hast Du natürlich auch die Wahl, Spezialgebiete-Start-EP für Eigenschaften und anderes zu verwenden und umgekehrt.

Jedoch gilt für einen ausgeglichenen Charakter der Richtwert: 80 Start-EP bei Spezialgebieten.

Ein Charakter kann maximal 24 Spezialgebiete besitzen, ein guter Schnitt am Anfang sind 12–15.

Um ein Spezialgebiet gelernt zu haben, musst Du dort mindestens 1 EP eingesetzt haben, wodurch Du 1 Spezialgebietpunkt im entsprechenden Spezialgebiet aufweist.

Wir wählen für Seth folgende Spezialgebiete (und Punkte):
Vita / Wirkstoffkunde (4), Akademik / Taktik & Strategie (3), Akademik / Sprachen & Schriften (3), Technik / Astrotechnik (2), Transportmittel / Landfahrzeuge (2), Beeinflussen & Verhalten / Etikette & Förmlichkeit (1), Beeinfl. & Verhalten / Kommandieren (6), Technik / Sensoren & Scanner (6), Athletik / Klettern (5), Athletik / Null-G-Bewegung (3), Athletik / Tanzen (2), Kampf / Waffenloser Kampf (6), Kampf / Bordwaffen (7), Kampf / Faustfeuerwaffen (5), Kampf / Gewehre (2)
Wir haben damit 69 EP verbraucht.

„Ausweichen" und „Rennen & Springen"

Das Standardspezialgebiet „Ausweichen" erhält jeder Basistypus automatisch mit 4 Punkten geschenkt, ebenso das Rassenspezialgebiet „Rennen & Springen" mit Ausnahme von Minelauvaner, Veganoid und At'Rank-gulor, sowie Artifikanten je nach Konstruktion. Du darfst natürlich mehr Spezialgebietpunkte kaufen.

Spezialgebietwerte

Die Kenntnisse setzen sich mit Spezialgebieten anders zusammen als ohne Spezialgebiete-Modul: Die beiden Kenntnis-Eigenschaften werden anstelle durch 2 jetzt durch 4 geteilt, dann wird gerundet. Anschließend werden die Spezialgebietpunkte darauf addiert, um den Spezialgebietwert zu erhalten. In der Übersicht auf Seite 52 / 53 siehst Du, welche Spezialgebiete zu welchen Kenntnissen gehören: Der Spezialgebiet-Wert von „Akrobatik" wird also auf den Kenntniswert von „Athletik" addiert, gemeinsam ergeben sie das Spezialgebiet „Athletik / Akrobatik".

Es gilt also: **Kenntniswert + Spezialgebietpunkte = Spezialgebietwert**

Wir erreichen also bei Seth folgende Spezialgebietwerte:

neuer Vita-Kenntniswert: 22 / 4 = 5,5 → 6
#Wirkstoffkunde 6 + 4 = 10
neuer Akademik-Kenntniswert: 28 / 4 = 7
#Taktik & Strategie 7 + 3 = 10
#Sprachen & Schriften 7 + 3 = 10
neuer Technik-Kenntniswert: 25 / 4 = 6,25 → 6
#Astrotechnik 6 + 2 = 8
#Sensoren & Scanner 6 + 6 = 12
neuer Paranormik-Kenntniswert: 21 / 4 = 5,25 → 5
neuer Transportmittel-Kenntniswert: 32 / 4 = 8
#Landfahrzeuge 8 + 2 = 10
neuer Handwerk & Kunst-Kenntniswert 22 / 4 = 5,5 → 6
neuer Beeinflussen & Verhalten-Kenntniswert: 24 / 4 = 6
#Etikette & Förmlichkeit 6 + 1 = 7
#Kommandieren 6 + 6 = 12
neuer Kognition-Kenntniswert: 27 / 4 = 6,75 → 7
neuer Athletik-Kenntniswert: 26 / 4 = 6,5 → 7
#Ausweichen 7 + 4 = 11
#Klettern 7 + 5 = 12
#Rennen & Springen 7 + 4 = 11
#Null-G-Bewegung 7 + 3 = 10
#Tanzen 7 + 2 = 9
neuer Kampf-Kenntniswert: 31 / 4 = 7,75 → 8
#Waffenloser Kampf 8 + 6 = 14
#Bordwaffen 8 + 7 = 15
#Faustfeuerwaffen 8 + 5 = 13
#Gewehre 8 + 2 = 10

Tests auf Kenntniswerte

Muss nun ein SC eine Felswand hinaufklettern, ohne dass er Spezialgebietspunkte im Spezialgebiet „Klettern" aufweisen kann, so kann er eben nur mit dem Kenntniswert von „Athletik" arbeiten. Ein anderer Charakter, der hier ein Spezialgebiet hat, wird wesentlich besser abschneiden.

(+1)- und (+2)-Bonusspezialgebiete

Für erfahrene Spieler und SLs gibt es noch die Möglichkeit, sich genauere Spezialgebiete einfallen zu lassen (eine Auflistung in diesem Buch würde den Rahmen sprengen und könnte nur unvollständig sein).

In der Übersicht auf Seite 52/53 findest Du in den entsprechenden Spalten Beispiele von +1 oder +2-Bonusspezialgebiete für die jeweilige Kenntnis. Der Vorteil dieser Option: Der Charakter wird noch einzigartiger!

Beispielsweise möchte der Spieler „Geschichte des 20. Jahrhunderts" als Spezialgebiet haben, ihm reicht das Spezialgebiet „Politik&Geschichte" bei der Basis „Akademik" nicht aus. Er erhält automatisch einen extra Bonuspunkt (+1), den er sich gesondert notieren kann. Noch exakter wäre ein Bonusspezialgebiet wie „Kalter Krieg" oder „Kommunismus-Marxismus", das zwei Bonuspunkte geben würden (+2). Vorstellbar sind solche Bonusspezialgebiete auch in der Kenntnis „Kampf": „Peitschen" (+1), „Katana" (+2), „Magnum" (+2), usw.

Der +1/+2 Bonus beeinflusst nicht die EP-Kosten:

Wenn Du 6 EP in das +1-Bonusspezialgebiet „Shuttletechnik" investierst, erhältst Du 6 Spezialgebietpunkte und den Bonus von +1 gesondert hinzu, hast also am Ende einen Wert von 7.

> Nun hast Du vielleicht das für einen Piloten nicht unerhebliche Spezialgebiet „Raumfahrzeuge" vermisst. Wir verwenden ein +1-Bonusspezialgebiet „Raumjäger" und kaufen zudem für 11 EP 7 Spezialgebietpunkte: Transportmittel/Raumjäger 8+7+1=16. Wir haben alle 80 EP verbraucht.

Außerdem ist zu beachten, dass ein Spezialgebiet „Filmschauspiel" nicht das Spezialgebiet „Schauspielern" ersetzt. Sollte ein Spezialgebiet gefragt sein und der Spieler „nur" ein ähnliches Bonusspezialgebiet vorweisen kann, so testet der Spieler auf das Bonusspezialgebiet, erhält jedoch keinen Bonus und sogar noch einen Malus von –2.

> Wenn Seth einen Raumfrachter bedienen muss, ergibt sich für „Raumfahrzeuge" allgemein ein Wert von 8+7–2=13.

Bonusspezialgebiete müssen nicht aufeinander aufbauen: Die Wahl von „Kommunismus & Marxismus" (+2) verlangt nicht, dass Du auch „Geschichte des 21. Jahrhunderts" (+1) oder „Geschichte & Politik" unter Deinen Spezialgebieten hast.

Steigern von Spezialgebieten

Spezialgebiete haben ein Maximum. Dieses hängt von zwei Eigenschaften ab, die Du bei der Übersicht jeweils hinter jedem Spezialgebiet in Klammern findest. Addiere die Startwerte beider Eigenschaften und teile durch 2, das Ergebnis ist das Maximum des Spezialgebietes.

Also: **(SW-Eigenschaft 1 + SW-Eigenschaft 2) / 2 = Maximum des Spezialgebiets**

> Beim Menschen und damit auch bei Seth liegt das Maximum aller Eigenschaften bei 10 (alle Eigenschaften erreichen maximal 20). Dies gilt natürlich nur, solange die Eigenschaftswerte nicht von Mutationen, Implantate oder Wirkstoffe beeinflusst sind.

Orientiere Dich zum Steigern an den „Steigerungskosten" in der Tabelle auf Seite 49. Um „Sensoren & Scanner" von 7 auf 8 zu steigern, musst Du also 5 EP investieren. Höher als dieses Maximum sind Spezialgebietpunkte nicht steigerbar.

Steigern von Bonusspezialgebieten

Das Steigern von Bonusspezialgebieten erfolgt genauso wie bei normalen Spezialgebieten. Über die Bonusspezialgebiet-Eigenschaften sollten sich Spieler und SL gemeinsam Gedanken machen. Der Bonus von +1 bzw. +2 wird für die Steigerung außer Acht gelassen und erst „hinterher" wieder hinzugezählt.

Tests auf Spezialgebiete

Als Spielleiter solltest Du darauf achten, dass Du die Tests, die Du verlangst, auf ein Spezialgebiet zurückführst. Wenn man also eine elektronisch gesicherte Tür zu öffnen versucht, kann der Spieler „Technik" anwenden. Ob er einen Minicomputer an das Schließsystem ankoppelt („Software") oder aber die Abdeckung abschraubt und einige Kabel zu überbrücken versucht („Elektrotechnik") ist ein Unterschied.

Neue Spezialgebiete erlernen

Um während seiner Laufbahn ein Spezialgebiet zu lernen, muss ein SC sich im entsprechenden Spezialgebiet versuchen – egal ob aus der Not geboren, durch bewusstes Üben oder durch Zuschauen. Wichtig ist, dass er selbst einen Test (noch auf die Kenntnis) ablegen muss oder einem Lehrenden über die Schulter schaut, der das Spezialgebiet testet. Dieser darf erfolgreich oder nicht erfolgreich sein. „Lehrer" müssen im Spezialgebiet mindestens 5 Punkte aufweisen, um dieses vermitteln zu können.

Ein Lernversuch wird mit einem Intelligenz-Test und dem soeben absolvierten Kenntnis/Spezialgebiet-Test unternommen. Ein solcher Versuch kann einmal pro Tag unternommen werden.

Beim ersten Lernversuch liegt der gemeinsame Erfolgsschwellentopf für It- und (dem bereits geworfenen) Kenntnis/Spezialgebiet-Test bei 26. Beim zweiten Mal bei 24, beim dritten Mal bei 22 usw. bis hinunter zu 14. Gelingt der Test, kannst Du Dir das Spezialgebiet notieren und als Startpunkte „1" eintragen.

Alle 4 Punkte, die Dein It-Test über die Erfolgsschwelle hinausgeht, führt zu einem zusätzlichen Spezialgebietpunkt bei diesem Spezialgebiet.

Einen weiteren Spezialgebietpunkt beim neuen Spezialgebiet kann der Spielleiter außerdem gewähren, wenn ein Test hervorragend gelungen oder der Lehrmeister ein absoluter Experte ist (er hat das Maximum erreicht).

Alte Spezialgebiete ablegen

Wenn Du ein neues Spezialgebiet erlernen willst und alle 25 sind verbraucht, musst Du ein Spezialgebiet dafür wieder „ablegen". Dieses alte Spezialgebiet geht aber nicht verloren. Du notierst es Dir samt Spezialisierungspunkte auf dem Charakterblatt. Willst Du später einmal auf eines dieser Spezialgebiete zurückgreifen, dann brauchst Du es nicht mehr lernen und kannst mit den halben Spezialgebietpunkten agieren. Hingegen kannst Du es erst wieder steigern, wenn Du es wieder in Deine aktuelle Liste übernommen hast (auch dann von der halben Punktzahl ausgehend).

Spezialgebieteübersicht

Kenntnis	Vita (Wi,Wi)	Akademik (It,It)	Technik (It,Wi)	Paranormik (Is,Em)	Transportmittel (Si,Hg)
Spezialgebiete	Medizin (It,Hg)	Physik & Mathematik (Wi,It)	Kybernetik (Hg,Wi)	Esoterik (Is,Wi)	Landtiere reiten (Kb,Au)
	Wirkstoffkunde (Si,Mu)	Sprachen & Schriften (Is,Wi)	Elektrotechnik (Hg,Wi)	Parapsychologie (Wi,Wi)	Lufttiere reiten (Kb,Au)
	Biologie & Genetik (It,It)	Jura (Is,Wi)	Rüstungstechnik (Hg,Wi)	Telepathie (Em,Em)	Wassertiere reiten (Kb,Au)
	Chemie (Is,It)	Philosophie (Wi,Wi)	Mikro- & Nanobotik (It,Wi)	Mentalmanipulation (Em,Au)	Raumfahrzeuge (Wi,It)
	Tierkunde (It,Wi)	Psychologie (Wi,Is)	Mechanik & Materialbearbeitung (Hg,Wi)	Energieflussmanipulation (Em,It)	Landfahrzeuge (Si,Hg)
	Botanik (It,Wi)	Geschichte & Politik (Wi,Wi)	Software (It,Wi)	Lebensflussmanipulation (Em,It)	Luftfahrzeuge (Hg,Is)
		Kultur & Gesellschaft (Wi,Wi)	Astrotechnik (Hg,Wi)	Materieflussmanipulation (Em,It)	Unterseefahrzeuge (Wi,Is)
		Taktik & Strategie (It,Wi)	Sensoren & Scanner (Wi,Wi)		Seefahrzeuge (Si,Wi)
+1 Spezialgebiete	Nanochirurgie, Handchirurgie, Pharmazeutik, Behandlung von Vergiftungen, Traditionelle Loxonische Medizin, Xenoanatomie, Internistik, Psychonautik, Drogenkunde, Mutationshervorufung/-behandlung, Biochemie, Geologie, Tierzucht, Zoologie, Tiere abrichten, Veterinärmedizin, Pflanzenheilkunde, Nutzpflanzen, …	Astrophysik, Geophysik, Meteorologie, lineare Mathematik, Numerologie Strafrecht, Vertragsrecht, Staatsphilosophie, Ethik, Wahrnehmungspsychologie, Kolonisationsgeschichte, Archäologie, Geografie, Kunstgeschichte, Bodenkampftaktiken, Infiltrationsstrategie, Raumkampftaktiken, Xenolinguistik, Kryptografie, …	Artifikantkybernetik, Raumschiffelektronik, Computerhardware, Schildtechnik, Sicherheitstechnik, Naniteninjektion, metonoidischer Waffenbau, Holzbearbeitung, Feinmechanik, Hydrauliksysteme, Angriffssoftware, Sicherheitssoftware (Firewalls etc.), Gratraumantriebstechnik, Raumjägertechnik, Handscanner, Bordscanner, …	Astrologie, Wahrsagen, Symbolik, Meditation, Spiritualismus, Psi-Wissenschaft, Psi-Phänomene, Emotionsdeutung, übersinnliche Tierkommunikation, Subtile Beeinflussung, Illusionäre Konstrukte, Temperaturbeeinflussung, Pflanzenbeeinflussung, …	2-Beiner, 4-Beiner, Mehrbeiner, Flugechsen, Schwebetiere, Insektoide, Vogelartige, Fische, Quallentiere, Zerstörer, Raumbomber, Kreuzer, Raumjäger, schwere Frachter, Panzer, PKWs, LKWs, Motorrad fahren, Läufer, Kräne suborbitale Passagierflugzeuge, Uboote, Segelyachten, Zeppeline, …
+2 Spezialgebiete	minelauvanische Nanochirurgie, Schlangengiftbehandlung, Akkupunktur, terranische Internistik, terranische Mutationsbehandlung, Nanobot-Injektionen, Traumexpress, bestimmtes Gift, altairischer Blauscotch, Cobalt Blue, craitonischer Blaupilz, best. Trancezustände, Biokatalysatoren, minel. Anatomie, Bombenbau, Marsgeoglogie (Areologie), craitonischen Adler abrichten, …	Gratraumphysik, Kosmologie, Massenbeschleunigung, metonoidisches Stammesrecht, Aristoteles, Managertraining, ekrainischer Tempelbau, cassiopische Staatstheorie, Protektoratspolitik, beta-pictorische Kontinuumsstruktur, byzantinische Kunstgeschichte, Imperiale Standardmanöver, Interruptor-Fregatte Systemtaktik, SOA, Latein, Altmetonoidisch, …	cassiop. Biokybernetik, tokmardische Leitertechnologie, K.I.-Netzwerke, terranische Energiegewehre, Metonoidischen Stahl verarbeiten, Utro'zet bearbeiten, Uhrwerke, Raumschiffschotthydrauliksysteme, Remotecontroltrojaner, Antispionagesoftware, Akamar-SchlachtschiffGratraumantrieb, Polaris Jägertechnologie, Langstreckenscans, …	Horoskope, Karten legen, übersinnliche Symbolik, loxonische Meditation, metonoidischer Spiritualismus, terranische Psischule, veganoidische Mentalstruktur, Spuk, tokmardische Emotionsdeutung, unterbewusste Konditionierungen, Geruchsillusionen, Konsolenüberladung, tokmardische Stechpalmen beeinflussen, Kies werfen, …	metonoidische Jagdreitechsen, terranisches Pferd, Karaxa-Echse, metonoidischer Drache, Sternenrochen, Shedr'm-Nkron, Delfine, Yuyumpa-Qualle, minel. Manta-Zerstörer, Centauri Raumbomber, Excalibur-Raumjäger, imperialer Titan-Schlachtpanzer, EMAP-PkW, EMAP-Speeder, Quatromaran-Segeln, …
Modifikator – Aktion	Befähigung – Tech-Fähigkeiten	Befähigung – Sprachen	Befähigung – Tech-Fähigkeiten	Befähigung – Paranormik	Steuerung – Ausweichen
	medizinische Versorgung – Wunden heilen		technische Versorgung – Ausstattung reparieren		
			Erfassung – Scannen		

Spezialgebieteübersicht

Kenntnis	Handwerk & Kunst (Is,Wi)	Beeinfl. & Verhalten (Au,Em)	Kognition (Is,Si)	Athletik (Kb,Kb)	Kampf (Mu,Si)
Spezialgebiete	Bildkunst (Is,Hg)	Etikette & Förmlichkeit (Wi,Is)	Suchen (Wi,Si)	Akrobatik (Mu,Ko)	Hiebwaffen (Kr,Kb)
	Kochen & Kulinarik (Si,Wi)	Straßenleben (Wi,Wi)	Orientierung (It,Wi)	Ausweichen (Si,Is)	Stichwaffen (Hg,Kb)
	Spiele spielen (Is,Em)	Handeln (Au,Is)	Verstecken (Kb,Si)	Klettern (Kr,Hg)	Waffenloser Kampf (Kr,Kb)
	Musizieren & Musik (mit Instr.) (Si,Hg)	Schauspielern (Mu,Is)	Einschätzen (It,Wi)	Rennen & Springen (Kr,Ko)	Faustfeuerwaffen (Hg,Hg)
	Stimme (Em,Si)	Einschüchtern (Au,Mu)		Null-G-Bewegung (Si,Kb)	Gewehre (Kb,Hg)
	Geschichtsschöpfung (It,Is)	Kommandieren (It,Au)		Schleichen (Si,Si)	Schw. Schusswaffen (Kr,Kb)
		Lügen & Täuschen (Mu,Is)		Schwimmen (Kr,Ko)	Wurfwaffen (Kr,Kb)
		Überzeugen (Au,Em)		Tanzen (Au,Ko)	Bordwaffen (Wi,Hg)
		Verführen (Aus,M)			Sprengstoffe (Wi,Wi)
+1 Spezialgebiete	Malerei, Kalligrafie, technische Zeichnungen, Holoforming, Luxuskochen, Fast Food, Wildniskochen, Xenokulinarik, Glücksspiele, Strategiespiele, Gesellschaftsspiele, Falschspiel, Computerspiele, Rollenspiele, Flöten, Komposition, Saxophon, Synthesizer, Violine, Gesang, Stimmen nachahmen, Geräusche immitieren, Pfeifen, Dichtung, …	Taesarisches Protokoll, Unterweltorganisationen, Schwarzmarkthandel, Holotheater, Psychologische Tricks, Drohgebärden, Kleingruppen kommandieren, imperiale Armeekommandostrukturen, Notlügen, logische Argumentation, Reden halten, rom. Liebesbekundungen, …	Spurensuche, Fallensuche, Minensuche, Orientierung in Raumschiffen, Orientierung in freier Natur, Orientierung in Städten, Camouflage, „In Masse untertauchen“, sich selbst verstecken, Menschenkenntnis, Lügen durchschauen, Werte von Edelmetallen schätzen, …	Geräteturnen, Gymnastik, Wurfwaffen ausweichen, Gewehren ausweichen, Bergsteigen, Sprints, Joggen, Schwieriges Terrain, Langstreckenlauf, Hochsprung, Null-G-Tanz, Auflauern, unerkannt verfolgen, Ausdauer-Schwimmen, Schnell-Schwimmen, Wasser-Akrobatik, Tauchen, Rettungsschwimmen, Kunstflug, …	Schwerter, Messer Boxen, Raufen, Iox. Kampftechniken, Pistolen / Revolver, leichte MPs, Impulspistolen, Schrotgewehre, Präzisionswaffen, Energiegewehre, Bögen, Armbrüste, Raketenwerfer, schwere MGs, Wiederkehrende , Handgranaten, Äxte & Speere, Großobjekte, Wurfmesser & -sterne, …
+2 Spezialgebiete	Lasermalerei, Ioxonische Kalligrafie, 3D-Netzwerkzeichnen, Mindmapping, Holoportraits, Kaviar-Gerichte cuisine francaise, Wurzelgerichte, metonoidische Küche, cassiopische Grillgerichte, Poker, Holovaria Cuben, Valbaro Pokervarianten, Gravity, Falschspiel eines best. Spiels, Ego Shooter, NOVA ;), altmetonoidische Bassflötenstücke, Saxophon-Jazzstücke, L-Synthesizer-Galctic-Beat, Mozart Violinenstücke, 2-Finger-Pfiff, …	Taesarische Trinksprüche, cassiopische Kopfjägersippen, Valbaro Menschenhandel, ekrainische Dramavorführungen, „Guter Bulle, böser Bulle“-Spiel , Veganoiden einschüchtern, Prätorianertrupps kommanieren, Eingreiftrupp kommandieren, Notlügen zur Erkl. des Fremdgehens, Verkaufsstrategien, politische Agitation, „Stimmungsmache“, taesarische Minne, …	Spurensuche für konkr. Spezies, Spezialisierung auf konk. Fallentyp, Astrogation in Sonnenstürmen, Zentrale-Sphäre-Gratraum, Stürmische See, Orientierung in Eiswüsten, Bergführung, Ceyford-City Guide, urbane Tarnung, Goldschmuckwerte, mit Schatten verschmelzen, Kleinstücke verbergen, …	Seillaufen, Radschlagen, Flic-Flac, Pfeilen ausweichen, Wurfsternen ausweichen, Sturmgewehren ausweichen, Unterwasserbergsteigen, Feuerlaufen, Marathon, Weitsprung mit Marschgepäck, O-G-Jive, Hinterhalte legen, EMAPverfolgung, Brustschwimmen, Kraulen, Perlentauchen, Rettungsgriff,Tango, Wiener Walzer, Salsa, …	Katana, Butterfly, Taek-won Do, PROTEC-Magnum, TGN-Uzi Mk I, Impulser Perseus, persönlicher metonoidischer Bogen, Plibmac- Harpunotett, CyclonMaschinengewehr, Australischer Boomerang, met. Wurfaxt, Tische Shuriken, Orpheus-Plasmawerfer, RayBomb legen, 2OOTT-Sprengstoffeinsatz, …
Modifikator – Aktion				Behinderung – Ausweichen	Handhabung – Attacke

Das Spiel spielen

■ Alea **iacta** est ■

– Gaius Julius Caesar (100–44 BC)

Nun hat jeder am Tisch einen fertigen Spielercharakter und die Gruppe kann sich ins Abenteuer (z. B. in das Abenteuer „Nanodämmerung" am Ende des NOVAbasis-buchs) stürzen. Wir wollen hier nicht darauf eingehen, wie Rollenspiel gespielt wird, sondern nehmen an, Du weißt wie ein Abenteuer, eine Kampagne, ein Spielabend und die Interaktion von Spielern mit SL, SC mit NSC vonstatten geht.

Stattdessen konzentrieren wir uns auf das eigentliche Spielsystem: Was tun mit all diesen Charakterwerten? Außerdem legen wir dar, wie man nach bestandenem Abenteuer die Erfahrungspunktvergabe angehen kann – denn darauf sind ja nicht wenige Spieler scharf.

Ein weites Weizenfeld, Ähren bis zum Horizont. Der Wind weht in Zeitlupe Wellen über sie hinweg. Darüber gespannt ein moosgrüner greller Himmel. Keine Wolken, keine Sonne. Eine Gestalt steht mitten im Zentrum der Welt. Drei orange leuchtende Rechtecke flimmern vor ihr auf.
[Willkommen, Jonathan. Du bist HORIZON.]
» Danke, Asrel. Ich brauche eine Verbindung zu Kontaktnummer 82751.
[Das linke Gate, Jonathan.]
Mit seinem Geist berührt Jonathan eines der Rechtecke. In Sekundenbruchteilen dehnt es sich bis in die Unendlichkeit aus. Durch das orangene Universum zucken grelle Blitze, während die Verbindung etabliert wird.
Dann verdunkelt sich die Statik um Jonathan, und im alles beherrschenden Schwarz taucht ein weißer Schemen auf, eine Nebelfahne.
« Nummer 742, danke für die schnelle Reaktion!
» Selbstverständlich, Medusa. Um was geht es?
« Codewort Andromeda.
Jonathan zögert.
» Sind Sie sicher?
« Positiv. Andromeda. Bestätigen Sie?
» Ich … benötige weitere Informationen!
[Datenpaket wartet auf Abruf]
» Entgegennehmen, Asrel … Medusa, bin ich die einzige Nummer auf Codewort Andromeda?
« Negativ. Andere Nummern haben bereits bestätigt.
» Warum mehrere? Gibt es Probleme?
« Gegenfarbe Rot.
» Die Konföderation? Wieso interessieren die sich für Andromeda?
« Sicherheitszeitlimit erreicht. Codewort Andromeda. Bestätigen Sie?
» Ich bestätige.
» Bestätigung positiv. Viel Glück.
[Die Verbindung wird getrennt]
– SSK-Agent Jonathan Hughs

I.4.1 Das Spielsystem

Wert und W6-Wurf

Jeder Eigenschafts- oder Kenntniswert ebenso wie der Initiative-Wert wird durch 4 geteilt, z. B.: Der Instinkt-Wert liegt bei 12; 12/4=3. Das Ergebnis steht für die Anzahl der W6, in diesem Fall also 3W6. Geht die Rechnung nicht auf, so gilt der Rest als Zusatzpunkte, z. B.: Athletik 15; 15/4=3W6+3 oder Initiative 10; 10/4=2W6+2. Damit stehen nun die Würfel fest um Tests durchführen zu können.

Tests

Erfolgsschwelle

Im Abenteuer verlangt ein SL an verschiedenen Stellen den Spielercharakteren Tests auf Eigenschaften, Kenntnisse/Spezialgebiete oder Aktionen ab. Der Spielleiter gibt dazu eine so genannte „Erfolgsschwelle" an.

Mit den W6 bei der entsprechenden Kenntnis oder Eigenschaft muss der Spieler dann diese Erschwernis bewältigen. Dazu wirft man so viele W6, wie zur Verfügung stehen. Die Augenzahlen und die Zusatzpunkte werden addiert (bei 2W+2 also zwei Würfe zusammenzählen und dann noch +2). Das Resultat muss höher oder gleich der Erfolgsschwelle sein, damit der Test als geschafft gilt.

Je höher das Testergebnis, desto eindrucksvoller und erfolgreicher das Ergebnis, was auch rollenspielerisch bzw. erzählerisch beschrieben werden sollte.

> Um die Sicherheitsvorrichtungen einer Türblockade zu umgehen, muss Seth einen Technik-Test (er hat hier einen Wert von 13 also 3W6+1) absolvieren.
>
> Der SL gibt eine Erfolgsschwelle von 16 vor. Mit seinen 3W6+1 werfen wir dreimal eine 5. Wir addieren 1 hinzu. Seth erreicht genau 16 Punkte und hat es gerade so geschafft.

In Abenteuertexten sind Erfolgsschwellen in der Form „Kraft 10+" oder „Technik 14+" angegeben. Damit ist „10 oder mehr" (also Erfolgsschwelle 10) bzw. „14 oder mehr" (Erfolgsschwelle 14) gemeint. Wenn Du als SL einen Test verlangst, der nicht in einem vorgefertigten Abenteuertext vermerkt ist, orientiere Dich bezüglich der Schwierigkeit an der Erfolgsschwellen-Tabelle.

Wie Du dort siehst, ist die „leichteste" Erfolgsschwelle bei 7+. Du kannst also keine Tests mit Erfolgsschwelle 6+ oder 3+ verlangen.

Automatischer Erfolg

Ein SC verbucht bei einem Wurf einen automatischen Erfolg – der Spieler muss also nicht würfeln – wenn sein Wert bei einer gefragten Eigenschaft oder Kenntnis/Spezialgebiet 4 Punkte über der Erfolgsschwelle des SL liegt: So muss ein SC z. B. keinen Test würfeln, wenn der SL einen Kraft-Test von 13 verlangt und der Charakter einen Kraft-Wert von 17 oder höher hat. Aktionen dagegen müssen immer geworfen werden.

Erfolgsschwelle

Erfolgs-schwelle	Beschrei-bung	Beispiel
7–8	sehr leicht	durch einen ruhigen See schwimmen, Lebenszeichen überprüfen, Energiezellen wechseln
9–11	leicht	eine Sprache identifizieren, einer Lengexa-Echse Angst einjagen, Fleisch anbraten
12–14	mittel	über einen 4-Meter-Graben springen, eine Tür elektronisch aufbrechen
15–17	schwer	bei 100 km/h im Nebel einem Hindernis ausweichen, im Sturm durch Wellen schwimmen
ab 18	sehr schwer	binnen Sekunden eine Gratraumgleichung lösen, einen Schrank die Treppe hinauf tragen

Vergleichtests

Der Spielleiter fordert mit einem seiner NSC einen Spielercharakter heraus und verlangt einen Test. Nun machtder Spieler einen Wurf (z. B. eine Attacke) und legt mit dem Ergebnis die Erfolgsschwelle vor. Erfolg hat der „Antwortende", wenn er gleich hoch oder höher als der Herausforderer würfelt.

In der Tabelle gibt es ein paar Beispiele für Vergleiche.

Vergleichstest-Beispiele

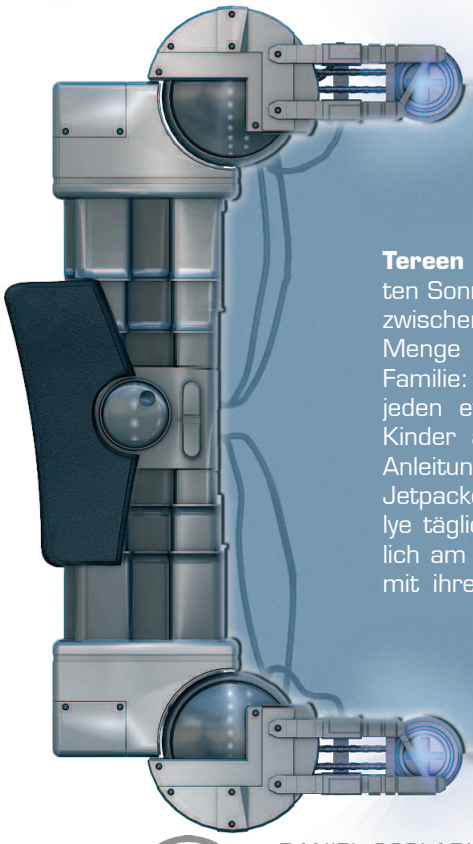
Vergleichsvorlage	Vergleichskonter
Athletik / Schleichen	Sinne
Attacke	Ausweichen
Handw. & Kr / Falschspiel	Handw. & Kr / Falschspiel
Kognition / Verstecken	Kognition / Suchen
Beeinfl. & Verh. / Verführen	Instinkt
Kraft	Kraft

Während eines Manövers soll Seth eine Wache überwältigen. Wir beschließen, dass er sich an die Wache heranschleichen soll und werfen dafür einen Athletik-Test mit einem Ergebnis von 13. Der SL wirft im Gegenzug für die Wache einen Sinne-Test. Die Wache hat Sinne 11 bzw. 2W6+3 und erreicht eine 10, was unter unserer vorgegebenen Erfolgsschwelle liegt. Seth steht also unbemerkt direkt hinter der Wache.

Vergleiche werden am besten möglichst immer beim Ermitteln von Gewinner und Verlierer in einer Auseinandersetzung zwischen Personen verwendet.

Kombinationstests, Erfolgstopf

Wenn Seth einen Raum durchsuchen will, er sich jedoch in Schwerelosigkeit befindet (Kognition-Test und Athletik-Test) oder er ein Raumschiff in einer Atmosphäre still halten muss, während sein Kamerad Sig Kabelstränge an Bord anschließen muss ohne einen Stromschlag zu bekommen (Transportmittel- und Handgeschick-Test), spricht man von kombinierten Tests. Wenn besonders schnell eine Bombe entschärft werden muss, können Handgeschick und Technik gemeinsam herangezogen werden. Um ungesehen eine Felswand hinaufzuklettern, kann man Kognition und Athletik kombinieren; wenn nicht zu viel und nicht zu wenig Kraft angewandt werden darf, kombiniert man Kraft und Instinkt, etc.



MERCURY HV: Nächste Woche sind wieder Jetpack-Days!

Tereen Centre (Myra) (kerr) Nächsten Sonntag gibt es im Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter wieder jede Menge sportlichen Spaß für die ganze Familie: Die Jetpack-Days! Es wird für jeden etwas geboten: Anfänger (auch Kinder ab zehn Jahren) können unter Anleitung in zwei Tagen den Schein fürs Jetpacken machen, eine Asteroidenrallye täglich für alle Besucher und natürlich am Sonntag das Rennen der Profis mit ihren heißen Rucksäcken. Artisten zeigen, was sie können und werden dem Publikum den Atem rauben.

Wer bereits glaubt, er wäre einer der besten Jetpacker überhaupt, kann das bei Geschicklichkeitstests unter Beweis stellen. Und sollte er dann eines Besseres belehrt werden, stehen echte Profis bereit, um Tipps zu geben. Ein Besuch lohnt sich auf alle Fälle, und die Kosten liegen zwischen 40 und 200 St, je nachdem wie aktiv man sich fühlt. Anmeldungen sind dieses Mal nicht im Voraus notwendig.

ein Beitrag von Alan Dugall, 11/11/2682

Es handelt sich also um zwei oder mehr unterschiedliche Tests von einer oder mehreren Personen.

Der SL legt hierbei eine gemeinsame, größere Erfolgsschwelle fest (beispielsweise 26), die dann durch beide Tests abgebaut werden kann. Eine solche höhere Erfolgsschwelle nennt man auch „Erfolgs(schwellen)topf".

Assistenztests

Wenn Sig und Seth gemeinsam eine herabgestürzte Deckenverkleidung anheben wollen (Kraft-Tests) oder er ihm beim Manövrieren des Raumjägers unterstützen möchte und dazu in der Lage ist (und der SL es zulässt), führen zwei oder mehr SC den gleichen Test durch („Kraft" oder „Transportmittel"). Wie bei Kombinationstests gilt dann eine höhere Erfolgsschwelle. Es kommt immer die Hälfte noch einmal hinzu:

Wenn die Deckenverkleidung alleine mit 15 anzuheben wäre, dann ist sie es nun zu zweit mit 23 (15/2=7,5 → normal gerundet 8) oder zu dritt mit 31 (nochmal 8 hinzu).

Der kritische Wurf

Es gibt zwei besondere Augenzahlresultate beim Test: Das absolute Minimum, also nur 1er geworfen (bei z. B. 3W6 dreimal eine 1) und das absolute Maximum, also nur 6er geworfen. Dann hat der Spieler einen „Kritischen" gewürfelt und nimmt anschließend einen W6 zur Hand um zu ermitteln, ob er einen kritischen Erfolg oder Misserfolg verbucht hat.

Dabei ist es wichtig, wie viele Würfel (und damit 1er oder 6er als Ergebnis) er zur Ausführung seines Tests zuvor zur Verfügung hatte. Hatte er beispielsweise 2W6, so kann er einen kritischen Erfolg verbuchen, wenn beim Anschlusswurf die Augenzahlen 1 oder 2 fallen. Bei 3 bis 6 kommt es zum kritischen Misserfolg. Hast Du z. B. Kraft 17 und es kommt zu einem kritischen Wurf (nach 4W6+1 ist das Testresultat 5 oder 25), so kannst Du beim Anschlusswurf von 1–4 einen kritischen Erfolg verbuchen und es droht nur noch bei 5 und 6 ein kritischer Misserfolg.

Ein kritischer Erfolg führt bei einer Eigenschaft zu einer besonders gut gelungenen Aktion und es springt rollenspielerisch vielleicht etwas dabei heraus; dies ist jeweils spielleiterabhängig (man könnte vielleicht sagen, dass sich der Erfolg verdoppelt).

Ein kritischer Misserfolg hat meist verhängnisvolle Auswirkungen für den SC (z. B. würde er sich beim Klettern stärker verletzen als bei einem normal fehlgeschlagenen Klettern-Test – die negativen Auswirkungen verdoppeln sich).

Kritische Erfolge und Misserfolge führen im Rahmen von Assistenztests oder Kombinationstests zum Gelingen bzw. Scheitern des gesamten Vorhabens.

Stress

Manche Tests – vor allem im Kampf – finden unter Stressbedingungen statt. Der Spielleiter kann sich an der Stress-Tabelle orientieren und legt bei jedem Test einen Stresslevel fest; zumindest, wenn die gegenwärtige Situation als „stressig" empfunden werden kann. Der Level wird vom Emotionen-Wert des Charakters abgezogen.

Stress

Stress-level	Beispielsituation	Kampfgegner
8	Schlaf	kein Kampf
9	Du hast alle Freiheiten, muss nicht arbeiten oder Dich um irgendetwas sorgen	kein Kampf
10	Alles relativ stressfrei, Du hast alle Zeit der Welt und beste Umweltbedingungen.	kein Kampf
11	Die Arbeitsverhältnisse sind durch kleine Unannehmlichkeiten erschwert (z. B. erhöhte Raumtemperatur).	kein Kampf
12	Du bist in Deiner Arbeit leicht gestört (lästiges Insekt, es nieselt), sie sollte in absehbarer Zeit abgeschlossen sein.	kleines Tier
13	Du arbeitest unter erschwertern Bedingungen (z. B. nur wenig Bewegungsfreiheit und es ist stickig), Deine Zeit ist begrenzt.	Tier
14	Es wird stressiger, Deine Arbeit wird stark behinert (z. B. durch örtliche Gegebenheiten, primitive Arbeitsmittel, schlechte Umweltbedingungen); Bedrohung liegt in der Luft.	Tier (gefährlich)
15	Du hast eine wichtige Entscheidung zu treffen, die Situation ist spürbar gefährlich, die Arbeitsumstände schlecht.	unterlegen
16	Es ist eindeutig gefährlich, die Situation ist lebensbedrohlich.	Mann gegen Mann
17	Du musst eine schwierwiegene Entscheidung in kürzerster Zeit treffen, von dem das Schicksal vieler Leute abhängt.	eine Übermacht
18	Du bist im Wartungsschacht, eine Bombe tickt vor Dir, nur noch eine knappe Minute.	doppelt soviele Gegner
19	Wenige Sekunden bis zur Explosion, es ist stickig und eng!	große Übermacht
20	absolut tödlicher Stress: Von Dir hängt nicht nur Dein Leben, sondern das von tausenden anderen ab, darunter auch Deine Freunde, eine Explosionswelle erreicht Dich in Sekunden, Du sitzt dabei in einem engen heißen Loch	absolute Übermacht

Sollte das Ergebnis negativ sein, wird diese Differenz von der Psychischen Energie abgezogen – und zwar jedes Mal, wenn Du einen Test würfelst!

Einzige Ausnahmen sind Initiative-Tests: Hier wird Stress nicht betrachtet.

Manche Mutationen, Wirkstoffe oder Implantate geben einen Stresszuwachs. Dieser wird auf den Stresslevel addiert (oder abgezogen).

SL-Checkliste: 5 Schritte zum Test
1. Du analysierst die Situation und verlangst vom Spieler einen Test.
2. Du legst die Eigenschaft, Kenntnis / Spezialgebiet oder Aktion fest.
3. Erfolgsschwelle oder Vergleich? Kombinationstests? Assistenz?
4. Gib den Stresslevel bekannt.
5. Lege die Höhe der Erfolgsschwelle oder des Topfes fest.

I.4.2 Erfahrungspunkte

Eine schwierige Aufgabe für den Spielleiter ist es, die Erfahrungspunkte zu vergeben. Erfahrungspunkte werden als Belohnung für die Spieler verteilt, nachdem sie gutes Rollenspiel geleistet haben. Sie bedeuten einen Erfahrungszuwachs für die Charaktere.

Lass Dir als SL Zeit bei der Vergabe der EP und nimm Dir jeden Charakter einzeln vor.

EP-Bereiche

Die EP stammen aus den folgenden Bereichen:

Dauer-EP (1 / h)
Pro Stunde realer Spielzeit am Tisch erhält der Spieler für seinen Charakter ca. 1 EP. Man muss bei der Dauer die effektive Spielzeit berücksichtigen, also Pausen abziehen.

Erfahrungswert (1–4)
Bis zu 4 Erfahrungspunkte sollten durch die Grunderfahrung gewonnen werden können. Aus jedem Abenteuer lernt der SC. Fliegt der Charakter zum ersten Mal mit einem Raumschiff? Trifft er zum ersten Mal auf einen Vertreter einer anderen Spezies oder gerät er in eine andere soziale / ökologische Umgebung? Gab es beträchtliche Schwierigkeiten zu meistern, wie zum Beispiel das Überwinden eines Abgrundes oder das Gelangen in ein Kongresszentrum? Durch den Erfahrungswert stellt grundsätzlich jedes Abenteuer einen bis vier EP zur Verfügung (1–4).

Gefahren-EP (0–3)
Wie gefährlich für Leib und Leben war das Abenteuer für den Charakter? Sah er dem Tod ins Auge? Wurde er schwer verwundet? Hat er Gegner besiegt, die für seine Verhältnisse stark waren?

Hier können bis zu drei Erfahrungspunkte gesammelt werden.

Rollenspiel-EP (0–5)
Wenn der Spieler seinen SC charaktergerecht spielt, so kann er maximal fünf Erfahrungspunkte dadurch erhalten. Um hier richtig bewerten zu können, muss der Spielleiter den Charakter natürlich kennen – zum Beispiel was seine Motivation und seine Eigenheiten etc. angeht.

Aktionen (1 pro)
Eine gute Aktion und Idee, die der Spieler an der richtigen Stelle einfließen lässt, kann mit einem EP, in sehr außergewöhnlichen Fällen auch mit zwei EP belohnt werden – dazu zählt im Grunde alles, was Dich als Spielleiter überrascht und was zu einer Belebung der Situation führt (auch feinere Hintergrundkenntnisse aus NOVA).

Epos-EP (0–10)
Ein Abenteuer, das das Leben des Charakters grundlegend verändern könnte oder Einfluss auf die Welt ausübt, kann als episch angesehen werden. Auch extrem starke oder besondere Gegner können dazu führen, dass Epos-EP vergeben werden. Es ist eines, eine wichtige Fracht von einem Ort zum anderen zu transportieren und zu verteidigen oder nach jemanden zu suchen, aber etwas anderes, wenn durch die Taten der SC ein Krieg verhindert oder ausgelöst wird. Bis zu zehn Erfahrungspunkte können vergeben werden.

Rollenspielmeister-EP (1)
Den Spieler, der Deiner Meinung als Spielleiter nach das beste Rollenspiel betrieben hat, kannst Du zum „Rollenspielmeister" der Sitzung erklären und ihm damit verbunden einen EP zuteilen. Ob Du damit arbeitest, bleibt Dir überlassen, aber es ist sicher nicht schlecht, ein wenig Konkurrenz unter den Spielern aufkommen zu lassen. Wenn natürlich ein Spieler in der Gruppe dauernd dominiert, musst Du überlegen, wie Du die anderen Spieler motivierst, sich anzustrengen. In diesem Fall solltest Du öfter auf sie eingehen und in der Abenteuerplanung ihre Hintergründe stärker berücksichtigen.

Mentalpunkte / Techpunkte / Sprachpunkte

Paranormisch veranlagten Charakteren kannst Du anstelle von einigen EP auch Mentalpunkte geben. Dies wäre angebracht, wenn das Abenteuer sich herausragend mit dem Übersinnlichen beschäftigt hat. Du kannst mental starken SC auch die gleiche Anzahl an EP geben und ein oder zwei Mentalpunkte extra, wenn Du es für angebracht hältst. Selbiges gilt für Sprachpunkte und Techpunkte. Denke daran, dass Du nicht zu großzügig mit diesen „Befähigung-Modifikator-Punkten" umgehst! Das macht die anderen Spieler schnell neidisch. Andererseits mag es manchmal sinnvoller sein, zwei TP als einen EP zu vergeben.

MP / SP / TP gezielt generieren
Du darfst SC die Möglichkeit geben, gezielt sich mit Sprachen, Technik oder Paranormik auseinanderzusetzen, wenn ein längerer Zeitraum (z. B. bei einer Raumreise über mehrere Tage oder zwischen einem Abenteuer und dem folgenden, sollte dann einiges an Zeit vergangen sein) dafür zur Verfügung steht. Wenn ein SC sich über einen Standardtag (24 h) lang sich mit einem der drei Gebiete auseinandersetzt und der Spieler auch schön beschreibt und erzählt, wie er dies tut, dann kannst Du hierfür gesondert MP / SP / TP vergeben, etwa 1 MP / SP / TP pro Tag.

Während eines dreißigstündigen Überführungsfluges hört Seth sich einige von Sigs minelauvanischen Hörspielen an, um SP für die Sprache Miqalin zu generieren. Wir erzählen ein wenig über „Die Qualen der Qamla" und führen aus, wie Qamla Mbleblin der Reihe nach ihre drei Ehemänner verliert. Der SL gibt uns, weil es für alle anwesenden Spieler und ihn sehr unterhaltsam ist, 2 SP für die minelauvanische Sprache.

Tipps zur EP-Vergabe

Es wird sicherlich vorkommen, dass die Spieler bei der Vergabe der Erfahrungspunkte Einspruch erheben. In einer solchen Situation ist es gut, wenn Du als Spielleiter etwas vorweisen kannst, anhand dessen Du erläuterst, warum Du die EP so und nicht anders verteilt hast. Mache Dir während des Abenteuers Notizen zu den einzelnen Spielern bzw. Charakteren – bewerte sie also schon vorab. Trotzdem solltest Du Deinen Spielern zuhören und auch abwägen, ob an ihren Argumenten etwas dran ist. Besonders wenn Du wenige EP vergibst, musst Du Dir eine Begründung zurechtlegen, damit die Spieler nicht einfach kommentarlos abgespeist werden.

Das macht Dich in ihren Augen nicht gerade beliebt. Bedenke auch, dass Charaktere vielleicht sehr unterschiedlich in einem Abenteuer zurecht gekommen sind: So war möglicherweise das Abenteuer für einen SC mit zwei oder drei Steigerungszyklen alles andere als einfach zu bewältigen, für einen SC mit bereits über hundert eingesetzten EP jedoch ein „Klacks". Selbstverständlich haben sie nicht die gleiche Anzahl an EP von Dir zu erwarten. Auch zwischen SC im selben Zyklenbereich mag es zu Unterschieden kommen. Wenn das Abenteuer zum Großteil aus Kämpfen bestand, bekommt ein Tech mehr Gefahren-EP als ein Elitesoldat, da er womöglich weit mehr Probleme hatte.

Modul: Bonuspunkte

Bonuspunkte erleichtern Tests. Ein Spieler kann bis zu 4 Bonuspunkte einsetzen, um einen kurzzeitig höheren Wert in einer Eigenschaft oder Kenntnis/Spezialgebiet zu erhalten. Bei 4 Punkten erhält er somit sogar 1W6 Bonus. Die verwendeten Punkte sind danach dann verbraucht.

Seth muss, um dem Beta-Pictor Jota eine Zange aus der Tentakel zu schießen, eine Attacke gegen 16 würfeln. Mit einem Impulsgewehr hat er einen Attackewurf von 4W–1. Für höhere Erfolgschancen verwenden wir 3 Bonuspunkte für die Attacke und erhalten damit 4W+2.

Bonuspunkte erhalten

Bonuspunkte kannst Du bei der Charaktererschaffung kaufen (siehe Tabelle „Diverse EP-Kosten S. 49). Später gewinnt Dein SC sie während des Abenteuers – und zwar von den Mitspielern!

Der SL gibt zu Beginn des Spielabends bekannt, wie viel Bonuspunkte jeder Spieler insgesamt maximal im Laufe der anstehenden Spielrunde vergeben kann, sinnigerweise etwa 1 Bonuspunkt pro geplanter Spielstunde. Für schönes Rollenspiel, eine gute Idee, einen entscheidenden Beitrag oder sonstige gelungene Aktionen, die zur Atmosphäre oder zur Spannung und dem Abenteuer beitragen, darf ein Spieler einem anderen Spieler spontan einen Bonuspunkt geben. Der SL darf auf Anfrage auch mehr gestatten.

Der SL darf ein Veto gegen missbräuchliche Bonuspunkt-Vergabe einlegen, beispielsweise weil Spieler sich für Unfug oder aus reinem Spaß Bonuspunkte um die Ohren werfen.

Bonuspunkte bleiben nach dem Abenteuer bestehen.

Als es seine Tentakel in die Leiteröffnungen versenkte, durchströmte Einheit Epsilon-001-927-657TR die Energie des Kontinuums. Es spürte, wie langsam aber stetig seine Einsatzbereitschaft wuchs. In wenigen Stunden würde es wieder maximale Leistung erzielen können.
Routiniert reduzierte es seine Wahrnehmungsfunktionen, um den Regenerationseffekt zu optimieren. Doch irgendeine Unruhe hatte es erfasst. Etwas ging vor sich. Etwas hatte die anderen Einheiten an Bord alarmiert. Einheit Epsilon-001-927-657TR spürte Bedrohung. Eindeutig Gefahr. Mit einem Mal war es schlagartig wach, klinkte sich in die Deltaenergieströme an Bord ein und lauschte in das Rauschen der Informationsflut. Scout Epsilon-082-991-143RR war zurückgekehrt und unterrichtete die Besatzung über die Aktivitäten von Spezies Rho-011.

Spezies Rho-011 hatte eine Pforte gefunden. Kritisches Objekt Omega-872. Und im Informationspool an Bord gab es ganz klare Anweisungen, was dieses Objekt betraf. Omega-872 musste gefunden und analysiert werden. Epsilon-001-927-657TR verstand, dass das Potential einer Invasion gegeben war. Omega-872 bedeutete Gefahr, große Gefahr. Es glaubte, dass Rho-011 vermutlich nicht ahnte, auf was es da gestoßen war. Es musste handeln. Die Einheiten um es herum dachten an das gleiche. Epsilon-001-927-657TR lief los, Richtung Hangar.

Dann begann es. Einheit um Einheit löste sich aus ihrem Ruhezustand. Das Schiff erwachte zum Leben. Raumjäger wurden bereitgestellt. Beta-Pictorische Einheiten setzten sich an die Steuerkonsolen, bereiteten den Abflug vor. Schließlich flossen aus dem Trägerschiff Jagdmaschinen aus, ein sich zerfasernder Strom, wie aus einem Stumpf sprießende Wurzeln, an deren Enden die Jäger den Überlichtantrieb zündeten und in alle Himmelsrichtungen verschwanden, für einen kurzen Augenblick einen gleißenden Schatten hinterlassend.
Durch das Trägerschiff echote es: Suchen! Invasion! Gefahr!

Und alsbald erfasste es die nächstgelegenen beta-pictorischen Schiffe, dann die nahen Kolonien.
Am Ende vibrierte es durch das ganze Kontinuum. Suchen! Invasion! Gefahr! Das Kontinuum reagierte. Es wandte seinen Blick jenen Sektoren zu, die die Menschen bevölkerten.

Modul: Training

Wird mit dem Trainingsmodul gespielt, müssen in einer Eigenschaft bzw. in einem Spezialgebiet erfolgreiche Tests vorausgehen, um überhaupt steigern zu können. So gesehen schränkt das Modul die Steigerung ein, jedoch wird es realitätsnaher: Nur wenn ein SC auch geschwommen ist, sollte er „Athletik/Schwimmen" steigern können.

Trainingseinheiten

Beim Trainingsmodul erhält jede Eigenschaft/jedes Spezialgebiet 5 so genannte „Trainingseinheiten“: Jeder Test, (egal ob erfolgreich oder nicht) oder der Einsatz von 1 EP im entsprechenden Spezialgebiet erfüllt dort eine Trainingseinheit. Wurden alle 5 Trainingseinheiten erfüllt, darf man dort eine Steigerung durchführen. Danach sind alle Trainingseinheiten wieder frei und müssen erneut erfüllt werden, um steigern zu können.

Pro Tag lässt sich übrigens in einer Eigenschaft/einem Spezialgebiet nicht mehr als eine Einheit trainieren. Wenn zwischen Abenteuern Zeit vergeht, kann der SL je nach Situation dem Spieler gewähren, dass sein Charakter die Zeit zum Training nutzt. Dabei ist natürlich zu berücksichtigen, unter welchen Umständen diese Zeit vergeht: Als Gefangener wird ein SC wohl kaum Schießübungen vornehmen können, aber Muskeltraining könnte in seiner Zelle möglich sein.

Trainingsschwerpunkte

Zu Beginn einer SC-Karriere kannst Du Trainingsschwerpunkte setzen. Du darfst bei Eigenschaften 6 und bei

Spezialgebieten 15 Trainingseinheiten streichen (mindestens eine Trainingseinheit muss dabei bestehen bleiben), so dass weniger Trainingseinheiten zu erfüllen sind, bevor Du steigern kannst.

Beispielsweise kannst Du 4 der 5 Trainingseinheiten bei „Mut“ entfernen, oder z. B. jeweils 2 Einheiten von Kb und Ko sowie eine bei Hg – damit erfüllt Dein Charakter in diesen Eigenschaften das Training früher als in anderen und kann sich schneller verbessern.

Die „Archipelago“

Das ist sie also. Ehrlich gestanden habe ich keinen blassen Schimmer gehabt, dass mein Mann finanziell in derart desolater Verfassung gewesen war. Und so ist wenigstens die Archipelago das Letzte, was die Gläubiger von Central Cargo und damit meinem Erbe übrig gelassen haben.

Ich gehe um jenes Schiff herum, mit dem Lennard vor über zwanzig Jahren in einen Traum hinein geglitten und aus dem er zu spät erwacht war. Das Metall der Oberfläche ist von unzähligen Mikrometeoritenbombardements rau unter meinen Händen. Flickstücke bedecken wie Herbstlaub in verschiedenen Größen und Formen den Körper von Lennards altem „Archi“, wie er den Transporter gerne genannt hat. Staub an den Temperatursensoren der Bugstelze. Archi hat wohl schon lange kein Vakuum mehr gerochen. Dreieinhalbjahre nicht mehr, so verrät es das Register auf meinem Datapad.

Ich lege mein Ohr an die Backbordmanövrierdüse und lausche. Der Körper ist nicht ganz ruhig. Die Konstruktion atmet, klackt hier und da. Archi knistert, als ob er mich bemerkte, gespannt darauf, was ich mit ihm wohl anstellen mag. Er erzählt mir etwas. Dass er es satt hat, hier im Hangar langsam vergessen zu werden. Dass er noch nicht ausgedient hat. Alt, aber erfahren. Dass er Angst hat, aufgegeben zu werden, Futter für Nanitenrecyclingbäder zu sein. Ich tätschele die kühle, porige, harte Haut. Archi, wir werden gute Freunde werden.

– aus dem persönlichen Vidiary von Jareia Aster

Kapitel II
KOSMOS

■ **Jetzt** weiß ich,
warum ich **hier bin**.
Nicht um den **Mond**
aus größerer
Nähe zu sehen,
sondern um **zurückzuschauen**
auf unser **Heim**,
die **Erde**. ■

– Alfred Worden, Astronaut (prä-imperiale Eboche)

Zentrale Sphäre

Die „älteste“ Raumregion der Menschen ist ein Gebiet, das sich in einem Radius von bis zu einhundertachtzig Lichtjahren um Terra herum erstreckt (siehe Karte am Buchende). Die ältesten Gebiete sind die drei Sternensysteme Sol, Fomalhaut und Aldebaran, die in der Sphäre liegen. Erst nach dem Großen Krieg (also erst vor hundertdreißig Jahren) konnte die Menschheit ihre Kolonien über die drei Ursprungssysteme hinweg erweitern. Die Zentrale Sphäre ist durchaus die älteste Großraumregion, wenn man bedenkt, dass sie 2569 im Zentralbundvertrag festgelegt wurde; die Exasphäre folgte erst siebzig Jahre später.

Die Zentrale Sphäre ist durch interstellare Gratraumverbindungen über die Planetensysteme Rasalhague, Cor Caroli, Acamar, Keid, Aldebaran und Pollux erreichbar.

II.1.1 Das Terranische Imperium

Es ist das mächtigste und war das erste interstellare Staatsgebilde der Menschheit. Es ist die Hochkultur schlechthin und sieht sich als Sprachrohr aller Terraner: Das Imperium.

Geschichte

Das Imperium ist über vierhundertfünfzig Jahre alt. Die wichtigsten zwei Jahrhunderte, die von zwei Imperatoren geprägt wurden, sollen hier dargestellt werden. Aus den Geschichten anderer Zivilisationen wird auch die restliche Zeit ersichtlich.

Sulla – Die letzten Jahre der Republik

Imperator Sulla (23.04.2210 – 12.01.2346) ist beinahe allen halbwegs in der Geschichte bewanderten Leuten ein Begriff. Nur sein Sohn Romarick I. erfreut sich größerer Bekanntheit.

Er war der Begründer und erste Imperator des terranischen Weltenreiches.

Sulla, der mit bürgerlichen Namen Eric Grunau hieß, wurde 2210 in Rallys / Venus als Sohn der Bürgermeisterin Jeanne Grunau und eines Majors, Ralv Grunau, geboren und schon von seiner Kindheit an mit Politik und Militär konfrontiert. Er beendete im Alter von zweiundzwanzig Jahren sein Jurastudium auf der Nouvelle Sorbonne / Uranus und arbeitete sich rasch in der Globalpolitik der Venus hoch. Sein Vater fiel während des I. Interplanetaren Krieges und er entwickelte einen stetig anwachsenden Hass auf die Republik, deren Strategen und Militärs er für unfähig hielt und für den Tod seines Vaters – zu diesem Zeitpunkt Flottenadmiral – verantwortlich machte.

2238 wurde er Gouverneur der Venus und im ganzen Reich für seine rhetorischen Fähigkeiten bekannt. Er entfachte immer wieder glühenden Nationalstolz, welchen er unbeabsichtigterweise aber auch auf der Gegenseite, dem Syndikat, weckte.

Die Republik, die seit dem Tod von Präsident Kingston von einem korrupten Parlament geführt wurde, an dessen erster Stelle der verachtete Verteidigungsminister Lurnaux stand, hatte dank des Krieges alle Hände voll zu tun. Man achtete nicht auf diesen „großspurigen, arroganten Vorstadtpolitiker, der mit Raketen auf Fliegen schießt“ (Lurnaux, Parlamentsrede vom 11.10.2237). Als er dann plötzlich im Parlament als neugewählter Gouverneur auftauchte, war die Überraschung groß. Für die Spitzenpolitiker aber kam die Erkenntnis zu spät, dass der Wunsch des Volkes ein neuer Präsident war und keine „Notverfassung“, wie die Regierung in jenen Tagen genannt wurde.

Ihre Hoffnung, Sulla im Parlament ruhigstellen zu können, scheiterte kläglich, denn jetzt wurde er noch provozierender, noch fordernder, noch beliebter. Seine Präsidentschaft begann 2242 durch eine Volksabstimmung. Mit diesem Entscheid nahm der Krieg seine Wende, denn Sulla regierte praktisch gegen das Parlament, aber mit der Unterstützung des Volkes. So konnte er drei Jahre später, nach Ende des I. Interplanetaren Krieges, ohne bei der Volksmasse Unwillen hervorzurufen das Parlament auflösen.

Mit noch nie da gewesenen Feierlichkeiten wurde am 17. August die „Imperiale Erklärung“ begangen; auch heute noch ist dies der Nationalfeiertag des Imperiums.

Das Imperium unter Sulla

Ein knappes halbes Jahrhundert dauerte Imperator Sullas glanzvolle Herrschaft, ehe sich bei den imperialen Bürgern wieder der Ruf nach mehr Selbstbestimmung verbreitete. Sulla war dazu gezwungen, die Gesetze drastisch zu verschärfen.

Das Hoheitszeichen des Imperiums, der **Imperiale Reichsadler**

Sulla hoffte, die Bevölkerung von der Strenge der Regierung ablenken zu können und als eine Sonde das Syndikat im Fomalhaut-System ortete, gab ihm dies den nötigen Anlass. Sofort schickte er eine große Flotte auf den Weg und der auf das Fomalhaut-System beschränkte II. Interplanetare Krieg brach aus. Er zog sich in die Länge, weil das Imperium immer wieder Verstärkung aussenden musste, die mit der damaligen Überlichttechnik über zwei Jahre unterwegs war.

Der Krieg tat seine Wirkung: Nach dem Sieg waren die Imperialen geradezu euphorisch und hielten ein Imperium unter Sulla für unbesiegbar. Die Tatsache, dass neuer Siedlungsraum gewonnen worden war und eine völlig neue Kultur – die der Metonoiden – auf eine genaue Erforschung wartete, beflügelte die Geister. Viele Historiker sehen das Imperium unter Sulla auf seinem militärischen Höhepunkt.

Fakten

Reichsname	Terranisches Imperium auch: Imperium, terranisches Weltenreich, Terra-Imperium
Hauptstadt / -welt / -system	Utopia City / Terra / Sol-System
Ausdehnung	9 Planetensysteme in der Zentralen Sphäre, Kolonien und Protektorate in der Außenwelt
Bevölkerungszahl	11,2 Milliarden
Verfassung	Konsitutioneller Absolutismus
Staatsoberhaupt	Imperator
Regierungschef	Imperator
Legislative	Imperator, Imperialer Senat (412 Senatoren), Globalparlamente (Mars, Metonar), Prätoren und Premierprätoren
Höchstes Gericht	Imperialer Reichsgerichtshof, Imperator
Spezieszugehörigkeit	75,5% Terraner, 11% Metonoiden, 8% Minelauvaner, 5,5% andere
Große Städte	Utopia City (300 Mio.), Lunaport (23 Mio.), Korlen (21 Mio.), St. Regans (8 Mio.)
Amtssprache	Standard (Imperial) andere Sprachen: Ordrular, Neosynd
Währung	Sterntec, pl. Sterntex
Bruttoinlandsprodukt	590.700 Milliarden St
Monatseinkommen per capita	22.000 St
Erwerbstruktur	43% Dienstleistungen 40% Industrie 17% Landwirtschaft
Wichtigste Handelspartner	Haus Taesari, Syndikat-System und andere Zentralbundstaaten
Raumstreitkräfte	Imperiale Sternenlegion
Bodenstreitkräfte	Imperiale Legion
Nachrichtendienst	Imperialer Sektordienst (ISD)
Technologielevel (TL)	53

Sullas Tod und die II. Republik

Sulla starb friedlich im Alter von einhundertfünfunddreißig Jahren in seinem Palast auf Imperia. Zwar wurde um ihn getrauert, aber die imperialen Bürger hofften auch auf eine neue Republik, denn der scheidende Herrscher hatte keinen klaren Nachfolger bestimmt und bis dato nie eine Familie gegründet. Er hinterließ ein Machtvakuum, ein Bürgerkrieg drohte. Und so entstand die II. Terranische Republik, der bisher kurzlebigste Staat seit der Jahrtausendwende.

Romarick – Streit um das Imperium

Niemand hatte gewusst, dass Sulla doch einen Sohn hatte – Romarick (geboren 03.04.2327). Er wurde versteckt gehalten, da er nicht auf natürliche Weise auf die Welt gekommen, sondern in einem Genlabor hergestellt worden war. Sein Vater hatte zu spät an eine Thronnachfolge gedacht und weiter auf medizinische Lebensverlängerungsmethoden gehofft.

Romarick tauchte 2350 plötzlich auf und forderte den imperialen Thron, auf den er als Erbe Sullas und durch das Testament des Vaters ein Recht hatte. Die republikanischen Abgeordneten befanden sich in einer Krise, denn die Politiker hatten den Thron nicht rechtsungültig gemacht. Auch wenn dem Throninhaber nur repräsentative Macht beschieden war, so reichte dies aus, um die Verfassung zu entkräften.

Romarick hatte das politische Geschick seines Vaters geerbt und nutzte jede Möglichkeit aus, um das Parlament durch Verfassungslücken, durch viele proimperiale Stimmen im Staat und besonders durch den aufgrund des Testament ausgelösten Rechtsstreit zu schwächen.

Romarick auf dem Weg zum Präsidentenamt

In seiner berühmten Rede von 2352 zur Präsidentschaftswahl sagte er: „(…) Folglich wird dieser Rechtsstaat von Dieben geleitet, von Erbschleichern, die aber mit keiner Silbe im Testament erwähnt werden. Denn mein Vater hatte nie vorgehabt, das Imperium nach seinem Tod dem Verfall preiszugeben! Er sagt selbst in seinem letzten Willen, dass sein Nachfolger von einem gewissenhaften Gremium zu ernennen sei. Wo aber war dieses Gremium vor sechs Jahren? Wo ist der Nachfolger? Ich bekräftige, wie in allen Reden zuvor, dass einige Leute vor sechs Jahren die Imperiale Erklärung übergangen haben, und dieses Verbrechen kann man nicht im Nachhinein rechtfertigen. Diese Leute waren nur an ihrer Macht interessiert, doch diese Macht gehört ihnen nicht! Sie soll ihnen nicht gehören, hat ihnen nie gehört und wird ihnen nie gehören, solange noch ein Funke von Gerechtigkeit in diesem Volke existiert!“.

Eben diese Kontroverse – dass nicht er die Regierung stürzen wollte, sondern dass die Regierung die alte Regierung gestürzt hatte (denn nach der imperialen Verfassung gibt es keinen Machtwechsel wie im demokratischen System, bei dem sich Parteien in der Regierung abwechseln können) – gab schon Jahre zuvor genug Stoff für eine Menge an Diskussionsrunden. Die Meinungen waren tief gespalten. Wie aber wurde Romarick Präsidentschaftskandidat?

Tatsache ist, dass die Politiker der II. Republik den gleichen Fehler begingen wie ihre Kollegen einhundert Jahre zuvor bei Sulla. Sie versuchten ihn zum Schweigen zu bringen, indem sie ihn zur Prätor-Wahl auf dem Saturn zuließen, die er prompt gewann. Der ebenfalls nicht abgeschaffte Posten des Prätoren ersetzte im Imperium den des Gouverneurs der Republik. Romarick schien diese Stellung tatsächlich zu genügen und die Republikaner atmeten auf. Über ein Jahr blieb es ruhig um ihn – bis die Wahlen anstanden. Verschiedene Affären und große wirtschaftliche Probleme machten die Terraner politikmüde. Die Nachricht von Romaricks Präsidentschaftskandidatur schlug ein wie eine Bombe.

Die II. Republik wird im Imperium der Gegenwart totgeschwiegen. Sie passt nicht so recht in das Bild des „sechshundert Jahre alten Weltenreiches", welches das Reichsministerium für Information propagiert.

Das Imperium unter Romarick I.

„Der Erbe", wie die Presse ihn nannte, gewann knapp. Er entfachte den Erbstreit erneut und bestieg gegen Ende des Jahres den Imperialen Thron, wenn auch noch repräsentativ. Nur einen Monat später wagte er den letzten Schritt zur Wiedererrichtung des Imperiums. Den Grund lieferten Steuerhinterziehungsskandale, die das Parlament zerrütteten. Das Imperium gedieh unter seiner Führung, besonders nachdem er 2355 die Kategorisierung (die wirtschaftliche Konzentration auf einen Bereich) der imperialen Welten veranlasste.

Imperialer Bürgerkrieg

Dagegen erhoben sich in den folgenden Jahrzehnten die Stimmen der Prätoren, die sich in ihrer Autorität untergraben sahen, sowie die der Händler und Wirtschaftsvertreter.

Durch Romarick I. wurden auch die Monopolstellungen der Großkonzerne durch Ausgliederung aus dem Imperium oder durch deren staatliche Überwachung neutralisiert, was beispielsweise die CARGOSTELLAR zeitweilig gegen ihn aufbrachte. Romarick I. sah in den Konzernen einen zu bedeutenden Einflussfaktor auf seine Politik. Die Abhängigkeit seiner Politik von Großkonzernen wollte er so stark wie möglich reduzieren. Mit der Einführung des Imperialen Senats 2374 konnte er vorerst für Entschärfung sorgen und den Unmut des Volkes beschwichtigen.

Cartis Monli, 2413 neu ernannter Prätor der Venus, sagte sich zusammen mit den Regenten des Mars (der seit dem 23. Jahrhundert zunehmend an Bedeutung verlor) und des Merkurs vom Imperium los – eine unerwartete Tat. So brach im Januar 2414 der Imperiale Bürgerkrieg aus, der sich auf das Sol-System beschränkte.

Romarick I. hatte keine Alternative gesehen und zu den Waffen gegriffen. Nachdem 2418 – nur noch der Mars leistete Widerstand – klar wurde, dass van Peer und das Syndikat die Finger im Spiel hatten, um das Imperium zu schwächen, beschloss er, dem Syndikat im Aldebaran-System nun endgültig das Handwerk zu legen.

Im August 2418, kurz nachdem das syndikatische Spiel offenbar wurde, fielen Pluto und die Uranusmonde nach einem Blitzangriff in die Hände des Syndikats. Dies war ein großer Erfolg nach den Niederlagen in den beiden Interplanetaren Kriegen, doch währte dieser nicht lange.

Nach der Rückeroberung der Himmelskörper fasste Romarick I. 70% der damaligen imperialen Raumflotte (ca. sechshundert Schiffe) zusammen und machte sich persönlich mit der als „Aldebaran-Angriffsflotte" in die Geschichte eingegangenen Armada zum Syndikat auf. Den Bürgerkrieg ließ er seinen Sohn, Admiral Tekara, zu Ende führen. Seit dem Bürgerkrieg ist die Kategorisierung der Planeten akzeptiert.

Rätselhaftes Verschwinden

Kurz darauf verschwanden Romarick I. und die Flotte spurlos – Tekara war als Nachfolger bestimmt worden und begann seine Regentschaft durch den Sieg im Bürgerkrieg mit einer guten Ausgangsposition.

Einige Jahre später veröffentlichte ein enger Freund einen Brief, den er von Imperator Romarick I. an dem Tag seines Verschwindens erhalten hatte. Darin drückt jener seine Befürchtung über seinen bevorstehenden Sturz aus: „Agenten haben seiner imperialen Hoheit mitgeteilt, dass Verschwörung und Putschgelüste den Umtrieb in seiner hoheitlichen Umgebung machen. Da er seinen hoheitlichen Nachfolger bereits vor sechs Jahren designiert hat, glaubt seine imperiale Majestät nun, es sei an der Zeit, sich zurückzuziehen, um für die Stabilität des imperialen Staates keine weitere Gefährdung mehr darzustellen. Es soll den Untertanen seiner imperialen Majestät jedoch gesagt sein: Wann immer das Reich sich in höchster Bedrängnis und Not befindet, wann immer sein Untergang droht, so sei dies sein Versprechen und sein Eid, dann zur Stelle zu sein und im Glanze der aufgehenden Sonne und dem silbrigen Schein des Mondes der ewigen Pflicht eines Imperators nachzukommen, einer Blutschuld, die auch nach dem Tode noch zu erfüllen sei, sei es auch nur in seinem Namen", schrieb Romarick I.

Seither gibt es die Legende um die Armada und einige Menschen schworen 2525, dass sie bei der Schlacht um Terra anwesend gewesen sei und dass sie einen Großteil der beta-pictorischen Invasionsflotte abgefangen hätte. Inwiefern dies der Wahrheit entspricht, lässt sich nur vermuten.

Kultur & Gesellschaft

„Was für ein Reich!" soll der metonoidische Botschafter Deral bei seinem ersten Besuch auf der Erde ausgerufen haben. Dafür verantwortlich war vor allem der Anblick der supermodernen Hauptstadt Utopia City und der zahlreichen prunkvollen Triumphbauten der Imperatoren, die laut Botschafter die „größte, fantastischste und doch so bescheidene" Stadt zieren.

Er hatte damit nicht im geringsten übertrieben: Als 2554 die Wissenschaft teilweise Entwarnung für den bis dato vierhundertfünfzig Jahre lang wegen zu hoher Umweltbelastung entvölkerten Planeten Erde gab, hatte

Imperator Korain II. schon Jahre zuvor hunderte von Architekten mit der Planung der Megastadt beauftragt.

Utopia City wurde innerhalb von zwanzig Jahren erbaut; beachtlich, wenn man bedenkt, dass er mit Utopia City eine sternförmige, hundertzwanzig Kilometer von einem Ende bis zum anderen messende Stadt hatte konstruieren lassen.

Prefect-Admiral Zukow hatte es einmal so ausgedrückt: „Wirklich, keine Stadt wird jemals mehr zu diesem Reich und zu seinem Oberhaupt passen wie Utopia City."

Beide, der Botschafter als auch der Admiral, sprechen hier etwas an, das jedermann im bekannten Universum über das Imperium weiß und das grundlegend für die imperiale Ideologie ist: Es ist ein Staat der Superlative. Allein der atemberaubende Anblick der Hauptstadt vom höchsten Punkt aus – vom zwei Kilometer hohen und direkt im Zentrum der Stadt gelegenen Sulla-Obelisken – genügt, um die unglaubliche Kraft und Macht zu erahnen, die das Reich zusammenhält. Riesig ist alles was riesig sein kann: Raumschiffe, gigantische Himmelssäulen auf Gasplaneten, Raumstationen und mehr.

„Es ist, als wären Raum und Zeit aufgehoben; man beginnt, wie in frühen Kindheitsjahren zu staunen."

Diese treffliche Beschreibung der Atmosphäre im imperialen Raum (und vor allem in Utopia City) zeigt sich beinahe jedem Gast, der – wenn er auch nur kurzzeitig verweilt – eintaucht in diese hypermoderne und luxuriöse Welt. Für einen Imperialen sind diese Worte jedoch fremd, er nimmt seine pompöse Umgebung als gegeben hin.

Um den hohen Sicherheitsstandard zu wahren, sind die Kompetenzen von Polizei und dem Geheimdienst ISD weit gesteckt. Überwachung an öffentlichen Straßen, Plätzen und in Gebäuden gehört zur Normalität; der Imperiale ist ein komplett gläserner Bürger für die Regierung. Jeder Imperiale weiß und akzeptiert, dass er möglicherweise selbst in Privaträumen abgehört wird. Es gibt nur wenige Räume mit wirklicher Privatsphäre, zum Beispiel Örtlichkeiten von Glaubensgemeinschaften und Ärzten.

Trotz diesen und anderen Schattenseiten fühlen sich 80% der Staatsbürger sicher und wohl. Sie sehen die Überwachungen als eine Notwendigkeit an, um den vielen Feinden des Staates entgegenzutreten. Strafen für Verbrechen fallen daher auch immer sehr hoch aus.

Leben im Imperium

Das Imperium ist ein elitärer Staat mit einer elitären Gesellschaft. Seine Bürger sind durchaus obrigkeitshörig und sie sind es mehrheitlich sogar aus freien Stücken. Das liegt vor allem an der Sicherheit und dem hohen Lebensstandard, der dem größten Teil der imperialen Bevölkerung zu Gute kommt; dafür verzichtet man auf Freiheiten. Die kleine Schicht von Mittellosen hält die Kriminalitätsrate ebenfalls sehr gering.

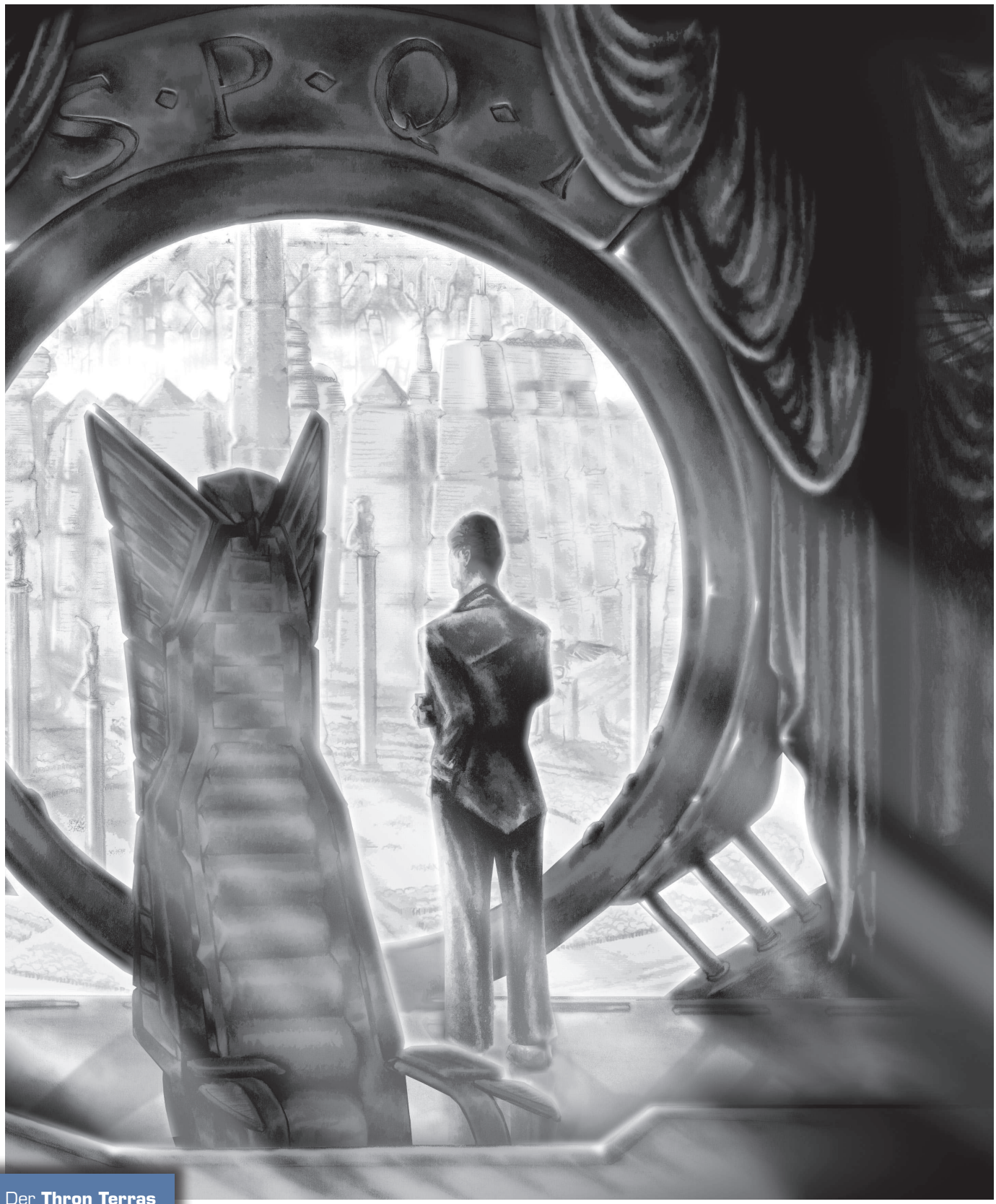
Ein grundlegender Wesenszug des Imperiums ist ein gewisses Anspruchsdenken, das tief in der imperialen Seele verankert ist. Immer der Beste sein, immer die Nummer eins sein – das ist es, was zählt.

Dieses Streben nach Höherem wird teils auch durch die starke Bedeutung des Militärs in der Gesellschaft gefördert. Es gibt eine große Auswahl an sportlichen Wettbewerben, bei denen man sich messen kann, wie beispielsweise die sogenannten „Imperialen Spiele". Nach dem Exodus der Erde hatte es keine Olympischen Spiele mehr gegeben. Romarick I. erweckte diese Tradition neu. Anfangs schickten alle Planeten des Imperiums ihre Athleten, heute ist es ein interstellares Ereignis.

IMPERIAL STANDARD HV: Ausgrabungen in der Stadt der Reichen

Utopia City (Terra / Sol) (kerr) Seit drei Monaten ist eine Expedition der archäologischen Fakultät der Universität Nouvelle Sorbonne unter der Leitung von Professor Andretti in den Ruinen von Marseille mit Ausgrabungen beschäftigt. Neue Erkenntnisse zeigen: Die Stadt muss einst viele reiche Bürger beherbergt haben. Bei keiner Ausgrabung auf Terra sind bisher so viele Kommunikationseinheiten gefunden worden. „Messungen haben ein Alter von über 650 Jahren ergeben, wahrscheinlich noch vor der Jahrtausendwende. Bisher haben wir immer angenommen, dass diese kleinen Handkommunikatoren erst Mitte des 21. Jahrhunderts entwickelt wurden. Anhand der verwendeten Materialien und der Mikrotechnik, die damals ja erst entstanden war, muss man davon ausgehen, dass diese Vorläufer unserer Kommunikatoren sehr teuer waren und hohes technisches Verständnis erforderten, so dass sich nur die reiche und gebildete Bürgerschicht dieser bedienen konnte. Diese Geräte waren also auch Symbole für den sozialen Status", kommentierte der Professor diese Funde. Es hat sich außerdem bestätigt, dass die Stadt einst ein wichtiger Hafen am sogenannten „Mittelmeer" war.

Sparte „Wissenschaft" von Medara Gehadi, 22/06/2679



Der **Thron Terras**

Freie Meinungsäußerung ist interessanterweise dennoch weitgehend möglich. Dies hindert die Regierung aber nicht daran, mit eiserner Hand zu regieren und andere gesellschaftliche Organe, wie die Presse und die religiösen Organisationen – u. a. die Katholische Kirche und die Sunnit-Moslems – zwar zu tolerieren, sie aber unter ihre Fittiche zu nehmen.

Neben der Kontrolle aller Medien durch das „Reichsministerium für Information" wird unterschwellig Propaganda betrieben und die Presse ebenso zensiert.

So ist der „Imperial Standard" – das größte und bekannteste Nachrichtenmedium des Imperiums – zwar unter staatlicher Kontrolle, besitzt aber immer noch einen gewissen Freiraum, den er auch immer wieder zu nutzen weiß.

Das durchaus Reise freudige Volk des Imperiums ist natürlich auch nach außen hin auf die positive Darstellung seines Reiches erpicht, denn obwohl man den Imperialen fehlende Selbstkritik vorwerfen kann, so gilt das nicht für ihr selbstsicheres Sendungsbewusstsein.

Ein weiterer Aspekt der imperialen Gesellschaft ist ihre tiefe Abneigung gegenüber der Konföderation, die schon in den jungen Kindesjahren antrainiert wird.

Utopia City

Die größte Stadt des bekannten Universums wurde 2570 von Imperator Korain II. eingeweiht und ist mittlerweile das Zuhause von dreihundert Millionen Imperialen. Fünf Raum- und Flughäfen – Sulla-Raumhafen, Terra-Zentral-Raumhafen, Gironimo-Raumhafen, William-Shakespeare-Raumhafen, Harald-Stettford-Raumhafen – liegen an den Spitzen des sternförmigen Grundrisses der aus Fibritbeton und Titanglas errichteten Metropole. Auf ihnen werden jede Minute zwanzig Starts und Landungen abgefertigt.

Von jedem Raumhafen führt eine Hauptavenue ins Stadtzentrum, wo sich der kreisförmige Platz des Sieges mit dem allbekannten Sulla-Obelisken – dem Wahrzeichen der Stadt – und den anderen Triumphbauwerken vergangener Imperatoren befindet. An diesen Platz schließen sich das Regierungsviertel (mit dem Imperialen Palast, dem Senatsgebäude, dem Sternenlegionshauptquartier, usw.), das Geschäftsviertel (mit beispielsweise der Zentralgeschäftsstelle der CARGOSTELLAR in der Zentralen Sphäre sowie die Zentrale der TERRABANK) und das Viertel Ars Imperia mit der Universität an. Außerdem findet man hier die teuersten Hotels der Stadt (z. B. Hotel Galactica).

Unter der Wasseroberfläche des Atlantiks, der die Stadt umgibt, befinden sich gigantische Lagerhallen, Fabriken und Wohnungen der gewöhnlichen Arbeiter. Den astronomischen Energieverbrauch der Utopier können Energiesatelliten allein nicht decken, darum bilden u. a. geothermische Kraftwerke, die einen Kilometer tief in den Meeresboden hinabreichen, das Fundament der künstlichen Insel. Hafenviertel bilden den Rand der Stadt an der Atlantikküste.

Wirtschaft

Viele Menschen bleiben auch aus Gründen der Arbeit im Imperium. Mit einer Arbeitslosenquote von 0,1% (Stand 2683) ist das imperiale Gebiet absolut ungeschlagen. Der Zusammenhalt des Imperiums wurde durch ein spezielles, von Imperator Romarick I. 2355 eingeführtes System erreicht: Die imperialen Welten werden voneinander abhängig gemacht, indem die Planeten in Kategorien – wie z. B. Agrarplanet, Touristikplanet oder Bergbauplanet – eingeteilt werden. Die gesamte Wirtschaft des Planeten wird auf diese Kategorie ausgelegt und es ist verboten, andere Industriezweige zu etablieren. Für jeden Planeten gibt es eine Quote, die besagt, in welcher Höhe verschiedene Wirtschaftszweige Anteil an der Gesamtwirtschaft des Planeten haben dürfen.

Romarick I. erreichte damit, dass der innere Zusammenhalt des Reiches wuchs, eine gerechtere Vermögensverteilung stattfand, dass Großkonzerne entmachtet und Monopole gekippt wurden. Mittlerweile gibt es aber wieder viele Kritiker der Kategorisierung.
Weitere wichtige Gesichtspunkte der imperialen Wirtschaftspolitik sind das einfache Steuersystem, von der sowohl die Konzerne, wie auch die Bürger profitieren, sowie die verstärkten Investitionen in die Forschung, mit denen Imperator Tekara der imperialen Wirtschaft seinen Siegel aufdrücken konnte.

Politik

Verantwortung tragende Persönlichkeiten haben im Imperium immer schon Stärke demonstriert, denn nur so „(…) kann das Imperium bestehen. Schwäche oder einzelne Ausnahmen würden den Zusammenbruch unseres Staates bedeuten. Ich kann und werde es also nicht zulassen." (Imperator Welcapan, 2640, zum Thema: Mehr Freiheit für die Kolonien).

Das Imperium ist zwar vom Gebiet her eher klein, doch auch dies ist ein Grund für seine Stabilität: Das Imperium ist heute das einflussreichste Gebiet überhaupt und es gibt keine Anzeichen dafür, dass sich dies so schnell ändern wird.

Innenpolitik

Der einzige und alleinige Machthabende im Imperium ist der Imperator. Er fällt die Entscheidungen, er zeigt den Weg auf, dem das Imperium während seiner Amtszeit folgt.

Sein Stellvertreter, der Co-Imperator – der vom Imperator bei seinem Amtsantritt bestimmt oder oft vom Vorgänger übernommen wird – hat, solange der Imperator regierungsfähig ist, rein beratende, unterstützende und repräsentative Aufgaben.

Auch der Imperiale Senat unterliegt dem Imperator. Die Auswahl der Senatoren (oder Premiersenatoren, wenn sie vom Mars oder Metonar stammen) wird vom jeweiligen Imperialen Prätor (einem „planetaren Verwalter") getroffen. Wie diese Prätoren gewählt werden (die auf Mars und Metonar „Prefectus Prätor" oder „Premierprätor" genannt werden), hängt von den Bräuchen auf dem jeweiligen Planeten ab. Auf Mars gibt es ein Parlament, welches einen Premierprätor wählt. Auf Metonar hingegen wird der „Ifrol" – der „Hohe Alte" – und damit im metonoidischen Verständnis Herrschaftsberechtigte automatisch gleichzeitig Premierprätor. Auf den meisten Planeten allerdings wird der Prätor entweder von seinem Vorgänger eingesetzt, hat bereits einen hohen administrativen Posten oder ein Gremium entscheidet darüber, wer für die nächste Legislaturperiode – das Prätoriat – eingesetzt wird.

Doch auch hier liegt die endgültige Entscheidung beim Imperator. Bei den Premierprätoren hingegen kann er diesen Einfluss nicht geltend machen.

Ein Imperator kann nur durch einstimmigen Beschluss des Senats und der Prefects – die fünf Oberbefehlshaber der Legion – sowie der Stimme des Co-Imperators abgesetzt werden, was bisher in der Geschichte noch nie geschehen ist.

Außenpolitik

Außerhalb des Imperiums ist der Imperator durch Botschafter vertreten, die man „Imperiale Legaten" nennt.

Diese Legaten stehen dem Imperator recht nahe, weshalb sie besonderen Schutz genießen und jeder Imperiale, egal ob Zivilist oder Angehöriger des Militärs, ist dazu verpflichtet, einem Legaten Unterstützung zu leisten.

Die Außenpolitik des Imperiums, vor allem die Kolonialpolitik, hängt in sehr starkem Maße vom Imperator ab.

Während manche Imperatoren – wie Cogam (2600–2666, Reg.: 2642–2666) – dieses Gebiet der Politik vernachlässigt haben, zeigten andere wiederum – wie Korain II. (2485–2580, Regierung 2525–2580) – ein reges Interesse an der Ausweitung und außenpolitischen Stabilisierung des Imperiums.

Die Außenwirkung des Imperiums ist in den meisten Teilen des bekannten Universums positiv. Mehr als nur ein Außenweltler träumt von der „Lichtstadt" Utopia City; vom ehrwürdigen, uralten Reich der Erde und seinen gütigen Herrschern. Der Imperator gilt als der mächtigste Mann des Alls. Vor allem der hohe Lebensstandard des Imperiums wird bewundernd wahrgenommen, wobei die Sichtweise von Außerhalb meist sehr oberflächlich bleibt und nur das gesehen wird, was das Imperium auch zu sehen zulässt.

Eine der bedeutsamen Ausnahmen bildet hier die Konföderation, mit der es immer wieder zu Konflikten und Scharmützeln kommt.

Sicherheit & Militär

Das Militär und die Sicherheitskräfte bilden das Rückgrat des terranischen Imperiums und der terranischen Macht. Dem Militär und den Sicherheitskräften obliegt die Sicherung des Imperiums nach innen und außen.

Dabei wurden die heutigen stark römisch geprägten Uniformen und Ränge von Imperator Welcapan eingeführt und umgestaltet.

Militärische Strategien und Manöver des imperialen Militärs haben eine lange Tradition und folgen festen Schemata, die jeder Offizier zu befolgen und zu verinnerlichen hat.

Die Einsatzgebiete der imperialen Legionen sind vielfältig. Teils stehen sie im Dienst imperialer Protektorate, verbündeter und eigener Kolonien in der Außenwelt, teils sorgen sie für den Schutz der imperialen Reichsgrenze und patrouillieren im Kerngebiet.

Neben diesen regulären Aufgaben führen die imperiale Legion und die imperiale Sternenlegion regelmäßige Manöver mit taesarischen und syndikatischen Streitkräften durch, um diplomatische und militärische Bündnisse zu festigen.

Doch nicht nur als Verteidigungs- und Angriffstruppe wird das Militär von den Bewohnern des imperialen Raums hoch geschätzt. Das Militär ist ein ebenso großer wirtschaftlicher wie politischer Faktor im terranischen Imperium.

Schon die Kinder sehen die „Legion Centauri" – das imperiale Prime Corps – als großes Vorbild und etwa 15% aller Erwerbstätigen haben direkt oder indirekt mit dem Militär zu tun. Auch besitzen die insgesamt fünf Prefect-Admirals und -Generals des Militärs ebenso viel Macht wie der imperiale Senat. Mehr Einfluss besitzen nur im Ausnahmefall der Co-Imperator und schließlich der Imperator.

Zudem versuchen die Legionäre sich durch den Dienst in den Legionen des Imperators ein eigenes Stück Land und eine Pension zu ermöglichen. Dies ist der sicherste Weg, seine Existenz im Imperium auch im hohen Alter – abseits des normalen Erwerbslebens – abzusichern.

Allstreitkräfte: Imperiale Sternenlegion

Die Sternenlegion steht unter dem Oberbefehl zweier Prefect-Admirals und setzt sich in Kriegszeiten aus bis zu zehn Kriegsflotten mit je zu siebenhundert bis achthundert Kampfschiffen unter der Führung je eines Legion-Admirals zusammen. Das Flaggschiff des Imperiums ist die „Utopia", ein Schiff der Acamar II-Klasse. Daneben ist jeder der neun regulären Flotten ein großes Acamar-Schlachtschiff zugeteilt, welches als internes Flaggschiff der einzelnen Flotten fungiert. Momentan ist die Flotte allerdings auf Grund der finanziellen Gesamtsituation dabei zu schrumpfen, was zu einer Verringerung der Flottenstärke der einzelnen Kriegsflotten führt.

Bodenstreitkräfte: Imperiale Legion

Die Imperiale Legion wird von zwei Prefect-Generals kommandiert und setzt sich dabei aus den planetaren Defensivtruppen (jeder Planet versorgt Standardeinheiten, Reserven für Notfälle) und Marineeinheiten der Sternenlegion (wenige Standardeinheiten, viel Reserve, insbesondere Offensivtruppen) sowie der Metonoidischen Legion zusammen. Die Einheiten werden dabei in Legionen zusammengefasst, die je von einem Legion-General befehligt werden.

Mächtigstes Arbeitstier der imperialen Legion ist der Titan-Schlachtpanzer, der bereits mehr als eine unterlegene Garnison allein durch seine Anwesenheit auf dem Schlachtfeld niederzwang – ohne auch nur einen einzigen Schuss abgegeben zu haben.

Geheimdienst: ISD

Der ISD (Imperialer Sektordienst) wurde 2353 unter Imperator Romarick I. ins Leben gerufen. Er ersetzte damit die „Terra Investigation" der II. Terranischen Republik.

Der Geheimdienst ist straff organisiert, denn die Agenten sind – genau wie die Staatspolizisten (wie beispielsweise auch beim Syndikat) – Angehörige der imperialen Streitkräfte. Sie werden also regelmäßig befördert und ihr Lohn stammt aus dem Wehretat. Außerdem ist einer der Prefect-Generals sowohl Geheimdienstchef als auch Polizeipräsident. Somit untersteht der ISD dem Imperator und nicht, wie einige Terraner glauben, dem Imperialen Senat.

Es muss hinzugefügt werden, dass der ISD kein besonders großer und aktiver Geheimdienst ist, zumindest im Vergleich zum wandler-chamäleonidischen Netzwerk. Auch innerhalb des Zentralbundes schneidet der ISD eher schlecht ab. Im Imperium übernimmt er vor allem die Aufgaben der inneren Sicherheit.

Polizei: Civisec

Die Civisec-Behörden arbeiten eng mit ISD, Sternenlegion und Legion zusammen, haben aber klar abgegrenzte Kompetenzen und klare polizeiliche Aufgaben, die die Legion nicht wahrnimmt.

Der Civisec ist vieles erlaubt: Für Hausdurchsuchungen und Festnahmen kann auch erst im Nachhinein ein richterlicher Beschluss vorgelegt werden.

Prime Corps: Legion Centauri (LC)
Die LC ist die Sondereinsatztruppe des Imperators. Die Spezialeinheit setzt sich aus den fähigsten Spezialisten und den besten Elitesoldaten zusammen. Andere außerordentlich Begabte – wie sehr gute Computerspezialisten, Mediziner und Wissenschaftler, die für die LC entwickeln, forschen und die LC-Agenten betreuen – haben ebenfalls Zugang zur LC, die nicht nur bei Nacht- und Nebelaktionen oder im Kriegsgeschehen hinter feindlichen Linien operiert, sondern gemeinsam mit den regulären Truppen auch direkt mit dem Feind in Kontakt tritt.

Mental Corps: Legion Sirius (LS)
Die LS – die auch ausbildet – ist eine weitere, eher kleine Sondereinsatztruppe, die sich aus übersinnlich Begabten zusammensetzt.

Das Para-Kommando hat unterschiedliche Aufgaben: Es unterstützt den ISD, die LC und die Polizei. LS-Mitgliedern wird oftmals Misstrauen entgegengebracht; sie gelten gemeinhin als „Spitzel". Aber gerade auch aus diesem Grund ist jeder versucht, ihnen entweder aus dem Weg zu gehen oder aber sich ihnen gegenüber sehr korrekt zu verhalten.

Metonoidische Legion
Die Legion Ordruls – eigener Bestandteil der Imperialen Bodenstreitkräfte – setzt sich aus den Truppen des Ifrol (des metonoidischen Herrschers bzw. Premierprätors) zusammen, die die planetaren Verteidigungskräfte Metonars ergänzen und die auch dem Imperator in der Sternenlegion zur Verfügung stehen. Die Metonoidische Legion besitzt außerdem eigene Flottenverbände, die in die Imperiale Sternenlegion eingegliedert sind. Allen traditionsbewussten metonoidischen Jägern und jeder Jägerinnen steht die Tür zur Legion offen. Metonoiden ziehen den Dienst in der Legion dem Dienst in den regulären Streitkräften vor und Aufstiegschancen sind Geschlechter unabhängig. Die Legionäre gelten als vorzügliche Nahkämpfer.

Prätorianergarde
Die besten Mitglieder der LC, der LS und der Metonoidischen Legion können in die Prätorianergarde (bestehend aus fünfhundert Personen) aufgenommen werden und zählen damit zur absoluten Elite des bekannten Universums. Die Prätorianergarde stellt die imperiale Palastwache, dessen Befehlshaber den Rang des „Praefectus Praetorio" innehat. Sie sind die Leibwächter des Imperators und es heißt auch, der Imperator betraue Einzelne von ihnen mit strenggeheimen Missionen.

Mein Imperator

Für Deinen **Willen** lebe ich;
Für Deine **Ehre** kämpfe ich;
Für Deinen **Sieg** will ich untergeh'n!

– Schwur der Prätorianergarde

Imperator krank (ispa)
Wie der Imperiale Hof mitteilte, ist Imperator Vyvian an einer Grippe erkrankt und hätte aus diesem Grunde alle Termine und Audienzen abg esagt. Sein Leibarzt teilte mit, er habe dem Herrscher mindestens eine Bettruhe von zwei Wochen verordnet, die er wohl auf seinem Landsitz in Irland verbringen wird. „Seine imperiale Hoheit braucht schon seit Monaten dringend eine Erholung.", bestätigte der Arzt indirekt die Vermutungen vieler Hofkenner, die seit geraumer Zeit beim Herrscher Anzeichen für Erschöpfung beobachtet haben wollen.

aus dem Imperialen Palast, Janine Ronner
– aus Imperial Standard, 22.10.2683

Basistypus Terraner

Zugegeben, sie sind schon ziemlich seltsam, diese „Erdlinge" – mit diesem Ausdruck kann man sie übrigens richtig ärgern.

Ihr Körper ist ganz im Gegensatz zu unserem optimal für das Leben auf trockenem Grund ausgelegt. Dort sind sie in ihrer Bewegung kaum eingeschränkt: Rennen, Springen und Klettern könnten sie mühelos. Anscheinend nutzt aber nur eine Minderheit der Terraner diese Fähigkeiten. Wo wir jede Gelegenheit wahr nehmen, mit dem Wasser zu spielen, da sind viele von ihnen eher träge und verharren oft stundenlang hinter irgendwelchen Displays, auf Sitzgelegenheiten oder horizontal auf weichem Untergrund. Dabei habe ich gehört, dass sie von Wesen abstammen, die einst nichts lieber taten als auf große Landgewächse zu klettern. Für die Gefahren, denen ihre Ahnen früher auf ihrer Heimatwelt ausgesetzt waren, haben sie erstaunlich dünne Haut.

Ich finde, Terraner sind ziemlich zielstrebig und können dabei durchaus äußerst rücksichtslos vorgehen. Weibliche Terraner ziehen es vor, im Hintergrund zu taktieren und ihre Vorteile auszuloten, während männliche dazu neigen, direkt vorzugehen und keine Konfrontation scheuen.

Konfrontation ist ein gutes Stichwort: Die terranische Rasse ist durchzogen von Konfrontation. Während Mord uns zwar auch ein Begriff ist, hat das bei den Terranern manchmal Völker umspannende Ausmaße. Sie sind tatsächlich bereit, für den eigenen Vorteil gegen große Teile der eigenen Spezies die Harpune zu stopfen!

Nicht falsch verstehen: Sie sind längst nicht so brutal und gewalttätig wie beispielsweise Tokmarden, denn sie beherrschen durchaus die Kunst der Diplomatie im privaten wie auch im öffentlichen Rahmen, aber ein Terraner sieht zumindest unterbewusst jeden anderen um sich herum als potentiellen Nahrungskonkurrenten.

Wenn Du einem Terraner begegnest, weißt Du eigentlich nie, was auf Dich zu kommt. So unterschiedlich ihre Gemeinschaften ausgerichtet sind, so individuell ist auch jeder einzelne. Daher ist es eigentlich ein Wunder, dass sie so gut zusammenleben können.

Doch auch das tun sie ja eigentlich nur im begrenzten Rahmen. Ihre Nationen können auf weiter Strecke zerstritten sein. Da ich im Imperium arbeite, weiß ich: Früher konnte dieses Reich mit dem „Syndikat" nicht zurecht kommen, heute ist es die „Konföderation".

K 1

Basistypus Terraner

Seth Calimar in der Uniform eines Equite (Offiierzsanwärter der Sternenlegion)

Eigenartigerweise sind die Syndikatler jetzt unsere engsten Bündnispartner. Sie sind da also sehr wandelbar.

Als Minelauvaner sind wir dem Imperium und dem Syndikat sehr dankbar für die Befreiung von unseren betapictorischen Besatzern. Aber wenn man sich die terranische Gesellschaft anschaut, sollten wir uns eine gesunde Portion Misstrauen ihnen gegenüber bewahren.

Die Terraner, die ich kennen gelernt habe, sind im tiefsten Innern egozentrisch. Sie wollen oft im Mittelpunkt stehen, ihnen genügt selten die Anerkennung nur eines Partners oder Freundes – sie brauchen mehr. Doch paradoxerweise legen sie viel Wert auf Gleichberechtigung. Ich frage mich ständig, wie es funktionieren kann, wenn in einer Liebesbeziehung (die beginnt hier übrigens viel früher als bei uns!) der eine Partner dem anderen gleichgestellt ist. Na gut, es funktioniert auch nicht so gut, zumindest wenn ich mir Seth so anschaue. Er gäbe eine gute Qamla [minelauvanische Matriarchalin, Anm. d. Übers.] ab. Aber das bleibt unter uns – er würde mir wohl die Flosse abreißen, wenn sie schon nicht halb weg wäre.

Ihre Spezies ähnelt unserer in dem Punkt, dass wir Gesellschaft mögen. Alleinsein macht uns krank. Menschen können auch sehr unterhaltsam sein und haben einen ausgeprägten Sinn für Humor, was ich sehr schätze. Ich glaube, das ist der Hauptgrund, warum sich Minelauvaner und Terraner besser verstehen als Terraner und beispielsweise Metonoiden, die nicht den Humor lieben, sondern den Stolz.

Allerdings genießen Terraner nicht so sehr das Leben wie wir. Zu viel denken sie an Pflichten und gönnen sich keine stillen Momente, in denen sie sich einfach im Strom dahin treiben lassen.

Was ich absolut bewundere ist ihr Einfallsreichtum. Jedes auftauchende Hindernis wird nicht murrend umschwommen, sondern als Herausforderung angesehen, wobei die Terraner teilweise wirklich kreativ werden.

Ich glaube, dass es deswegen vor allem ihr kluger Kopf ist, der sie bislang hat überleben lassen.

– Ausschnitt aus einer Vidcom-Botschaft des Minelauvaners Siglembeqib an seinen 34. Cousin Mbenquelin

Wir und …

Terraner
Für uns ist der Weltraum ein Wunder und die Erde unser Herz. Wir streben hinaus ins All – stets gewillt, neues zu lernen und Herausforderungen zu meistern.

At'Rank-gulor
Ein seltsames, fremdartiges Volk. Sie halten sich sehr zurück, aber wir haben dennoch Handelsbeziehungen und ab und an trifft man auch einen Vertreter ihrer Art auf unseren Welten.

Beta-Pictor
Unser großer Alptraum. Wird es je eine größere Bedrohung für ein freies Universum geben? Dennoch müssen wir sie in unserem Territorium dulden – so können wir das Kontinuum vielleicht günstig beeinflussen und es davon überzeugen, dass eine Koexistenz zu unserer beider Vorteil ist. Wir haben Angst vor ihnen, auch wenn wir das verdrängen – der eine mit Gleichgültigkeit, der andere mit Hass.

Cassiopier
Bizarr und uns um vielleicht Jahrhunderte voraus.

Wir glauben zumindest, dass wir ganz gut mit den wenigen Vertretern der Völkerföderation in unserem Raum zurecht kommen. Andererseits haben viele von uns Bedenken, was die Cassiopier angeht: Sie isolieren sich weitgehend und von der Völkerföderation hört man nicht immer nur Positives. Wir betrachten sie eher als Zweckbündnispartner gegen das Kontinuum.

Minelauvaner
Sie waren uns auf Anhieb sympathisch und sind uns mittlerweile ein vertrauter Anblick. Gut, etwas eigenartig sind sie schon und viele unserer Händler klagen über die starke Konkurrenz von Bluaquodeq.

Metonoiden
Unser erster außerirdischer Kontakt. Wir haben gehörigen Respekt vor ihnen, sie sind uns aber zuverlässige und loyale Partner. Ihre hohe Sensibilität was die persönliche Ehre angeht bedeutet, dass wir in ihrer Gegenwart stets darauf achten müssen, was wir sagen. Obwohl wir sie länger kennen als die Minelauvaner, sind die Metonoiden uns manchmal noch immer recht fremd.

Konföderierte Metonoiden
Wir wissen nicht, wo es mit der Konföderation hingeht. Manche von uns hassen sie, andere zählen selbst zur Konföderation. Die meisten von uns glauben, konföderierte Metonoiden sind verschlagener und intriganter als ihre Verwandten auf Metonar. Zumindest haben sie mit deren Werten nicht mehr viel gemein.

Tokmarden
Zum Glück ist ihr Einfluss nur gering. Wir glauben, dass sie in großer Zahl eine echte Gefahr für uns darstellen könnten. Der Umgang mit einzelnen, die in unserem Raum auftauchen, macht uns keine Sorge – obwohl allein ihre schiere Körpergröße dem einen oder anderen Furcht einflößt.

Veganoiden
Man darf sie nicht unterschätzen. Wir verstehen uns sehr gut mit ihnen, auch wenn wir sie nicht oft antreffen, was leider mit ihrer geringen Anzahl zusammenhängt. Unsere übersinnlich begabten Paranormiker haben viel von ihnen gelernt. Es würde uns zutiefst treffen, sollten sie aussterben.

Wandler-Chamäleoniden
Wir kommen gut mit ihnen klar, auch wenn wir uns in ihrer Gegenwart manchmal unwohl fühlen: Sie ahmen uns nach, beobachten uns äußerst genau. Unsere Geheimdienste sind jedenfalls dankbar, dass es die „Chams" gibt.

Die Weisen
Wenn überhaupt, dann trifft ein Raumfahrer sie ein, zweimal im Leben; von einer Beziehung zu ihnen kann man also kaum reden. Uns ist es schleierhaft, wie es dem Imperium gelungen ist, die „Novat" – wie man sie auch nennt – zum „Halb-Novat"-Experiment zu bewegen.

Xeracor
Die wenigsten waren je auf Xerc und haben diese rückständige Rasse gesehen. Die meisten kennen Xeracor nur vom Hörensagen oder über die Halb-Xeracor, die wir

mit gemischten Gefühlen in unseren Staaten betrachten. Schließlich waren sie von den Xeracor und den Chams erschaffen worden, um uns auszuspionieren.

Du als Terraner

Einen Terraner zu spielen ist für einen NOVA-Einsteiger wohl die erste Wahl. Da Du als Spieler selber einer bist (vermutlich …), wirst Du am besten wissen, wie sich Menschen verhalten.

Der Terraner ist der Charakter, von dem aus alle anderen NOVA-Charaktere (regeltechnisch) „gemessen" werden; er ist sozusagen der Standard-Charakter schlechthin. Der Terraner kann in hunderten von kulturellen Zivilisationen gespielt werden und weist das ganze Spektrum an charakterlichen Möglichkeiten auf.

Bei der Wahl eines Terraner-SCs ist es für Dich sicher interessant, ihn in einem der großen terranischen Reiche unterzubringen. Spielst Du einen verlotterten Formorag-Piraten? Einen egozentrischen Taesari-Adligen? Einen draufgängerischen Syndikatler? Lass dich vom NOVA-Hintergrund, aber auch von Filmen, Büchern und dem Leben um Dich herum inspirieren!

Zitate

- „Das ist genau wie damals auf Lyx, als ich …"
- „Geflucht? Das würde ich nie tun!"
- „Gut Ding will Weile haben … aber das dauert jetzt verdammt noch mal zu lang! Kein Mensch braucht eine halbe Stunde zum Pinkeln, auch kein Metonoid!"

Imperialer Raumpilot (Terraner)

Mu	15
It	11
Wi	10
Is	13
Em	14
Kr	12
Kb	13
Hg	16
Si	16
Ko	12
Au	11

Typische Spezialgebiete:

Raumfahrzeuge, Luftfahrzeuge, Bordwaffen, Wirkstoffkunde, Etikette & Förmlichkeit, Astrotechnik, Software, Elektrotechnik, Kommandieren, Sensoren & Scanner, Orientierung, Schätzen, Null-G-Bewegung, Faustfeuerwaffen, Tanzen

Sternenlegionausrüstung:

Datapad, Raumanzug Astro 9, R.5 IFFW-I Impulspistole mit Visio N7-Teleskopvisier / UV-Laserpunktierer / Fingerabdrucksensor, Dolch 2670, Systemintegrator, H-Tau-Medipack, Injektor
Raumfahrzeuge werden gestellt

Startkapital	120.000 St
MP / SP / TP	20 SP
Startalter	ab 20

Minelauvanischer Kybernet

Die Deckplatten erzitterten und Siglembeqib wurde zu Boden geworfen – nur um sich kurz darauf langsam vom Selbigen loszulösen und zu schweben. „Warnung: Gravitation Sektion Steuerbordheck ausgefallen", gab der Computer über die Lautsprecher bekannt. Nicht nur Sig hatte der Stoß von den Beinen gerissen; andere Techniker und Ingenieure im Sekundärmaschinenraum der Prätoria begannen ebenfalls, sich wieder zu orientieren und sich an ihre Null-G-Ausbildung zu erinnern. Seinem Wartungskollegen Jeron Gremura sickerte Blut aus der Nase; er trieb regungslos gegen die ETG-Röhren an der Decke.

Anders als den Luftatmern fiel Sig die Bewegung in der Schwerelosigkeit ziemlich leicht. Fast wie zu Hause in den Wassern von Bluaquodeq!

Er befreite sich von seinem kybernetischen Beinskelett und „schwamm" zu Jeron: „Space-Signifer Gremura?" Er schüttelte ihn. Keine Reaktion. Sich an den kleinen Erste-Hilfe-Kurs in terranischer Anatomie erinnernd, griff er dem Besinnungslosen an den Hals um dessen Puls zu fühlen. Er begann, im Kopf konzentriert zu zählen. Keuchend kam der Unteroffizier zu Bewusstsein und starrte ihn mit großen Augen an. Er bewegte seinen Mund, aus dem jedoch lediglich ein Krächzen zu vernehmen war. Sig winkelte fragend die Barteln an und zählte weiter. Gremuras Züge wurden panisch, mit seinen Händen griff er Sigs Handgelenke. Sig ließ los und verkündete: „78! Ist das gut?"

Der Unteroffizier holte tief und geräuschvoll Luft. Sig fragte sich, ob Gremura darauf abzielte, die gesamte künstliche Atmosphäre des Schiffes in einem Atemzug in sich aufzunehmen. Zum Glück war er selbst wegen seines Ctenid-Respirators nicht so schnell auf diese angewiesen.

„Sir", keuchte der Space-Signifer, der noch immer gierig Luft in seine Lungen sog, „Sie müssen … beim Pulsfühlen … nur eine Hand verwenden … und es reicht, wenn Sie am Hals fühlen, … Sie müssen nicht zudrücken."

Sig nickte verstehend wie ein Lehrling und wartete, bis sich Gremura gefangen hatte. „Was ist passiert, Lieutenant?"

„Eine gute Frage", antwortete Sig, stieß sich ab und glitt zu einem kleinen Wandterminal, wo er die internen Schiffssensoren abfragte. „Eine Überladungsexplosion bei Gravitationsgenerator III …", stellte er fest.

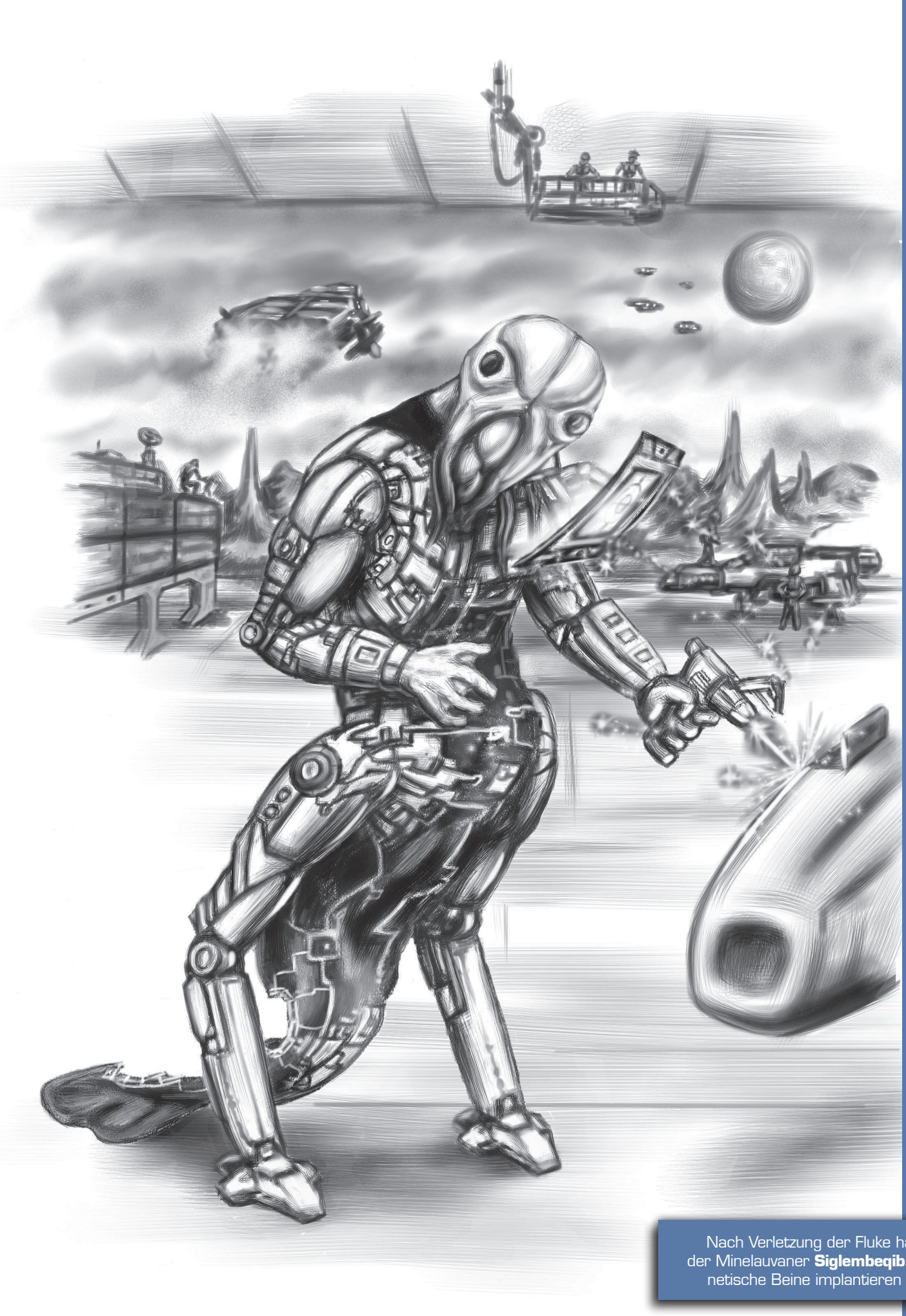
„Imperator! Noch mal alles gut gegangen. Kein Ingenieursposten." Gremura klang erleichtert.

Sig senkte den Kopf. „Doch. Starlance-Corporal Lina Janeva. Ich habe ihr befohlen, sich mit dem System vertraut zu machen." Jeron Gremura sah Siglembeqib betroffen an.

Bei einem Übungseinsatz in den Mammutbaumwäldern Metonars geriet Siglembeqib, der bis dahin als Bomberbordschütze ausgebildet wurde, in die Fänge eines Rudels Ijoxa. Wäre Seth Calimar nicht in der Nähe gewesen, hätten die Echsen ihn getötet. Nur durch kybernetische Implantate konnte er letztendlich ein neues Leben beginnen.

Die Erfahrung, dem Tod so knapp von der Flosse gesprungen zu sein, hat ihn nachdenklich gestimmt. Er schulte zum Wartungstechniker um; auch mit dem Ziel, all die Servomotoren, Neuralleiter, Steuerchips und anderen Systeme in seinem Körper zu verstehen. Heute hängt er an seinem Leben – an jeder Faser und jeder Neurotronic-Datenleitung, die unter seiner Schuppenhaut Platz findet.

Seine Risikobereitschaft hält sich dadurch selbstredend in Grenzen. Jedoch lässt er sich manchmal auch zu heiklen Missionen überreden – zumindest Seth mag dies ab und an gelingen. Deshalb wundert es auch nicht, dass sich Sig nach jahrelanger Bordingenieurstätigkeit in der Sternenlegion mittlerweile nicht nur um Seths



K 3

Minelauvanischer Kybernet

Nach Verletzung der Fluke hat sich der Minelauvaner **Siglembeqib** kybernetische Beine implantieren lassen

Raumjägerbordtechnik kümmert, sondern ebenso mit ihm ins Cockpit steigt, um die Systeme unter Realbedingungen zu testen und zu überwachen.

Charaktermerkmale

Ein Kybernet war ursprünglich entweder ein Lebewesen, welches bei einem Unfall schwer verletzt wurde und dessen Gehirn und die wichtigsten Organe noch funktionstüchtig waren oder jemand, der sich freiwillig für den Einsatz von Implantaten in seinen Körper entschieden hat und sich dafür speziell von Wissenschaftlern hat trainieren lassen. Im Gegensatz zum Artifikanten werden seine Emotionen und Instinkte nicht technisch erzeugt, sondern sind noch in ihrer Ursprungsform vorhanden.

Viele Kyberneten sind leicht reizbar, da ihr Zentrales Nervensystem zusätzlich Signale verarbeiten muss und unter erheblichem Stress steht. Je mehr kybernetische Teile sich im Körper befinden, desto stärker ist dieser Effekt.

In manchen Kulturkreisen hat ein Kybernet durchaus mit Vorurteilen zu kämpfen.

Charakterspektrum

Der Einsatz von Kybernetik kann vielfältige Gründe haben – dementsprechend umfangreich ist auch die spielbare Bandbreite des Kyberneten.

Ursprünglich gedacht waren und sind Implantate für all jene, die durch Unfall, Krieg, Krankheit oder andere Ursachen permanent körperlich versehrt wurden und nun durch genetisch gezüchteten oder kybernetischen Ersatz die Defizite auszugleichen suchen. Kriegsveteranen wären für diesen Bereich ein perfekter Stereotyp. Die Implantatchirurgie hat damit die gleichen Hintergründe wie die plastische oder ästhetische Chirurgie.

Es ist jedoch mancherorts auch möglich, sich aus anderen Gründen freiwillig zur Implantatchirurgie zu entschließen. So entscheiden sich manche Soldaten, Veteranen und Sicherheitsangestellte aus Gründen der Effizienzsteigerung in Gefechtssituationen für Implantate, die ihre Kraft und Schnelligkeit beispielsweise durch künstliche Muskelfasern steigern und einige Agenten nutzen die Kybernetik, um leichter Organisationen oder Gesellschaften zu infiltrieren. Daneben gibt es Raumpiloten, die sich zur Steigerung ihrer Reflexe synthetische Informationsleiter einsetzen lassen, Mediziner, denen an Stelle der Hand für effektiveres Arbeiten ein künstlicher Stumpf mit auswechselbarem Manipulationswerkzeug eingebaut wird, sowie Mutanten, die sich zusätzlich durch kybernetische Elemente verstärken lassen oder gar versuchen durch sie der „Norm“ näher zu kommen.

Des Weiteren existieren jene, die es als extravagant und luxuriös betrachten, organische Komponenten durch kybernetische Implantate zu ersetzen.

Oder wie wäre es mit einer Art Fetisch oder Besessenheit, die von Deinem SC Besitz ergriffen hat?

Charakter in der Gruppe

Kyberneten stellen einen nicht zu unterschätzenden Unterstützungsfaktor für eine Gruppe dar, da sie in den Bereichen, die ersetzt wurden, meist über dem Durchschnitt liegen. Dadurch werden kybernetisierte Soldaten stärker und zäher als „normale“ Soldaten, kybernetisierte Ingenieure sind leistungsfähiger und produktiver. Doch das Ganze hat auch einen Nachteil: Oft wirken Kyberneten abwesend oder befremdlich, und das bekommt auch die Gruppe zu spüren. Ebenso kommt es vor, dass Kyberneten die Leistungsfähigkeit ihrer nicht-verbesserten Kameraden überschätzen. Dadurch kann die gesamte Gruppe in brenzlige Situationen geraten. Der Besitz illegaler Implantate hat übrigens auch schon mehr als einen Kyberneten hinter Energiebarrieren gebracht, wodurch ein Problem für die ganze Gruppe entstand.

Spielertipps

Wähle kybernetische Einbauten mit Bedacht: Es wäre schön, wenn sich der Einbau bestimmter Implantate durch die Vergangenheit des Charakters erklären ließe.

Bringe das Element „Kybernetik“ in Dein Rollenspiel ein: Lass ihn ab und zu an sich herumschrauben. Vielleicht merkt man ihm auch die psychische Belastung, die eine solche Körperveränderung mit sich bringt, an – beispielsweise könnte er des Öfteren abwesend sein, langsam seine „Menschlichkeit“ verlieren oder von der Technik besessen werden.

Der SL wiederum hat die Möglichkeit, ein Bauteil ausgerechnet in heikler Situation den Dienst quittieren zu lassen.

Kybernet (Minelauvaner)

Mu	10
It	13
Wi	9
Is	11
Em	15
Kr	9
Kb	15
Hg	11
Si	14
Ko	14
Au	10

Empfohlene Spezialgebiete:

Kybernetik, Elektrotechnik, Wirkstoffkunde, Mikro- & Nanobotik

Ausrüstung:

Minicomputer, 20 Portionen Cybersedat, Hardware-Koffer, Werkzeugset, Modulationswandler, Injektor
Implantate nach Wahl für 900.000 St

Startkapital	40.000 St
MP / SP / TP	20 SP / 10 TP
Startalter	ab 22

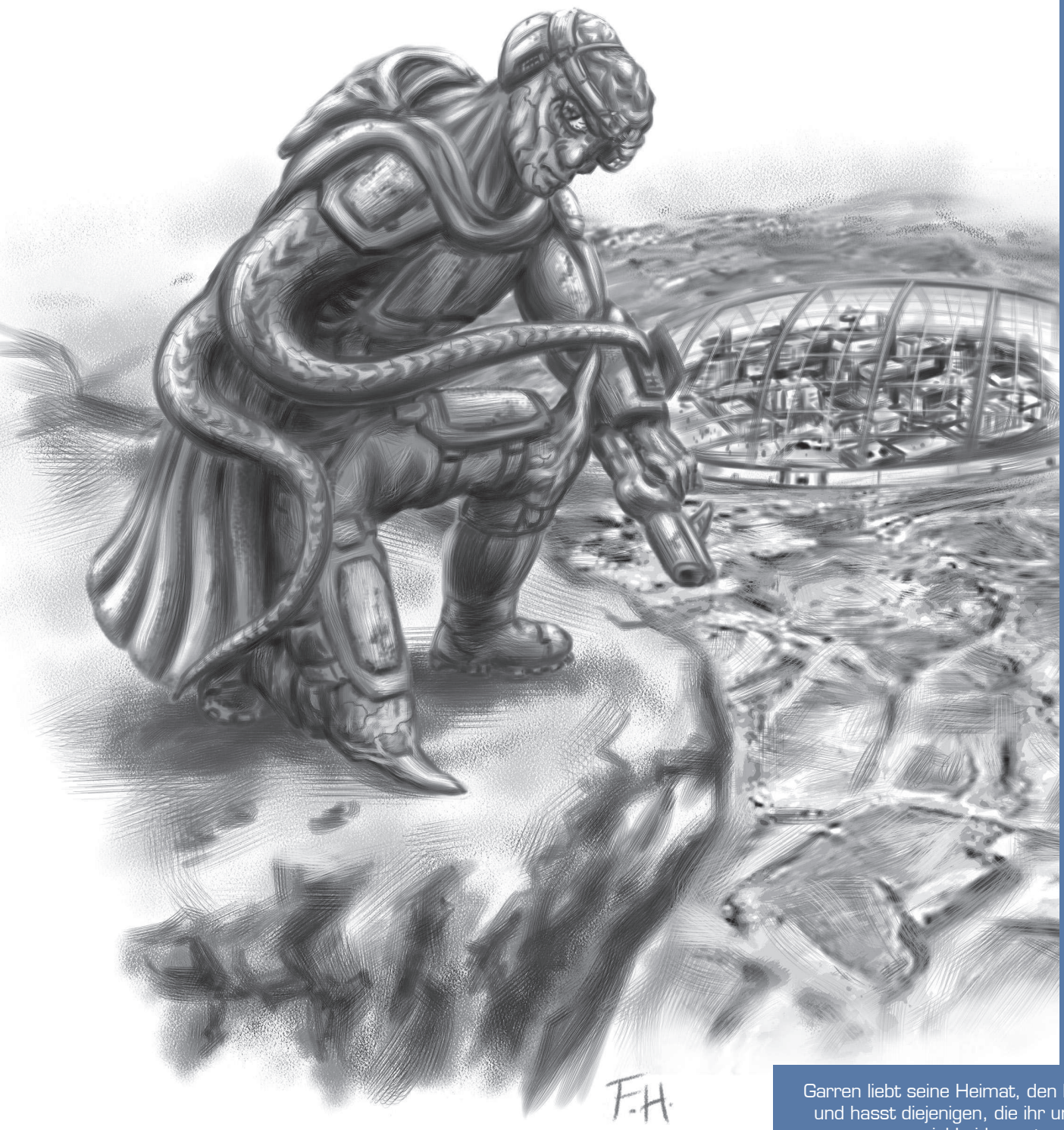
Marsmutant

Die Straßen der durch eine Titanglaskuppel geschützten Wassergewinnungsstation am Südhang des Hardriaca Patera im Tal Dao Vallis waren voller Händler aus der Colony Hamarkhis und vor Ort stationierter imperialen Soldaten. In dem nächtlichen Menschengedränge fiel unter all den Uniformierten, Strahlungsopfern und verarmten Kriegsveteranen die vermummte Gestalt nicht weiter auf, die sich ihren Weg in eine Seitengasse bahnte. Dort ignorierte sie die betrunkenen Penner und das flackernde Neonlicht und ging auf den vor ihr liegenden Mittelpunkt der Militärsiedlung zu: Den Hauptkondensatorturm und den angeschlossenen Wasserspeicher.

Im Dunkel der Straßenecke hielt die Gestalt inne; sie fuhr sich mit ihrem hand- und fingerlosen Arm über das vernarbte Gesicht, fühlte ihre vorstehenden, vergrößerten Augen und ihren angeschwollenen Kopf. Garrens zwei Herzen schlugen schwer und aufgeregt in seiner Brust und sein Atem ging stoßweise. In seinen vergrößerten Gehirnwindungen entwickelte sich in Sekundenbruchteilen noch einmal jedes Detail des Plans. Er warf einen Blick auf seinen Minicomputer. Auf

K 2

Marsmutant



Garren liebt seine Heimat, den **Mars**, und hasst diejenigen, die ihr und ihm soviel Leid angetan haben

dem Holobildschirm flackerte eine Karte auf, die eine dreidimensionale, schematische Darstellung des vor ihm liegenden Geländes zeigte. Er erkannte drei der Wachposten und einige Kameras. In der Mitte der Projektion, bei den Pumpen, flammte ein roter Punkt auf.

Seine Muskeln spannten sich an und das Tentakelpaar – alles was die marsianische Strahlung von seinem rechten Arm im Mutterbauch übrig gelassen hatte – zuckte wild unter seinem Mantel. Sengender Schmerz schoss durch seinen Kopf … Er musste sich beruhigen! „Freiheit! Freiheit für uns!", flüsterte er mechanisch vor sich hin. Er ging weiter.

Später, viel später, schnitt eine Mark erschütternde Explosion durch die Ruhe der Nacht im Dao Vallis.

Parallel zur Zündung traf ein Bekennerschreiben im Büro des Premierprätors in der fernen Hauptstadt Hopolis ein. Nur zwei Worte waren darauf zu lesen: Mars Victor!

Sich wieder in seinen Mantel wickelnd, bedacht darauf, jede seiner Mutationen zu verbergen, verschwand Garren in der Menschenmenge.

Garren lebt schon seit seiner Geburt auf Sol IV. Er ist einer der vielen, ungern gesehenen „Marsmutanten".

Von Anfang an lernte er, die Gesellschaft zu meiden und sich nur in den untersten Schichten zu bewegen – abseits der Welt der „Reinen" (wie Mutanten gesunde Terraner nennen). Er sah vor allem die Slums von Hopolis als seine Heimat an und schlug sich als Straßenkrimineller durch sein Dasein – bis er auf Mitglieder der MBO (Marsbefreiungsorganisation) traf. Sie erklärten ihm, dass er sich nicht für seine Mutation schämen müsse. Sie offenbarten ihm, wer die Schuld an seinem Zustand trage, offenbarten all die Verbrechen des terranischen Imperiums. Seitdem gibt es für Garren nur noch ein Ziel: Freiheit für den Mars!

Die Terraner verachtet er für ihre privilegierte Stellung; jeden Feind des terranischen Imperiums versteht er zunächst einmal als Verbündeten. Zumeist jedoch schenkt er niemandem sein Vertrauen; wenn überhaupt, dann einem anderen Mutanten.

Allerdings greift er nicht blind zur Waffe. Heimlichkeit und ein waches Auge haben ihn bis heute überleben und meist unerkannt bleiben lassen – daran soll sich auch in Zukunft nichts ändern.

Charaktermerkmale

Ein Mutant – öfter im Marginum anzutreffen als in der Zentralen Sphäre – ist anders als alle Angehörigen seiner Spezies. Genau das zeichnet ihn aus.

Diese Andersartigkeit macht ihn allerdings zum gesellschaftlichen Außenseiter. Kein Wunder, dass er dadurch oftmals einen stark ausgeprägten Zynismus entwickelt, der ihn auf den Großteil der ihn umgebenden Welt feindselig reagieren lässt. Auf diese Weise überdeckt er seine tief in ihm wohnende Angst.

Sein Anderssein kann sich auf verschiedene Weise äußern: Sowohl durch für den Betrachter erkennbare Veränderungen des Körpers, als auch im Innern verborgene. Seine Mutationen sind für ihn gleichzeitig Fluch und Segen, aber jeder Mutant steht anders zu seinen Mutationen, so wie auch die Gründe für deren Ursprung vielfältig sind.

Der Mutant ist häufig dazu gezwungen sich im Untergrund zu bewegen.

Dabei ist es für ihn des Öfteren notwendig, sein Überleben durch kleinere oder größere Verbrechen zu sichern, bei denen er seine Mutationen als seine Stärke auszuspielen versucht. Wenn sich ihm die Möglichkeit bietet, scheut er nicht den Zusammenschluss mit anderen Mutanten, um so an Stärke und Sicherheit zu gewinnen.

Charakterspektrum

Mutant- Freak, Monster, Abnormaler – das sind nur einige wenige Ausdrücke, die Mutanten über sich ergehen lassen müssen.

Das Spektrum des Mutanten ist unglaublich weit und kann nur in Grundzügen umrissen werden. Der Sportstar, dessen Muskulatur durch eine Mutation hochleistungsfähig ist oder der Wissenschaftler bzw. Techniker, dessen Gehirn durch eine Mutation zu unglaublichen Denkleistungen fähig wird, weist subtile und eher anerkannte Mutationen auf. Er stellt das eine Ende der biologischen Veränderungen dar.

Am anderen Ende findet man Wesen, die kaum noch an ihre Abstammungsspezies erinnern: Muskelbepackte, mehrgliedrige und mit Hornplatten versehene Killermaschinen, mit Schuppen und Fell übersäte geflügelte Monstren, verstümmelte Kreaturen mit Klauen und aus der Haut hervortretenden Knochen, und viele mehr.

Dabei reagiert jede Kultur anders auf Mutationen: Im Imperium werden entstellende Veränderungen therapiert, bei den Formorag zuckt man die Achseln, auf Metonar werden Mutanten als Gestrafte gebrandmarkt, Chams reagieren mit Neugierde, taesarische Adlige mit Ekel …

Der Mutant funktioniert in vielschichtigen Rollen: Als Bandenmitglied im Untergrund, als einsamer Kämpfer oder als Opfer seiner eigenen wissenschaftlichen Versuche – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Charakter in der Gruppe

Der Mutant kann in einer Gruppe sowohl von großem Nutzen, als auch von großer Gefahr sein. Je auffälliger und stärker die Auswirkungen seiner Mutationen sind, desto wahrscheinlicher ist es, dass er zum Einen seine Gruppe durch Anfeindungen von Außen in Gefahr bringt, zum Anderen aber auch in der Gruppe selbst auf Rassismus stößt – wodurch natürlich spannende Momente im Rollenspiel entstehen. Daher wird er – besonders bei auffälligen Mutationen – versuchen, sich im Hintergrund zu halten und nicht im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen.

Individuell herausragende und durch Mutationen erworbene Fähigkeiten lassen ihn jedoch zu einer großen Bereicherung der Gruppe werden, und die „Rassisten" Lügen strafen.

Allerdings wird er – sollte er Übergriffe gegen Mutanten miterleben oder sich ihm die Möglichkeit bieten, sich an „Schuldigen" für seine Mutation bzw. für die Unterdrückung von Mutanten zu rächen – keine Sekunde verstreichen lassen um seiner Wut freien Lauf zu lassen.

Spielertipps

Bei der Gestaltung Deines Mutanten-SCs solltest Du Dir genau überlegen wodurch die Mutationen ausgelöst wurden, wie sie genau aussehen und wie Dein Charakter zu ihnen steht: Sieht er sie als Fluch, Gabe oder einfach nur als gegeben an?

Wichtig ist, dass Mutationen ein Mittel zur interessanteren Gestaltung Deines Charakters darstellen. Bedenke: So gut wie jede Mutation besitzt auch einen Nachteil. Also überlege Dir gut, welche Mutationen Dein SC besitzt und ob diese auch sinnvoll zusammen passen.

Behalte im Hinterkopf, dass Dein SC auf gesellschaftliche Probleme und Diskriminierung stoßen wird und überlege, wie der Charakter damit umgehen wird.

Marsmutant (Terraner)

Mu	14
It	12
Wi	10
Is	12
Em	16
Kr	12
Kb	11
Hg	12
Si	14
Ko	13
Au	10

Empfohlene Spezialgebiete:

Biologie & Genetik, Wirkstoffkunde, Elektrotechnik, Sprengstoffe, Faustfeuerwaffen, Stichwaffen, Gewehre, Waffenloser Kampf, Verstecken, Sensoren & Scanner, Straßenleben, Lügen & Täuschen, Schleichen, Landfahrzeuge, Software, Geschichte & Politik, Klettern, Orientierung

Ausrüstung:

Minicomputer, 10 Portionen Vignard-Hormone, 10 Portionen WH A1-Hormone, 10 200 TT-Sprengsätze, PROTEC-Magnum, Klappmesser, Pilotenjacke „Eagle", Titaniumschienen
Mutationen nach Wahl für 990.000 St

Startkapital	30.000 St
MP / SP / TP	20 SP / 13 TP
Startalter	ab 17

Av Imperator, verehrtes Audienzbüro!

Ich würde gerne Seiner Hoheit dem Imperator alles erdenklich Gute wünschen und für Seine Gesundheit gute Besserung. Ich bin gleichaltrig und bewundere Ihn seit dem ersten Tage Seiner Herrschaft, in der Er viel für Seine Untertanen getan hat – mehr als viele glauben.

Seine verantwortungsvolle Kraft, mit der Er sich stets nie hat vom Kurs abbringen lassen, machen Ihn für mich und viele, die ich kenne, zu einem Vorbild und zu dem vertrauenswürdigsten Herrscher. In meinen Augen übertreffen Seine Qualitäten selbst die des Großen Romarick.

Jede Sekunde opfert Er Sich für unseren Wohlstand und unser sorgloses Leben auf. Möge Er Sich gut erholen, meine Familie und ich beten jeden Tag für Ihn.

Über eine Weiterleitung dieser Transmission freuen wir uns und erinnern noch einmal an unseren Audienzantrag 872687190.

– Aco Levrin, 34, Astrotechniker aus New Ortal, (Torolan / Rana)

II.1.2 Ordrul

„Ordrul" bedeutet übersetzt „Das Reich der Ewigen" und erstreckt sich über den Planeten Metonar. Herren über dieses Reich sind die Metonoiden.

Physiologie & Physiognomie der Metonoiden

Die Metonoiden sind Humanoide reptilischer Abstammung, was man an ihrer aus kleinen Hornplättchen bestehenden Haut sogleich erkennt. Bei den männlichen Vertretern ihrer Art hat die Schuppenhaut eine erdbraune Färbung, bei den Weibchen ist sie dunkelgrün. Nur dadurch sind die beiden Geschlechter für einen Menschen unterscheidbar. Ihre reptilischen Wurzeln machen sich ebenfalls dadurch bemerkbar, dass Metonoiden, bedingt durch das feucht-warme Klima Metonars, ausnahmslos wechselwarm – umgangssprachlich „Kaltblüter" – sind. Aus diesem Grund trifft man sie in Umgebungen mit geringeren Temperaturen oftmals in Wärmeanzüge oder zumindest Wärmewesten oder -mäntel gekleidet an.

Metonoiden haben keinerlei Haare am Körper. Ihr hervorstechendstes Merkmal ist ein reptilischer, bei Ausgewachsenen etwa anderthalb Meter langer Schwanz – ein Überbleibsel der Evolution. Er ist ein Fortsatz des Rückgrats und endet in einer kleinen Ansammlung von Knochen- und Knorpelplättchen. Noch immer dient er als Stabilisator beim schnellen, vornüber gebeugten Laufen und als Waffe. Die mit vier Krallen besetzten Finger und Zehen sind die geschickten Naturwerkzeuge der Metonoiden. Ihre beiden runden, spiegelnden Augen gelten als überaus anpassungsfähig. Ein mit scharfen Zähnen besetztes Maul, mit dem sie auch sehr gut Gerüche wahrnehmen können und zwei am oberen Kopfende sitzende organische Knoten, die als Gehör und als paranormisches Zentrum dienen, stellen ihre Sinnesorgane dar.

Metonoiden atmen wie Menschen Sauerstoff. Sie ernähren sich ihr ganzes Leben lang fast ausschließlich von Fleisch, denn andere Stoffe braucht ihr Körper nicht. Sie trinken klares, manchmal aromatisiertes Wasser; Alkohol, Koffein und Nikotin sind für ihren Blutkreislauf, der diese Stoffe nicht abbauen kann, reines Gift, an dessen Folgen der Metonoid sterben kann.

Ihre enorme Körpergröße von knapp zweieinhalb Metern ist ungeklärt, denn die auf ihrer Heimatwelt Metonar vorherrschende hohe Schwerkraft wirkt einer solchen Entwicklung normalerweise entgegen. Gleiches gilt für die großen Mammutbäume und andere metonoidische Tier- und Pflanzenarten.

Die Metonoiden werden durchschnittlich zweihundertzwanzig bis zweihundertfünfzig Jahre alt; der metonoidische Hohe Seher Zuhranral wurde gar zweihundertdreiundsiebzig Jahre alt. Ihre Fortpflanzung erfolgt durch Eiablage. Zusammen mit ihren konföderierten Artgenossen besitzen die Metonoiden eine Population von über dreißig Milliarden, der Großteil davon sind konföderierte Metonoiden.

Geschichte

Die Sippen

Die Reptilienwesen lebten bereits vor der Begegnung mit dem Syndikat in großen Sippen auf Metonar zusammen. Die einzelnen Sippen beanspruchten ihre jeweiligen Jagdgebiete als ihr Territorium, wodurch es zu Kriegen kam, in denen um diese Jagdgebiete und ihre Ressourcen gekämpft wurde. Wichtig ist hierbei, dass die Metonoiden von Anfang an sesshafte Jäger und Sammler waren – nicht etwa Nomaden.

Oftmals lag der Ausbruch der Kriege unter den Sippen soweit in der Geschichte zurück, dass keine der Sippen den ursprünglichen Kriegsgrund mehr kannte und das Kämpfen eher eine Tradition als eine Notwendigkeit darstellte.

In der frühen Geschichte Metonars versuchten einzelne Sippenälteste einige Male die Stämme zu einen; aber erst

durch den Zusammenschluss von Sippen – später unter dem Begriff „Ordrag“ bekannt – konnte dies gelingen. Dieser Zusammenschluss sollte durch einige Aspekte begünstigt werden.

Positive Umstände

Durch die am Dschungel und am Rande des Attarat-Gebirges gelegenen Jagdgebiete ließen sich einige Sippen dort dauerhaft nieder. Sie konnten nicht nur von der vielfältigen Tierwelt, sondern auch vom Ressourcenreichtum der Siedlungsbiete profitieren. Der Abbau der Rohstoffe begünstigte sowohl das Aufkommen von Handel unter den Sippen, als auch die Entwicklung erster Währungen als Ersatz für den Tauschhandel mit Naturalien.

Zudem wurden in den neuen Siedlungen schnell die alten hierarchischen Strukturen aufgebrochen und durch den Begriff des Individuums erweitert. Der Einzelne sah sich nicht mehr bloß im Zusammenhang mit der gesamten Gesellschaft. Nun nahm er sich selbst, seine Bedürfnisse, Wünsche und Ziele wahr. Diese sozialen Umwälzungen machten die Siedlungen zu einem Anziehungspunkt von „Unzufriedenen“ anderer Sippen, Freidenkern und ersten Philosophen und Wissenschaftlern.

Die Ordrag

Es dauerte nicht lange und die einstmals voneinander unabhängigen Siedlungen schlossen sich zu einem „Reich“ – der Sippe „Ordrag“ („Die Ewigen“) – zusammen. Dieser Zusammenschluss beruhte nicht nur auf den verschiedenen gemeinsamen Interessen, sondern auch auf einem ähnlichen Glauben und gemeinsamen Traditionen – allen voran die Tradition der Jägerkaste und des Glaubens an die vier „Himmelsältesten“.

Die Ordrag waren darum bemüht, die Religion als festen Bestandteil des Alltags aufrecht zu erhalten, den gemeinsamen Ursprung der Religionen zu erforschen und durch die Integration des Jägertums in die Religion, eine neue, einende Religion zu schaffen.

Schon früh machte sich ein Konvent von Gelehrten der Ordrag daran, alle Bruchstücke der Mythologie und der religiösen Formen der verschiedenen Sippen zu sammeln. Die Gelehrten erkannten in den Überlieferungen vieler Sippen vertraute Strukturen; man entdeckte hier und da Gemeinsamkeiten.

Die Lehren wurden in Form des Griscrot, des metonoidischen Glaubensbuches, vereint. Dadurch wurde der „neue“, alle verbindende Glaube der Ordrag zu etwas schon in Ansätzen Bekanntem und auch für Nicht-Ordrag leicht Annehmbarem.

Daneben gediehen Technik, Wissenschaft und Philosophie unter den Ordrag, sowie auch die von Grund auf neu aufgebauten Staats- und Sozialsysteme.

Die Ordrag sahen sich und ihre Gesellschaftsform schnell durch die Zuwanderer bestätigt und begannen die Missionierung der anderen Sippen. Diejenigen, die ihren Argumenten nicht zugänglich waren, wurden mit dem Keldamor, dem Kriegsschwert der Metonoiden, bekehrt.

Legenden zu Folge fanden die Vorfahren der heutigen Ordrag einen heiligen Stein, der ihnen die Zukunft in Form von Prophezeiungen offenbarte.

Ordrul

Pozral, der Ifrol („Der Hohe Alte“) der Ordrag und somit Inhaber des Titels eines Sippenherrschers, beschloss im Jahre 439 Xentur (etwa 2250 irdischer Zeitrechnung), nur einen einzigen Staat auf Metonar zu errichten: Ordrul – das „Reich der Ewigen“. An dessen Spitze stand fortan der Korendram – der „Rat der letzten Jahre“. Dies hat sich bis heute nicht geändert.

Bei der Einigung der Stämme kam den Ordrag die herausragende Beherrschung ihrer latenten und bewussten paranormalen Fähigkeiten zu Gute. Diese wussten sie vor allem in der Heilkunst und der Kriegsführung zu nutzen. Noch bis heute kann man die Legenden der Ordrag-Drachenmeister hören, die allen anderen Sippen überlegen gewesen sein sollen.

Erster Kontakt

Im 451. Jahre Neroturs (2297 irdischer Zeit) traf das Syndikat als Vertreter der Menschheit auf die Metonoiden. Van Peer, der Anführer des Syndikats, überzeugte den Korendram von einer unglaublich gefährlichen und Existenz bedrohenden Macht – dem „finsteren Imperium“v – welches sich die Herrschaft des Universums aneignen wolle. Die zunächst skeptischen Metonoiden betrachteten die Menschen als Ungläubige und teilweise sogar als Minderwertige. Sie konnten sich die technische Überlegenheit der Menschen nicht durch ihren Glauben erklären, wurden jedoch durch die Glaubensreformen und die Aufklärung Jengeroturais besänftigt und friedlich gestimmt. Die Metonoiden, als stolze Jäger mit langer Tradition, begannen das Syndikat nach all ihren Kräften zu unterstützen, um dem ihrer Meinung nach in einer Prophezeihung angedeuteten sicheren Tod ihrer Rasse zu entgehen.

II. Interplanetarer Krieg

Im II. Interplanetaren Krieg (2304–2341) gegen das Terranische Imperium wurde fast ein Viertel ihrer Rasse getötet. Obwohl die meisten Kämpfe in den Wäldern Metonars stattfanden, konnten sie den Vorteil des eigenen Terrains und des Kampfverhältnisses von einem Imperialen zu drei Metonoiden nicht nutzen. Als der große Irrtum beim Imperium bemerkt wurde, war es beinahe schon zu spät für Metonar. Friedensverhandlungen verschafften endlich Klarheit: Das Imperium war ausschließlich am Sieg über das Syndikat interessiert. In den letzten Kriegsjahren kämpften sie Seite an Seite und zwangen das Syndikat zum zweiten Mal in der Geschichte der Menschheit, ein Planetensystem zu verlassen.

Der Große Krieg

Im Großen Krieg wurde Metonar erneut von Tod und Vernichtung eingeholt. Die Beta-Pictor eroberten den ganzen Planeten und versklavten diejenigen Metonoiden, welche sich zuvor nicht in das Sol-System hatten evakuieren lassen. Nur vereinzelt konnten Metonoiden in die Wildnis der Dschungel entkommen und Widerstandsnester bilden. Erst mit Hilfe des Imperiums gelang es, Metonar von den Besatzern zu befreien und den Metonoiden ihre Freiheit zurückzugeben. Noch heute trauern manche Metonoiden um ihre Toten aus dem Großen Krieg und können den Beta-Pictor nur schwerlich ihre Verbrechen verzeihen.

Kultur & Gesellschaft

Auffälliges

Die Metonoiden waren der erste intelligente außerirdische Kontakt der Menschen. Es ist also kein Wunder, dass sich bereits hunderte Wissenschaftler und Denker mit ihnen beschäftigten.

Der Fremdenforscher T. H. Wells schrieb nach seinem Besuch auf Metonar (2450):

„Das erste, was mir auffiel, als ich in Korlen ankam, war einerseits die Gastfreundschaft der Metonoiden und andererseits die Zurückhaltung der Reptilienwesen mir und anderen gegenüber. Schmunzelnd schien ich betrachtet zu werden, wenn ich etwas bar bezahlte und das Wechselgeld schnell in meinen Cargonister verschwinden ließ. Wie ich später erfuhr, kennt man selbst in einer Stadt mit zwanzig Millionen Einwohnern, wie Korlen, kaum Kriminalität. ‚Die Metonoiden sind einfach ehrbare Leute', mögen Sie jetzt denken, aber eine weitere Tatsache ist, dass auf Metonar schon für kleine Vergehen wie Diebstahl schwerwiegende Strafen verhängt werden. Auch von einer Art Todesstrafe habe ich gehört. Es gibt eine große Zahl an Riten, um Bestrafungen auszuführen. Handgreiflichkeiten auf der Straße sind entweder Sport oder Wettkämpfe, Kräftemessen oder auch zeremonielle Rechtsprechung – im seltensten Fall Ausdruck purer, grundloser Gewalttätigkeit. Ich hingegen ernte nur Kopfschütteln und ungläubige Blicke, wenn ich Metonoiden mit weniger Wissen über die ‚Welt da draußen' aufkläre und über die Verhältnisse bei den Menschen berichte. Es beschämt mich auf eine durchdringende Weise. Metonar ist wirklich ein seltsamer Ort."

Fakten

Reichsname	Ordrul auch: Reich der Ewigen, Freie Imperiale Kolonie Metonar
Hauptstadt / -welt / -system	Korlen / Metonar / Fomalhaut-System
Ausdehnung	Metonar
Bevölkerungszahl	4,6 Milliarden
Verfassung	stammesbezogene Ältestenaristokratie
Staatsoberhaupt	Ifrol („Der Hohe Alte")
Regierungschef	Ifrol („Der Hohe Alte")
Legislative	Ifrol mit Korendram („Rat der letzten Jahre")
Höchstes Gericht	Korendram
Spezieszugehörigkeit	91% Metonoiden 7,5% Terraner 1,5% andere
Große Städte	Korlen (15 Mio.), Weratlen (3 Mio.), Atureslen (2 Mio.), Pshraklen (2 Mio.)
Amtssprache	Ordrular andere Sprachen: Standard
Währung	Sterntec, pl. Sterntex
Bruttoinlandsprodukt	67.300 Milliarden St
Monatseinkommen per capita	3.500 St
Erwerbstruktur	58% Landwirtschaft (Jagd) 25% Dienstleistungen 17% Industrie
Wichtigste Handelspartner	Imperium und andere Zentralbundstaaten, Haus Taesari, Ekratos-Union
Raumstreitkräfte	Teil der Sternenlegion
Bodenstreitkräfte	Metonoidische Legion
Nachrichtendienst	Imperialer Sektordienst (ISD)
Technologielevel (TL)	27

Eine in einem metonoidischen Dorf stationierte Soldatin sagte um 2600 in ihrem Tageslog:

„Jeden Tag um zehn Uhr Ortszeit wird das Dorf vom Heulen der kleinen, geschuppten, zweibeinigen Xaxa-Echsen, die als Haustiere dienen, aufgeweckt. Bald darauf gehen die Jäger zu ihren Ferixa-Echsen, die ihnen helfen, das Jagdgerät in die Wälder zu bringen. Sie machen sich mit Söhnen und Töchtern auf, nach Beute zu suchen. Der Rest der Familie geht der Hausarbeit und den anfallenden Arbeiten im Dorf nach. Großfamilien sind sowohl hier als auch in der Stadt nichts Ungewöhnliches. Ich traf vorgestern im Ältestenhaus auf die Dorfverwalterin – eine Metonoidin namens Virtirai – die mir voller Stolz von ihren Töchtern und Söhnen erzählte. Es waren viele und ich benötigte eine Weile, um zu begreifen, dass sie von der gesamten ihr nachfolgenden Dorfgeneration sprach.

Virtirai schlichtet Streitigkeiten und sorgt für Recht und Ordnung. Sie ist die Älteste im Dorf und darf deshalb diese ehrenvolle Richterstellung einnehmen. Sie berichtete, dass alle sechzehn Standardtage im Ältestenhaus eine traditionelle Himmelsältestenfeier stattfinde. Dann kämen aus der nahen Umgebung alle Metonoiden, um die Jagdkunst, den Glauben, das Brauchtum und die Beziehungen untereinander zu pflegen. Sie hat mich herzlich eingeladen, schließlich habe ich mich als Freund der Gemeinschaft bewiesen. Ich freue mich schon darauf. Irgendwie kann ich meinen Kameraden kaum glauben, wenn sie Ähnliches aus den modernen und hochentwickelten Großstädten berichten."

Diese beiden Menschen sprechen wicwhtige Gesichtspunkte der metonoidischen Gesellschaft an: Hilfsbereitschaft der Sippe untereinander, Ehrlichkeit, Religiosität und Stolz – und den kaum vorhandenen Unterschied von Stadt- und Landbevölkerung. Die Aufnahme in die Sippe ist für einen Fremden eine besondere Ehre.

Unterschiede zwischen Stadt und Land auf Metonar

Metonoiden leben auf dem Land und an den Rändern der Großstädte in teils mehrstöckigen runden Häusern und in dörflicher Atmosphäre. Je näher man den Zentren der Städte und Metropolen kommt (in der Regel der Raumhafen) desto urbaner und terranischer wird das Terrain in Architektur und Gestaltung. Hier kann man zwischen manchen Mammutbäumen kleinere Hochhäuser von bis zu fünfzig Stockwerken vorfinden. Untereinander verbunden sind die Metropolen durch EMAP-Speedways, die zu einem Großteil nur von Nicht-Metonoiden genutzt werden und auf Stelen über den metonoidischen Urwald führen. Da die Metonoiden das Leben in den Stadtzentren sehr befremdlich finden, ziehen sie sich zum Wohnen meist in die dörflichen Außenbereiche der Städte zurück, um dort in ländlicher Umgebung ihren Traditionen zu frönen.

In den Innenstädten metonoidischer Metropolen kann man Medienunternehmen, Forschungseinrichtungen, Einrichtungen des interstellaren Verkehrs und Handels und Industriekomplexe finden. Für letztere gelten allerdings strikte Restriktionen und Umweltschutzauflagen.

Trotzdem bleiben die Metropolen Ordruls für Nicht-Metonoiden fremdartig. Das Grün des Waldes ist auch hier präsent, tierische Transportmittel ersetzen die meisten öffentlichen Verkehrsmittel, die Besucher der Städte zweifelsohne vermissen werden.

Religion

Die gesamte Kultur der Metonoiden, die Gesellschaft und sogar die Wissenschaft beruhen auf den Grundfesten ihrer Religion – somit auch ihre Jagd,- und Kriegskunst.

Die Religion richtet sich nach vier Göttern, den „Himmelsältesten", die in der Vorstellung der Metonoiden die hellsten Himmelskörper am Firmament Metonars darstellen: Die Planeten Dune (Kaltur), Aqua (Metur), Karnt (Xentur) und Quard (Nerotur).

In jedem Quartal des metonoidischen Jahres hat der betreffende Gott eine Ehrenwoche, in der entweder groß gefeiert wird (bei Metur und Kaltur) oder vermehrt gebetet und meditiert (bei Xentur und Nerotur).

Die Himmelsältesten und ihr Wirken werden mit Tugenden oder Gefühlen, aber auch mit konkreten Objekten in Verbindung gebracht. Metonoidische Seher sprechen hier auch von „Farben":

Kaltur hat die Farbe Gelb und vereint in sich Aspekte wie Liebe, Leidenschaft, Licht, Mut, Macht, Kraft, Gewalt, Melancholie und Wärme. Mit Kaltur werden Dinge wie Sand, Gelbblüten, Blätter sowie Feuer und Sonnenauf- und -untergang in Verbindung gebracht.

In der Ehrenwoche Kalturs findet das große Feuerfest statt, welches den Jahreswechsel einleitet, der vier Tage später mit der Neroturopferung vollendet ist.

Neroturs Farbe ist Weiß und er steht unter anderem für Ehre, Gerechtigkeit, Balance, Weisheit, Zeit, Ewigkeit, Rätsel und Kälte. Mit Nerotur werden Wolken, Luft, Wind, Eis, Schrift, Sprache, Gesetz und Wissenschaft verbunden.

Schon die frühe Astronomie und Astrologie der Metonoiden – beides wird nicht voneinander getrennt – basiert auf den vier Planeten des Systems.

Xentur gewann nach den Beobachtungen der frühesten Astronomen die Position des Totengottes und immer, wenn er die Nebelwolke um Fomalhaut verlässt, was ein Quartal des metonoidischen Jahres andauert, befinden sich viele Metonoiden im Gebet. Denn dann sucht Xentur dem metonoidischen Glaubensbuch Griscrot zu Folge nach denjenigen, die er mit nach Trakarul, dem metonoidischen Jenseits und zugleich die Nebelwolke um Fomalhaut, nehmen kann.

Statistiken belegen, dass während dieses Quartals tatsächlich mehr Metonoiden sterben als gewöhnlich.

Xenturs Farben sind Schwarz und Grau. Seine Aspekte sind beispielsweise Würde, Tod, Zorn, Wut, Ruhe, Stille, Trauer, Trost, Friede, Ende und Leid. Mit ihm werden das Attarat-Bergmassiv (der höchste Gebirgszug Metonars) sowie andere Gebirge, Felsen, metonoidisches Eisen, verweste Kadaver und Asche verbunden.

Dennoch wird auch Xentur verehrt, mit der Bitte, sein Geist möge Metonar verschonen, einen Trauernden tösten

Meroksir, die traditionelle Jagd auf Metonar – hier auf eine Terexa-Echse

oder aber den tapferen Jägern Todesmut verleihen. Es gibt neben diesen offiziellen Verehrungen angeblich auch verbotene, fanatische Karnt-Kulte, die angeblich von verbannten Metonoiden besucht werden und blutige Opferrituale durchführen sollen.

Metur verheißt unter anderem Gesundheit, Ruhm, Leben, Wachstum, Sexualität, Fruchtbarkeit, Erfolg und Sieg. „Nelrosmetur" – „Aqua mit Dir" – ist eine gängige Verabschiedungsformel. Für Metur stehen unter anderem Erscheinungen wie Handwerk, Kunst, Ernte, Flora und Fauna und natürlich das beliebte Metur-Wasser. Bei den Menschen ist das Getränk als deftiges „Aquawasser" bekannt.

Da die Religion der Metonoiden in erster Linie auf Himmelsbeobachtungen basiert, geriet diese ins Wanken, nachdem Raumsonden ihr Solarsystem zu erforschen begannen. Dem Hohen Seher Zuhranral ist es zu verdanken, dass die metonoidische Religion diese Krise überwunden hat. Heute betrachtet man die Götter als etwas Gegenstandloses.

Ydreac

Mit dreißig Standardjahren erhält jeder Metonoid die Weihe zum Erwachsenen („Uztako"). Jeder Uztako durchläuft einmal im metonoidischen Jahr die Ydreac-Zeremonie. In der Ehrenwoche seines Himmelsältesten – man betet den Himmelsältesten an, in dessen Quartal man geboren wurde – bringt er ein großes Opfer dar. Dann verbringt er einige Tage allein in der Wildnis und lebt im Einklang mit der Natur. Daraus erhofft sich der Metonoid die Läuterung seiner Seele und die Gunst des Himmelsältesten.

Seher und das Deuten von Zeichen

Die Rolle eines Sehers unterscheidet sich deutlich von der eines Priesters, den es in der metonoidischen Glaubenstradition nicht gibt. Er kann zwar Zeremonien abhalten, doch dies dürfen auch Dorfälteste und Mitglieder der Ältestenräte. Vor allem obliegt den Sehern der Metonoiden die Interpretation von besonderen Symbolen und Vorkommnissen als Zeichen der Götter. Wenn ein Metonoid glaubt, ein Himmelszeichen erkannt zu haben, so sucht er zumeist einen Seher auf. Manche versuchen sich in Eigeninterpretationen, davor warnen Seher aber immer wieder ausdrücklich.

Die Bedeutung und Deutung der Zeichen hat einen tiefen Aberglauben der Metonoiden zur Folge. Dadurch ist für sie im Falle von Widersprüchen der Glaube wichtiger als die Wissenschaft. Hierbei wird unterschieden zwischen dem, was man wissenschaftlich darstellen kann – Spiegelung des göttlichen Werks – und dem, was durch göttliche Kraft erst geschaffen wurde und wird und somit nicht darstellbar ist.

Alles Beseelte kann nach dem Glauben der Metonoiden Sprachrohr der Himmelsältesten sein – auch Tiere und Nicht-Metonoiden. Nur die Interpretation des Zeichens, ob es wahrhaftig die Nachricht eines Himmelsältesten ist oder nicht, obliegt dem Seher.

Kultorte

Religiöse Symboliken treten in vielen Alltagsritualen der Bewohner Ordruls zu Tage. Damit diese auch in der modernen Gesellschaft Platz finden, sind in jeder Siedlung, jedem Dorf und jeder Metropole öffentliche Kultorte, wie z. B. Waldhaine, Schreine oder auch Räume in öffentlichen Gebäuden, zu finden. Aber auch öffentliche Wettkampfplätze zur Klärung von Streitfragen – die Himmelsältesten lassen den gewinnen, der im Recht ist – und Jagdbahnen zum Ausleben des Jagdtriebes sind überall gegenwärtige Orte des kulturellen Lebens der Metonoiden.

Zudem bieten Arenen Raum für Unterhaltungskämpfe zwischen Metonoiden, oder zwischen Metonoiden und Tieren – ähnlich den römischen Gladiatorenkämpfen.

Gesellschaftsordnung

In der metonoidischen Gesellschaft herrscht schon seit Urzeiten eine absolute Gleichberechtigung beider Geschlechter. Hauptgründe dafür sind die biologische Ausgeglichenheit und die Religion. Frauen erledigen seit jeher die gleichen Arbeiten und erhalten die gleichen beruflichen Positionen wie Männer und umgekehrt.

Man vermählt sich im Vergleich zu den Terranern recht häufig – mit dem Unterschied, dass es keine Trennung gibt. Man bleibt bis zum Lebensende mit dem einmal gewählten Partner zusammen. Manchmal kommt es durch dieses Bündnis zur Namensänderung oder -angleichung.

Wie schon angesprochen, leben die Metonoiden in Großfamilien, welche wiederum Teile von Sippen sind. Diese bilden das soziale Rückgrat der metonoidischen Gesellschaft. In ihr stehen die Älteren den Jüngeren helfend zur Seite, während die Jüngeren Aufgaben übernehmen, zu denen die Älteren nicht mehr in der Lage sind.

Larissa di Monteniepollo, Magistra der Soziologie und diplomatische Abgeordnete des terranischen Imperiums, berichtet: „Die Gesellschaft der Metonoiden funktioniert auf eine seltsame Weise. Ich beobachtete die Geburt eines Kindes. Das Kind blieb in der Obhut der leiblichen Eltern.

Der leibliche Vater erklärte mir jedoch am selben Abend, dass von nun an alle Erwachsenen seiner und der älteren Generationen für das Kind Vater und Mutter seien. Alle Kinder dieser Generation seien die Schwestern und Brüder seines Kindes und er sei gleichsam ein Vater aller Kinder von Metonoiden seiner Generation. Mit diesen Worten stellte er mir seine „Schwester" vor, die offenkundig dasselbe Alter wie er, aber nicht dieselben Eltern hatte. Verwirrend … aber interessant."

Noch wichtiger als die Ehre der Sippe ist für jeden Metonoid seine persönliche Ehre, die direkt in Verbindung mit dem Himmelsältesten steht, den er anbetet. Schande über sich zu bringen bedeutet, auch den Himmelsältesten zu beflecken und damit droht man, dessen Gunst zu verlieren. In diesem so genannten „Kodex", der Teil des Griscrot ist und Verhaltensgrundsätze darstellt, nehmen die traditionellen Jagdwaffen, die jeder Metonoid selbst baut und sein Leben lang verfeinert, eine wichtige symbolische Rolle ein. Metonoiden verabscheuen moderne Waffen und halten alle Wesen für unwürdig, durch diese getötet zu werden: Eine Beute erlegen ist eine rituelle Opferung. Der Verlust einer Waffe gilt als Verlust der Verbindung zum Himmelsältesten, die nur durch Wiederfinden vollständig wiederhergestellt werden kann. Oft werden Metonoiden auf Grund von unehrenhaften Delikten von Metonar verbannt und sie können erst zurückkehren, wenn sie diese Schuld durch angesehene Taten getilgt haben.

Sprache

Die metonoidische Sprache erweist sich in ihrer Grammatik als sehr einfach, jedoch gibt es kaum eine umfangreichere Kommunikationsform als Ordrular. Sie umfasst rund vier Millionen Vokabeln und Ausdrücke. Besonders schwierig ist die Aussprache, denn die Reptilienwesen verwenden Sprachmelodien zusammen mit den Worten.

Die Schrift der Metonoiden gleicht astronomischen „Miniatursternbildern“ und ist leichter verständlich, wenn auch für einen ungeübten Menschen nicht leicht zu schreiben. Natürlich gibt es Dialekte und das dem Nezordrular ähnliche Altmetonoidisch, welches in Zeremonien und rituellen Festen angewandt wird.

Die konföderierten Metonoiden

In der großmetonoidischen (panmetonoidischen) Konföderation lebt man allgemein nach den alten Werten, wenn auch die Tradition dort mehr um der Demonstration Willen in Zeremonien angewandt wird. Zwischen den beiden metonoidischen Völkern von Ordrul und der Konföderation herrscht abgrundtiefer Hass. Bei den „Roten“ haben Götterglaube und persönliche Ehre an Bedeutung verloren und sich zunehmend in Nationalstolz gewandelt. Auch die traditionellen Kriegerwaffen gibt es nur noch in Form von Erbstücken, die nicht mehr benutzt werden.

Politik

Innenpolitik

Der gütigste, weiseste und älteste Metonoid kann die Stellung des Ifrol einnehmen und als Regent Ordruls amtieren. Damit führt er den Korendram an und ist gleichzeitig Imperialer Premierprätor von Metonar. Er entsendet außerdem einen Premiersenator in den Imperialen Senat. Der Amtsitz des Ifrol befindet sich im Regierungsviertel von Korlen. Er ist jedoch nicht dazu verpflichtet, das Amt des Ältesten anzunehmen; er kann freiwillig zurücktreten oder den Titel ablehnen und dem Nächstältesten den Vortritt lassen.

Er kann das Amt aber jederzeit für sich beanspruchen.

Zur metonoidischen Innenpolitik gibt es wenig zu sagen. Sie besteht im Wesentlichen aus einem so gut wie gar nicht vorhandenem bürokratischen System, in dem Beschlüsse vom Korendram erlassen und an die Provinzältesten weitergegeben werden. Dem Korendram kommen dabei die Rollen der Legislative und Judikative zu.

Allerdings zeigt die politische Realität, dass die einzelnen Provinzen sich fast autonom verwalten können ohne mit dem Korendram und dessen Ansichten zu kollidieren, da das Griscrot gemeinsame Basis ist.

Grundlegendes Recht auf Entscheidung steht dem jeweils Ältesten zu, die Jüngeren haben Gehorsam zu zollen. Eine Besonderheit Metonars ist das Recht des Jagdreviers. Sippen und Einzelpersonen können Besitzer eines ausgewiesenen Jagdreviers sein. Innerhalb von diesem Revier ist der Inhaber des Territoriums gleichzeitig Inhaber eines jeden Tieres, jeder Pflanze, aber auch eines jeden Gebäudes, etc. In diesem geschlossenen Gebiet steht er nur einem Ältesten Rede und Antwort, niemandem sonst.

Es gibt kein Sozialsystem oder Gesundheitssystem im terranischen Sinne. Da der Kodex Hilfsbereitschaft untereinander fordert und Hilfe für bedürftige und kranke Sippenmitglieder Pflicht ist, wird ein solches System nicht benötigt.

Außenpolitik

Eine metonoidische Außenpolitik gibt es de facto nicht. Sie entspricht in jeder Hinsicht den Beschlüssen und dem Vorgehen des Terranischen Imperiums.

Wirtschaft

Die Wirtschaft Metonars baut zum Großteil auf dem Export von Luxus-, Landwirtschafts- und Jagdgütern sowie Ressourcen wie Mammutbaumholz und metonoidischem Eisen auf. Neben maschinellen Hilfsmitteln stellen in der Industrie und der Jagdwirtschaft Arbeitstiere einen wichtigen Faktor dar. Somit kommt dem Handel mit Tieren und deren Nutzung ein großer wirtschaftlicher Anteil zu.

Einen weiteren tragenden ökonomischen Faktor stellen der Umweltschutz, das Recycling und die Forstwirtschaft inklusive Aufforstung dar.

Wichtigste Importgüter sind Hochtechnologien und technisches Gerät, wohingegen jegliche Art von pflanzlichen Nahrungsmitteln und Produkten, mit Ausnahme von Fetten, Ölen und Kleidung, kaum importiert werden. Dies liegt hauptsächlich daran, dass die Metonoiden reine Fleischfresser sind und keinen Bedarf an weiteren Nahrungsmitteln haben.

Metonoiden zu den aktivsten Händlern der Zentralen- und Exasphäre – und das, obwohl sie noch nicht lange zu den raumfahrenden Völkern gehören.

Bei jedem Geschäft, bei dem ein Metonoid zu Gewinn kommt, ist er angehalten, den vierten Teil zu „opfern“ bzw. zu spenden.

Technologie

Manche unwissende Nicht-Metonoiden bezeichnen die Bewohner Metonars als „Naturwesen“ oder „Hinterweltler“. Diese Beschreibung trifft aber kaum zu. Auch wenn die meisten ihrer Siedlungen unter dem dichten Blätterdach der metonoidischen Wälder liegen, besitzen auch sie moderne Einrichtungsgegenstände in ihren Häusern.

Außerdem wird der Verkehr nicht nur von Tieren gebildet, auch wenn viele Metonoiden Reptilien als Nutztiere und Transportmittel halten. Der Grund ist einfach: Im Unterholz kommen die einheimischen Lebensformen besser voran als jeder Geländewagen. Um 2300 befand sich ihre Raumfahrt nur etwa hundert Jahre im Rückstand auf die der Menschen. Gerade der metonoidische Raumschiffbaustil wird vielerorts wegen seiner mit Stärke verbundenen Eleganz bewundert.

Der Eindruck von Metonar als technisch rückständige Zivilisation wird durch die von ihnen hergestellten Kunstgegenstände, wie traditionell geschmiedete Waffen, das metonoidische Gravurhandwerk, ihre strikt auf Fleisch basierende Kochkunst und ihre rein aus Knochen, Holz und tierischer Haut bestehenden Blas- und Trommelinstrumenten, bestärkt.

Sicherheit & Militär

Metonar ist in das Sicherheitskonzept des Imperiums integriert und besitzt daher keinen eigenen Geheimdienst.

Polizei

Strafverfolgungen und Ermittlungen in Kriminalfällen werden auf Metonar durch die betroffenen Geschädigten, deren Sippe bzw. von denjenigen durchgeführt, die vom Dorfältesten oder dem Ältestenrat – auf globaler Ebene vom Ifrol und Korendram – bestimmt wurden.

Auf Metonar gibt es allerdings auch imperiale Civisec-Kräfte, die jedoch nur eine Sonderrolle für Nicht-Metonoiden einnehmen und imperiales Recht anwenden. Es gibt

hin und wieder Kompetenzschwierigkeiten zwischen metonoidischen Strafverfolgern und imperialen Kommissaren, wobei Civisec gelernt hat, sich eher zurückzuhalten.

Die Metonoidische Legion

Die Metonoiden dienen dem Terranischen Imperium in erster Linie als schwere Nahkampftruppen mit. Die Metonoidische Legion mit über dreihunderttausend Elitesoldaten ist die einzige militärische Einheit Metonars, die allerdings auch über eigene Raumfahrzeuge verfügt.

Der Dienst in der Legion kann als eine Weiterführung der Jägerkultur und seit der „Ordrag" als Teil der Religion angesehen werden.

Kommandokette

Auch in der metonoidischen Legion gilt das Recht des Älteren – er hat die „weise Befehlshoheit" inne – bzw. das Recht des Kriegers, der aus einer Herausforderung erfolgreich hervorgeht – er hat das göttliche Recht und den göttlichen Segen auf seiner Seite. So wird eine „Jagd" – das Äquivalent eines Einsatzes – immer vom Ältesten oder Stärksten angeführt. Im Streitfall zwischen einem jungen und einem alten Jäger kann der alte stellvertretend für sich einen anderen jungen Jäger bestimmen, der an seiner statt kämpft. Der Herausfordernde spricht die Herausforderung aus und der Herausgeforderte darf die „Waffen" wählen.

Ist die Metonoidische Legion in einem Einsatz einer anderen imperialen Einheit angegliedert, so werden die terranischen Offiziere und ihre Ränge unabhängig vom Alter akzeptiert.

Opferung

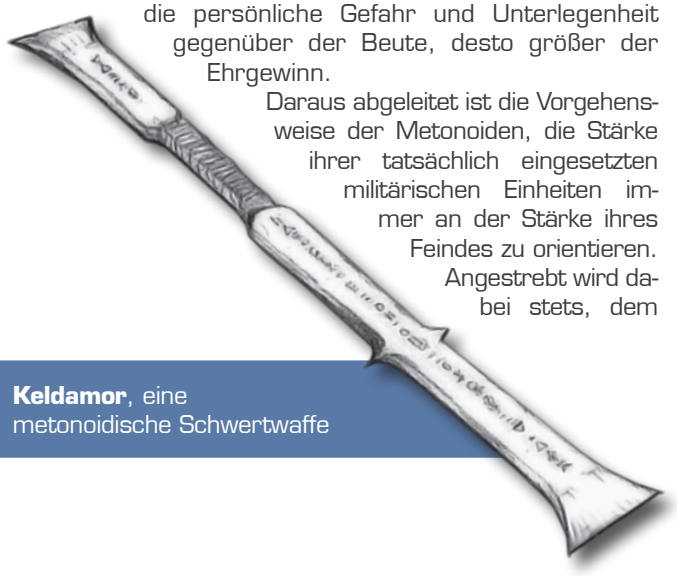
Gemäß ihrer Tradition kämpft die Metonoidische Legion immer um Beute, die mit dem terranischen Militäroberkommando ausgehandelt wird.

Der vierte Teil dieser Beute wird von der gesamten Legion und jedem einzelnen Soldaten stets den „Himmelsältesten" geopfert. So könnte ein fanatisch gläubiger Metonoid den vierten Teil eines erbeuteten Fahrzeugs oder auch getöteten Gegners opfern.

Beute und Jagdgebote

Gemäß ihrer Erfahrungen als Jäger und ihrer Traditionen, ist die Beute immer für den am größten, der alleine oder nur mit wenigen anderen jagt. Gleiches gilt für das Opfer für die Himmelsältesten und den Gewinn an persönlicher Ehre. Gerade für die Ehre gilt: Je größer die persönliche Gefahr und Unterlegenheit gegenüber der Beute, desto größer der Ehrgewinn.

Daraus abgeleitet ist die Vorgehensweise der Metonoiden, die Stärke ihrer tatsächlich eingesetzten militärischen Einheiten immer an der Stärke ihres Feindes zu orientieren. Angestrebt wird dabei stets, dem Feind in einer Unterzahl entgegenzutreten und durch einen Sieg die Ehre und den Ruhm Ordruls zu steigern und das Wohlwollen der Himmelsältesten zu gewinnen.



Keldamor, eine metonoidische Schwertwaffe

Allerdings führt diese Tradition oft zu Konflikten mit dem imperialen Militäroberkommando, dessen militärisches Ziel in Übermachtangriffen und einem schnellen und einfachen Sieg über den Feind besteht. Oftmals befindet sich so der Oberkommandierende einer militärischen Operation vor der Schwierigkeit, seinen metonoidischen Untergebenen einen Übermachtangriff als ehrenhaft darzustellen.

Bis heute unvergessen ist das Schicksal des Legion-Generals der VII. Legion, Romarik St. Johnson, bei der Niederschlagung einer blutigen Rebellion in der Marginum-Kolonie Mirthaca. Er befahl seiner Abteilung der metonoidischen Legion zusammen mit einer Einsatztruppe der VII. Legion gegen unzureichend ausgerüstete Milizionäre vorzugehen und einen Brückenkopf einzurichten und ließ keine Einwände gelten. Das Ergebnis war, das die Metonoiden sich solange aus den Kämpfen heraushielten, bis alle Männer des Einsatztrupps neutralisiert und die Milizionäre sich fester eingegraben hatten. Erst dann griffen sie an und nahmen die Stellung als Brückenkopf ein.

Basistypus Metonoid

Schon n' komischer Name, den die Erdenbewohner uns da gegeben haben: Metonoiden. Na ja, was soll's. Ich bin Konföderierter. Unsere „Brüder" oder besser gesagt „verblendeten Artgenossen" auf ihrem rückständigen Urwaldplaneten sind eh kaum der Rede wert. Die sind nicht viel moderner als ihr grüner Felsbrocken auf dem sie leben. Lehnen sogar echt nützliche Waffen ab [deutet auf sein Impulsgewehr]. Stell dir bloß vor, die schießen noch mit so Waffen, in die sie Geschosse spannen. Tregash, tja das ist eben echte Handarbeit bei denen.

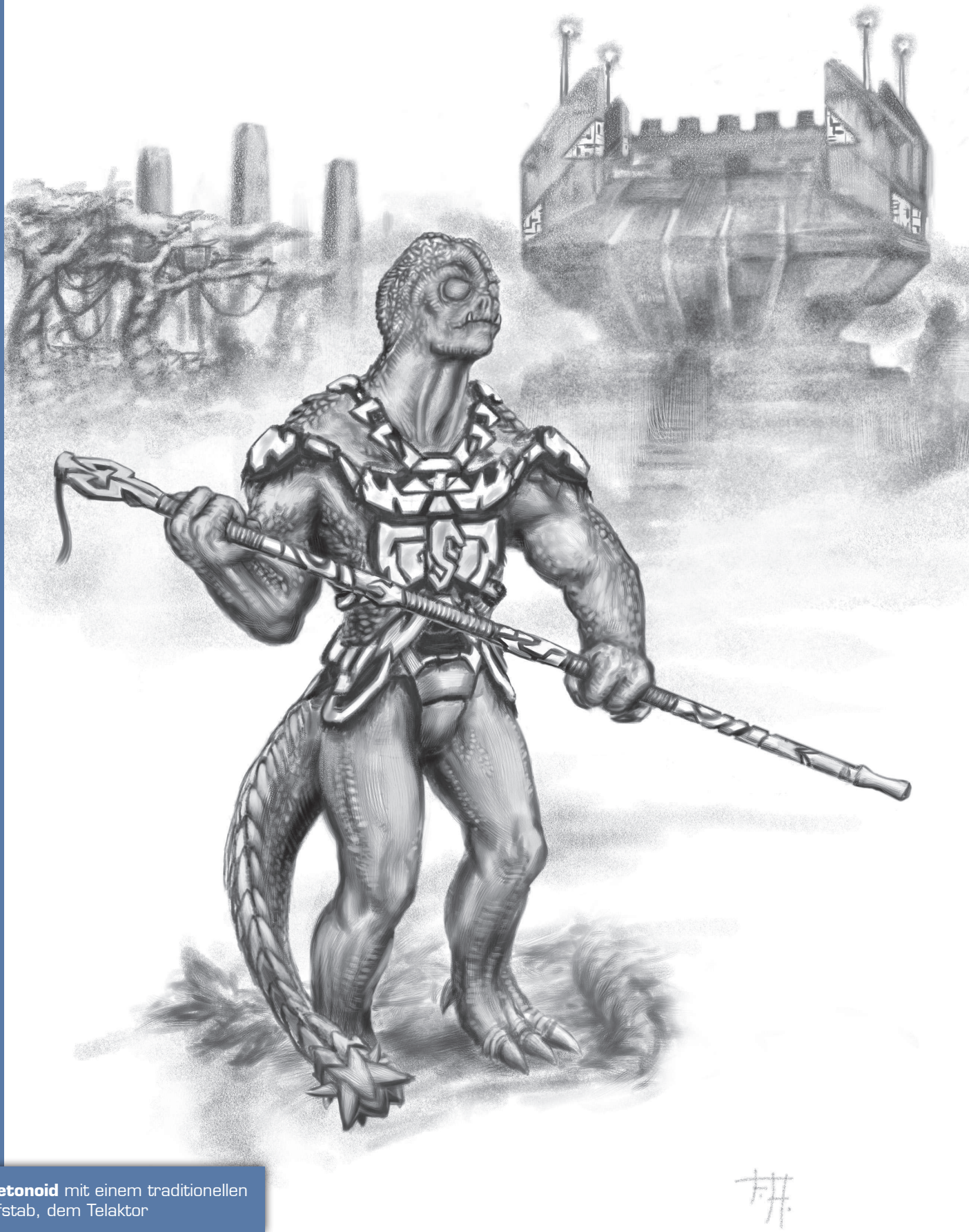
Mein Vater hat noch so ein altes Keldamor – so ein riesiges Schwert – bei sich an der Wand hängen. Habe ihn ein paar Mal heimlich beobachtet, wie er damit übt. Nicht schlecht. Das hat er übrigens noch selbst gemacht, damals, als er jung war. Unsere Artgenossen basteln ihre Waffen übrigens alle selbst. Das ist bei denen auch so ein Zeremonien-Ding und soll irgendwie ihre Kraft und Ehre symbolisieren.

Er erzählt auch viel von früher, als er noch unterwegs war, in den Wäldern von Metonar. Scheint so, als fahren die alle sehr auf Jagd und Rituale und so ab.

Ganz tregash find' ich ja diesen riesigen Ehrenkodex, den die befolgen müssen. Damit könnt' ich echt nicht umgehen: Du sollst das tun, Du sollst jenes tun. Da macht man sich das Leben doch unnötig schwer. Man soll beten, jagen, meditieren und so weiter.

Jetzt überleg mal: Du hast irgendwas ausgefressen und Deine Sippe kommt dahinter. Dann kann es sein, dass sie Dir die Zugehörigkeit aberkennen und Dich wegscheuchen. Verbannung nennen die das. Aber man kann seine Ehre wieder herstellen, wenn man irgendeine große, tregashe Tat hinter sich gebracht hat. Riesige Feste gibt es dann, wo der Heimkehrer gefeiert wird und die Leute sogar anfangen, seine Geschichte aufzuschreiben und zu erzählen. Kein Wunder, dass Metonar so viele Geschichten hat. Ich geb' zu, ich höre meinem Vater gerne zu, wenn er von den „Drachenmeistern", den alten Sehern, den Heldensagen und die Jagd auf Bestien, die es auf Metonar scheinbar haufenweise gibt, erzählt.

Basistypus Metonoid



Ein **Metonoid** mit einem traditionellen Kampfstab, dem Telaktor

Da können unsere Brüder schon auf eine tatsächlich Jahrtausende alte Vergangenheit zurückblicken. Überall auf Metonar findet man angeblich archaische Gebäude und Ruinen, die noch aus der Zeit vor den Sippenkriegen stammen. Das war nämlich so: Ganz früher gab es auf Metonar viele verschiedene Stammessippen – und die Sippe ist ja bis heute das Wichtigste für einen Metonoiden – ehe sie nach und nach in verschiedenen Kämpfen und Kriegen von den Ordrag besiegt wurden. Tja und daher nennen sie auch ihre Nation „Ordrul", das „Reich der Ordrag" oder auch „Reich der Ewigen", direkt in Standard übersetzt. Ach ja, Metonar heißt übrigens „Neues Land", hat auch irgendwas mit ihrer Religion zu tun. Die glauben allesamt an vier Götter – und zwar ziemlich stark. Ist auch mit dieser Ehrenkodex-Sache verbunden. Tregash, oder?

Na ja jedenfalls kam irgendwann das Imperium an und hat unsere halbe Rasse nach Trakarul … äh … ins Jenseits geschickt. Dann wurden sie plötzlich unsere Freunde und Metonar in ihr Imperium aufgenommen. Doch da wir Konföderierte uns vor bald zweieinhalb Jahrhunderten entschieden haben, dass wir nicht unter dem Imperator dienen wollen und wir keine Lust hatten, das Schicksal der Marsianer zu teilen, haben wir uns verdünnisiert. Gab nämlich jede Menge von uns, die da mächtig hinterher waren, ins Imperium aufgenommen zu werden. Zum Glück war unser Führer Rendro Kirend ein helles Köpfchen und hat es nicht auf einen Bürgerkrieg auf Metonar ankommen lassen. Tja und so kam es, dass unsere Brüder noch immer blind auf Metonar herumstolpern und nicht sehen, dass sie eigentlich imperiale Sklaven sind. Die sind sogar noch stolz drauf!

Andererseits muss man ja zugeben, dass es auf Metonar ganz gut klappt mit dem Ehrenkodex und den Regeln. Der Älteste hat immer Recht und sagt wo es lang geht, egal ob auf dem Dorf unterm Urwaldblätterdach oder in der Hauptstadt Korlen als Boss des Ältestenrats. Nun ja und da sie so wahnsinnig viel Wert auf ehrenvolle Beute und Ruhm, aber auch Gastfreundschaft … wenn du mal meine Mutter auf Gaia besuchst weißt du wovon ich rede. Wo war ich? Egal.

Ich hab auch schon mal Brüder von Metonar getroffen. Fand sie total hochnäsig, halten sich für was Besseres, aber uns hassen sie ja eh wie Cantarus. Aber – so mal unter uns – die waren schon äußerst diszipliniert.

Sie respektieren die anderen, so ist es nicht. Aber man kann ihren Respekt schnell verlieren. Also ein Tipp: Beleidige niemals einen Metonoiden oder treibe Späße mit ihm. Das können die nämlich gar nicht haben. Wenn du allerdings was machst, was sie gut finden – zum Beispiel ein gefährliches Tier töten oder an Zeremonien teilnehmen, bist du schnell ein Freund.

Verdammt gut kämpfen mit ihren Waffen können sie auch. Es gibt einen Grund warum keiner gerne einen Entertrupp der Metonoidischen Legion in seiner Schleuse hat, sag' ich dir!

Nebenbei, sie sehen auch ein ganz klein wenig anders aus als wir. Anscheinend hat uns die fremde Umwelt schon etwas zu schaffen gemacht.

Die hohe Schwerkraft auf Metonar zwingt sie eher in die Knie, macht sie aber auch stärker. Ach ja, ich habe gehört viele sind übernatürlich begabt. Echt tregash.

– der konföderierte Bürger Greral im Gespräch mit dem BarBot von „Dock 8" (Degelorlen / Mariant VII)

Wir und …

Terraner
Die meisten sind unsere Freunde, vor allem das Imperium. Wir haben Seite an Seite im Großen Krieg gekämpft. Leider gibt es bei den Menschen viele Lügner und Verbrecher. Wenn sie moralische Werte verinnerlichen, können sie engste Blutsbrüder sein.

At'Rank-gulor
Wir kennen sie kaum. Ihnen fehlt die Sippe, die ihnen Stärke geben kann.

Beta-Pictor
Sie haben einst Metonar erobert, aber wir sind stärker und konnten es ihnen wieder abringen. Ihre Klarheit und Logik scheint manchmal faszinierend und schrecklich zugleich. Allein sind sie nichts, im Kontinuum sind sie alles. Wer sie unterschätzt, begeht einen Fehler. Wir haben unsere Lektion gelernt.

Cassiopier
Wir bewundern sie auf Grund ihres langen Durchhaltevermögens gegen das Kontinuum in dem Krieg, den sie einst führten.

Minelauvaner
Ziemlich flink und geschickt, haben die seltsame Angewohnheit, sich in Gaststätten ständig in fahrbaren Wasserbehältern aufzuhalten. Wir treffen sie oft, sie sind eine harte Konkurrenz für unsere Händler. Die meisten reden zu viel und legen zu viel Wert auf Materielles. Andererseits haben sie schon auch gute Angebote …

Metonoiden
Das sind wir, eine stolze Rasse mit langer Tradition in der Jagd, tief verwurzelt im Glauben und stets bereit, unseren Sippen und unseren Freunden beizustehen. Egal, wie groß die Bedrohung ist, wir sind bereit; sei es auch, um die letzte Reise nach Trakarul anzutreten und Karnts Stirn zu berühren. Unsere Zeremonien garantieren einen festen Halt im Leben und wir können jederzeit aufeinander zählen.

Konföderierte Metonoiden
Roter, verräterischer Abschaum! Die Konföderation wird auf Dauer nicht bestehen. Wer ein Haus auf Unwahrheiten baut, sollte über dessen Zusammenbruch nicht überrascht sein.

Tokmarden
Sie sind uns nicht gut bekannt. Ich habe noch keinen gesehen. Sie sollen brutal sein – zu anderen wie auch sich selbst.

Veganoiden
Ihre paranormalen Fähigkeiten sind beeindruckend.

Obwohl sie so zerbrechlich wirken, wohnt Ihnen eine große Kraft und Würde inne. Sie können uns viel lehren. Wir sollten sie schützen.

Wandler-Chamäleoniden
Seltsame Wesen. Sie sind wohl ziemlich feige, jedenfalls habe ich noch nie einen kämpfen sehen.

Die Weisen
Sind uns kaum bekannt. Man hört Fantastisches.

Xeracor
Ich hörte, sie mögen uns nicht.

Rassenmerkmale

Namensgebung
Die Namen aller männlichen Metonoiden enden auf „-ral“, die der weiblichen auf „-rai“. Die Vorsilben haben immer eine Bedeutung, so heißt Deral beispielsweise: „Der die Heimat liebt“. Hier eine kleine Auflistung gebräuchlicher Namen und deren Bedeutung:

As- = der/die Stolze,
Go- = der/die mit der Natur verbundene,
Rapto- = der/die Raubende,
Bord- = der/die mit dem Schicksal spielt,
Xet- = der/die sich Auszeichnende,
Igano- = der/die Schnelle,
Dscha- = der/die Tapfere,
Zet- = der/die Gefährliche,
Dragon- = der/die Schreckliche,
Fed- = der/die Geschickte,
Pt- = der/die Kluge,
Naga- = der/die Große,
Tra- = der/die nicht Weichende

Götterglaube
Zu Beginn wählst Du einen der vier metonoidischen Himmelsältesten: Nerotur, Metur, Xentur oder Kaltur. Dies hat weniger regeltechnische als rollenspielerische Auswirkungen. Du wirst dem entsprechenden Himmelsältesten zugetan sein und religiöse Riten wie Opferungen und Gebete nach dem Element ausrichten. So könntest Du Dir beispielsweise überlegen, ob Du am Ufer eines Sees oder im See selbst meditierst. Du kannst Dir eigene religiöse Rituale gestalten.

Techfähigkeiten für traditionelle Kriegerwaffen
Schon früh beginnt der Metonoid mit dem Bau der eigenen Ehrensymbole – seiner Traditionswaffen. Unter III.5.2 erfährst Du auf Seite 405, wie Du diese herstellst und verfeinerst.

Der Metonoid hat die Techfähigkeiten „Metonoidische Waffenmodifikation & -bau“ bereits gelernt (Befähigung-Modifikator bei –10).

Er erhält zudem bei der Charaktererstellung 10 Techpunkte (TP), beispielsweise um diesen Modifikator hoch zu setzen. Bleiben die Techpunkte ungenutzt, verfallen sie.

Ein Metonoid hat zweimal die Möglichkeit, bei der Charaktererschaffung eine traditionelle Jagdwaffe zu bauen, selbst wenn sein Aktionswert bei der Techfähigkeit noch nicht für den „Bau“ ausreichen sollten. Wenn die Konstruktion gelingt und noch ein Bauversuch übrig ist, kann er eine zweite Waffe herstellen.

Sollten beide Würfe misslingen, kann er eine Waffe mit Technologielevel 20+2W6 herstellen – um zu vermeiden, dass er ohne Traditionswaffe „auf die Welt kommt“.

Für Traditionswaffen benötigt man keine Lizenz – es genügt, ein Metonoid zu sein. Oft darf man sie auch in gesicherte Bereiche mitnehmen.

Der Schwanz
Den Schwanzfortsatz der Wirbelsäule setzen Metonoiden gekonnt bei Jagd und Sport, aber auch im Nahkampf

IMPERIAL STANDARD HoloVision: Der Marsch der Veteranen

Utopia City/Korlen (Terra/Metonar) (ispa) 130 Jahre ist es her, da wurde im Polaris-System das Ende des verheerendsten Krieges in der Geschichte der Menschheit besiegelt. Das Kontinuum und Vertreter des Terranischen Imperiums setzten einen Schlussstrich und die Ära der Koexistenz hatte begonnen. Dieses Jahr wird das Ereignis ganz besonders groß gefeiert: Wie immer lädt Utopia City alle Menschen des bekannten Universums ein, um über einen Monat lang Kulturveranstaltungen wie Festivals, Vorträge, Lesungen, Ausstellungen und Partys kostenlos zu besuchen. Die Siegesparade – die zweitwichtigste nach der Parade zum Nationalfeiertag des Imperiums – ist dabei der größte Publikumsmagnet. Es ist eine der vier alljährlichen Paraden, die der Imperator persönlich abnimmt. Danach wird er traditionsgemäß in der „Halle des Volkes“ des Imperialen Palastes bei der zentralen Gedenkfeier für die 1,2 Milliarden Opfer des Krieges seine Festrede halten, die immer auch als Rede zur Nation gewertet wird und entsprechend Beachtung erhält. Auf Metonar findet außerdem neben vielen familiären und offiziellen Zeremonien der „Marsch der Veteranen“ statt. Tausende Veteranen des Großen Krieges werden durch die Straßen Korlens ziehen und ihren 100 Millionen gefallenen Kameraden die Ehre erweisen. Für die Metonoiden ist der Marsch ein ganz besonderes Ereignis. Die Zeremonie ist ihnen ebenso wichtig wie viele andere jahrtausendealte Traditionen, für manche jüngere Vertreter ihrer Art womöglich sogar bedeutsamer. Wer Geschichten aus dem Krieg aus dem Mund von Augenzeugen hören möchte, der sollte in nächster Zeit nach Metonar reisen, zu finden sind sie auf Marktplätzen, in Versammlungsräumen, in Wirtshäusern und Hotel-Lounges oder an EMAP-Kapsel- oder Bahnhaltestellen.

Sparte „Kultur“, von Wertral, 04/04/2679

ein. Hier kann der Schwanz als eine zusätzliche Attacke genutzt werden, ganz gleich ob man selber noch eine Hiebwaffe oder Stichwaffe in den Händen hält: Es greift die Regel für „Beidhändige Attacke“ (siehe Erklärung auf Seite 329), der Schwanz bringt eine Handhabung von –1 mit sich.

Bei einem Treffer verursacht der Schwanz einen zweiten „Waffenloser Kampf“-Schaden (Grundschaden Kraft / 4), oder aber bei zusätzlicher Bewehrung mit Dolchen entsprechenden Schaden. Die Bewehrung darf ein Gewicht von Kraft / 10 Kilogramm nicht überschreiten.

Wechselwarm

Bei Temperaturen unter 15° Celsius verlangsamt sich der Stoffwechsel der Metonoiden rapide und ihre Bewegungsfähigkeit wird eingeschränkt (Verlust von ca. 1 Punkt Kb pro Grad), bis sie schließlich bei einer Temperatur von unter –5° Celsius in eine Kältestarre verfallen. Aus dieser Starre erwachen sie, sobald die Temperatur wieder steigt und konstant gehalten wird. Da die Metonoiden als Wechselblüter immer die Temperatur ihrer Umgebung aufweisen, sind sie bei Thermalscans schwer zu entdecken (Scanschutz +1).

Bei Außentemperaturen von mindestens 25° Celsius oder einer entsprechend eingestellten Wärmekleidung, benötigen Metonoiden nur drei Stunden Schlaf pro Tag, wohingegen sich die Schlafdauer mit sinkender Temperatur auf bis zu zwanzig Stunden pro Tag erhöht.

Dabei erhält der Metonoid auch bei kurzen Schlafperioden die volle Regeneration von LE und PE, ebenso bei langen Schlafperioden bei Niedrigtemperatur.

Ab einer Temperatur von 40° sollte sich der Metonoid nach Kühlung umschauen.

Lichtadaptive Augen

Bedingt durch das grelle Licht der Fomalhautsonne ist ein Metonoid sehr helles Licht gewohnt. Durch die Jagd in den Wäldern Metonars bewegt er sich jedoch ebenso häufig durch ein schnelles Wechselspiel von Licht und Schatten, so dass die Evolution ihn mit Augen versehen hat, die sich schnell vom hellen Licht an dunkle Verhältnisse gewöhnen können. Beeinträchtigungen und höhere Erfolgsschwellen von Tests oder Mali, die im Zusammenhang mit Lichtverhältnissen stehen, treffen den Metonoiden nur zur Hälfte.

Du als Metonoid

Der Metonoid ist ein grundehrliches Mitglied seiner Gesellschaft und von hohem Stolz – den man besser nicht verletzen sollte – auf seine Herkunft erfüllt. Deinen SC zu beleidigen ist ein Fehler.

Dann nämlich musst Du Deine Ehre verteidigen, was Du ohne langes Zögern tust. Die meisten Menschen wissen jedoch, dass man einen Metonoiden respektvoll zu behandeln hat. Wenn Du „frisch“ von Deiner Heimatwelt kommst, bist Du noch gutgläubig und voller Träume, was die Lebensverhältnisse im übrigen All angeht. Durch Deinen Naturinstinkt kannst Du Dich schnell anpassen und weißt Dir schon nach relativ kurzer Erfahrungszeit selbst zu helfen.

Immer dabei sind Deine traditionellen Waffen, die Du keinen Moment aus den Augen lässt. Sie sind Dein größter Schatz. Am deutlichsten fällst Du bei Deinen Kameraden durch Großzügigkeit auf, Du kennst keine Gier.

Metonoiden haben ein recht weites Feld, sich zu entfalten: In der Verbesserung ihrer kämpferischen oder übersinnlichen (paranormischen) Fähigkeiten. Viele arbeiten in den imperialen Streitkräften (in der Metonoidischen Legion). Ein Metonoid kann die Tradition leben oder brechen, seinen Glauben vertiefen oder verlieren. Sich „gottgefällige“ Beute zu verdienen sind wesentliche Antriebsfedern des Metonoiden und viel stärker ausgeprägt als beim Menschen.

Obwohl Metonoiden die Menschen schon recht lange kennen, so bleiben ihnen manche Beweggründe unerklärlich, beispielsweise das Streben nach Geld und übermäßigem Konsum. Mit Charakteren anderer Spezies herkunft eine gemeinsame Motivation zu finden, sich in ein Abenteuer zu stürzen, mag daher nicht immer einfach sein.

Der Metonoid gehört sicherlich zu den schwierigeren Charakteren in NOVA. Vielleicht hilft es am Anfang, ihn als eine Art Indianer zu betrachten. Beachte den Ehrenkodex!

Lass ihn also die Ydreac-Zeremonie durchführen und einen Himmelsältesten anbeten. Hier und da glaubst Du, Zeichen und das Walten Deines Himmelsältesten zu erkennen. Auch die Verbannung Deines SCs ist nach einer persönlichen Schande nicht auszuschließen; falsch wäre es, darauf mit Trotz zu reagieren (das sollte für neue Abenteuer und Erfahrungen genutzt werden!). Sei Dir bewusst, dass der SC nach unwiederbringlichem Verlust seiner Ehre (z. B. durch selbstverschuldete irreparable Zerstörung einer seiner Kriegerwaffen) traditionellen Selbstmord begehen wird.

Kein anderer Metonoid würde ihn daran hindern, der Freitod ist dann nämlich ganz im Sinne des SCs.

Wichtig: Dein SC kann nicht problemlos mit einem konföderierten Metonoiden in einer Gruppe sein. Dies bietet aber sicherlich auch spannendes Konfliktpotential in einer gut geplanten Gruppe.

II.1.3 Die Veganoiden

Physiologie & Physiognomie der Veganoiden

Die Lebensform, die die Terraner landläufig als „Veganoiden“ bezeichnen, besteht aus zwei in Symbiose vereinigten Wesen – dem Wirt (Riza) und dem Symbionten (Veganoid). Die äußere Erscheinung wird durch das Riza (Sg. / Pl.) gekennzeichnet, während der Intellekt und die paranormischen Fähigkeiten von dem Veganoiden ausgehen. Für gewöhnlich bezeichnet man aber mit „Veganoid“ die Gesamtlebensform. Die Übernahme eines Wirtes nennen terranische Wissenschaftler die „Inhabitation“.

Veganoiden gelten als diejenige Spezies im bekannten Universum, die den besten Zugang zu paranormalen Erscheinungen und die beste Kontrolle über diese haben.

Veganoid-Symbiont

Vega II bedeckt ein ausgedehnter, bräunlich-schlammiger, salzhaltiger und warmer (40 °C) Ozean – dem wichtigsten Lebensraum des Symbionten. Unter einem atmosphärischen Druck, der fünfmal höher ist als der Terras, existieren die an Amöben erinnernden, 5–10 cm langen und durchscheinenden Wesen unabhängig von Sauerstoff im tiefen Morast. Durch ihre durchlässige Hautmembran nehmen sie gelöste Nährstoffe auf. Offensichtlich sind sie kaum in der Lage, Werkzeuge zu benutzen oder

Exasphäre

> Und sehet da,
> es tun sich **neue Länder**
> vor unseren Augen auf.
> So lasst uns denn wandeln
> in fremden Gefilden,
> ihnen unseren **Glauben** bringen,
> unsere **Hoffnung**
> und unser **Verderben**.
>
> *– Der Priester aus „Das unentdeckte Land“ von Fredreic Sandrin (2187–2301)*

Mit dem Zentralbundabkommen von 2569 bürgerte sich bald der Begriff „Zentrale Sphäre“ für das Zentralbundgebiet ein, der Rest wurde als „Außenwelt“ oder „Exasphäre“ bezeichnet. Dieses Großraumgebiet wurde erst in den 40er Jahren des 27. Jahrhunderts durch die OKES (Organisation für Kooperation in der Exasphäre) und die Interstellare Astronomische Gesellschaft festgelegt und seitdem offiziell mit „Exasphäre“ betitelt, während „Außenwelt“ für das gesamte Gebiet jenseits der Zentralen Sphäre steht, so dass diese Bezeichnung also auch die neue Raumregion „Marginum“ mit einschließt.

Die Grenzen der Exasphäre sind insbesondere durch die Grenzen der darin enthaltenen Reiche festgelegt. Jenseits der Exasphäre liegt das Marginum.

Die Exasphäre entstand nach dem Großen Krieg, als es den Menschen mit Hilfe des beta-pictorischen Antriebs möglich wurde, weite Strecken in kurzer Zeit zurückzulegen. Manche der Welten, die damals kolonisiert wurden, waren ehemalige beta-pictorische Planeten. Dort trafen die Menschen auf eine Anzahl von intelligenten Lebensformen, die von den Beta-Pictor versklavt worden waren. Da die Menschen sie befreiten, waren die meisten an einem näheren Kontakt zu ihnen interessiert. Einige Spezies dagegen wollten nicht in ihrer Umwelt gestört werden, andere reagierten zunächst aggressiv oder sind es immer noch.

Bündnisse

Die Reiche, Staaten und eigenständigen Kolonien der Exasphäre sind oft in komplexe Vertragssysteme eingebunden, welche gegenseitige Unterstützung, Handelsabkommen, Waffenstillstände oder anderes bezwecken. Man muss wissen, dass die Exasphäre ein ständiger politischer Hexenkessel ist, in dem schon kleine Zwischenfälle Kriege auslösen können. Diese Kriege oder auch nur Kämpfe sind so zahlreich – etwa zwei pro Jahr – dass es sich nicht lohnt, viele Planetenensysteme einem Staat zuzuordnen oder jedem Krieg einen Namen zu geben, denn diese sind nie so umfassend wie die beiden Interplanetaren Kriege oder der Große Krieg.

Die Reiche der Exasphäre verfolgen verschiedene Ziele. Jedoch können die wenigstens durch die Schutzzone in die Zentrale Sphäre eindringen – viele fehlgeschlagene Versuche belegen dies – noch den angrenzenden Marginumraum betreten, wo viele reiche Konzerne, Kolonien und die größten und bedeutendsten Piratenbände – wie die Piratenföderation – ihren Sitz haben. Auch das beta-pictorische Gebiet ist unerreichbar, denn kein Reich ist allein einem Krieg gegen die Beta-Pictor gewachsen.

Die Beziehungen der Exasphäre zur Zentralen Sphäre sind aber nicht zwangsläufig feindlicher Natur.

Zwischen Reichen mit ähnlichem Staatssystem entstehen oft dauerhafte Pakte, so z. B. zwischen dem Haus Taesari und dem Imperium. Andererseits stammen die Bürger der Exasphäre von Zentralweltlern ab, wodurch sich auch familiäre Bande ergeben.

Die OKES

Im Jahre 2587 gründete die berühmte Menschenrechtlerin Wenda Trevnozc aus der damaligen Davison-Gemeinschaft, dem heutigen Protektorat von Vendar, die Organisation für Kooperation in der Exasphäre – kurz: OKES.

Frau Trevnozc hatte während eines Krieges ihre gesamte Familie auf Kaelos verloren.

Kaelos stellt eines der bekanntesten Beispiele für die Grausamkeit solcher Außenwelt-Kriege dar: Auf diesem Planeten im Horus-Sonnensystem wurden von den Angreifern Terraformeinheiten benutzt.

Terraformeinheiten wurden zu Beginn der Hauptkolonisationswellen um 2100 (Sol-System) und um 2550 (nach dem Großen Krieg) dazu verwendet, die Oberfläche von unwirtlichen und lebensfeindlichen Planeten in gesunde Lebensräume zu verwandeln, was bestenfalls innerhalb von fünf Standardjahren erreichbar ist.

Auf dem bereits besiedelten Planeten Kaelos hatten die Terraformer wie üblich die alte Umwelt innerhalb eines halben Jahres zerstört und dann damit begonnen, für neue Pflanzen und Tiere Lebensmöglichkeiten zu schaffen. Etwa sechs Millionen Bewohner starben.

Wenda Trevnozc setzte sich ihr ganzes Leben dafür ein, solch unglaubliche Dinge nicht weiter geschehen zu lassen und die OKES trat nach ihrem Tod durch Genkrebs 2664 ihr Erbe an.

Die Organisation stützt sich auf zahlreiche ehrenamtliche Mitglieder, Sponsoren wie der CARGOSTELLAR und Spenden.

Ausgewählte, talentierte Mitglieder werden einer diplomatischen Schulung unterzogen und dann vorerst im Marginumraum geprüft, wo sie zumeist Streitigkeiten zwischen Kolonien beilegen. Die erfahrensten Mitglieder werden als Verhandlungspartner, Botschafter und Vermittler bei Krisen in der Exasphäre eingesetzt.

Die OKES ist in der Tat ein großer Erfolg: Seit ihrem Mitwirken in der Außenwelt-Politik haben sich die Krisen um fast vierzig Prozent verringert. Die OKES-Diplomaten genießen fast überall einen hervorragenden Ruf; ihnen wird große Gastfreundschaft entgegengebracht.

Auch wenn der Organisation mittlerweile manchmal Korruption und der Hang zum Parteiischen vorgeworfen wird, ist ihr Ansehen immer noch ungebrochen und ihr Nutzen unbestritten.

II.2.1 Guanku

Es ist ein mysteriöses Reich, Geheimnis umwoben und fremdartig: Guanku.

Geschichte

LOXON

Das inzwischen nur noch selten zu hörende Wort „LOXON“ ist im Prinzip nicht mehr als eine Aneinanderreihung von Initialen:

Li-Tsung (China), Onodera (Japan), Xariyaki (China), Oro-Gin (Herkunft unbekannt) und Nao-Chang (Korea). Hinter diesen Namen verbergen sich fünf Familien, deren Vorfahren aus den längst vergangenen Nationen Asiens stammen. Sie hatten einiges gemeinsam: Sie waren sehr geschäftstüchtig, dadurch wohlhabend und ihre Familienmitglieder waren zahlreich.

Fünf Konzerne in Panasia

Aus der Geschäftstüchtigkeit der Familien erwuchsen im Laufe des 21. Jahrhunderts große Konzerne, welche die Bereiche der Agrarwirtschaft (Li-Tsung), Schwerindustrie (Onodera), Raumfahrt und Transportwesen (Xariyaki), Computerhardware (Oro-Gin) und Energieversorgung (Nao-Chang) abdeckten.

Während der panasiatischen Ära begann eine Renaissance der asiatischen Kultur, nachdem diese seit dem 19. Jahrhundert kontinuierlich den westlichen Einflüssen gewichen war.

Die Distanzierung von den westlichen kulturellen Werten schürte schnell den Konflikt mit dem Westen. Bei Ausbruch des Erdkriegs war die Konzernmacht mittlerweile soweit gewachsen, dass die fünf Konzerne zu festen Größen des panasiatischen Wirtschaftsraums geworden waren. Xariyaki Industries und Oro-Gin Transports and Aeronautics waren schon lange zu Global-Playern avanciert.

Trotz der Kluft zum Westen entzogen sich Xariyaki und Oro-Gin nicht der Verantwortung, als die ISA mit der Evakuierung der Erde begann. Sie leisteten ihren Beitrag und wurden dabei teilweise sogar von den anderen Mitgliedern des späteren LOXON-Bundes unterstützt.

Das Symbol **Guankus**

Nach dem Erdkrieg

Der mit ihrer Hilfe verbundene Imagegewinn – besonders in der ehemals panasiatischen Bevölkerung – ließ den Rettern gegenüber tiefe Loyalitätsgefühle entstehen. Ein Faktor, der in der späteren Geschichte des LOXON-Bundes von entscheidender Bedeutung sein sollte. Aber auch wirtschaftlich gediehen die Konzerne nach dem großen Erdkrieg und konnten ihre neuen Machtbasen ausbauen.

Die florierende Wirtschaft fand ihren Wendepunkt mit der Thronbesteigung Imperator Romaricks I. und der damit einher gehenden Entmachtung der Konzerne Mitte des 24. Jahrhunderts. Den Konzernen wurden staatliche Vorgaben auferlegt, die sie zu erfüllen hatten; Ressourcen wurden von staatlicher Seite verteilt.

„Gespenstergeschichten“: Kaidan-Protokoll

An diesem Punkt in der Geschichte entstand eine neue und tiefe Kluft zwischen den ehemals panasiatischen Konzernen, deren kulturellem Erbe und der autoritären Politik Imperator Romaricks I.

Die Konzerne fürchteten nun nicht mehr nur um ihre Macht, sondern auch um ihr Erbe.

So begannen die späteren LOXON-Konzerne unabhängig voneinander, Ressourcen für sich abzuzweigen und diese zu horten, immer in dem Bewusstsein, dass sie in den Augen der terranisch-imperialen Politik Verrat begingen. In diesen frühen Tagen entstand das „Kaidan“-Protokoll. In diesem geheimen Dokument vereinbarten die Konzerne Li-Tsung, Onodera, Xariyaki, Oro-Gin und Nao-Chang gegenseitige, inoffizielle Hilfeleistungen durch Ressourcen und Personal. Vorerst blieb dieses dunkle Geheimnis auch verborgen.

Der Große Krieg

Der Friede mit dem Syndikat und die Wiederaufnahme der Handelsbeziehungen mit diesem stellte für alle Konzerne eine neue Möglichkeit des wirtschaftlichen Profits dar, die besonders von Onodera, Xariyaki und Nao-Chang genutzt und begrüßt wurden.

Der Ausbruch des Großen Krieges und die damit verbundenen Folgen brachten schließlich die meisten Konzerne an den Rand des Konkurses, waren doch viele ihrer Anlagen im Laufe des Krieges entweder zerstört oder an den Feind verloren worden. Auch die fünf Konzerne des späteren LOXON-Bundes waren von diesen Folgen betroffen. Doch auf Grund ihres kulturellen Zusammenhalts und des schon lange bestehenden und funktionierenden „Kaidan“-Protokolls, begannen die fünf Konzerne sich beim Aufbau ihrer Anlagen und Strukturen zu unterstützen.

Das „Gespenst“ auf der Anklagebank

Der dadurch wachsende Einfluss der fünf Konzerne fand bei ihrer Konkurrenz nur wenig Gegenliebe. Hetzkampagnen begannen, in denen sich die aufgestaute Wut und der Argwohn – sowohl gegenüber den panasiatischen Konzernen als auch gegenüber den Panasiaten selbst – ausdrückten. Schließlich gelang es den Konkurrenzkonzernen, Hinweise auf das „Kaidan“-Protokoll zu finden und dieses 2549 vor dem imperialen Gerichtshof zur Anklage zu bringen. Was folgte, war ein jahrelanger Rechtsstreit. Es wurden nach und nach Beweise der Anklage vorgebracht, die stichhaltig bewiesen, dass die Angeklagten in der Zeit der Regierung Romaricks I. Ressourcen unterschlagen und somit die Wirtschaft des Terranischen Imperiums nachhaltig geschädigt hatten.

Den fünf Konzernen war schon zu Anfang des Rechtsstreits klar, dass sie zerschlagen würden, sollte es zu einem

Schuldspruch kommen. Als Verräter hatte sie die öffentliche Meinung längst gebrandmarkt.

Die Idee der Flucht aus dem Raum des Imperiums entstand. Allen Beteiligten war klar, dass ein derartiges Projekt eine lange Planung erforderte. Also versuchte man den Gerichtsprozess zu verlangsamen und den Richterspruch aufzuschieben. Während dessen begann schon ab 2550 die Umleitung von Ressourcen, Transporten und Personal in das Tirnacht-System, in dem nach und nach grobe Flüchtlingsunterkünfte errichtet wurden. Unbemerkt gelang es den angeklagten Konzernen, Versetzungen von Personal in neue Kolonien zu fingieren und dadurch viele asiatisch stämmige Mitarbeiter und ihre loyalen Sympathisanten aus dem Imperium hinaus und in das Tirnacht-System hinein zu schleusen (2555–2575).

Imperiales Edikt

2571 erging der Richterspruch des höchsten imperialen Gerichts – dem Reichsgerichtshof – unter dem Vorsitz des Imperators selbst.

Die Konzerne wurden zu derart hohen Reparationszahlungen verklagt, dass sie außerhalb des Leistbaren lagen.

Darauf aufbauend erging das Imperiale Edikt MMDLXXII, in dem der Erlass verfügt wurde, die Konzerne Li-Tsung, Onodera, Xariyaki, Oro-Gin und Nao-Chang zu zerschlagen und ihren Besitz unter den anderen Konzernen und der Regierung aufzuteilen.

Im Vorfeld des Edikts flammte eine Welle des Rassismus auf, die sich gegen alle asiatisch Stämmigen richtete und diese als Verräter am Imperium ansah. Dies war darin begründet, dass in den fünf Konzernen ausschließlich Asiaten arbeiteten und sie zudem auch der größte Arbeitgeber des früheren Panasia waren. Ca. fünfundfünfzig Prozent aller Asiaten waren Angestellte dieser Konzerne – und deshalb auch Ziel des Rassenhasses.

Doch die Verurteilten waren sowohl der Ausführung des Edikts, als auch dem ausbrechenden Rassismus zuvor gekommen. Pünktlich zum Tag des Richterspruchs verließ das letzte Schiff Oro-Gins die Zentrale Sphäre.

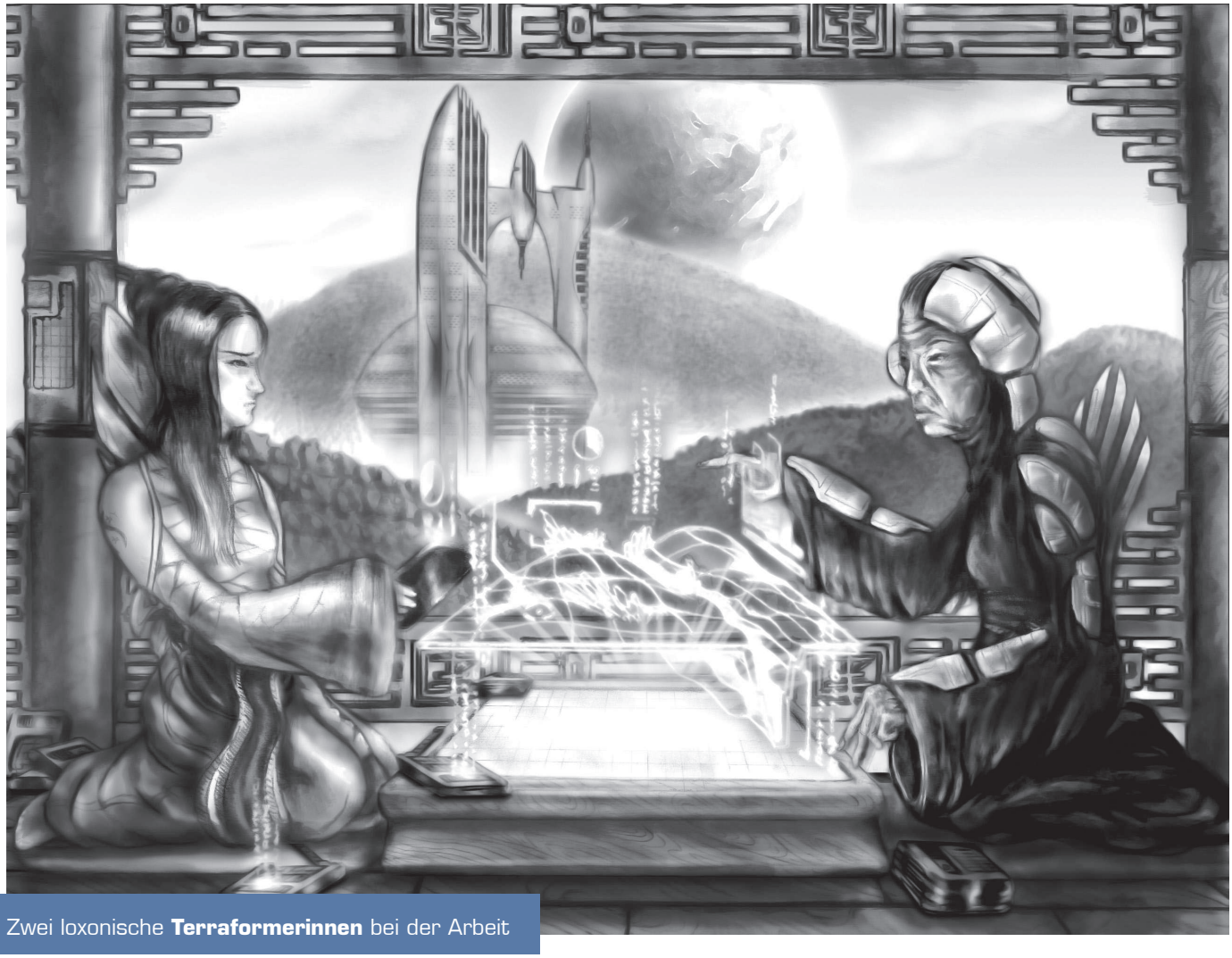
In den Jahren 2571 bis 2575 folgten viele Asiaten den Verurteilten ins Exil in die neuen Raumsektoren. Die Flüchtlinge fanden vorerst im Tirnacht-System eine neue Heimat.

Li-Tsung, Onodera, Xariyaki, Oro-Gin und Nao-Chang wurden zu den Schutzpatronen ihrer Angestellten, deren Angehörigen und ihrer loyalen Sympathisanten.

In den Folgejahren 2550 bis 2595 erfolgte der Aufbau wirtschaftlicher Anlagen und Kolonien im bisher unbesiedelten Tirnachtsektor und im Menturicluster („Cluster“ = Sternhaufen).

Tirnachtallianz und Blütezeit der CARGOSTELLAR

Um die 80er Jahre des 26. Jahrhunderts gab es eine Bedrohung, die nicht nur das Dasein dieser fünf Konzern-Kolonien des Menturiclusters, sondern das eines jeden gewerblichen Unternehmens überschattete. Die



Zwei loxonische **Terraformerinnen** bei der Arbeit

CARGOSTELLAR befand sich auf ihrer später nie wieder erlangten Vormachtstellung der Marktherrschaft. Die Konkurrenz wurde aufgesogen oder vernichtet, da die CARGOSTELLAR die Preise auf einem sehr niedrigen Niveau halten konnte. Dieses Verhalten trug ihren Teil zur Wirtschaftskrise einige Jahre später bei.

Während rund um den Menturicluster Firmen und Konzerne Konkurs anmeldeten, begruben die fünf Familien das Kriegsbeil der Konkurrenz und nahmen eine Idee auf, die vom 20. bis in das 22. Jahrhundert hinein Schule gemacht hatte: die Firmenfusion.

Fakten

Reichsname	Guanku, früher: LOXON-Bund auch: Der Ozean, Die Weite
Hauptstadt / -welt / -system	Bejing-Tokyo / Xiao-Jeng / Bion-Taunos
Ausdehnung	Menturi-Cluster, über 24 Sektoren
Bevölkerungszahl	16,9 Milliarden
Verfassung	Parlamentarische Demokratie
Staatsoberhaupt	Dana-Chan
Regierungschef	Dana
Legislative	Guankuvollversammlung (5000 gewählte Volksvertreter)
Höchstes Gericht	LOXON-Rechtssektion
Spezieszugehörigkeit	91,7% Terraner, 4% Minelauvaner, 3% Metonoiden, 1,3% andere
Große Städte	Shiyen-Tao (24 Mio.), Nokotama (14 Mio.), Neu-Osaka (11 Mio.), Yinshu (8 Mio.)
Amtssprache	Panasia andere Sprachen: SOA
Währung	Loxoni, pl. Loxonis 1 St = 1,67 L (2683)
Bruttoinlandsprodukt	435.200 Milliarden St
Monatseinkommen per capita	7.100 St
Erwerbstruktur	48% Landwirtschaft 29% Industrie 23% Dienstleistungen
Wichtigste Handelspartner	Zentralbundstaaten, Ozeatrea
Raumstreitkräfte	Takerutian
Bodenstreitkräfte	Takerutian
Nachrichtendienst	Opal
Technologielevel (TL)	39

Auf der Konferenz der Konzerne im Jahre 2602 kamen die Vorstände der einzelnen Konzerne überein, dass es besser sei, als ein großer Konzern in Einigkeit zu handeln, als weiter durch einzelne Konzerne zu agieren. Die Konzernoberhäupter Li-Tsung Meng, Onodera Isamu, Xariyaki Jiao, Oro-Gin Megumi und Nao-Chang Guang-Jo verabschiedeten gemeinsam den Vertrag der Tirnachtallianz. Hierdurch entstand der Großkonzern „LOXON", durch welchen die Unterzeichner mehr Macht in ihren Händen hielten, als jemals zuvor.

Firmenfusion und der Kampf gegen CS

Seit den Interplanetaren Kriegen und Romarick I. waren solche Firmenzusammenschlüsse unüblich geworden, aber nach dem Exempel des LOXON-Bundes wurde dieses Verfahren wieder öfter angewandt.

LOXON hieß die Zauberformel gegen CARGOSTELLAR. Große Kreditinstitute, wie die TERRABANK, sicherten – auf Grund der Stagnation der Wirtschaft durch das Monopol der CARGOSTELLAR auch in ihrem Interesse – die finanzielle Basis von LOXON. Mit Eifer, viel Geld und viel Geschäftssinn baute man im Höchsttempo neue Produktionsstätten, erschloss neue Welten und deren Rohstoffe. Der Bund plusterte sich mehr und mehr auf, so dass er im ersten Jahrzehnt des 27. Jahrhunderts einem Ballon glich, der zu platzen drohte. Man produzierte massenhaft und billig, um der CARGOSTELLAR begegnen zu können, außerdem hatte man einen Schuldenberg astronomischen Ausmaßes angehäuft.

Wirtschaftskrise 2610

Um dem Dilemma eines totalen Zusammenbruchs zu entgehen, plante man die Übernahme des gesunden Binnenmarktes der Davison-Gemeinschaft: „Friedlich, aber notfalls mit Gewalt", sagte der Vorsitzende Onodera Tayuki damals. Dies war der Auslöser für die Wirtschaftskrise 2610. Der Davison-Dollar fiel in die tiefsten Abgründe und da der LOXON-Bund damals ebenfalls diese Währung verwendete, wurde er mitgerissen. Im letzten Moment zog der Aufsichtsrat die Notbremse, ließ den Bund als Staat deklarieren, die Produktion stoppen und eine neue Währung einführen – den Loxoni. Weitere Maßnahmen folgten.

Guanku

In den Reformjahren nach 2610 traten die Konzernstrukturen LOXONs zunehmend in den Hintergrund. Das neue Reich gab sich bereits drei Jahre nach der Wirtschaftskrise eine ordentliche Verfassung. Aus LOXON wurde Guanku, was im Loxonischen so viel wie, „der Ozean", „die Weite" bedeutet.

Seit der Gründung von Guanku haben sich dessen Bestrebungen zur Expansion weiter verstärkt. Bis heute erweitert sich der Guankuraum ständig, immer auf der Suche nach neuen Produktionsstätten und Ressourcen.

Heyronwell-Zone

Im Jahr 2623 trafen plötzlich Hilferufe aus dem als „Heyronwell-Zone" bekannten Raumgebiet in Guanku ein. Die benachbarte Panmetonoidische Konföderation hatte begonnen, ihr Territorium auszuweiten und hatte in den autonomen Kleinstaaten der Heyronwell-Zone ein passendes Opfer gefunden.

Zwei konföderierte Kriegsherren erhoben Anspruch auf den gesamten Raum der Heyronwell-Zone.

Die schwachen Kleinstaaten waren sich bewusst, dass sie jederzeit vom „Roten Riesen" (Konföderation) geschluckt werden konnten und wanden sich deshalb an Guanku.

Ihre Bitten wurden gehört – insbesondere, weil viele Loxoner dort siedelten. Die Loxoner erklärten die Heyronwell-Zone und die darin befindlichen Kleinstaaten zu ihren Protektoraten.

Seither ist die Heyronwell-Zone Schauplatz heftiger Auseinandersetzungen und die Loxoner stehen auf der Verliererseite. Bereits die Hälfte der Zone befindet sich nicht mehr unter ihrer Kontrolle.

Der Militärstab Guankus ist seit 2672 – kurz nach der Entstehung des konföderierten Protektorates von Vendar – in hoher Alarmbereitschaft und riegelt die loxonischen Planetensysteme, die an der Grenze der Heyronwell-Zone und dem restlichen Guanku liegen, mit schwersten Verteidigungseinrichtungen ab.

Die Militärs wollen die „Heyronwell-Linie“ zu einem unpassierbaren Bollwerk zwischen sich und der Konföderation ausbauen. Wenn die Linie fertig gestellt ist, wird sie rund eintausend Milliarden Sterntex gekostet haben. Ein stolzer Preis, den sich nur Guanku (und natürlich das Imperium) leisten kann.

Kultur & Gesellschaft

Der Name „Guanku“ wurde zusammen mit den Reformen von 2610 eingeführt. Dennoch bezeichnen sich die Staatsbürger weiterhin als Loxoner. Es ist das flächenmäßig größte terranische Reich. Seine Gebiete beanspruchen dreißig Prozent der Exasphäre und die Bevölkerung macht zwanzig Prozent der gesamten Menschheit aus.

Durch ihre Konzernvergangenheit und -gegenwart sowie der Orientierung an den asiatischen Tugenden, gelten Loxoner als streng disziplinierte, obrigkeitshörige Menschen, die wegen ihrer hohen Zuverlässigkeit auch gerne bei anderen Nationen als Arbeiter angeworben werden. Sie haben ein hohes nationales Identitätsgefühl, welches mit der asiatischen Kultur und ihren Traditionen verknüpft ist.

Tradition

Nirgendwo sonst wird asiatisches Brauchtum so stark gepflegt wie in Guanku und nirgendwo sonst sind so viele ähnliche und doch verschiedene Kulturen nahtlos miteinander verschmolzen.

Das loxonische Reichssymbol ist eine Mischung der beiden alten Schriftzeichen für das „Reich der Mitte“ (China).

So gilt in Guanku auch heute noch der chinesische Kalender bei dem alte Festtage immer noch feierlich begangen werden.

Im Leben der Loxoner spielen Verhaltenskodizes eine wichtige Rolle. So leben und erwarten Loxoner Tugenden wie Pünktlichkeit, Hilfsbereitschaft und Ehrlichkeit von jedem Mitglied der Gesellschaft, aber auch von jedem Besucher ihres Reiches.

Höflichkeit, Ehrlichkeit, Anständigkeit, Ehr- und Zugehörigkeitsgefühl zu seiner Familie, Loyalität und die Befolgung des Bushido sind für sie die zentralen, das Leben bestimmenden Tugenden – egal welche Stellung man inne hat.

Die Nichtbefolgung der Tugenden geht oftmals mit dem Verlust der persönlichen Ehre einher. Besonders beim Militär und den Samurai, die große Verantwortung gegenüber der Gesellschaft tragen, wiegt die Befolgung des Bushido besonders schwer. Ein Ehrverlust kann vor allem für sie, je nach Schwere des Vergehens, bis hin zum Seppuku – dem rituellen Selbstmord – führen.

Zeremonien

Traditionelle asiatische Kampfsport- und Meditationsarten werden von allen Loxonern praktiziert und gelten als kulturelles Rückgrat der Gesellschaft. Ebenso verhält es sich mit traditionellen Beschäftigungen und Ritualen.

In weiten Teilen Guankus wird so z. B. viel Wert auf das Anlegen von Bonsai-Gärten, das Baden in Onsens – den heißen natürlichen Quellen – sowie Teehäuser, die Teezeremonie und die Kalligrafie gelegt. Man glaubt, mit Ruhe und Ausdauer ist alles zu erreichen.

Besonders der Teezeremonie kommt bei diplomatischen Anlässen und wirtschaftlichen Verhandlungen eine besondere Bedeutung zu. In ihr wird meist weniger durch Worte als mehr durch Gesten die Verhandlung geführt.

Wie auch in der Teezeremonie, der Bonsaikunst, der Blumensteckkunst (Ikebana), der Kalligraphie und dem Leben nach dem Bushido, kommen im Alltag immer wieder Details vor, die dem Außenstehenden gar nicht oder zumindest kaum auffallen, die aber dennoch von großer Wichtigkeit sind.

Farbe und Schönheit

Die traditionellen Loxoner messen den Farben der Kleidung große Bedeutung bei. Rot ist den Reichen und Erfolgreichen vorbehalten. Weiß ist die Farbe der Trauer und des Unglücks. Gelb hingegen ist den politischen Führern vorbehalten. Schwarz schließlich ist die Ehrenfarbe der Samurai und wird als „Galauniform“ getragen.

Unter diesen Farbaspekten ist auch das Schönheitsideal der Loxoner zu sehen. Für sie gelten rein weißhäutige (gepuderte) Frauen, mit grünen Augen, vollen roten Lippen und streng frisiertem, langem, schwarzem Haar, als Schönheitsideal.

Diesem Schönheitsideal entsprechen – kaum verwunderlich – auch viele der Geishas Guankus. Diese Meisterkurtisanen sind hochgeehrte Gesellschafterinnen, die ihre im Rahmen der Guankumoral erlaubten Reize wohl einzusetzen wissen. Sexuelle Anzüglichkeiten sind verpönt.

Als Staatsreligion gelten der Buddhismus in verschiedensten Ausprägungen und der Hinduismus; aber auch nach anderen Glaubensrichtungen kann ohne Probleme gelebt werden.

Es gibt in der loxonischen Gesellschaft allerdings große Unterschiede zwischen den sozialen Schichten: Das gut situierte Bürgertum kann Freizeit und Kultur genießen, während die Unterschicht sich mit Problemen konfrontiert sieht: Schlechte Bildung, kaum Aufstiegschancen und Ausbeutung ihrer Arbeitskraft.

Lazarus Mornewood, Paranormik-Beauftragter des Syndikats, berichtete:

„Selten war ich von so etwas einfachem so gebannt.

Das einfache Holzhaus mit seinen Reispapierwänden passte irgendwie gar nicht und andererseits wieder doch in das Gebiet um den Raumhafen von Xi'an, wo Fibritbeton und Titanglasfassaden den Stil des Holzhauses nachahmten. Ich war gerade auf der Heimreise von einem Paranormikkongress an der Universität von Xi'an und wartete auf mein Raumschiff.

Alleine saß ich an einem der Tische des Teehauses und kam mir, wie schon die ganzen letzten Tage, in meiner westlichen Kleidung fehl am Platze vor. Überall um mich herum sah ich Loxoner in traditionell loxonischer Kleidung, Kimonos, Ebia und Obis oder in Stehkragenanzügen.

Langsam und vorsichtig nippte ich an meinem Sake, der nirgends in Guanku fehlen darf und genoss die heiße, beißende Flüssigkeit. Wieder blickte ich mich um.

Die anwesenden Loxoner saßen alle in Gespräche vertieft an ihren Tischen, wobei sie aber immer eine gewisse Distanz und Höflichkeit beibehielten. Trotz allem schien es mir, als stehe die Zeit still und ich sei in eine weit entfernte Vergangenheit zurück versetzt.

Schließlich wurde ich doch aus meinen Träumen gerissen, als die Kellnerin zu mir an den Tisch kam. Sie legte mir mit einer tiefen Verbeugung wortlos ein Datapad mit der Rechnung vor und wartete."

Paranormik

Ein wichtiger Aspekt Guankus ist die Paranormik: Loxonische Terraner sind überdurchschnittlich oft paramental begabt: Während bei imperialen Terranern die Wahrscheinlichkeit 100:1 beträgt, dass ein Individuum Paranormik begabt ist, liegt bei den Loxonern das Verhältnis bei 100:3.

Ein Grund hierfür wird in der stärkeren Sensibilisierung des loxonischen Gehirns für Paranormik gesehen, die über Jahrhunderte hinweg durch die Praktiken der Meditation und der Trance gefördert wurde.

Schon seit dem ersten Kontakt mit den Metonoiden 2380 forschten die Gründerkonzerne Guankus im Bereich der Paranormik und prägten den wissenschaftlichen Zugang zur „Hohen Ebene". Diese Forschungen, gepaart mit der jahrhundertealten Tradition der Meditation, werden als Gründe für minimale, genetische Mutationen gesehen, die den Loxonern leichteren Zugriff ermöglicht.

Früh begannen die Konzerne Li-Tsung, Onodera, Xariyaki, Oro-Gin und Nao-Chang die Fähigkeiten von paranormalen Medien, die ihre Fähigkeiten zwar nicht kontrollieren, aber gezielt provozieren konnten, zu nutzen. Erste Arbeitsstellen für so genannte Sensitive waren Beratertätigkeiten für Manager oder auch Anstellungen als Sicherheitskräfte.

Dies hat schon früh zur Einrichtung vieler Lehranstalten geführt, die sich unter anderem forschend mit übernatürlichen Phänomenen beschäftigten.

Heute strömen aus allen Teilen des bekannten Universums wissensdurstige Schüler in den Bund und tragen die dort gewonnenen Erkenntnisse mit in ihre Heimat.

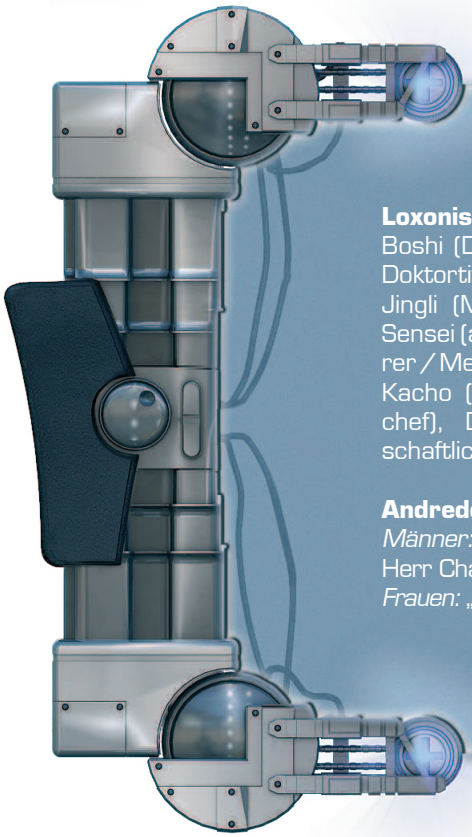
In Guanku hat die Paranormik ihren festen Platz im Alltag der Menschen. Paranormische Ratgeber für verschiedene Lebensbelange – von der Managerebene bis hin zu Beziehungstherapeuten und Sicherheitskräften – sind an der Tagesordnung. Besonders aber innerhalb des Militärs und des Geheimdienstes kommt den Paranormikern große Bedeutung zu.

Wirtschaft

Der Kern der ausgesprochen reichen Wirtschaft liegt im Menturi-Cluster, dessen Sterne sehr nah beieinander liegen – maximal fünf Lichtjahre Distanz. Da die Raumfahrt bei der Gründung Guankus noch den beta-pictorischen Überlichtantrieb verwendete, waren Reisen zwischen den Clustersternen von kurzer Dauer. Das war für die Freibeuter von Nachteil und für die loxonische Wirtschaft von Vorteil, die rasant wuchs. Bei der Umstellung auf den Gratraum hatten die Loxoner den geringsten Planetenausfall, da das Gratraumnetz innerhalb des Sternhaufens äußerst dicht ist.

Der LOXON-Bund produziert alles, dennoch liegt ein ganz klarer Schwerpunkt auf der Landwirtschaft. In der Agrartechnik und im Terraforming spielt man in der ersten Liga mit. Guanku exportiert Nahrungsmittel wie kein anderes Reich und hat damit auch den Ruf als „Milchkammer der Milchstraße" – natürlich nur bei den Terranern.

Loxoner stellen zudem noch sehr viel in Handarbeit her und können damit interstellar gute Preise für die Einzelprodukte



Panasia für unterwegs

Loxonische Titel
Boshi (Doktor allgemein), Hakase (akad. Doktortitel), Daifu (Arzt), Laoshi (Lehrer), Jingli (Manager), Jiaoshou (Professor), Sensei (allg. Ausdruck für Ausbilder / Lehrer / Meister), Bucho (Abteilungsleiter), Kacho (Sektionsleiter), Shacho (Firmenchef), Dono / Tono (Militärischer / wirtschaftlicher / politischer Führer)

Andrede in ländlichen Regionen:
Männer: „Xiansheng" → Chang Xiansheng – Herr Chang
Frauen: „Nüshi" → Chang Nüshi – Frau Chang

Anrede in städtischen Regionen
Männer und Frauen: „san" → Changsan – Herr / Frau Chang

Anrede eines Höherrangigen: „sama"
→ Changsama – Ehrenwerte/r Herr / Frau Chang

Merke: Erst Familienname, dann Vorname, dann Titel, dann Anrede
→ Chang Kim Hakasesan – Herr Dr. Kim Chang (Stadt)
→ Ibu Midori Jiashou Nüshi – Frau Professor Midori Ibu (Land)

aus dem Columbus-Reiseführer „Greater Hong Chin und Kinsen-Monde"

erhalten. Allgemein gesehen hält sich der Staat mit der Wirtschaftsregulierung weitgehend zurück, was vor der Wirtschaftskrise 2610 kaum denkbar war. Die Krise hat übrigens ihren Teil dazu beigetragen, dass Investoren damals hauptsächlich in der krisenfesten Landwirtschaft Profit sahen.

Regulierungen sind aber auch nicht „nötig", da LOXON, der noch immer existierende Staatskonzern, von Anfang an Monopole in den Bereichen Landwirtschaft, Verkehrswesen und Transport, Energie und Informationstechnik zugesprochen bekam.

Bei alle dem sind die Loxoner stark technikbegeistert, versuchen aber zugleich die Technik so in ihren traditionellen Alltag zu integrieren, dass sie die Harmonie nicht zerstört, sondern zu einem Teil von ihr wird.

Der einzige Wirtschaftsfaktor, den man im ganzen Reich der Loxoner weitgehend vergebens suchen wird, ist die Sex- und Erotikindustrie. Das tiefe Ehr- und Anstandsdenken verbannt dieses Thema aus der Öffentlichkeit hinter die privaten Reispapierwände.

> In all Deinen
> **Schlachen** zu **kämpfen**
> und zu **siegen**
> ist nicht die größte Leistung.
> Die größte Leistung besteht darin,
> den **Widerstand** des Feindes
> *ohne* einen **Kampf**
> zu brechen.
>
> *– Sun Zi „Die Kunst des Krieges"*
> *(prä-imperiale Epoche)*

Politik

An der Spitze der Regierung Guankus steht der Dana – der Vorstandsvorsitzende und Schutzpatron der Mitarbeiter, der dem Präsidenten entspricht – mit seinem Vertreter, dem Dana-Chan.

Dana und Dana-Chan werden direkt vom Volk gewählt. Sie gehören dabei keiner Partei, sondern einem der Konzerne des LOXON-Bundes oder dem Militär an.

Der Dana verteilt die Posten der Minister für Außen- und Innenpolitik, Verteidigung, Bildung und Soziales, Umweltschutz und Forschung.

Die übrigen Ministerien werden direkt vom Vorstand des Konzerns LOXON besetzt. Er setzt die Minister der Bereiche Landwirtschaft, Verkehrswesen und Transport, Wirtschaft, Energie sowie für das Informationsministerium ein.

Eine gesonderte Stellung hat der Minister der Samurai, der Shogun. Er ist gleichzeitig der Oberste Großmeister der Samuraiorden Guankus – somit kommt ihm eine hohe gesellschaftliche Stellung zu. Aus ihr heraus agiert er als Berater und – wie die Loxoner es gerne französisch ausdrücken – als „graue Eminenz".

Loxoner interessieren sich wenig für Politik. Sie vertrauen darauf, dass der Staat die richtigen Entscheidungen fällen wird. Ein Grund hierfür mögen die sehr seltenen Fälle von Korruption, Missbrauch oder Betrug innerhalb der politischen Führung sein – oder aber auch die Obrigkeitshörigkeit der Loxoner.

Man ist daher nicht politikmüde, sondern größtenteils schlichtweg zufrieden damit, wie die Dinge laufen. Selbst ärmere Loxoner suchen die Schuld ihrer Situation nicht beim Staat, sondern bei sich selbst. Große Anteilnahme dagegen erwecken stets Wahlen: Je wichtiger, desto aufmerksamer zeigt sich die Bevölkerung.

Innenpolitik

Guanku schottet den Menturi-Cluster weitgehend von den anderen Gebieten des Bundes ab. Das Hauptsystem – Bion-Taunos – mit den Schaltstellen der Macht, ist sogar ein geheimer Ort und nur den wenigsten ist der Zutritt gestattet. Die Reformen zu Beginn des Jahrhunderts haben dazu geführt, dass sich der Staat aus dem Leben der Loxoner weitgehend heraushält.

Fremden stehen innerhalb des Raumes von Guanku jedoch nur bestimmte Bereiche offen – je nach Autorisierung, die vom Büro des Dana persönlich überprüft wird. Andere Bereiche sind hingegen nur für Loxoner geöffnet.

Außenpolitik

Die Lage des Sternhaufens und Guankus im Allgemeinen erlaubt es, sich in völlig unbewohnten und unbekannten Raumregionen auszubreiten. Im Gegensatz zu anderen Reichen der Exasphäre grenzt der Bund weder an das Kontinuum, noch an die Völkerföderation, noch an irgendwelche anderen Reiche – auch weil der Staat erst spät ins Leben gerufen wurde. Das loxonische Militär und die loxonische Politik verhindern eine Marginumbildung dadurch, dass nur staatliche Kolonisierung durchgeführt und anerkannt wird. Wilde Kolonisation wird schwer bestraft, bereits existente illegale Kolonien werden notfalls militärisch besetzt.

Gegenüber der Zentralen Sphäre wird eine strenge Isolationspolitik betrieben, da die Imperialen als Barbaren gesehen werden.

Diese Isolationspolitik wird durch den „Tirnachtwall" begünstigt. Der „Tirnachtwall" ist ein altes veganoidisches Konstrukt an der Grenze in Richtung der Zentralen Sphäre und einiger weiterer Systeme. Er lässt Schiffe nur bei der Übermittlung einer korrekten Paranormikbotschaft passieren. Wie die Loxoner die Kontrolle über den „Tirnachtwall" erringen konnten ist eines der bestgehütetsten Geheimnisse des bekannten Universums.

Sicherheit & Militär

Der Nachteil des ständig wachsenden Raumterritoriums Guankus liegt darin, dass es sicherheitsstrukturell einem Flickenteppich mit großen Löchern gleicht. Die Bevölkerung ist relativ ungleich verteilt und konzentriert sich natürlich auf den Menturi-Cluster mit seinen mehr als zehn bewohnten Planetensystemen. Dort ist das Militär gut vertreten, aber in den Außenterritorien ist die militärische Präsenz meist nur durch Raumpatrouillen gewährleistet, so dass die Systeme dort häufig Piratenangriffen ausgesetzt sind. Daher hat man dort die Flottenteile der sogenannten loxonischen „Takerutian" („Himmelskrieger",

offizieller Name der loxonischen Flotte) den Bezirksgouverneuren unterstellt, die somit eine bessere Kontrolle über ihren Bereich haben.

Allstreitkräfte: Takerutian

Im LOXON-Bund ist das Heer der Flotte untergeordnet, es werden aber weitgehend Heeresbezeichnungen für die Ränge innerhalb des Militärs benutzt.

Die wichtigste Eigenschaft der Flotte Guankus ist die Mobilität. Das führt zu einem verstärkten Gebrauch von Truppen, die hinter den feindlichen Linien abgesetzt werden und dort, in kleinen, hochmodern ausgestatteten, teilweise durch Paranormiker verstärkten Einheiten, Kommandoaktionen durchführen. Dabei werden sie oftmals von schnellen Bombern und Allzweckjägern unterstützt.

Im Kampf im luftleeren Raum versuchen die Loxoner ihren Feinden mit schnellen Raumjägern und Blitzangriffen chirurgisch geplante Schäden zuzufügen. Unter anderem kommen hierbei Kampfparanormiker zum Einsatz, die mittels Präkognition schneller handeln und das Verhalten ihrer Feinde voraussehen können.

Bei alledem scheuen sich die Loxoner aber auch nicht, auf Kamikazebomber zurückzugreifen. In ihnen sitzen freiwillige Straftäter, die mit ihrem Tod ihre Ehre reinwaschen können und zudem durch die Zahlungen für ihre Hinterbliebenen noch einen letzten Dienst für die Zukunft ihrer Kinder leisten können.

Aber auch an Bord von regulären Militärschiffen sind Selbstzerstörungsmechanismen zu finden, um ihre Ehre durch ein letztes Opfer retten zu können.

Innerhalb der regulären Truppen und besonders bei den Raumjägerpiloten finden sich in Guanku viele Kampfparanormiker – die sogenannten „Caolin“ – wieder.

Neben besonders schwierigen Einsätzen werden ihnen auch die Verhöre von Gefangenen und die Navigation überantwortet.

Prime Corps: Kagemusha und Samurai

Die Eliteeinheiten Guankus sind zum einen die Kagemusha (Schattenkrieger) – das Guankuäquivalent zur Legion Centauri – und die Samurai.

Die Samurai sind in verschiedene Orden unterteilt, die für verschiedene Ausrichtungen (verschiedene Kampfarten, wie Kommandoaktionen, Spezialisierung auf Feuergefechte / Nahkampf oder Raumkampf) und Philosophien stehen. Allen gemein ist, dass sie den Bushido verfolgen, Ausbildung für kombinierte Streitkräfte (Ausbildung im Nah-/Fern- und Raumkampf) vornehmen, miteinander konkurrieren und jeder ihrer Ordensmeister den Titel des Shogun anstrebt. In den Orden gibt es nur die Ränge des Anwärters, des Samurai und des Meisters.

Innerhalb des Militärs hingegen stellt der Samurai einen weisungsbefugten Rang dar, der bis zum Rang des Tai-sa (Colonel/Oberst) uneingeschränkte Befehlsgewalt besitzt und nur dem Shogun und seinem jeweiligen Meister Rechenschaft ablegen muss. Auch im Alltag und gegenüber Zivilisten sind die Samurai weisungsbefugt und können Recht sprechen. Zudem kommt ihnen im Alltag das Recht zu, Waffen zu tragen.

Einmal im Jahr wird unter den Orden und mit dem Dana der „Orden der Orden“ gewählt (das Prime Corps),

IMPERIAL STANDARD HoloVision: Kennen Sie Tudchichu?

Jijn-Sou (Dae-Chasu II) (lpd) Der letzte Schrei kommt wieder einmal aus der loxonischen Entertainment-Industrie: Tudchichu heißt das neue knuffige Spielzeug, das im LOXON-Bund bereits seinen Siegeszug in den Hosen/Jacken- und anderen Taschen angetreten hat. Dieses possierliche Tierchen stammt aus den Genlabors der Sunzu-Vitatainment Corporation und sieht im ersten Augenblick aus wie ein Klumpen grüner Knetmasse. Tatsächlich lässt sich Tudchichu nach belieben formen und das ist auch der Spaß dabei: Jedes Kneten entlockt ihm die unterschiedlichsten Quiek-Töne die sich auch wie die Formgebung reproduzieren lassen. Tudchichu kann zudem in unterschiedliche Nährlösungen getaucht werden, die ebenfalls von Sunzu-Vitatainment angeboten werden. So lassen sich Klang- und Hautfarbe des Tudchichus verändern. Sunzu forscht an weiteren Möglichkeiten. Fakt ist, dass die Firma mehr Nachfrage hat als sie anbieten kann und deswegen expandieren wird. „Die Kids und Jugendlichen lieben unser Tudchichu, das gibt uns einen gewaltigen Motivationsschub!“, sagte Dr. Yenami Okilara, Chefentwickler von Sunzu. Sollte Tudchichu außerhalb des LOXON-Bundes ebenso gut ankommen, dann stünden gewaltige Investitionen vor der Tür und ein Börsengang würde wahrscheinlicher. Tudchichu macht Erzieherverbänden Sorge: Störendes Gequietsche in Unterricht und zu Hause wird dann auch außerhalb Guankus Einzug halten. „Da hilft nur ruhig bleiben. Diese Modemasche geht sicher auch wieder vorbei“, rät deswegen Mercury-Dipl.-Pädagogin Sandra Miller.

Sparte „Kultur“, von Hernan Gondulza, 16/07/2683

welcher besonders ehrenvolle Aufträge zugesprochen bekommt. Sein Meister ist der Shogun der Samuraiorden. Sie können hierbei als Einzelkämpfer oder in kleinen Truppenverbänden eingesetzt werden.

Geheimdienst: Opal
Der Geheimdienst Guankus ist der Opal. Seine Agenten, die Fukashi-no (die „Unbetrachtbaren", „Geister"), arbeiten als Spione und Attentäter Guankus.

Der Opal hat unter anderem eine„inneren Schale", dem „Weißen Opal", und einer „äußeren Schale", dem „Blauen Opal".

Der Opal beschäftigt sich insbesondere mit der Spionageabwehr und führt eher kleine Operationen in der Außenwelt durch. Schwerpunkt ist dabei natürlich die Konföderation. Über den Opal liegen wenig Informationen vor, er arbeitet äußerst unerkannt und ist vergleichsweise klein, gemessen an der Größe des Reichs.

Weißer Opal
Der Weiße Opal ist eine Organisation, die dem Opal unterstellt ist. Die Mitglieder sind in der Regel gut ausgebildete Paranormiker, die ein Doppelleben führen. So haben sie ein „normales Arbeitsleben" auf der einen Seite, auf der anderen Seite sind sie so etwas wie „Spione der Straße". Der Weiße Opal horcht beständig in Haus und Hof, in Bars und Konzernzentralen und in den Sicherheitsapparat selbst hinein. Ziel ist es, Korruptionsfälle und Konspirationen ausfindig zu machen.

Blauer Opal
Einer der kleineren Arme des Opal. Über ihn liegen keine Informationen vor. Es soll sich hierbei jedoch um Paranormiker handeln, die sich darauf verstehen, Gefangenen ihr Wissen zu entlocken.

Loxonische Paranormikerin

Nebel hing über dem See Shokuna. Die akribisch geschnittenen orangefarbenen Kokia-Hecken und der Rasen am Ufer glänzten nass vom Morgentau.

Er umarmte und küsste sie ein letztes Mal. Dann betrat Yunami den Steg, rückte noch einmal sein Gewand zurecht und kletterte in das Motorboot. Celvina stand da und lächelte geheimnisvoll, ihr Verlobter winkte zum Abschied. Leise summend sprang der Motor an und das Boot entfernte sich.

Nach einer Weile setzte sich Celvina auf die Holzbank unter dem nahen Pagodenpavillon und beobachtete die spiegelglatte Wasseroberfläche. Um sich zu sammeln, schloss sie die Augen. Als sie die Lider wieder öffnete, betrachtete sie das Boot dabei, wie es langsam in das Grau des Nebels glitt. Im Innern spürte sie schon die seidenen Fäden ihren Geist kitzeln, von denen sie sich leiten ließ. Die Fäden wurden schnell größer; pulsierende Adern voller Energie. Schwollen an, wiesen den Pfad. Sie erspürte die ewige Macht, jenseits des für die meisten Menschen Erfassbaren: Die Hohe Ebene – für jene unbegreiflich und unbeschreiblich, die nie auf ihr gewandelt waren.

Und sie vollendete den Weg.

Der stille Strom einer unbändigen Naturgewalt.

Dort fand sie schnell, was sie suchte. Eine kleine Störung wie viele anderen, aber … vertraut. Sie fühlte den Wirbel – und brach ihn.

Ihre Augen sahen das Boot splittern. Ihre Ohren hörten den Schrei des Mannes, der auf dem Weg zu einer Anderen war. Ihre Lippen lächelten sanft. Ihre Gedanken versanken träumend in der Ferne.

Nebel hing über dem See Shokuna, wie jeher ruhig und abwartend.

Celvina To-Su ist eine betörende Frau. Männer, deren Blicke sich auf ihre Kurven konzentrieren, würden vielleicht vorsichtiger sein, wenn sie von den Kräften wüssten, die in ihr ruhen. Als kleines Mädchen brach sie in Hysterie einem Einbrecher sämtliche Knochen – ohne ihn zu berühren – nachdem er auf ihren Lieblings-DollBot „Jina" getreten war.

Heute jedoch hat sie sich und ihre Kräfte dank der Hilfe des Großmeisters Cheng-Ashin unter Kontrolle und kann dafür sorgen, dass manchen der anfangs erwähnten Männern sprichwörtlich die Luft wegbleibt.

Ihr Training mag auf andere von Zeit zu Zeit verrückt und gefährlich wirken. Da springt sie schon mal über dreißig Meter breite Straßenschluchten oder von Häuserdächern hinunter: Ihr Fach ist die Manipulation von Materie durch Gedankenkraft.

Wenn sie sich nicht mit ihren übernatürlichen Kräften beschäftigt, dann reist sie durch das All, sucht nach übersinnlichen Herausforderungen und neuen Möglichkeiten, die Hohe Ebene zu verwenden.

Celvina hat ein eher stilles und sanftmütiges Wesen. Es ist einfacher, unbeschadet durch die Sonnencorona zu fliegen, als sie zu durchschauen. Jede ihrer Taten plant sie zunächst sehr gründlich und mit Weitblick. Nichtsdestotrotz ist sie mit aller Kraft dazu bereit, ihre Gabe für wichtige eigene Ziele einzusetzen und gegen Personen zu verwenden, die sie tief verletzt haben.

Charaktermerkmale
Mit Hilfe der Metonoiden stellte man um 2350 erstaunt fest, dass viele Menschen schon von Geburt an übersinnliche Wahrnehmungsfähigkeiten besitzen. Inzwischen wird bei jeder Geburt regulär überprüft, ob der paranormische Sektor im Gehirn des Kindes aktiv ist oder nicht.

Der Paranormiker ist ein Wesen, das sich glücklich schätzen kann, eine besondere Schule oder einen Meister besucht zu haben, um die Beherrschung seiner übernatürlichen Kräfte zu erlernen. Er oder sie ist von eher ruhigem Wesen, welches oft in Meditation versunken ist und denkt, bevor es handelt; eine gute Selbstkontrolle ist wichtig für den gekonnten Einsatz der „Paranormik".

Andererseits gibt es sicherlich auch den cholerischen Typ, der die Hohe Ebene mitunter reaktionsbedingt missbraucht.

Charakterspektrum
Ein Paranormiker bietet ein sehr weites Feld an Einsatzmöglichkeiten: Er ist als Agent oder Detektiv denkbar, aber auch als Forscher oder Glücksspieler; es macht keine Schwierigkeiten ihn überall einzusetzen – gleichwohl auch als größenwahnsinnigen Irren. Er kann zum klassischen Berater, also dem Weisen in der Gruppe, aber auch zur dominanten Inkarnation alles Finsteren avancieren – wenn es die Charakterkonstellation und der SL erlauben.

Bedenke, dass er als „Kämpfertyp" eher auf seine mentalen Kräfte zurückgreifen wird, denn auf solche niederen Gegenstände wie Impulspistolen ist er nicht angewiesen.

Du kannst Deinen Charakter mit seinen parapsychischen Talenten auch Geld verdienen lassen – beispielsweise durch Heilen oder das Hervorrufen von Illusionen – denn

K 2

Loxonische Paranormikerin

Celvina beherrscht die übernatürliche Manipulation von Materie

tatsächlich sind viele Paranormiker als Therapeut, Psychiater oder „Straßenmagier“ beschäftigt. Nicht wenige arbeiten auch als Arzt.

Natürlich steht die Ausbildung der übersinnlichen Kräfte an erster Stelle. Du musst abwägen, inwiefern Du Erfahrungspunkte zu Mentalpunkten wandelst und somit Deinen SC eher in seinem parapsychologischen als in seinem physischen Dasein entwickelst.

Eigentlich ist alles möglich, doch durch seinen eventuell großen paramentalen Kräftezuwachs wird der Paranormiker unweigerlich größere Verantwortung übernehmen wollen und sich beispielsweise nicht mit einer „Taschendieb“-Existenz zufrieden geben.

Charakter in der Gruppe

Das mystische Charisma, welches einen Paranormiker umgibt, wirkt auf viele Terraner anziehend und faszinierend, so dass er schnell die Rolle der Vertrauensperson einnimmt. Er verlässt sich mehr auf seine psychischen als auf seine physischen Kräfte, die er bereitwillig einsetzt, um der Sache dienlich zu sein. In einer gewöhnlichen Gruppe wird er ein gutes Gegengewicht zu ungezügelten Charakteren darstellen, denen er mit dem Prinzip „Erst Denken, dann Handeln“ hin und wieder aus der Patsche helfen wird.

Spielertipps

Wenn Du Dich für den Paranormiker interessierst, dann sind für Dich die Regeln im III. Kapitel unter „Paranormik“ absolut notwendig. Dort findest Du die entsprechenden Hinweise, die das Erstellen eines Paranormik-SCs betreffen.

Verwende auf jeden Fall die übersinnlichen Fähigkeiten Deines SCs bei jeder sich bietenden Gelegenheit!

Nur dann wirst Du Freude an ihnen und Deinem SC haben, schließlich ist er – zumindest anfangs – kein für den Kampf geschaffener Charakter. Doch gerade wegen des Machtpotentials, welches der Paranormiker mit der Zeit garantiert entwickeln wird, ist es wichtig, ihn den anderen Charakteren gegenüber verantwortungsbewusst zu spielen und ihn durch den SL immer im Auge zu behalten; ansonsten besteht die Gefahr, dass der Paranormiker die Handlung einer Geschichte aushebelt und das Gleichgewicht der Gruppe ins Wanken bringt.

LOXON-Paranormiker (Terraner)

Mu	12
It	13
Wi	15
Is	15
Em	16
Kr	11
Kb	13
Hg	10
Si	10
Ko	13
Au	14

Empfohlene Spezialgebiete:

Philosophie, Kultur & Gesellschaft, Wirkstoffkunde, Esoterik, Parapsychologie, Mentalmanipulation, Telepathie, Energieflussmanipulation, Materieflussmanipulation, Lebensflussmanipulation, Waffenloser Kampf, Stichwaffen

Ausrüstung:

Datenpad, Okotama-Dolch 2670, Mantel X5, Hartplastschienen P-RT, KS-2 Stiefel, 100 Yin-Mystic-Stäbchen

Startkapital	83.000 L
MP / SP / TP	50 MP / 20 SP
Startalter	ab 21

II.2.2 Die panmetonoidische Konföderation

Die militärische Supermacht und neuer Erzfeind des Imperiums: Die Konföderation.

Geschichte

Der II. Interplanetare Krieg

Der II. Interplanetare Krieg (2304–2341) stellte für die metonoidische Kultur ein erschütterndes Trauma dar – die Kriegshandlungen fanden größtenteils in den Wäldern Metonars statt.

Als die Opferzahl unter den Einheimischen wuchs und außerdem viele prominente Älteste von der Meinung abrückten, das Imperium wäre Teil einer dunklen Prophezeiung, wurde ein zügiges Ende der Kampfhandlungen angestrebt.

Die bis dato vertretene Meinung, die Menschen – insbesondere die Imperialen – seien ungläubige, ja fast seelenlose Kreaturen, wurde in Frage gestellt.

Es verwundert nicht, dass unter den Metonoiden ein Ende der Kampfhandlungen umstritten war. Während einige die Imperialen als ihre Befreier akzeptierten und sich gerne in das Imperium integrieren lassen wollten, stellten sich andere gegen das Reich.

Der einsetzende schleichende Prozess, der die Ablehnung der Terraner und im Speziellen deren imperiale Repräsentanten unter manchen metonoidischen Jägern verstärkte, mündete hier und da in der Forderung nach vollständiger Eigenständigkeit und der interstellaren Isolation Ordruls.

Der lange tobende II. Interplanetare Krieg hatte definitiv nicht nur seine Spuren auf Metonar hinterlassen, wo mehr als die Hälfte der Städte in Schutt und Asche lagen, sondern auch die Seelen der metonoidischen Kämpfer mit Hass vernarbt.

Während sich zunächst nur Einzelne gegen eine imperiale Vereinigung aussprachen, fasste bald die Ansicht Fuß, dass der Zusammenschluss mit dem Syndikat wohl eine bessere Alternative für das Volk Metonars gewesen wäre.

Die Ältesten hielten die Bevölkerung nach wie vor noch zusammen, aber die in den Kriegsgebieten neben der Jägerkultur entstandene Kriegerkultur wurde zu einer eigenen politischen Strömung.

Den Kriegsveteranen und Kämpfern, die sich für Metonar geopfert hatten, kam in der Gesellschaft mittlerweile ein weit höheres Maß an Ansehen zu, als den nicht am Krieg beteiligten Jägern.

Die ersten Kriegerältesten stiegen bereits in die Ältestenräte und in den Korendram auf. Noch bildeten sie dort eine Minderheit, sprachen aber für eine Mehrheit der vom Krieg Betroffenen, so dass nicht einfach über ihre Ansichten und Belange hinweggegangen werden konnte.

Eine Kriegerkultur entsteht

Der metonoidische Weise Nesmodral drückte 2349 die Erfahrungen der Nachkriegsphase und ihrer Auswirkungen auf die Gesellschaft in seiner Griscrot-Terosh „Die Chronik der tränenden Wälder“ wie folgt aus:

„Ein solcher Krieg hatte nie zuvor den Boden Metonars mit dem Blut seiner Kinder getränkt. Erstmals in unserer Geschichte wurden wir – die Jäger unseres Volkes – zur Beute noch gefährlicherer Raubtiere. Nichts anderes als

sein und es ist für Dich selbstverständlich, alles über den anderen zu wissen oder in Erfahrung bringen zu können.

Wenn Du das Gefühl hast, Dein Gegenüber nicht „durchleuchten" zu können, führt das zu echten „Magenschmerzen" …

Auf Grund der Vergangenheit mit dem Kontinuum sind die meisten Wandler-Chamäleoniden es gewohnt, sich unterzuordnen und im Hintergrund tätig zu sein. Es wäre also eher ungewöhnlich, wenn Du in der Charaktergruppe gewissermaßen das Sagen hast.

Ist Dein SC eng mit den Gepflogenheiten auf Potriasmoryl und Toryclyta verbunden, dann wirst Du sämtliche Güter entweder als Eigentum betrachten (Allgemeingut) – was im Rollenspiel für witzige Momente sorgen kann – oder zum anderen Extrem tendieren und womöglich selbst EMAP-Bahnen meiden, weil der Zug ja nicht Dir gehört.

II.2.9 Das Tokmardische Reich

„Guter Rat: Meide Tokmard" ist ein alter Spruch unter Raumfahrern. Und man sollte ihn beherzigen.

Physiologie & Physiognomie der Tokmarden

Die Tokmarden sind eine bedrohlich wirkende Spezies. Diesen Eindruck erwecken nicht nur ihr grausamer Ruf und ihre durchschnittliche Körpergröße von über zwei Metern, sondern auch ihre massigen, an einen Artifikanten oder „Roboter" erinnernden Rümpfe. Der Vergleich mit einem fremdartig aussehenden Roboter ist dabei gar nicht abwegig. Denn ähnlich wie die Veganoiden, sind auch die Tokmarden eine Rasse, die auf einer Art der Symbiose basiert. Bei ihnen vereinen sich allerdings nicht zwei Lebensformen, sondern ein biologischer Organismus und kybernetische Komponenten.

Vom biologischen zum teilkybernetischen Lebewesen

Wir waren einst eine minderwertige und bemitleidenswerte Ansammlung von ekelhaften Zellen, ein stinkender organischer Sack – so wie die schwächlichen Terraner oder die grobschlächtigen und unbeholfenen Metonoiden. Doch wir entwickelten uns im Gegensatz zu den Parasiten von heute ungemein schnell, sowohl in biologischer als auch in geistiger Hinsicht. Wir stießen das Tor zu den Sternen auf – es war uns vorherbestimmt, nach der gesamten Galaxis zu greifen! Wir hatten eine große Zukunft vor uns.

Aber die niederträchtige Evolution betrog uns! Unsere Körper begannen irgendwann zu faulen, wurden zu schnell reif. Zellen lösten sich in quellenden Eiterblasen auf. Wir nannten die Degeneration Gorol – „Aasbrand".

Um uns zu retten, rissen wir uns die organische Verdammnis aus dem Leib und verankerten an ihrer statt mächtige technologische Errungenschaften unserer Ingenieure. Jedoch wendete sich die verfluchte Natur abermals gegen uns, denn die minderwertigen Teile unseres Organismus verkrafteten unsere technischen Meisterwerke nicht.

Zu spät erkannte unser Volk, dass die Einnahme von Impfstoffen, welche die Abstoßung verhindern sollten, einerseits den Verfall vorantrieb, uns andererseits aber am Leben erhielt. Das Volk der Tokmarden stand vor dem Aussterben.

– Rotet, „Aasbrand und kybernetische Evolution", tokmardischer Biomechaniker

Hinter vorgehaltener Hand sprechen terranische und cassiopische Gelehrte mittlerweile beim Genkrebs der Terraner von den Anfängen einer ähnlichen Degeneration, wie sie wohl bei den Tokmarden einsetzte.

Fakt ist, dass die Tokmarden begannen, ihren Körper zu hassen, da er ihrer Entwicklung im Wege stand. Dieser Hass nahm über die Jahre und Jahrhunderte hinweg neurotische, im Wesen der Tokmarden tief verwurzelte Züge an. Es wird von terranischen Xenobiologen gemutmaßt, dass der Neid auf von der Evolution begünstigte Spezies einen weiteren Motor des Hasses darstellt.

Die Tokmarden begannen, ihren Körper gezielt genetisch zu verändern, bis sie sowohl die Krankheit geheilt, als auch ihren biologischen Körper auf ein Minimum reduziert hatten – sie waren nun kaum mehr als ein Gehirn, ein zentrales Nervengewebe und zur Fortpflanzung benötigte Keimzellen. Der Rest ihres Körpers besteht seitdem aus kybernetischen Teilen und künstlich am Leben gehaltenen biologischen Organen.

Viele Terraner wundern sich über diese Form der Symbiose, da sie scheinbar im direkten Gegensatz zur tokmardischen Ideologie („biologische Lebensformen sind schwach und können nie perfekt sein") steht. Die Tokmarden hingegen sehen in der Vereinigung von Maschine und biologischem Organismus den einzigen Weg zur Vervollkommnung ihres Wesens und des Sieges über die Evolution.

Vor der Zeit der Kybernetisierung waren die Tokmarden mehrgeschlechtlich, doch die Aufzeichnungen über diese Zeit haben die Jahrtausende nicht überdauert. Heute sind die Tokmarden, laut Autopsieergebnissen verschiedener unabhängiger Xenopathologen, Hermaphroditen – sie besitzen also männliche und weibliche Keimzellen. Sie befruchten sich nachdem die Geschlechtsreife erreicht ist (nach fünf Standardjahren) zu einem willkürlich eintretenden Zeitpunkt selbst, was jedoch durch Hormonpräparate verhindert werden kann.

Je länger die Schwangerschaft jedoch herausgezögert wird, desto wahrscheinlicher wird sie letztendlich.

Der Zeitpunkt der Geburt kann aber auch bei Nichteinnahme von Hormonen und durch die Aufnahme großer Nahrungsmengen schneller herbeigeführt werden. Ein unter Tokmarden gebräuchliches Sprichwort besagt nicht zu unrecht frei übersetzt „Gut genährt heißt früher gebärt!"

Die Tokmarden können, wie beispielsweise die Terraner, mehrmals in ihrem Leben gebären, wobei der natürliche Gebärrhythmus jeweils fünf Jahre beträgt und die Tragzeit bei den Tokmarden bei vierundzwanzig Monaten liegt.

Neben der körperlichen Degeneration ist bei tokmardischen Geburten auffällig, dass niemals Mehrlinge geboren werden. Der neugeborene Tokmarde wird gleich nach seiner Geburt an eine Lebenserhaltungseinheit angeschlossen und auf die Verpflanzung lebenswichtiger, biologischer Organe und deren Integration in seinen kybernetischen Corpus vorbereitet.

In den folgenden fünf Jahren wächst der Tokmarde in seinem kybernetischen Körper heran, der an das Wachstum stetig angepasst und erweitert wird.

Die biologischen den Tokmarden noch verbliebenen oder re-implantierten Organe (vor allem das Nervensystem) halten das Gehirn des Tokmarden am Leben. Allerdings bewirken die Implantate, dass diese auf Dauer abgestoßen und verunreinigt, schließlich sogar zerstört werden.

Dieser Abstoßungs- und Zersetzungsprozess wird durch den Impfstoff Ceptomyzin verlangsamt.

Allerdings sind nach etwa fünf Jahren Muskelgewebe, Blutbahnen, Sehnen und verschiedenste Zellstrukturen des Tokmarden derart beschädigt, dass sie ausgewechselt werden müssen. Andernfalls stirbt der tokmardische Körper.

Wegen der biologischen Schwäche der Tokmarden ist die Zufuhr des Impfstoffes Ceptomyzin für sie lebenswichtig. Langjährige Forschungen des ISD haben ergeben, dass sich das Enzym nicht synthetisieren lässt und insbesondere aus dem Stoffwechsel vernunftbegabter Wesen gewonnen werden kann. Die Menge des gewonnenen Ceptomyzins ist, laut Berichten einiger Tokmardenwissenschaftler, abhängig von der Spezies, deren Alter, Geschlecht und Hormonhaushalt.

Das Enzym verlangsamt zum einen die Zellabstoßung und löst zum anderen im Stoffwechsel des Tokmarden eine erhöhte Ausschüttung von Hormonen aus, die zu der für Tokmarden charakteristischen gesteigerten Aggressivität führt. Die Auswirkung der Aggressivität ist von Tokmarde zu Tokmarde unterschiedlich und hängt maßgeblich mit der Dosierung zusammen. Tokmarden, die regelmäßig kleine Dosen Impfstoff zu sich nehmen sind gereizt, wohingegen Tokmarden, die in längeren Intervallen größere Dosen zu sich nehmen, anfangs extreme, zu Ende des Einnahmezeitraums hingegen kaum gesteigerte Aggressivität zeigen. Gewonnen wird der Impfstoff aus einem Botenstoff und Hormonpräparat ausgewählter vernunftbegabter Spezies durch Zellextraktion.

Die Kommunikation der Maschinenwesen basiert auf einem technisch begründeten Trinärcode. Die Signale werden mit Funk (Reichweite 200–250 Meter) übermittelt, so dass ein Gespräch unter den Tokmarden rund einhundert Mal schneller stattfindet als beispielsweise unter Terranern. Um mit anderen Rassen zu kommunizieren, welche Schallwellen zur Übertragung verwenden, ist am vorderen Rumpf ein Akustikator zur Schallkommunikation angebracht. Im Zentrum des Torsos befindet sich das von den terranischen Xenobiologen Sensordreieck genannte kybernetische Modul, mit dem die Tokmarden hören, sehen und riechen. Das Dreieck funktioniert im Wesentlichen wie ein Scanner. An der Unterseite des Torsos befinden sich Lufteinlässe, mit denen Luft zur Reaktorkühlung und zur Anreicherung der blau-schwarzen Blutflüssigkeit mit Sauerstoff, Helium oder Neon angesaugt wird.

Auch Tokmarden müssen zur Aufrechterhaltung der biologischen Funktionen Nahrung zu sich nehmen. Die Nahrung wird bei ihnen über Tentakelauswüchse am „Hinterkopf“ aufgenommen. Diese Art der Nahrungsaufnahme erklärt auch das Fehlen jeglicher Bars, Tavernen und Gaststätten sowie kulinarischer Kultur. Stattdessen

Tokmardische Söldner erhalten von ihren Auftraggebern oft die Leiber von Toten und Gefangenen

wird die Nahrung von den mysteriösen uralten „Dentera"-Monumenten geliefert, die einen Nährstoffschleim ausschwitzen. Versuche, den Mechanismus der Dentera-Monumente zu ergründen, sind bis dato fehlgeschlagen.

Mit ausreichend Nahrung, Ceptomyzin, kybernetischer und biologischer Auffrischung liegt die durchschnittliche Lebenserwartung eines Tokmarden bei hundertachtzig Jahren. Allerdings ist anzumerken, dass sie theoretisch unsterblich sind. Ihr eigenes Nervensystem altert ab dem Erwachsenenalter nicht mehr bzw. erneuert sich mit rasender Geschwindigkeit. Nur der Ausfall biologischer Komponenten oder ein gewaltsamer Tod setzen ihrem Leben in der Regel ein Ende.

Fakten

Reichsname	Tokmardisches Reich
Hauptstadt / -welt / -system	Tokmard / Tokmard / Gorgonad
Ausdehnung	ca. 1 Sektor, diverse Basen
Bevölkerungszahl	3,6 Milliarden
Verfassung	Absolutismus
Staatsoberhaupt	Monolith
Regierungschef	Monolith
Legislative	Monolith
Höchstes Gericht	Monolith, Arkaden
Spezieszugehörigkeit	68,7% Tokmarden 11% Terraner 8% Minelauvaner 5% Metonoiden 4% Artifikanten 3,3% andere
Große Städte	Raumschiff Tokmard (30 Mio.), Korrogat (13 Mio.), Tedt (12 Mio.), Gugnor (9 Mio.)
Amtssprache	Tokmardisch-Trinär
Währung	Ceptomyzin; 1 Portion Ceptomyzin für ca. 5.000 St (2683)
Bruttoinlandsprodukt	1.700 Milliarden St
Monatseinkommen per capita	3.600 St
Erwerbstruktur	34% „Landwirtschaft" 29% Raubzüge 25% Industrie 12% Dienstleistungen
Wichtigste Handelspartner	Kontinuum, Protektorat, Ozeatrea
Raumstreitkräfte	-
Bodenstreitkräfte	-
Nachrichtendienst	-
Technologielevel (TL)	40

Geschichte

Verlorene Vergangenheit

Auch wenn es sich manche Terraner kaum vorstellen können, sind die Tokmarden ein sehr altes Volk, mindestens so alt wie die Rasse der Veganoiden, von denen die meisten Informationen über die Vergangenheit der Spezies stammen. Das Volk der Tokmarden hat aus Gründen, die weder ihnen noch anderen Völkern anscheinend bekannt sind, vieles über seine Vergangenheit vergessen. Dies gilt vor allem für die gesamte Zeit vor dem tokmardisch-veganoidischen Krieg und die darauffolgenden zwei- bis dreitausend Jahre. Dem loxonischen Xenohistoriker Zhen Mei Munorobu gelang es in Kooperation mit veganoidischen, tokmardischen und terranischen Quellen einige Aspekte der tokmardischen Vergangenheit zu rekonstruieren. „Faktisch bis her unbestätigt aber höchst wahrscheinlich ist, dass die Tokmarden schon etwa 7.000 v. Chr. ein Volk von Raumfahrern waren, welches über ein ausgedehntes interstellares Reich herrschte.

Bekannt ist, dass das alte Reich der Tokmarden ohne überlichtschnelles Reisen aufgebaut wurde und die Tokmarden von einer Kultur, die sie als „Dentera" bezeichnen, abstammen. Es ist übrigens erstaunlich, dass das Kontinuum die tokmardischen Systeme mied, obgleich diese mitten in seinem Gebiet lagen.

Kampf gegen Vega

Gestützt durch veganoidische Quellen kann angenommen werden, dass es zwischen 5.000 v. Chr. und ca. 4.000 v. Chr. zu einem Krieg zwischen Tokmarden und Veganoiden kam. Es muss ein unerbittlicher Vernichtungskampf gewesen sein, den die Tokmarden führten, ein Krieg, der nicht nur den Untergang der veganoidischen Hochkultur mit all ihren Technologien und ihrem Fortschritt brachte, sondern die paranormisch aktiven Wesen an den Rand des Aussterbens drängte. Der Große Krieg war laut veganoidischer Historiker weit weniger kaltblütig und grausam gewesen, schließlich waren die Beta-Pictor auf Gefangene und intakte Welten aus. Nicht so die Tokmarden:

Ihre Strahlenwaffen sterilisierten jeden Planeten, der auch nur entfernt Leben hervorrufen konnte. Die Zahl der von den Tokmarden ausgelöschten Zivilisationen bleibt im Dunkeln verborgen. Ihr Reich musste beträchtliche Ausmaße angenommen haben, nachdem sie die Veganoiden ihrer Herrschaft über jene Planetensysteme beraubt hatten. Bisher sind auf über dreißig Planeten – die im ganzen bekannten Universum verstreut liegen – von Archäologen Relikte sowohl tokmardischen als auch veganoidischen Ursprungs gefunden worden.

Die Tokmarden selbst kennen nur noch Fragmente über den Krieg mit den Veganoiden. Bewusst ist ihnen aus dieser Zeit jedoch der Zusammenbruch der Versorgung mit dem ersten Impfstoffes Treptomyzin. Aber sie wissen auch noch von der glücklichen Fügung und der Rettung durch die Erforschung des Ersatzimpfstoffes Ceptomyzins durch den „Monolithen", einen Wissenschaftler, der als Retter ihrer Spezies betrachtet wird.

Erster terranischer Kontakt

Der erste Kontakt mit den Menschen fand 2568 statt, als ein imperiales Forschungsschiff in einen tokmardischen Sektor vorstieß. Da die Tokmarden nicht mehr von ihrer ehemaligen, durch das Treptomycin hervorgerufenen extremen

Aggressivität beherrscht wurden, zerstörte man das Forschungsschiff nicht sofort. Ihre Intention wirkte nach außen freundlich und diplomatisch, doch beabsichtigten die Tokmarden, die Spezies auf ihre Ceptomyzintauglichkeit zu überprüfen. Tatsächlich dauerte es nicht lange, bis tokmardische Piraten – Leibfänger genannt – terranische Expeditionen in das Reichsgebiet unsicher machten und unprovoziert angriffen.

Tokmardisch-Terranische Krise

Durch einen gezielten Aufmarsch imperialer und syndikatischer Schiffe 2583 versuchte man Tokmards Überfallpolitik einen Riegel vorzuschieben. Aus politischen und wirtschaftlichen Gründen ließ sich der Monolith auf die darauffolgenden Verhandlungen mit dem Imperium ein, wohingegen sich das Syndikat gegen jede Verhandlung sperrte. Im Themis-Geheimprotokoll kamen die Tokmarden und das Terranische Imperium überein, dass die Tokmarden sich verpflichteten, die Piraterie im terranischen – zumindest imperialen – Raum weitgehend einzustellen und den Handel mit dem wertvollen Nanostoff Pargrum aufzunehmen. Dafür würde man sie mit Gefangenen aus den Gefängnissen des Imperiums versorgen und ihre Söldnerdienste mit den Toten auf dem Schlachtfeld und etwaigen Gefangenen entlohnen.

Mit dem Syndikat wird bis heute kein Kontakt gepflegt.

„Davison-Trittbrettfahrer“

Im Laufe der Jahre haben Terraner und Maschinenmenschen mit viel Mühsal ein erträgliches Verhältnis zueinander aufgebaut.

Das lag vor allem daran, dass man den Tokmarden das Geheimnis des Gratraums und der Schutzschilderzeugung offenbarte und vor allem nach Pargrum verlangte. Die Beziehungen wurden durch die Entstehung des Protektorats und diversen Sklavenfangzügen auf eine harte Probe gestellt: Während Artifikanten und Kyberneten in der bis dahin freien Davison-Gemeinschaft ihre Vision verwirklichten und eine maschinelle Revolution anzettelten, kam nicht nur von der Konföderation Hilfe; die Tokmarden schwelgten in ihrem eigenem Traum, nämlich durch das Protektorat ihr altes Reich wiederzuerrichten. Eine angeblich mit Stellarkonvertern ausgerüstete Flotte des Syndikats brachte die Maschinenmenschen schließlich dazu, ihr Eingreifen noch einmal zu überdenken.

Kultur & Gesellschaft

Tokmard

Tokmard ist – im Gegensatz zu Alt-Tokmard, der Heimatwelt der Tokmarden – kein Planet im üblichen Sinne, sondern ein langgestrecktes, ungeheuer großes Raumschiff, mit zahlreichen Kanälen auf seiner Oberfläche. In diesen floss früher das Treptomycin, doch heute sind es die durch Energiefelder abgeschirmten Lagerstätten des Pargrums. Die Atmosphäre Tokmards, die sich auf Grund der Masse des künstlichen Objekts gebildet hat, ist mit für Menschen schädlichen Substanzen verunreinigt, was die Tokmarden nicht sonderlich stört, da sie verschiedene Gase atmen können und kein Umweltbewusstsein entwickelt haben.

In das Schiff Tokmard ist bisher niemand durch die große Schleuse, den Schlund, eingedrungen und erfolgreich wieder zurückgekehrt. Das Schiff befindet sich im Orbit Alt-Tokmards, welcher um einen weißen Zwerg kreist, der einst ein roter Riese war.

Um Tokmard und Alt-Tokmard herum ist der Gratraum, wie auch der Planet selbst, instabil und daher nur in unregelmäßigen Intervallen per Gratraumantrieb zu bereisen.

Dentera-Monumente

Auf der Oberfläche des Planetenschiffs sind Dentera-Monumente zu finden, die einen Stoff an ihren Wänden bilden, von denen sich die Tokmarden ernähren. Die Tokmarden könnte man wie einen symbiotischen Parasiten betrachten:

Stellarkonverter

Die zerstörerischste Waffe, die der Mensch angeblich je gebaut hat – der Stellarkonverter. Bis heute streiten Experten, ob ein solches System existiert oder überhaupt existieren kann. Der „Vorgänger“ – der Astroniumsprengsatz – vermag kleine Himmelskörper in glühende Sterne zu verwandeln, aber das Astronium in der Bombe ist danach unwiederbringlich verloren und zusammen mit dem bombardierten Himmelskörper zerstrahlt.

Der Stellarkonverter beruht auf dem Aufladen der Strahlung im Astroniumkern, die verstärkt und schließlich in einem Spezialgeschütz ausgestoßen wird.

Danach vergehen einige Wochen, bis der Kern wieder volle Energie hat. Erfunden wurde die Waffe vermutlich vom Syndikatler Sven Olufssen, der seinen Stellarkonverter eigentlich als neue Kraftwerksart geplant hatte. 2300 tauchte er aus Angst vor dem syndikatischen Geheimdienst SSK unter. Seine Forschungen wurden vom Militär beschlagnahmt und geheimen, militärischen Forschungsanlagen übergeben. Ein weiteres Indiz für die Existenz der Konverter mag die Taskforce 53 des SSK sein, die angeblich Stellarkonverter vor Halb-Novat schützen soll.

aus: „Die großen Staatsgeheimnisse“, erschienen im CS-Verlag 2672

Tote Tokmarden, aber auch Sklaven und Gefangene werden in den Schlund Tokmards geworfen und anscheinend vom Planetenschiff „verspeist". Im Gegenzug bildet die Planetenmaschine vermutlich die Nahrungsmittel.

Ausgehend von Tokmard haben sich auf Nachbarwelten und später auch im gesamten bekannten Universum diese Dentera-Monumente gebildet. Sie werden von Tokmarden erbaut, ohne dass die Beteiligten sich hinterher an ihre Taten entsinnen könnten: Es scheint, als ob die Monumente oder Tokmard selbst plötzlich Tokmarden dazu „programmieren", sich an einem Fleck im Universum zusammenzufinden und dort ein Dentera-Monument zu errichten. Nach getaner Arbeit erwachen die Erbauer wie aus einer Trance.

Grausamkeit und die Faszination des Vergangenen

Der tokmardische Alltag ist im Wesentlichen auf vier Dinge ausgerichtet: Die Gewinnung von Ceptomyzin, das „Sich-Beweisen", um das Recht auf Organverpflanzung zu erhalten, das Streben nach der Erforschung ihrer Vergangenheit und das Ausleben ihrer Aggressionen oder, wie manche es nennen, ihrer sadistischen Triebe.

Die Grausamkeit gegenüber biologischen Lebensformen stellt das wohl herausragendste Merkmal der Tokmarden dar. Sie sehen andere Spezies als minderwertig an, nicht wert, dass man ihnen Höflichkeit oder zivilisiertes Benehmen gegenüber walten lässt. Dies lässt bei anderen Kulturen den barbarischen Eindruck der Tokmarden entstehen. Sie wirken nach außen hin kalt, arrogant, grausam und lebensverachtend.

Untereinander behandeln sich Tokmarden gleichwertig, kultiviert und höflich, wobei sie auch überaus brutal und ehrgeizig sein können. Nicht selten wird einem in sachlichem und höflichem Tonfall erklärt, dass man einen grausamen Tod sterben wird, vielleicht wird sogar die Folter von einem von Etikette beherrschten Gespräch begleitet.

Diese Grausamkeit ist aber nicht nur Selbstzweck. Zu großen Teilen wird sie durch die Einnahme des Ceptomyzins, welches die Aggressionen auslöst, bedingt. Aber das Vergnügen an Schmerz und Leid anderer ist auch die Quelle der Ceptomyzingewinnung mit Hilfe von Sklaven.

Die kybernetischen Wesen sind begeisterte Museumsgänger – Vergangenes scheint sie in den Bann zu ziehen. Ausgestellt werden Unmengen an Reliquien aus der Zeit des Tokmardischen Großreiches, dem die meisten nachtrauern. An Ruinen, Artefakten und anderweitigen Überresten mangelt es nicht: Im Tokmardischen Reich sind Fragmente des Großreiches allgegenwärtig, aber auch auf Kunst- und Schwarzmärkten im gesamten terranischen Raum taucht beständig uraltes Material der Maschinenwesen auf.

Sklaven

Die Tokmarden sind keine Sklavenhalter im herkömmlichen Sinne, was sie auch selbst betonen. Für sie sind Sklaven in zweierlei Hinsicht wichtig: Zum einen sind sie ein Mittel der Unterhaltung. Tokmardische Sklavenchöre, in denen Sklaven verstümmelt und gequält werden und ihre Schreie als „Musik" gewertet werden, Folterkunst und Gladiatorenkämpfe sind verbreitete Unterhaltungsarten. Auf diese Weise gelingt es den Tokmarden, ihre Aggressionen zu kanalisieren und auszuleben, ohne Eroberungs- oder Vernichtungskriege zu führen. Zum anderen dienen Menschen als Nutztiere. Als solche werden sie zur Impfstoffgewinnung in kleinen Herden gehalten. Implantate, die in ihren Körper eingesetzt werden, sollen die Impfstoffgewinnung erleichtern. Die Sklavengewinnung geschieht dabei über das Söldner- und Piratenwesen der Tokmarden. Sklaven werden als legitimes Zahlungsmittel angesehen. Viele Reiche fühlen sich von dieser Einstellung abgestoßen. Allerdings gibt es auch Reiche, die sich auf diese Weise ungeliebter und sozialschädlicher Elemente entledigen (z. B. die Terraner).

Die Freude an den Verstümmelungen anderer und der Überhöhung der eigenen Art wird von fremden Spezies häufig als Egozentrik betrachtet.

Tokmarden unter sich

Tokmarden sind an sich ausgesprochene Einzelgänger und Individualisten. Dies wird schon dadurch deutlich, dass es in der Gesellschaft der Tokmarden den Begriff der Eltern nicht gibt. Jeder Tokmarde ist seinem Erzeuger dankbar für die Zeugung, aber innige, emotionale Bande existieren kaum. Die Gesellschaftsstruktur baut dabei auf der Erzeugerkette auf, bei der der Tokmarde A der Erzeuger von Tokmarde B ist, B ist dann wiederum Erzeuger von C, C fühlt allerdings keine Verbindung zu Tokmarde A.

Zusammentreffen von Tokmarden finden meist aus wissenschaftlichem, archäologischem, wirtschaftlichem oder dem Interesse an Ceptomyzin statt. Als Treffpunkte dienen die Dentera-Monumente, die sich somit oftmals zu sozialen, wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Zentren entwickeln. Wenn Tokmarden aufeinander treffen sind die Begegnungen meist von großer Höflichkeit, nicht jedoch von Freundlichkeit oder emotionaler Nähe geprägt. Oft können sich aus analytischen Gesprächen heftig geführte Debatten und Streitgespräche entwickeln.

Generell versuchen sich die Tokmarden jedoch als Einzelgänger in ihren gewählten Berufen oder Tätigkeitsfeldern zu beweisen. Einzig der Dienst für den Monolithen – den Herrscher der Tokmarden – das Erlangen von Ceptomyzin, die Erforschung ihrer Vergangenheit, die Arbeit mit Pargrum und ihr Hass auf alle biologischen Lebensformen und die Evolution stellen in den Tokmarden ein Gefühl her, welches dem terranischen Gefühl von Zusammengehörigkeit und sozialer Nützlichkeit am nächsten kommt.

Trotzdem ist selbst unter den Tokmarden die Möglichkeit von Freundschaften gegeben – jedoch geht diese Bande niemals über die Wichtigkeit und den Stellenwert des Ceptomyzins heraus.

Wandel?

Die Tokmarden mussten einen schweren Lernprozess durchlaufen, nachdem ihr Reich zerbrach und sie sich in einer den anderen Reichen unterlegenen Position befanden. Vorher hatten sie ihr Leben nach dem Unterwerfen von Organismen ausgerichtet und waren in einer militärisch geprägten Gemeinschaft eingebunden. Der Wandel im tokmardischen Bewusstsein und in ihrer Gesellschaft wird von menschlichen Beobachtern allgemein als positiv angesehen. Die kybernetisierte Lebensform entdeckte den Handel mit anderen Völkern und Vorteile der Forschung auf Gebieten wie der Geographie und der Medizin, welche zuvor eine untergeordnete Rolle gespielt hatten. Vom Tokmardischen Großreich sind nunmehr drei Planetensysteme mit biologisch „gereinigten" Planeten übrig geblieben – was zeigt, dass die Tokmarden teilweise noch von ihrem Programm geleitet werden. Das Tokmardische Reich war lange Zeit für biologische Lebensformen ein verbotener Ort gewesen, in dem unbefugtes Eindringen mit dem Tode bestraft wurde. In den letzten Jahrzehnten hat sich allerdings eine Öffnung vollzogen, so dass

man zwar nicht auf Planeten landen darf, Passagen aber erlaubt sind und Handel begrüßt wird. Nur Freibeuter sollten sich in Acht nehmen: Ein Angriff auf ein tokmardisches Schiff wird mit härtesten Maßnahmen geahndet.

Tokmarden in der Fremde – Fremde bei den Tokmarden

Verhaltensforschungen haben jedoch auch gezeigt, dass Tokmarden sich im menschlichen Raum ganz anders benehmen. Hier sind sie vorsichtiger und besonders am Anfang nervös und verstört, was wohl durch die massive Präsenz biologischen Lebens hervorgerufen wird. In für sie fremden Gesellschaften haben Tokmarden meist Schwierigkeiten sich zu integrieren. Dies hängt einerseits mit ihrem Ruf zusammen, andererseits aber auch mit ihrer Fremdartigkeit. Da sie sich Fremden gegenüber bewusst barbarisch geben, fällt ihnen eine gesellschaftliche Integration vor allem in den „unzivilisierten" Gegenden des besiedelten Raums leicht – allen voran in Marginum-Regionen, wo die Faust über dem Kopf regiert.

Tokmarden hegen tiefes Misstrauen anderen Spezies, die das Reich bereisen, gegenüber – insbesondere, wenn sie nicht in Ketten liegen. Gastfreundschaft existiert nicht, man bleibt im Tokmardischen Reich bei Verhandlungen reserviert. Es wird oft unverhohlen Kritik geäußert und beleidigt, was Besuchern meist als Anmaßung erscheint.

Ursprung der tokmardischen Namen

Die Benennung des Volkes aus der Urzeit ist nicht überliefert. Doch es ist davon auszugehen, dass sie sich nach ihrem Planeten (Alt-Tokmard) bzw. dem Schiff Tokmard benannt haben.

Die individuelle Namensgebung der Tokmarden ist nur schwierig in die terranischen Sprachen übertragbar. Versucht man es doch, so fällt auf, dass nur die Vokale: <o>, <a>, <u> und <e> sowie die Konsonanten <t>, <d>, <r>, <m>, <n>, <g> und <k>, selten <l> Verwendung finden.

Außerdem gibt es in der Namensgebung keine tiefere Bedeutung. Namen haben keine historischen oder mythologischen Bezugspunkte in der tokmardischen Geschichte, so wie es auch keine Familiennamen oder Begrifflichkeiten für die Natur (also Baum etc.) gibt. Die verwendeten Namen der Tokmarden belaufen sich auf etwa dreihundert Stammnamen, die den Namen der etwa dreihundert Dentera-Monumenten entsprechen. Aus diesen wird ein Name für einen neugeborenen Tokmarden gewählt.

Eine weitere Besonderheit ist darin zu sehen, dass sich der Name eines Tokmarden im Verlauf seines Lebens verändert. Mit jedem Organwechselzyklus erhält sein Name eine andere Altersendung. Beispielsweise hieße ein Tokmarde namens Tar- in seinem ersten Lebenszyklus (unter fünf Jahren) Tarel, nach seiner ersten Organtransplantation hingegen Taren.

Der komplette Name eines Tokmarden setzt sich also aus dem Namen eines Denteramonuments und der Altersendung zusammen.

Religion

Unter den Tokmarden gibt es kein Konzept, das den Glauben an eine höhere Instanz beinhaltet. Die einzigen Kulte, die existieren, drehen sich um die Wertschätzung des Monolithen – um dessen Macht, dessen Schutz für das tokmardische Leben und den Fluss des Ceptomyzins. Diese Verehrung geht soweit, dass in fast jedem tokmardischen Haus und öffentlichen Gebäude ein Standbild, eine Holoprojektion oder ein 2D-Bild des Herrschers zu finden ist.

Wirtschaft

Das tokmardische Wirtschaftssystem beruht nicht auf Geld als Zahlungsmittel, sondern weitgehend auf direktem Tauschhandel. Was dem Geld im tokmardischen Reich am nächsten kommt ist Pargrum und Ceptomyzin. Vom Monolithen kontrolliert wird das Ceptomyzin an treue Untergebene ausgegeben.

Pargrum

Pargrum ist eine synthetisch-metallische Lebensform auf Nanotechnologiebasis, die von den Tokmarden erschaffen wurde. Pargrum kann über Tokmardisch-Trinär programmiert werden und dadurch jedwede mögliche nichtorganische Form annehmen. Allerdings kann eine Programmierung nur durch die Zuführung von Ceptomyzin vorgenommen werden. Dabei ist es aber auch möglich, mehrere Programmierungen in einem „Beutel" Pargrum (in Abhängigkeit von dessen Größe) zu speichern. Die begrenzte Programmierungsanzahl führt bei einer Überschreitung derselben zu einer Fehlprogrammierung und zum Zerfall des Pargrums.

Die Abhängigkeit von tokmardischer Technik und der (Neu-) Programmierung bzw. Regeneration durch Ceptomyzin ist der Grund, aus dem Pargrum ein vielbegehrtes, aber dennoch seltenes Exportgut der Tokmarden darstellt. In den meisten terranischen Staaten ist der Besitz von Pargrum illegal und nur den Armeeangehörigen und Behörden gestattet. Dennoch liegt in der Nachfrage nach Pragrum der Hauptgrund für die Akzeptanz der Tokmarden durch die Terraner. Terranische Admirale und Konzernbosse gieren nach Waren aus Pargrum. Es ist strahlenresistent, härtet unter UV-Strahlung aus, ist extrem haltbar und bei Zuführung von Ceptomyzin selbstregenerativ und veränderbar.

Anscheinend gab es früher auf Alt-Tokmard Pargrumminen, doch heute kann Pargrum nur unter speziellen sterilen Bedingungen gezüchtet werden – und dies auch nur durch Techniken der Tokmarden, die bisher von keiner anderen Nation offen gelegt werden konnten. Diese Fähigkeit liegt dem Mythos der „unzerstörbaren Tokmarden" zu Grunde, denn auch viele kybernetische Teile der Tokmarden bestehen aus Pargrum.

Ceptomyzinraffinerien

Vor allem die Ceptomyzinraffinerien (im Besitz der „Ceptomyzinmagnaten"), die Pargrumlabors und die „Fleischbauern" (tokmardischer Ausdruck für Großgrundbesitzer, die Sklaven halten und züchten) stellen wirtschaftliche Machtfaktoren dar.

Um der Spionage und Sabotage vorzubeugen, sind die Ceptomyzinraffinerien Hochsicherheitskomplexe, bewacht von ausgesuchten Tokmarden, die eigens hiefür kybernetische Modifikationen erhalten. Diese Tokmarden sind Teil der Pylonen, die direkt im Dienst des Monolithen stehen.

Das Innere der Raffinerien stellt für Nicht-Tokmarden ein Mysterium dar, über das viel in den Kreisen der Geheimdienste spekuliert wird.

Das Wenige, was von Seiten der Tokmarden erfahren werden konnte, besagt, dass die Raffinerien institutionalisierte Folterkammern – physisch wie psychisch – sind, in der die verschiedenen Spezies in engen Kammern gehalten werden und zur Pargrumgewinnung auf unvorstellbare Weise gequält werden.

Diejenigen, die nach langer Zeit der Ceptomyzingewinnung zu abgestumpft sind, um noch brauchbare Ceptomyzinerträge zu fördern, werden oftmals an Fleischkünstler verkauft, die die Sklaven als Musik- oder formbare Kunstinstrumente benutzen.

Verschiedene Wirtschaftszweige

Ein für das Ausleben der tokmardischen Aggressionen lebenswichtiger Industriezweig ist die Vergnügungs- und Unterhaltungsindustrie. Sie bietet in realer und virtueller Form Möglichkeiten an, gegen eine entsprechende Gegenleistung Wut und Hass abzubauen.

Seltener sind Aufträge anderer Nationen, die Individuen in die Hände der Tokmarden geben um spezielle Informationen zu erpressen. „Sag mir, was ich wissen will oder Dein Schiff fliegt nach Tokmard ab!" ist ein Sprichwort geworden, deren wahre Bedeutung nur allzu oft verdrängt wird.

Ein weiteres wichtiges Element der tokmardischen Wirtschaft sind auch die „Leibfänger" und Sklavenhändler. Leibfänger sind tokmardische Piraten, die auf der Suche nach Sklaven das All durchstreifen. Die Händler kaufen auf terranischen Sklavenmärkten oder sind Zwischenstationen innerhalb des Tokmardischen Reiches.

Beide stellen einen eigenen Wirtschafts- und Machtfaktor dar, der nicht zu unterschätzen ist. Es existieren verschiedene geheime Verträge, die die Sklavengewinnung beinhaltet – also Strafgefangene der anderen Reiche, von denen Ceptomyzin gewonnen wird und die anschließend – nun „anständige" und willenlose konditionierte Bürger – in ihre ursprünglichen Reiche zurückkehren dürfen. Zu diesem Wirtschaftszweig ist auch das Söldnerwesen zu zählen, dessen Ziel ebenfalls in der Sklaven- (in Form von Kriegsgefangenen) – bzw. Leichengewinnung besteht.

Ansonsten herrscht im Reich wirtschaftliche Anarchie, in der es Nicht-Tokmarden verboten ist, wirtschaftlich tätig zu werden.

Wegen der Programmierbarkeit des Pargrums, zu der viele Tokmarden fähig sind, gibt es keine herstellende Industrie im tokmardischen Wirtschaftsraum: Pargrum wird in das Gut programmiert, das benötigt wird.

Dafür gibt es aber umso mehr Berufszweige, die sich mit der kunstvollen und architektonischen Formung von Pargrum befassen. Zu diesen Dienstleistungsbereichen sind des weiteren auch die Medi-, Kybernetik- und Wartungszentren zu zählen, sowie Einrichtungen zur Sklavenpflege.

Technologie

Die Raumfahrt der Tokmarden erfolgte lange Zeit mit unbemannten Schiffen und Sonden. Die Tokmarden besitzen und besaßen bisher nicht die Technologie des Überlichtantriebs. Im Vertrag von Barcelona II kamen die terranischen Staaten (Imperium, Syndikat, Allianz, Haus Taesari etc.) darüber ein, dass den Tokmarden terranische Technologie nicht zugänglich gemacht werden darf. Vermutlich über das Netzwerk der Chams gelangte das Reich dennoch an die Gratraum- und Schutzschildtechnologie, auch wenn syndikatische Diplomaten hinter vorgehaltener Hand das Imperium dafür beschuldigen.

Im Gegenzug stahlen syndikatische Agenten Teile ihrer fortgeschrittenen Waffentechnik. Großes Interesse weckten schon lange die Strahlenwaffen, die alles bis dato gebaute in den Schatten stellten.

Es wird auch gemunkelt, dass das syndikatische Netzwerk HORIZON durch diverse auf der tokmardischen Quantencomputersprache „Tokmardisch-Trinär" basierende Technologien optimiert wurde. Seither wird bei allen neuen Computern ein auf tokmardisches Wissen gestütztes System der Datenübertragung genutzt.

Politik

Innenpolitik

An der Spitze des tokmardischen Staates steht der Monolith. Der Monolith ist für die Tokmarden gleichzeitig eine Vaterfigur, aber auch ein Synonym für das Leben und Überleben der Tokmarden, denn nur er hat den Schlüssel und die Kontrolle über das Ceptomyzin – und das bedeutet unter den Tokmarden, dass er allmächtig ist. Ihm direkt unterstehen die „Pylonen", seine persönliche Leibgarde, die auch die Schutztruppe der Raffinerien und der Pragrumkanäle stellt.

Er alleine bzw. seine Stellvertreter entscheiden darüber, wer nach fünf Jahren eine Organtransplantation erhält, und wer nicht.

Der Monolith selbst ist stets auf Tokmard präsent, verlässt es praktisch nie. Dadurch ist der Monolith stets auch für seine Untergebenen erreichbar und empfängt praktisch jeden seiner Untertanen, wenn diese ein wichtiges Anliegen haben.

Als uneingeschränkter, absoluter Herrscher ist der Monolith nicht verfassungsgebunden. Tokmarden akzeptieren zudem, dass im Zweifel sie selbst irren, denn der Monolith gilt als unfehlbar.

Ihm zur Seite steht ein von ihm ausgewählter Beraterstab, die „Menhire" (sg. „Menhir"). Sie sind dem Volk als Berater, Verkünder und Vertreter des monolithischen Willens bekannt. Die Menhire selbst werden aus den Arkaden erwählt. Darüber hinaus führen sie die Aufsicht über andere Arkaden, die Raffinerien und die Labors.

Arkaden sind Diener, die einen fanatischen Kult um den Monolithen bilden und im Namen des Monolithen über alle Rechte verfügen. Sie agieren offen (Polizeiäquivalent) und verdeckt (Geheimdienst) und werden von den Menhiren befehligt. Im Namen des Monolithen und der Menhire haben sie die Judikativgewalt inne und sprechen im Namen des Monolithen Recht. Als Arkaden beziehen sie einen festen Lohn und werden von Menhiren auf ihre Tauglichkeit überprüft und auch ausgebildet.

Im tokmardischen Reich gibt es keine festgeschriebenen Gesetze, nur das mündliche Recht des Monolithen. Zur Vermeidung der Anarchie gibt es eine Art Belohnungssystem. Diejenigen, die Abweichler und Verbrecher gerechtfertigt anklagen, werden mit Ceptomyzin belohnt. Diejenigen, die verurteilt werden, werden in den Schlund, die Ladeklappe des Schiffes Tokmard, geworfen, aus der bisher niemand wiedergekehrt ist. Daher rührt die tokmardische Redewendung „jemanden den Schlund öffnen."

Außenpolitik

Der außenpolitische Kontakt, gleich ob rein politisch oder auch wirtschaftlich, läuft nur über den Monolithen oder über seiner Vertretung in Form der Menhire. Das bedeutet auch, dass alle Verhandlungen über Pargrum nur mit dem Monolithen persönlich oder über einen seiner Menhire möglich sind. Privatverkäufe werden mit dem Schlund bestraft.

Dahingegen sind Söldner und Piraten autark unterwegs und für sie und ihre Taten weist der Monolith alle Verantwortung von sich.

Ansonsten unterhalten die Tokmarden außerhalb ihres Herrschaftsraums keine Botschaften.

Frühere Außenpolitik

In vergangen Zeiten zeigte sich das politische Vorgehen den Tokmarden wie folgt: Tokmarden bauen bei Neukontakten mit fremden Spezies zunächst einen sehr einseitigen diplomatischen Kontakt auf, bei dem ihre abwertende Einstellung gegenüber biologischen Spezies und ihre Selbsterhöhung deutlich wird. Ziel ist das Sammeln von Informationen über die neue Spezies und das Gewinnen genetischer Proben.

Diese werden anschließend daraufhin überprüft, ob die Spezies als ceptomyzintauglich eingestuft werden kann. Trifft dies zu, wird diplomatischer Kontakt aufrecht erhalten oder, wenn es sich um eine Rasse handelt, die nicht unter dem Protektorat einer anderen Nation steht und evtl. sogar unterentwickelt ist, sofort versklavt.

Ist die Rasse nicht als Nahrung zu gebrauchen und kann auch sonst keine Vorteile (Rohstoffe, Technologie, Wissen) anbieten, welche den Tokmarden interessant erscheinen, wird der Planet mit thermischen Waffen sterilisiert und jegliches Leben auf dem Planeten vernichtet.

Sicherheit & Militär

Im Tokmardischen Reich gibt es außer den Pylonen, der direkten Leibgarde und Schutztruppe der Raffinerien nur noch eine kleine, aber feste Militäreinheit, die aus Teilen der Arkaden und Pylonen besteht.

Ansonsten werden die verschiedenen Söldnertruppen bei Bedarf vom Monolithen requiriert und in den Krieg geschickt. Dem kommen die Söldner ohne Widerwillen nach, da ihre (lebensnotwendige) Loyalität uneingeschränkt dem Monolithen gilt.

Die letzte Möglichkeit, die dem Monolithen im Kriegsfall offen steht, ist die „Volksmobilisierung". Diese kam bisher allerdings noch kein einziges Mal in der Geschichte des Tokmardischen Reiches vor.

Wichtige Stütze der kämpfenden Truppen sind Transport- und Kriegsmittel. Die Verwendung von Pargrum in der Konstruktion gestattet, aus einem Raumschiff ein Atmosphärenflugzeug und daraus ein Kettenfahrzeug zu machen, wenn notwendig.

Diese Fähigkeit ist der Grund, aus dem es im tokmardischen Raum nur wenige Klassifikationen für derartige Transportmittel gibt.

Ein weiterer Vorteil der Pargrumtechnik wird vor allem von Piraten genutzt: Durch die Nachahmung von beispielsweise terranischen Raumschiffstypen gelingt es ihnen oftmals, ungehindert und fast ohne Gegenwehr fremde Raumschiffe zu entern und Sklaven zu erbeuten.

Basistypus Tokmarde

„Ja, ich war dort. Es ist sicher schon über vierzig Jahre her. Ich hatte ja als Halb-Novat nichts zu befürchten, im Gegensatz zur restlichen Crew der „Medic XI", die hauptsächlich aus Terranern und Metonoiden bestand. Dennoch … wohl war mir nicht beim Anblick dieser kybernetischen Wesen, die ihren Scanblick nicht von mir abwendeten, mich durchleuchteten. Vermutlich überlegten sie die ganze Zeit über, wie sie meine terranische Biomasse vom weisischen Organismus trennen konnten. Diese Gier nach ihrem Überlebensstoff Ceptomyzin war beängstigend.

Unserem Rettungskreuzer war es gestattet worden, eine Epidemie unter ihren Sklaven zu behandeln. Es war keine schöne Aufgabe. Die Menschen waren vollkommen verängstigt und ließen selbst uns Mediziner kaum an sich heran. Später habe ich mir Vorwürfe gemacht, dass wir nicht mehr zu ihrer Rettung beitragen konnten. Wir beruhigten uns damit, dass es wohl eh allesamt Verbrecher aus irgendeinem Reich waren. Dennoch redete die Crew nach dem Einsatz tagelang nicht miteinander. Ich weiß noch, dass ich mir eine Weile Schmutz auf meiner weißen Haut einbildete, nachts aufstand und mich im Spiegel kontrollierte.

Während wir dort arbeiteten, reparierten einige Tokmarden sogar diverse Sekundärcomputer an Bord unseres Kreuzers. Tokmarden sind ja bekanntlich auf Grund ihrer Kommunikation über die Computersprache Tokmardisch-Trinär Experten was den Umgang mit Computern angeht. Ich vermute, ihnen war schlichtweg die schnelle Genesung ihrer Sklaven sehr wichtig.

Auf der Akademie bringen sie euch sicher bei, dass die Tokmarden ungeheuer schnell sind? Ihr Torso fährt ja auf diesem Rad, das sie übrigens an jedem Segment trennen können. Dann können sie sich auf diesem Schlauch aufrichten und über drei Meter groß werden. Wenn sie die Muskulatur im Rad etwas kontrahieren, so dass sie einknickt, und dann die Muskeln schnell wieder anspannen, können sie sogar springen. Überaus faszinierend.

Auch wie sie sich an diesen Monumenten sammelten und mit ihren tentakelartigen Torsoauswüchsen – ein äußeres Körpermerkmal, das klar biologisch ist – über die Oberfläche strichen, bot ein groteskes Schauspiel.

Wir hatten einige Aufpasser, die gerne verbal über uns herzogen. Einmal, als mein Assistent eine ebenso wenig höfliche Bemerkung fallen ließ, stürzte sich einer von ihnen beinahe auf ihn. Mit einem seiner beiden Pseudopodien holte er aus einem Schacht an seinem hinteren Torso, wo sie offensichtlich Werkzeuge aufbewahren, eine Waffe hervor

Der Lauf berührte fast das Gesicht des Terraners, als sich die Waffe – anscheinend aus Pargrum hergestellt – in sekundenschnelle in eine Klinge verwandelte und er mit dieser über die Kehle des Häuflein Elends vor ihm strich. Er schien das Spiel genossen zu haben und ließ von seinem Opfer ab. Auch wenn wir wussten, dass wir während unseres Aufenthalts auf Tokmard unter dem Schutz des Monolithen standen – wie uns gesagt wurde – waren wir uns nach diesem Vorfall nicht mehr so sicher. Wir waren froh, als unsere Arbeit letztlich getan war.

Du hast vielleicht schon den ein oder anderen Tokmarden hier im Sol-System getroffen. Die Leute machen ja einen großen Bogen um sie … wobei sie hier absolut harmlos sind. Sie fühlen sich nur in der Gruppe stark genug, um jemanden anzugreifen und zu verschleppen. Hier in der Zentralwelt besteht keine Gefahr, aber glaube mir, ich habe jenseits der Schutzzone mehr als einen Leibfänger – wie die tokmardischen Piraten heißen – gesehen.

K 4

Basistypus Tokmarde

Tokmarde und Sklave auf Tokmard

Ob ich jemals wieder Tokmard besuche? Ich glaube nicht. Wäre es nicht um die biologisch-kybernetische Forschung der Tokmarden gegangen, die mich ganz persönlich dorthin gezogen hat, hätte ich nie die „Medic XI" auf ihrem Flug dorthin begleitet."

– Doc Crown im Gespräch mit Seth Calimar

Wir und …

Terraner
Ah der süße Duft von Cepto … und so leicht zu ergattern. Sie sind erbärmlich, aber leider zahlreich und geben um uns herum den Ton an. Aber da sie sich so herrlich untereinander aufschlitzen, quetschen wir die Zellen ihrer lebenden oder toten Überreste aus. Ruhig, ruhig … wir müssen nur Geduld haben.

At'Rank-gulor
Sie verpesten die Luft, sind selten und dadurch eine echte Delikatesse.

Beta-Pictor
Wir lassen uns gegenseitig in Ruhe, ihre Körper sind wertlos und verdienen nicht unsere Beachtung. Allerdings dienen ihnen womöglich Fleischhaufen, die unseren Durst vorübergehend stillen können. Es scheint so, als hätten wir nichts vor ihnen zu befürchten – das kann uns nur recht sein.

Cassiopier
Sie haben Technologie pervertiert. Sogar in ihre hässlichen Haustiere stopfen sie wertvollstes Material. Ihre Leiber zu fangen ist eine Herausforderung, denn Vorsicht – sie sind stark!

Minelauvaner
Missratene Unterwasserschlangen, die wir gerne zermalmen würden, hätten sie sich nicht mit der Terranerbrut verbündet. Ihr Gestank verseucht die Luft, sobald sie die Brühe verlassen, in der sie sich aalen. Allein dafür sollte man sie ausrotten! Zu dumm, dass sie wichtiges Material aus allen Ecken des Weltraums in unser Reich fördern. Aber ab und an bietet sich eine Gelegenheit …

Metonoiden
Groß und hässlich. Sie stehen vermutlich noch am Anfang der Evolution. Man sollte sie vom kommenden Leiden erlösen und ihre vor Cepto platzenden Körper aussaugen, hätten die Terraner sie nicht unter ihrer Knifte. Noch. Ihre falschen Götter werden sie letzten Endes nicht vor dem Schlund retten.

Konföderierte Metonoiden
Sind genauso lecker.

Tokmarden
Ja, wir. Wir reinigen das mit biologischem Leben verseuchte Universum, werden eines Tages jedes nach Zellen miefende Wesen auf der Bildfläche der Sterne ausradieren, bis alles glänzt. So mächtig und groß wie wir waren, so werden wir dem Monolithen sei Dank auch wieder werden. Pargrum ist stärker als Fleisch.

Veganoiden
Schleimiges Ungeziefer, das wir fast vom Angesicht des Universums getilgt haben. Aber vielleicht haben ausgerechnet sie unser altes Reich zu Fall gebracht! Diese sabbernden Kreaturen! Vielleicht können sie es wieder tun, vielleicht steckt ein Virus in ihnen, der uns alle in den Abgrund reißen kann – für immer!

Wandler-Chamäleoniden
Hinterlistige, aus dem Labor gekrochene Krebsgeschwüre, die sogar uns schon unterwandert haben! Allerdings brennt auch ihr Fleisch im Licht unserer Strahlenwaffen, so dass wir sie leicht ausfindig machen können. Wäre ihr Informationsnetzwerk nicht so überaus nützlich für uns, hätte der Monolith diese Bastarde schon längst dem Untergang geweiht.

Die Weisen
Wir haben davon gehört. Wahrscheinlich absolut unbrauchbar und überflüssig.

Xeracor
Wer will schon Steine fressen? Wir wissen nicht, was wir von ihnen halten sollen.

Rassenmerkmale

Geschlechter
Als Hermaphroditen befruchten Tokmarden sich selbst. Im juristischen Sinne gelten sie als geschlechtlich neutral, was somit auch in ihren ID-Cards von terranischen Behörden vermerkt wird.

Fortbewegung
Durch die Fortbewegung auf ihrem Schlauchzirkel – eine Art Rad, auf dem der Torso fährt und der an mehreren Segmenten getrennt werden kann – sind Tokmarden gut und gerne doppelt so schnell wie Terraner. Auf freier Strecke und mit entsprechendem Anlauf erreichen sie bis zu 85 km/h. Angeblich liegt der Rekord sogar bei rund 100 km/h. Man kann zur Orientierung den eigenen Athletik / Rennen-Wert mit 5 km/h multiplizieren, um die eigene Maximalgeschwindigkeit zu ermitteln.

Tokmardisch-Trinär & Pargrum programmieren
Über ihre Muttersprache, den Quantencomputercode Tokmardisch-Trinär, können Tokmarden untereinander und mit Maschinen, die damit programmiert wurden, extrem schnelle Kommunikation betreiben. Tokmarden gelten bedingt durch Pargrum-Manipulation schon vom Kindeszyklus an als Computerspezialisten. Wie für alle, die Tokmardisch-Trinär „sprechen", sind die Lernkosten für „Pargrum programmieren" (siehe S. 404) halbiert, liegen also bei 5 TP.

Soll während des Kampfes ein Pargrumbeutel in eine Form (eine Waffe) gebracht werden oder die Form wechseln, dann benötigt er hierfür 4 Zähler als Pauschalaktion (mehr dazu unter III.2 „Der Kampf" auf Seit 322).

Um einen Pargrumbeutel zu programmieren benötigt man eine Portion Ceptomyzin pro Kilogramm Pargrum. Das Ceptomyzin wird bei der Programmierung (oder beim Programmierversuch) verbraucht.

Für die Programmierung sind außerdem exakte Baupläne bzw. Daten der Gerätes notwendig. Diese Spezifikationen ergattert man bei Ingenieuren, Spionen, Hackern etc. zu einem meist hohem Preis. Techs können mit Hilfe von Scannern und einer entsprechenden Techfähigkeit-Aktion (siehe III.5.2) diese Pläne selbst „herstellen": Ein Tech geht hierbei wie bei der Modifikation eines Ausrüstungsstücks vor, benötigt jedoch außer einen Scanner und das zu analysierende Gerät kein Material. Anschließend

besitzt er entsprechende Daten, die man mit „Pargrum programmieren“ beliebig oft verarbeiten kann.

Zur Reparatur von Pargrum benötigt man eine Portion Ceptomyzin. Das Wurfergebnis eines dann erfolgenden „Pargrum programmieren“-Tests ergibt die Resistenzpunkte, welche repariert werden, wobei ein Kilogramm Pargrum eine Resistenz von 10 besitzt.

Roh-Ceptomyzin und Ceptokit
Um Ceptomyzin aus Zellmaterial zu gewinnen, besitzen Tokmarden ein Ceptokit, dessen wesentliche Bestandteile ein Absorber und ein gekühlter Tank für das unraffinierte Ceptomyzin sind. Mit dem Absorber werden die Zellen bestrahlt und das gewonnene Roh-Ceptomyzin aufgesogen. Dabei gewinnt der Absorber aus einem Kilogramm Biomasse eines lebenden Organismus pro Woche ca. eine Portion Roh-Ceptomyzin, bei intelligenten Spezies das Doppelte. Veganoiden und Beta-Pictor sind „immun“.

Im Tank lassen sich 100 Portionen des ungenießbaren Roh-Ceptomyzin wochenlang aufbewahren, bis eine Raffinerie die Ware abnehmen kann, wo 10 Roh-Portionen zu 4 genießbaren veredelt werden.

Ceptomyzin und Wirkstoffsucht
Ceptomyzin-Portionen gelten im Tokmardischen Reich als Währung und werden hauptsächlich im Tausch mit Sklaven oder Roh-Ceptomyzin über tokmardische Händler bezogen, seltener über die Handelsgilde. Original-Quelle ist und bleibt der Monolith.

Jeden Standardtag sollte eine Portion verzehrt werden. Maximal sieben Portionen können auf einmal eingenommen werden, um so eine ganze Woche versorgt zu sein.

Der Tokmarde gilt somit als süchtig nach dem Wirkstoff Ceptomyzin (siehe „Wirkstoffe“ ab Seite 309), was bei der Einnahme anderer Wirkstoffe zu berücksichtigen ist.

Durch die Einnahme von Ceptomyzin wird der Stresszuwachs aller Pargrum-Implantate halbiert.

Pargrum-Körper
Da sowohl die Körperhülle als auch Implantate der Tokmarden aus Pargrum bestehen, werden ihre Körper nicht durch Strahlung geschädigt. Jedoch härtet Pargrum unter Strahlungseinfluss aus, was dazu führt, dass sich das Material während der Dauer der Bestrahlung nicht verändern kann.

Zwar gibt es keinen direkten Schaden durch Strahlung, allerdings wirkt sie sich auf organische Komponenten insbesondere dann aus, wenn bereits Mutationen des Gewebes vorliegen.

Wie ein Kybernet erhält der Tokmarde vollen Schaden bei EMP-Waffen, bei Elektrizität steigt der Schaden um das anderthalbfache.

Ein Tokmarde kann auch Mutationen aufweisen, jedoch ist er hier wegen des künstlichen Körpers auf Organe (außer Augen), Gehirn, Blut und Gewebe beschränkt.

Ein Kilogramm Pargrum besitzt einen üblichen Marktwert von rund 20.000 St (10 Portionen Roh-Ceptomyzin oder 4 Portionen Ceptomyzin), wobei nur der Monolith oder die Menhire Pargrum verkaufen dürfen.

Tokmardengehirn
Ein Tokmardengehirn-„Zentralchip“ hat 45 Schnittstellen (TL 40) und kann natürlich durch Implantation eines besseren Zentralchips aufgewertet werden. Das Tokmardengehirn bleibt bei der Implantation erhalten.

Sensordreieck
Das Sensordreieck jedes Tokmarden besitzt fast die gleichen Eigenschaften wie Handscanner (siehe unter III.1.4), nur hat es keinen Erfassungsradius (es sind also keine Radialscans möglich) sondern einen Bereich, den der Tokmarde sozusagen „anschaut“. Durch das Dreieck wird der Tokmarde überhaupt nicht von Dunkelheit beeinträchtigt und kann auch durch Wände sehen.

Hingegen trüben Strahlungsquellen seinen Blick. Visuell unverdeckte Gegenstände sieht er, Verborgenes offenbart sich ihm nur, wenn er die Stelle fixiert (Scannen-Test).

Beim Scannen gilt das Sensordreieck wie ein Handscanner mit 200 Metern Reichweite und mit einem Modifikator „Erfassung“ von +2.

Implantate und Start-Implantatbudget
Der Tokmarde erhält ein fiktives Implantatbudget und Du musst Dich mit den Regeln zu Implantaten auseinandersetzen. Damit rüstest Du den Tokmarden insbesondere mit Implantaten aus, die physische Eigenschaften bereit stellen. Übriges Budget verfällt. Der SL entscheidet, welche Implantate er bezüglich der Häufigkeit und Legalität zulässt.

Alle Implantate bestehen aus Pargrum und können mit weiteren Programmierungen und damit Formen belegt werden. Zu Beginn darf jedes Pargrum-Implantat bereits eine zweite Implantat-Programmierung aufweisen, was natürlich die entsprechenden Implantatkosten mit sich bringt.

Modul: Spezialgebiete

Rassenspezialgebiet „Technik / Software“ (It / Wi)
Wird mit dem Spezialgebiete-Modul gespielt, erhält der SC automatisch 4 Punkte auf "Software" geschenkt. Natürlich können noch mehr Spezialgebietpunkte wie üblich gekauft werden. Das Spezialgebiet benötigt keines der insgesamt 24 Spezialgebiet-Plätze.

Du als Tokmarde

Zwar ist sein Programm der „Vernichtung alles biologischen Lebens“ gesperrt, dennoch hegst Du in Deinem Inneren Verachtung gegenüber den schwachen, biologischen Lebensformen.

Am Anfang könnte es für den Spielleiter schwer werden, Dich in eine Gruppe mit anderen biologischen Basistypen zu integrieren, wozu Du Dich schon bereit zeigen solltest. Dein SC ist mit Vorurteilen gegenüber biologischem Leben behaftet und wenig höflich gegenüber biologischen Lebensformen.

Der Tokmarde lässt sich wohl am einfachsten gemeinsam mit Artifikanten, Halb-Terranern und Beta-Pictor spielen, da Dein Charakter sie nicht als Ceptomyzin-Quelle anzapfen kann. Aber mit entsprechender Planung innerhalb der Gruppe lässt sich sicherlich eine Geschichte entwickeln, die Deinen Tokmarden in allen möglichen anderen Konstellationen problemlos auftreten lassen kann.

Vergiss nicht, Deine tägliche oder wöchentliche Dosis Ceptomyzin zu Dir zu nehmen und spiele bei sich bietenden Gelegenheiten gereizt, brutal oder aggressiv. Der Drogeneinfluss kann sich auch anders auf das Gemüt auswirken: Lustlosigkeit und Depressionen sind genauso Begleiterscheinungen wie Hyperaktivität.

Als Tokmarde ist Dir Humor oder Lachen generell unbekannt – es sei denn aus Gehässigkeit. Genau das kann aber am Spieltisch für heitere Momente sorgen.

Bedenke, dass Du Dich als Tokmarde für besser hältst als die „organischen Schleimbeutel". Im Laufe Deiner SC-Karriere wird es Dir vielleicht möglich sein, diese Vorurteile abzubauen – oder zu festigen.

Sticheleien, mit denen Du einen Fehlschlag der anderen „Ansammlungen von Zellgeschwüren" während eines Abenteuers trocken kommentierst, führen in den ersten Abschnitten der Charakterlaufbahn gerne zu Rollenspielpluspunkten.

II.2.10 Valbaro-Rift

Ein trauriges Exempel menschlichen Versagens: Das Rift.

Geschichte

Ein Raum für alle (Ab-)Fälle

Das Valbaro-Rift. „Die Müllkippe der Galaxis". „Raum ohne Gesetzte". „Zuflucht der Verlorenen". „Haus Valbaro". Viele Namen trägt das Valbaro-Rift zusätzlich – und keiner ist schmeichelhaft. Das Grenzgebiet zwischen Allianz und Protektorat ist ein durch chaotische Siedlungspolitik der Davison-Gemeinschaft und des Sultanats Ahmand entstandenes Raumgebiet, welches seit den 2630ern zusehends degeneriert.

Zwielichtige Unternehmer, machthungrige Konzerne, korrupte Politiker und bestochene Beamten sorgten dafür, dass Menschen an und unter der Armutsgrenze, Mitglieder religiöser Minderheiten und andere störende „Objekte" in diese Raumregion abgeschoben wurden und werden: Das Rift als Schlucker sozialer Probleme vieler Reiche und Nationen. Der aus vielen kleinen ethnischen Gruppierungen hervorgegangene Hexenkessel des Valbaro-Rifts ist eine logische Konsequenz, an der jedoch meist nur die Nachbarstaaten Anstoß finden.

Die Spalte zwischen Bürgerkrieg und Revolution

Ursprünglich stellte das Valbaro-Rift einen Teil der Davison-Gemeinschaft und dem Sultanat dar, mitten hindurch lief die Grenze.

Doch dieser Raumsektor wurde zum Hauptaustragungsort des Ahmandischen Bürgerkriegs, in dessen Folge nicht nur der Sektor in Chaos des Bruderkrieges gestürzt wurde; auch kochten hier der Hass und die Gewalt über sämtliche Bahnen hinaus. Das Aufflammen der Pöbelfeuer, das Blühen der atomaren Vernichtungsblitze und der Tod Millionen von Leben nahmen hier ihren Anfang. Wenige Jahre darauf brach auf der anderen Seite der Grenze dann die Herrschaft der Maschinen an, aus dem Valbaro-Sektor entstammten die Unruhen im Vorfeld und die Davison-Ordnung brach ein. So verwischte die ehemalige Grenze zwischen Allianz und Protektorat zum Rift.

Noch heute zeichnen die Kriegsspuren, die Armut und die Ruinen einst aufstrebender Städte das Bild des Rifts.

Seit Ende der Revolution im Protektorat und des Bürgerkrieges droht die Gefahr, dass weitere Welten in das Rift-Gebiet wegbrechen könnten. Aber weder die zerrüttete Allianz, noch das gerade entstehende Protektorat konnten die Grenzen bislang stabilisieren. Ihr jeweiliges Territorium zerfasert in Richtung des Rifts, welches wie eine ewig blutende, schwärende Wunde zwischen ihnen liegt. Experten halten es für denkbar, dass das Rift Stück um Stück die beiden Nationen vollständig „auffressen" könnte.

Die Valbaro-Affäre

Die Bezeichnung „Valbaro" wurde übrigens erst 2661 vom Volksmund und der Presse im Zusammenhang mit der Valbaro-Affäre geprägt. Jenas Valbaro, ursprünglich imperialer Staatsbürger, hatte es bei der TERRABANK zu einem leitenden Angestellten gebracht, als der ISD (Imperialer Sektor Dienst / imperialer Geheimdienst) ihm Bestechung und Aktenfälschung nachweisen konnte.

Was noch relativ harmlos begann, verwandelte sich im Laufe des Prozesses in eine Lawine, denn Valbaro nannte Mitschuldige und weitere Verantwortliche, so dass der Fall neue Ausmaße erlangte. Es rollten sowohl Köpfe von hohen Politikern und Militärs, als auch von Geheimdienstleuten und führenden Persönlichkeiten der Unterwelt. Insgesamt zweiundsiebzig Menschen wurden vom Imperialen Reichsgerichtshof für schuldig befunden und auf einer valbaronischen Welt ausgesetzt. In den Schlagzeilen der Presse sprach man schnell von einer „Familie" oder einem „Clan" um Valbaro; schließlich kam der Begriff „Haus" auf, da der wichtigste Angeklagte der Kronprinz des Hauses van der Lohen war, ein Königreich innerhalb des Hauses Taesari.

Im Gegensatz zu den meisten Fällen dieser Art blieb die Valbaro-Affäre eine Weile lang in den Köpfen der Menschen haften. War denn womöglich der eigene Chef ein Komplize Valbaros? Vielerorts argwöhnte man, ob der Nachbar nicht auch ein Valbaroner war …

Dass Jenas Valbaro kurz nach seiner Ankunft in dem nach ihm benannten Abschnitt des Weltalls in einer Schießerei getötet wurde, schien weder zu interessieren noch seine Berühmtheit zu mindern.

Kultur & Gesellschaft

Kaum eine Region wird von den (meisten) Menschen so sehr gemieden wie das Valbaro-Rift – und zwar aus gutem Grunde: Die dortige Bevölkerung lebt in vollkommener Anarchie und Selbstjustiz. Der durchschnittliche Valbaroner wird nicht älter als sechzig Jahre und nur die wenigsten Menschen sterben eines natürlichen Todes.

Kein Wunder also, dass gerade hier Glücksspiel, Schmuggel, Drogen- und Sklavenhandel sowie Prostitution florieren, wie in keinem anderen Staat der bekannten Reiche.

Das Valbaro-Rift ist für Soziologen ein viel studiertes Objekt, denn trotz allem herrscht eine etablierte Gesellschaftsordnung, die auf den Gesetzen der Straße basiert. Folgerichtig heißt es im „Gesellschaftsführer durch die Neomoderne" (erschienen beim CARGOSTELLAR-Verlag, 2650) der Sozialwissenschaftlerin Rewiltorai: „Darwins Lehre vom Überleben des Stärkeren findet hier [gemeint ist das Valbaro-Rift] ihre Bestätigung, jedoch nicht im Sinne des altbekannten Sozialdarwinismus, wie er erwiesenermaßen in Teilen der terranischen Gesellschaft, gerade im Wechsel vom 19. zum 20. Jahrhundert, vorherrschte, sondern als Gemeinschaftsform, die sich inzwischen als ‚sozialer Absolutdarwinismus' bei den meisten Experten durchgesetzt hat."

Dem Reisenden wird dringend davon abgeraten, das Rift zu durchqueren oder zu betreten. An manchen Zugängen zum Rift verwischt allerdings der Übergang langsam und ein Raumfahrer erfährt vielleicht zu spät, dass er gar nicht mehr in ahmandischen Gefilden unterwegs ist.

Charakter in der Gruppe

Ein Veteran-SC in der Gruppe bedeutet einen erfahrenen Gefährten und Fachmann an seiner Seite zu haben, der die Gruppe als Anführer und Ratgeber von seiner Erfahrung profitieren lassen kann. Dementsprechend wird sich der Charakter leicht in die Gruppe integrieren lassen. Oftmals wird er auf dem Gebiet, auf welchem er seinen Veteranenstatus besitzt, seine herausragende Stellung behaupten und seinen Führungsanspruch geltend machen wollen. Aber er wird in der Regel auch gerne unerfahreneren SC hilfreich zur Seite stehen bzw. die Erfahrung anderer Gruppenmitglieder zu schätzen wissen. Seine „Väterlichkeit" oder Fürsorge ist nicht unbedingt böse gemeint, auch wenn diese den jungen Mitgliedern manchmal ganz schön auf die Nerven gehen kann.

Spielertipps

Stelle Deinen Veteranen als einen lebenserfahrenen, abgebrühten, vielleicht aber auch verbitterten Charakter dar, der schon vieles gesehen und noch mehr erlebt hat.

Versäume dabei auch nie, dies Deinen Gruppenkameraden mitzuteilen und vielleicht die eine oder andere Anekdote aus der Vergangenheit des Charakters zu erzählen.

Spiele den Veteranen als jemanden, der sich von kaum etwas überraschen oder beeindrucken lässt. Bewahre stets ein cooles Pokerface und erinnere die anderen daran, dass Du schon viel Schlimmeres erleben musstest.

Eine detaillierte Vorgeschichte ist beim Veteran sicherlich von Nutzen, er ist schließlich etwas älter und sollte daher schon einen interessanten Lebenslauf aufweisen. Denke als Veteran daran, dass Du etwas eigen bist, gelegentlich über Dein „gottverdammtes Rheuma" klagst und zögere nicht, Dinge richtig zu stellen. Wenn Du Deine Mitspieler immer wieder auf dieses und jenes hinweist, kann dies viel zur Atmosphäre beitragen. Auch könnte sich Dein SC ein Hobby zulegen, das zu ihm passt, wie z. B. Golf, Schach oder etwas ganz Ausgefallenes, wie Trophäensammeln. Ebenso kann es der militärisch geprägte Veteran nicht lassen, seine tägliche Stunde Sport zu treiben. Dazu solltest Du die anderen Mitglieder der Gruppe ebenfalls anhalten – eben typisch Veteran.

Emdrx-Gediente (Cassiopier)

Mu	14
It	16
Wi	15
Is	15
Em	12
Kr	8
Kb	11
Hg	9
Si	18
Ko	9
Au	12

Empfohlene Spezialgebiete:

Biologie & Genetik, Sprachen & Schriften, Kultur & Gesellschaft, Geschichte & Politik, Elektrotechnik, Mikro- & Nanorobotik, Landfahrzeuge, Raumfahrzeuge, Etikette & Förmlichkeit, Handeln, Schauspielern, Lügen & Täuschen, Kommandieren, Suchen, Orientierung, Sensoren & Scanner, Verstecken, Schätzen, Klettern, Schleichen, Tanzen, Stichwaffen, Waffenloser Kampf, Faustfeuerwaffen, Sprengstoffe

Ausrüstung:

Körperschild Trvris PKS-2, Sichtmodul, Materie-Energie-Konverter, Computerschiene, Phasenkommunikator
Veteran-Eigenschafts-SW-Senkung:
Kraft -2 (SW 5), Sinne -1 (SW 14)

Startkapital	75.000 St
MP / SP / TP	30 SP / 10 TP
Startalter	27 (3xStartalter)

Die große imperiale Wochenzeitung „Imperial Times" schreibt zur Krankheit des Imperators

Heute hat Seine Hoheit noch einmal Seine Pflicht erfüllt und hat den Imperatorgedenktag begangen, sichtlich von seiner Krankheit gezeichnet. Aber es wäre nicht Imperator Vyvian, würde er diese Aufgabe nicht mühelos bewältigen – was ihm großen Respekt und Demut einbrachte. Es ist ein geeigneter Feiertag, um nun Kraft zu schöpfen, Energie zu tanken und vollends zu genesen, abseits des Trubels von Utopia City. Wie früher schon macht er sich auf zu seinem Landsitz nach Irland, dem perfekten Ort zum Entspannen. Selbstredend wird er dennoch die ganze Zeit über präsent sein am Imperialen Hofe. Sein Stab wird mit ihm gehen, ebenso alle wichtigen Berater und Vertreter. Er wird auch auf seinem Landsitz Audienzen gewähren, heißt es. Dass er dabei nun nicht jeden empfängt und nun sich auch der gewöhnliche Bürger gedulden muss, bis er wieder in der Hauptstadt weilt, versteht sich von selbst. Es befinden sich zwar viele Gerüchte im Umlauf, aber nichts davon entspricht der Wahrheit: Es bleibt alles beim Alten.

– Pressespiegel vom 12.11.2683

II.3.7 Die Xeracor & Halb-Xeracor

Physiologie & Physiognomie der Xeracor

Der Xeracor ist die einzige bisher bekannte intelligente Spezies, die auf Silizium basiert. Vom Aldebaran-System her kannten terranische Wissenschaftler schon minerales Leben – aber nicht in einer derart komplexen Form. Die vom Planeten Xerc stammenden Xeracor sind eine eingeschlechtliche Rasse, die sich aber im Gegensatz zu den Beta-Pictor und den Wandler-Chamäleoniden auf ganz natürliche Weise fortpflanzen. Dies geschieht durch den Prozess der so genannten „Selbststückelung". Dabei zerspringt ein erwachsener Xeracor in einige kleine Artgenossen, wodurch der Erwachsene stirbt.

Wann diese Fortpflanzungsphase eintritt, ist unterschiedlich, was zur Folge hat, dass die Xeracor als potentiell unsterblich gelten. Die Selbststückelung wird aber durch niedrige Temperaturen begünstigt.

Dafür, dass es nicht zu einer Bevölkerungsexplosion auf ihrer Heimatwelt Xerc kommt, sorgt der Umstand, dass nur zehn Prozent der Xeracor ihre Geburt bei diesem Vorgang überleben: Bei ihrer „Geburt" sind nur die „Splitter" – wie die jungen Xeracor genannt werden – überlebensfähig, die eine Mindestgröße von ca. zwei bis drei Zentimetern besitzen.

Das Wissen der Xeracor wird generell in ihrer kristallinen Struktur gespeichert. Sterben sie, werden auf ihre Nachkommen jeweils grundlegende Wissenseigenschaften und Wissensfragmente des „Elternteils" übertragen.

Ein Xeracor im Alter von durchschnittlich dreißig Standardjahren sieht aus wie ein kristalliner Felsen mit einem Durchmesser von fünf Metern, aus dem mehrere Pseudopodien und Wurzeln hervor wachsen.

Je älter ein Xeracor wird, desto größer wird er und desto zahlreicher werden seine Wurzeln und Pseudopodien.

Einige Halb-Xeracor berichten von besonders alten Xeracor, den so genannten „Geoden", die eine Größe von gut

fünfzehn Metern aufweisen. Es ist allerdings anzunehmen, dass solche Xeracor eher eine Ausnahme darstellen.

Innerhalb der Spezies der Xeracor gibt es übrigens auch Rassenunterschiede, die sich in unterschiedlicher Kristallfarbe und Kristallographie (z. B. Gitterstruktur) niederschlagen.

Die Pseudopodien sind die Sinnesorgane des Xeracor, mit denen er Gerüche, Lichtabstufungen und Farbkontraste wahrnimmt. Er erkennt Schallwellen, sobald sie auf seinen Körper auftreffen und kann sie dann zuordnen. Die Kommunikation findet unter Xeracor durch Infraschall bzw. seismische Wellen statt, die sie, angeregt in ihrer kristallinen Struktur, über ihre „Wurzeln" an den Boden abgeben und auch aufnehmen.

Während sie noch vor langer Zeit nur langsam (1 cm / Stunde) über den Erdboden walzen konnten, bewegen sie sich heute meist mit einer am unteren Ende implantierten Antigrav-Einheit vorwärts. Diese Einheit ist so konstruiert, dass dennoch durch das Antigrav-Feld Stöße in den Boden geleitet werden können, um eine Verständigung weiterhin möglich zu machen. Die Xeracor ernähren sich von Mineralien, indem sie eine starke Säure absondern, die das Gestein unter ihnen zerfrisst. Mit den Wurzeln nehmen sie dann die Nährstoffe auf und verwerten sie. Ihre Körper wiederum scheiden das wertvolle Phoenixmetall aus.

Auf Xerc, dessen Inneres im Gegensatz zur Erde aus einem kalten metallischen Kern besteht, wird es niemals dunkel, denn der Planet befindet sich genau im Schwerpunkt von zwei sich umkreisenden Zwillingssternen, so dass die Sonnen den Planeten umrunden und jeweils eine Hälfte beleuchten. Der xeracorische Organismus ist deswegen voll und ganz auf Licht ausgelegt. Xeracor sind im Dunkeln fast blind. Um sich wohl zu fühlen, bedarf es für sie Temperaturen zwischen 100 °C und 150 °C. Ihre Körper können einer hundertfach höheren Strahlungsdosis standhalten als die der Menschen.

Geschichte

Xeracorische Stein- und Neuzeit

Während der Frühphase der xeracorischen Zivilisation ließen sich die einzelnen xeracorischen Individuen an Nahrungsadern nieder und sprengten dort den Boden mit ihren Wurzeln zur Nahrungsgewinnung auf.

Nahrungsadern sind auf Xerc verbreitete Mineralienadern mit meist verschiedenartiger Siliziumverbindung. Sie dienen den Xeracor auch heute noch als wichtige Nahrungsquellen.

Es dauerte nicht lange, bis sich an den jeweiligen „fruchtbarsten" Stellen mehrere Xeracor zusammenfanden und in „Herden" erste Gemeinschaften – so genannte Drusen – bildeten. Ihr gemeinsames Ziel lag in der Nahrungssuche, bei der sie gemeinsam Schächte in den Boden gruben, um an die tiefer liegenden Siliziumquellen zu gelangen. So sperrten sie sich jedoch selbst in den Schächten ein, da es ihnen aufgrund ihrer Physiologie nicht möglich war, die steilen Hänge wieder zu erklimmen. In dieser Situation bildeten sich die ersten Formen der Religiosität aus. Der Kern des Planeten wurde als Paradies verehrt und durch das Graben angestrebt. Doch je tiefer sie gruben desto größer war die Wahrscheinlichkeit, dass sie durch die sinkende Temperatur in den Schächten zersprangen. Bei dieser Art des kollektives Todes, bzw. des gemeinsamen Fortpflanzungsaktes, wurden große Energiemengen freigesetzt, wodurch die Schächte in sich zusammenstürzten. Zuvor wurde aber noch eine große Anzahl „Splitter" aus dem Loch katapultiert.

Das Zersplittern, das sich ja auch auf das Gedächtnis bezieht, regte die Nachkommen zu einem Wissensaustausch an, um wieder auf den Wissensstand des gestorbenen Xeracors zu kommen. Dieser einsetzende Wissensaustausch war der Beginn der ersten, nicht nahrungsbedingten Drusenbildungen. In diesen Wissensgemeinschaften begannen die Xeracor Werkzeuge zu entwickeln, um einen effizienteren Bergbau zur Nahrungsaufnahme zu betreiben. Sie entwickelten beispielsweise Rampen, um eine Grube betreten und verlassen zu können. Das gezielte Lenken von Licht in die Schächte bewirkte zudem, dass die Xeracor nicht mehr unter für ihre Verhältnisse zu niedrigen Temperaturen nach Nahrung suchen mussten. Dadurch wichen sie weitgehend der Gefahr aus, der Selbststückelung zum Opfer zu fallen.

Ankunft der Beta-Pictor

Als auf der Erde mit großen, weltumfassenden Feierlichkeiten ein neues Jahrtausend gebührend begrüßt wurde, erreichte eine Expeditionsflotte der Beta-Pictor 57.000 Lichtjahre von Terra entfernt Xerc und veränderte die bisherige Lebensweise der Xeracor elementar. Die Beta-Pictor wollten die scheinbar unbewohnte Welt als Basis und Ausgangspunkt für weitere Eroberungen in jenem Sektor nutzen. Es dauerte einige Zeit, bis Forschertrupps die seltsamen Felspflanzen als intelligente Rasse identifizierten, die sich allerdings noch auf der Entwicklungsstufe der Steinzeit befand. Schnell entdeckte man einige interessante Fähigkeiten des Organismus der Beta-Xeracor – wie die Felswesen sich in Anlehnung an das Kontinuum selbst gerne bezeichnen.

Das Kontinuum brach über den Planeten herein und verhalf ihren Bewohnern, innerhalb von zweihundert Jahren eine weite Evolutionsspanne zu überbrücken, ein Geschenk, für welches die Xeracor ihnen ewig dankbar sein würden. Die Beta-Pictor bauten Raffinerien, um die Xeracor mit Nahrung zu versorgen, wodurch sie diesen nahezu das Paradies bereiteten. Hiermit setzte die Verehrung der Beta-Pictor durch die Xeracor als Götter – oder „Paradies-Schenker", wie die Xeracor sie nannten – ein.

Sklaven im Kontinuum

Weitere Folgen der Besetzung oder Förderung – je nachdem, wie man es betrachtet – sind die Weiterentwicklung der xeracorischen Sprache und der technologische Fortschritt. Allerdings wurden die Beta-Pictor durch ihren Eingriff in das Leben der Xeracor vor ein Problem gestellt: Die Xeracor vermehrten sich nun nicht mehr, da die Notwendigkeit des Grabens nicht mehr gegeben war. Als Konsequenz errichteten die Beta-Pictor Kühllager, in die die Xeracor zur Fortpflanzung deportiert wurden.

Mit den Beta-Pictor hielt auch erstmals der methodische Abbau von Rohstoffen auf Xerc Einzug. Der Abbau der normalerweise seltenen Volonkristalle, die es auf Xerc jedoch im Überfluss gab, begann, so dass mit Hilfe der Beta-Pictor Antigrav-Einheiten produziert werden konnten. Zeitgleich wurden Fabrikkomplexe zur Verarbeitung des reichlich vorhandenen Phoenixmetalls errichtet, welches fortan als primärer Baustoff für beta-pictorische Raumschiffe diente. Terranische Xenohistoriker gehen davon aus, dass das Kontinuum erst nach 2050 dank dieses Metalls in der Lage war, blitzschnelle

Feldzüge durchzuführen, da Phoenixmetall den immensen Geschwindigkeiten des beta-pictorischen Antriebs eher gewachsen ist als beispielsweise Fibritmetall.

Der Planet florierte, er wurde wahrscheinlich zu einem der wichtigsten Zentren innerhalb des Kontinuums.

Die Xeracor im Krieg

Im Krieg gegen die Cassiopische Völkerföderation wurde Xerc zu einem wichtigen Produktionsort gigantischer Flottenverbände. Den Insektenwesen gelang es nicht, das Xerc-System zu besetzen – eine Tatsache, in der Strategen den endgültigen Genickbruch der Völkerföderation sehen.

Was die Terraner anbelangt, waren die Xeracor bis zum Ende des Großen Krieges willige und freudige Helfer, Diener und Verbündete des Kontinuums. Es ist offensichtlich, dass ihnen der Weg ins All, bzw. Erkenntnisse über das Universum, selbständig nie gelungen wären, da niemals Sterne am xercischen Himmel zu sehen sind. Wissenschaften wie Astrophysik wären nie entstanden.

Polarisabkommen

Das Polarisabkommen von 2549 beendete das goldene Zeitalter für die Xeracor. Ihre Heimatwelt ist seither neutrales Gebiet zwischen den Randwelten und dem Kontinuum.

Die Beta-Pictor dürfen sich laut „Xerc-Klausel" als Teil des Polarisabkommens zwar im System aufhalten und Handel betreiben, sich aber nicht in die Politik und Wirtschaft der neuen souveränen Gemeinschaft der Xeracor einmischen. Natürlich dachten die Menschen, sie täten den Steinwesen damit einen Gefallen.

Heute befinden sich keine beta-pictorischen Flotten mehr im Orbit und die Raumwerften sind bis auf einen kleinen Teil stillgelegt. Die Beta-Pictor haben viele Xeracor mitgenommen und im Kontinuum angesiedelt, um dort weiterhin Phoenixmetall herzustellen.

Die Zurückgebliebenen gaben dem Imperium die Schuld für die Vertreibung ihrer Götter. Verschlimmert wurde die Situation dadurch, dass sie sich von den Beta-Pictor im Stich gelassen fühlten.

Die Xeracor und das Imperium

Kurz nach dem Abschluss des Polarisabkommens waren die Xeracor gezwungen, mit den Beta-Pictor Handelsbeziehungen aufzubauen. Dies war in der damaligen Situation für beide Seiten ein Novum in ihren Beziehungen und ihren erlernten Vorgehensweisen, aber es blieb ihnen nichts anderes übrig. Die Xeracor waren auf die Nahrungslieferungen der Beta-Pictor angewiesen, so wie diese auch ein großes Interesse an der Weiterversorgung mit Phoenixmetall und Volonkristallen hatten. Die Trennung von den Beta-Pictor stellte die Xeracor somit erstmals vor gewaltige Verwaltungs- und Organisationsprobleme. Um diese zu lösen, wandten sie sich an die Wandler-Chamäleoniden, die Minelauvaner und an die Konföderierten – also ehemalige „Sklaven"-Rassen der Beta-Pictor bzw. deren Verbündete in der Region – da sie diesen noch am meisten Vertrauen entgegenbrachten.

Der Padua-Fall

In dem gleichen Zeitraum versuchten auch menschliche Händler Geschäftsbeziehungen mit den Xeracor aufzubauen.

Als es jedoch bei dem Absturz des Chemikalien transportierenden Frachtschiffes „Padua" (2607) zu einer Katastrophe und einer immensen Verunreinigung der Atmosphäre kam, die die Temperatur rapide sinken ließ, drohte der Konflikt mit den Menschen zu eskalieren. Viele Xeracor fanden den Tod und pflanzten sich dabei fort – die Generation der Gleißenden Wolken entstand. Dieser negative Höhepunkt in der Beziehung zu den Menschen lieferte den Xeracor einen weiteren Grund für die Ablehnung dieses Kontaktes. Vor allem die neu heranwachsende Generation der Gleißenden Wolken ist bis heute von einem tiefen Hass auf die Menschen geprägt. Einmal mehr wandte man sich vermehrt an die Minelauvaner und die Chams.

Die Herstellung der Halb-Xeracor

Man kann davon ausgehen, dass der Unfall der „Padua" einer der auslösenden Faktoren war, die zum Entschluss der Xeracor führten, sich vor den Menschen schützen zu müssen.

Hierbei kamen ihnen jedoch die Wandler-Chamäleoniden zuvor. Diese richteten sich „besorgt" an die Xeracor und machten ihnen klar, sie könnten ihre Angst gegenüber den Terranern lindern, wenn sie sich gegen selbige verteidigen würden – durch Soldaten, die einige Staaten auf Potriasmoryl herstellen könnten.

Sofort nahmen sich Wissenschaftler des Wandlervolkes dieser interessanten gentechnologischen Herausforderung an und argumentierten, die Menschenähnlichkeit der geplanten Soldaten sei unbedingt nötig. Die vorgebrachten Argumente waren mannigfaltig. Es wurde behauptet, durch die starke Ähnlichkeit könnten sich die Kämpfer leichter unter den Feinden bewegen, die gleichen atmosphärischen Bedingungen erdulden und so an denselben Orten agieren. Aber auch der Faktor der leichteren Bedienung von Waffen und Werkzeugen, die schon vorhanden wären und nicht erst hergestellt werden müssten, fand unter den Xeracor Anklang, da ihre Wirtschaft alles andere als produktiv war.

Betrachtet man die Argumentation der Chams genauer, erweisen sich ihre Erklärungen als mysteriös. Der wahre Grund für die Herstellung, vor allem die der Form der Xeracor-Terraner, bleibt ein Rätsel. Imperiale Wissenschaftler zweifeln an den vorgebrachten Gründen und Geheimdienstler glauben, dass es andere Motive gibt, die bis dato unbekannt sind.

Kultur & Gesellschaft

Eine Warnung vorweg

In jedem Reiseführer für Menschen, Metonoiden und Veganoiden ist zu lesen: BESUCHEN SIE NIEMALS XERC! Obgleich er als neutraler Planet gilt, der zwischen dem Kontinuum und den Randwelten liegt.

In beinahe allen Versicherungsverträgen wird man die Klausel vorfinden, dass der Vertrag während des Aufenthalts auf dieser Welt nicht gültig ist. Die Xeracor sind seit dem Verlust ihrer zentralen Bedeutung und eines nie zu sättigenden Absatzmarktes durch die Niederlage der Beta-Pictor im Großen Krieg alles andere als gut zu sprechen auf Vertreter dieser Rassen. Es ist nur gut, dass sie ihre Welt nie verlassen, da sie keine Raumschiffe besitzen.

Xerc an sich ist schon eine Kuriosität: Felsen, die eine hohe Konzentration der Volonkristalle aufweisen, schweben über die Landschaft, in der schroffe Felsklippen, Canyons, Krater und Kristall übersäte Ebenen dominieren. Diese schwebenden Felsen haben manchmal Durchmesser von über zwei Kilometern. Angeblich finden sich hier auch ab und zu Verstecke von Schmugglern.

Intelligenz der Xeracor

Es ist für andere Spezies erstaunlich, aber Xeracor lernen meist nur durch Zwang. Von sich aus zeigen nur wenige Xeracor Motivation zum Lernen und noch weniger legen das Verhalten an den Tag, das vor allem die Menschen als Neugier bezeichnen würden.

Es scheint, dass sich die Aufnahmefähigkeit der Xeracor aber schon verbessert hat. Durch die Beta-Pictor waren sie gezwungen, verschiedene Tätigkeiten zu erlernen, eigens für sie erfundene Werkzeuge zu benutzen und nun, nach dem Abzug der ehemaligen Wohltäter, müssen sich die Xeracor zudem untereinander und mit Dritten auseinander setzen. Aber es ist eine Tatsache, dass die Xeracor weder zu den Intelligentesten, noch geistig beweglichsten Wesen des bekannten Universums zählen. Nicht von irgendwo kommt das Sprichwort: „Man hört das Silizium knacken!“, wenn man von leicht begriffsstutzigen oder dummen Wesen spricht. Es wundert also nicht, dass Wissenschaftler, komplexe Intrigen oder Gesellschaftsspiele keinen Platz in der xeracorischen Gesellschaft haben.

Auf den Punkt brachte es der veganoidische Historiker J'trew: „Sie haben keine Geschichte, aus der sie lernen könnten. Das Kontinuum war für sie wie eine Mutter, die ihren Zögling bei der Hand nimmt und überallhin geleitet.“ Ihre Handlungen und Handlungsweisen sind heute noch immer die, die sie unter dem Kontinuum gelernt haben. Daher regiert auf Xerc ein weitgehend monotoner und gleichförmiger Lebensablauf, den die Xeracor aber über alles genießen. Dieser Ablauf wird leider jedoch oftmals durch Störungen (wie etwa Maschinenversagen etc.) durcheinander gebracht und stellt die Xeracor vor Probleme, die sie oft nur mit Hilfe der Halb-Xeracor lösen können.

Vorurteile

Auch die Beziehung zu anderen Rassen wird von der sehr einfachen Denkweise der Xeracor geprägt. Xeracor denken in Schubladen, sie stereotypisieren. Wenn sie einmal eine Erfahrung gemacht haben – z. B. dass Menschen böse sind –, sind sie nur schwer von dem Gegenteil zu überzeugen.

Manche nennen dieses Denken konsequent, manche starrsinnig. Fakt ist, dass andere Völker die Xeracor mitunter auch deswegen als oberflächlich ansehen – und allzu oft haben sie damit leider recht.

Aber es gibt noch weitere Nachteile, die ihre Mentalität mit sich bringt: Xeracor sind anfällig für Phobien. Hat ein Xeracor einmal gelernt, dass es gefährlich ist, in eine Gefriereinheit zu fassen, wird er alles, was äußerlich einem Cryobehälter auch nur ähnlich sieht, mit aller Gewalt meiden.

Xeracor untereinander

Untereinander kennen die Xeracor keine Hierarchien. Das, was bei den Xeracor diesen am nächsten kommt, ist die Wertschätzung jener, die viel Wissen angesammelt haben und dadurch andere, ohne dass diese es bemerken, manipulieren können. Gerade der letzte Punkt ist für die Xeracor wohl Segen und Fluch zugleich. Ein Xeracor ist einfach zu beschränkt, um zu bemerken, dass er manipuliert wird.

In ihrem allgemeinen Umgang sind die Xeracor durchaus zu Emotionen und Freundschaften, bzw. Feindschaften, in der Lage. Hierbei werden die Gefühle aber nicht durch Mimik dargestellt, sondern über Infraschall „ausgesprochen“. In der Regel sind ältere Xeracor zu mehr und tieferen Beziehungen fähig. Böse Zungen behaupten, die jungen Xeracor könnten sich schlicht und einfach nicht die vielen „Gesichter“ merken und sie vergäßen einfach die Person wieder, die sie gerade kennen gelernt haben.

Wenn Xeracor sich freundschaftlich verbunden fühlen, zeigen sie einander ihre Sympathie beispielsweise dadurch, dass sie sich gegenseitig „schleifen“. Hochgeistige Gespräche, Witze oder Ähnliches gibt es allerdings kaum – und wenn es sie gibt, kann nur ein Xeracor sie wirklich verstehen. Aber unter den Geoden findet man viele, die mit jedem zunehmenden Jahr intelligenter, wissensreicher und gesprächiger werden, so dass sie sogar ab und zu ein Gespräch mit einem Minelauvaner oder Cham suchen.

Modernisierung der Gesellschaft

Der Einfluss der Beta-Pictor und die neue Eigenständigkeit der Xeracor sind an der Gesellschaft nicht spurlos vorbeigegangen. Ein tief greifender Modernisierungseffekt – der Nahrungsimport – hat die Bevölkerung stark altern lassen. Der Rückgang der Geburten hat die Gesellschaft ungeahnte geistige „Höhen“ erklimmen lassen.

Aber nicht nur das: Durch die „Befreiung“ von den Beta-Pictor kam es zur Gründung von Siedlungen für Nicht-Xeracor. In diesen künstlichen Umgebungen, in denen es z. B. Menschen möglich ist, zu überleben, spielen sich nun die meisten wirtschaftlichen und sozialen Prozesse ab, die die Gesellschaft der Xeracor am Laufen halten.

Werte und Normen

Kulturell gibt es nur wenige Werte und Normen, die sich in der xeracorischen Gesellschaft wiederfinden lassen. Stabilität, Genauigkeit und Genuss von Essen stehen einem geringen Durchhaltevermögen bei der Konfrontation mit komplexen Problemen, einer panischen Angst vor der Dunkelheit und einer nahezu sprichwörtlichen Langsamkeit gegenüber.

Religion

Die Verehrung des Kontinuums hat sich während der Besatzungszeit zu einer Art Staatsreligion entwickelt und auch nach dem Krieg ist dieser Glaube fest etabliert – mit einigen fanatischen Anhängern. Dieser Glaube sieht die Beta-Pictor als Götter an und hebt sie aus der Masse der anderen Spezies hervor. Vor dem Krieg kannte die xeracorische Glaubensvorstellung nur Naturgötter, die sich in Naturphänomenen – wie z. B. Blitzen – manifestierten, und den Glauben an das Paradies im Kern. Einem Beta-Pictor wird auf Xerc hohe Gastfreundschaft zuteil, oft verbunden mit Geschenken, wie Volonkristallen und Phoenixmetall.

Gleichzeitig erwarten die Xeracor von Angehörigen des Kontinuums eine feste Entschlossenheit und selbstbewusstes Auftreten. Da sie als Götter angesehen werden, wird von den Xeracor angenommen, dass sie Unfehlbarkeit verkörpern. Andere Glaubensrichtungen sind verboten und es gibt sie auch nicht.

Bildende Künste und Unterhaltung

In der Kunst, die sich auf Xerc vor allem in Bildhauerei – wie Skulpturen, Reliefs und Plastiken – äußert, wird das Kontinuum ebenfalls heroisiert. Andere Darstellungen existieren kaum. Hier sollte man auf den Kontrast zur cassiopischen Kunst hinweisen, in der religiöse Themen nicht verarbeitet werden dürfen, da die Göttlichkeit der cassiopischen

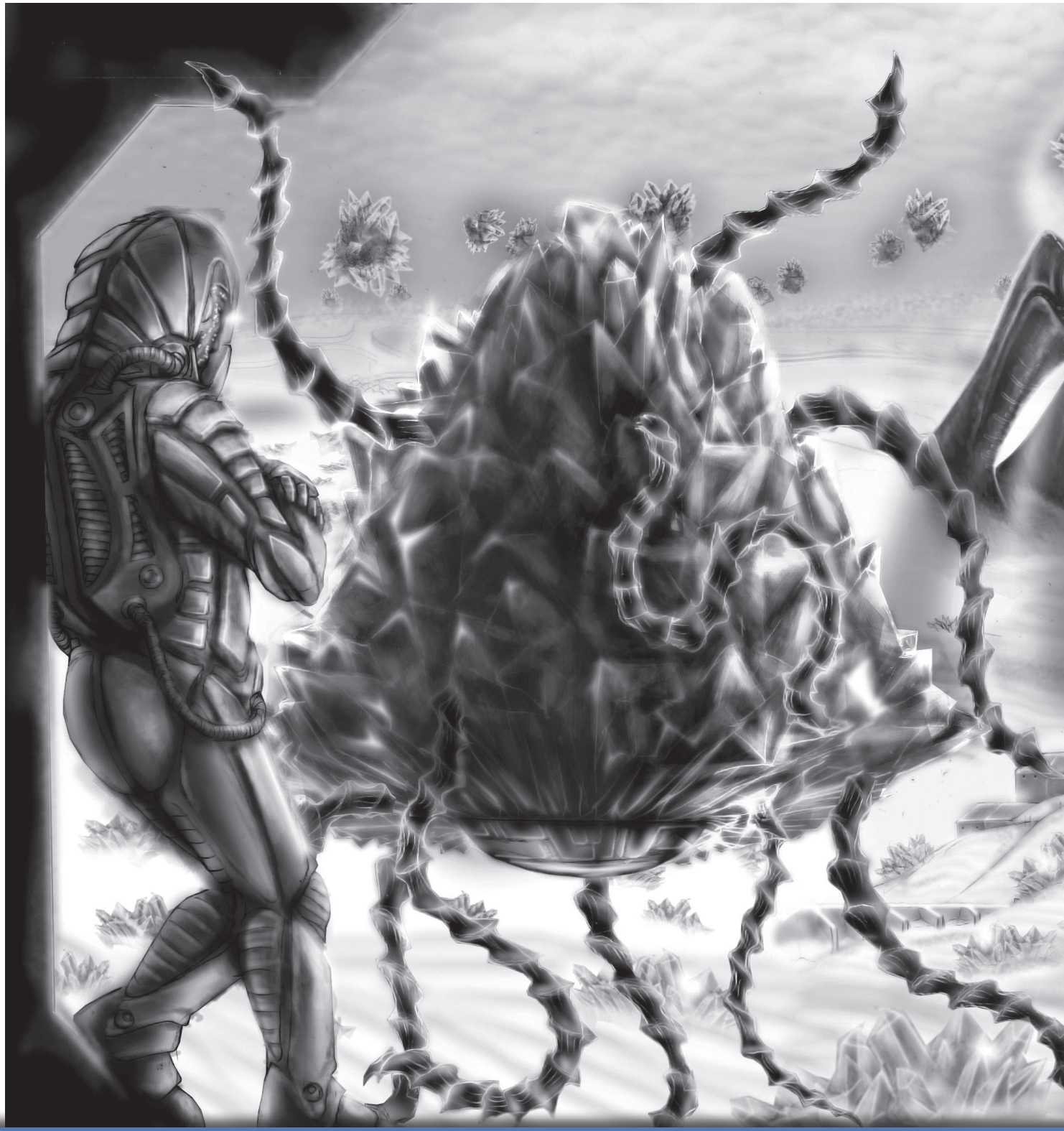
Königinnen niemals in Bildern ausgedrückt werden könnte – für Theologen eine interessante Parallele zum Islam.

Zu der Bildhauerei kann auch die entfernte Kunst des Edelsteinschleifens gezählt werden, welche bei den Xeracor denselben Stellenwert hat wie ein Friseur- oder Ästhetikumbesuch im Imperium.

Aber auch die xeracorische Kristallmusik, bei der die Sänger ihre Struktur in Schwingung versetzen und so „Musik" (hauptsächlich im Infraschall) erzeugen, ist auf Xerc hoch angesehen. Insbesondere, weil einem Sänger Selbststückelung droht, wenn er die „falschen" Töne trifft – damit ist immer für Spannung gesorgt.

Philosophie

Im Laufe der vergangenen Jahrhunderte hat sich sogar ein philosophischer Zweig auf Xerc entwickelt – die xeracorische Seinsphilosophie, bzw. die xeracorische Ontologie. In dieser Philosophie hinterfragen die Xeracor grundlegende Elemente ihrer Umwelt, die jedem anderen und gebildeten Wesen des bekannten Universums eigentlich



Auf **Xerc** finden sich noch viele beta-pictorische Spuren – im Vordergrund ein Halb-Xeracor im Gespräch mit einem Xeracor (links);

klar sind. Der berühmte xeracorsiche Philosoph Altremin fragte so beispielsweise: „Warum ist es hell?“ und „Wieso knirscht der Sand?“. Mit dem zunehmenden Alter erlangen die Xeracor oft ein tieferes Verständnis ihrer Umwelt und erfahren so die Antworten auf ihre Fragen. Viele Philosophen ziehen es vor, sich auf schwebende Felsen zurückzuziehen und dort während des Fastens in einer Art Meditation über die Welt nachzudenken.

Die Volonkristalle und schwebenden Felsen sind übrigens auch das Mittel, mit dem sich die „wilden“ und „abenteuerlustigen“ Xeracor selbst an ihre „Grenzen“ bringen. Das „Kristallfahren“ ist für Xeracor ein aufregendes Erlebnis – vergleichbar mit der Erfahrung eines Terraners und seines Ritts auf einem Plasmatorpedo MK IV, abgeschossen von einem Icarus-Raumjäger.

Kulturelle Missverständnisse

Eine mehr oder weniger seltsame Art kultureller Missverständnisse kommt übrigens dadurch zustande, dass viele, vor allem junge Xeracor, jeden Kristallanhänger,

auch Minelauvener machen hier Geschäfte (rechts)

egal ob am Hals oder im Kronleuchter, als eine Art des Missbrauchs von Splittern ihrer Spezies ansehen. Auch wenn man nicht anders kann als darüber zu schmunzeln, fußt diese Befürchtung doch auf realem Hintergrund: Es gibt einige terranische und sogar metonoidische Sekten, die glauben, das Wissen des Splitterträgers werde in den xeracorischen Splittern von einem Träger auf den anderen weitergegeben – ohne Zweifel ein Missverständnis der xeracorischen Physis, oder etwa nicht?

Wirtschaft

Das größte Geschäft mit den Bewohnern von Alpha-002 – wie die „Beta-Xeracor" ihre Heimatwelt bezeichnen, um dessen Rolle deutlicher werden zu lassen; denn nach dem beta-pictorischen Nummerierungssystem hieße die Heimatwelt des Kontinuums schließlich Alpha-001 – betreiben sicherlich die Minelauvaner, die ja eine ähnliche Erfahrung mit dem Kontinuum gemacht haben. Sie sind mittlerweile neben einigen beta-pictorischen Händlern die Hauptabnehmer der Volonkristalle und auch des Phoenixmetalls. Der Handel wird aber nur als notwendiges Übel angesehen, da nach dem Abzug der Beta-Pictor die Nahrungsversorgung aufrecht gehalten werden muss. Generell jedoch entsprechen Handeln und Schachern ganz und gar nicht dem einfachen und sehr ehrlichen Geist der Xeracor – manche nennen ihn auch naiv. Der Handel sorgte aber auch für Ansiedlungen von xeracorischen Fabriken, die nahezu zu hundert Prozent von Halb-Xeracor beaufsichtigt werden.

Die xeracorische Wirtschaft lebt zum Großteil vom Export von Volonkristallen, Antigravtechnologie, Kristallen im Allgemeinen, Mineralien und Metallen – besonders dem Phoenixmetall. Zur Herstellung und dem Abbau dient den Xeracor noch immer die Infrastruktur, die von den Beta-Pictor geschaffen wurde. Die xeracorische Antigravtechnologie beruht heute größtenteils auf den Forschungen der Halb-Xeracor, die sich in ihren Ergebnissen auf die Vorarbeit der Beta-Pictor stützen konnten. Die Phoenixmetallraffinerien der Halb-Xeracor stellen ebenfalls eine Weiterentwicklung der beta-pictorischen Förderer dar.

Aber auch die Herstellung anderer Waren, wie Kernelemente der beta-pictorischen Überlichtkommunikationstechnologie entnommenen „TR-Transmitter", gefertigt in den Raumwerften um Xerc, ist ein erwähnenswerter Produktionszweig. Die Nähe zu Produktionsstätten der benötigten Einzelkomponenten macht die Montage im Falle Xercs sehr einfach. Außerhalb von Xerc muss oftmals auf Ersatz oder lange logistische Strecken zurückgegriffen werden, um gleichwertige Produkte herzustellen.

Verkauft werden die Waren direkt über die Halb-Xeracor oder über die minelauvanische Handelsgilde, durch die die Waren dann auch in die Hände der Terraner gelangen. Als Gegenleistung hierfür fordern die Xeracor fast ausschließlich Nahrung und Werkzeuge.

Die so erhaltenen Nahrungs- und Hilfsmittel werden von den Halb-Xeracor anschließend an die Xeracor verteilt, die untereinander die Waren nach Notwendigkeit zuweisen. Die Halb-Xeracor stehen hierbei im Verdacht, gezielt gelegentliche Hungersnöte auszulösen, um die Fortpflanzung der Xeracor zu kontrollieren.

Die Halb-Xeracor bieten auf dem Planeten auch diverse Dienstleistungen, wie Hotels, Bars, Kommunikationsunternehmen etc., an.

Es gibt auf Xerc nur ein Produkt, dessen Export verboten ist: Der Handel von Splittern als „Handgranaten" für kalte Planeten, bzw. der Verkauf von großen Xeracor als lebende Bomben.

Technologie

Die Menschen verdanken der von den Beta-Pictor geförderten xeracorischen Technologie unter anderem den Schleppstrahl, sowie die Energienetztechnik. Bis vor etwa einhundert Jahren verwendeten die Menschen zur Aufhebung der Gravitation ausschließlich EMAP-Feldsysteme, die der xeracorischen Antigravitationstechnologie jedoch bei weitem unterlegen sind. Da die für diese Technik herausragend wichtigen Volonkristalle den terranischen Raum selten erreichen, sind xeracorische Antigrav-Einheiten dort kaum vorhanden, jedoch sehr begehrt und teuer, insbesondere deshalb, weil sie weniger Energie verbrauchen und unabhängig vom Untergrundbelag funktionieren. Ebenso verhält es sich mit dem Phoenixmetall, welches eigentlich das natürliche Exkrement der Xeracor ist.

Politik

Im Handel und der beschränkten Politik vertrauen die Xeracor eigentlich nur den Minelauvanern, welche sich auf Xerc mit Handelskontoren niedergelassen haben, dem Netzwerk und den Halb-Xeracor. Mit der Konföderation hingegen pflegen die Xeracor wenig Kontakt. Hierfür gibt es eine einfache Erklärung: Den Xeracor gelingt es nicht, zwischen Metonoiden und konföderierten Metonoiden zu unterscheiden, es sei denn, ein Beta-Pictor begleitet den Metonoiden, so dass er als Konföderierter ausgewiesen wird.

Politisch gesehen gibt es auf Xerc keinerlei Machtstrukturen oder politische Systeme. Im Grunde herrscht eine Form des Ur-Kommunismus. Es gibt also keinen Privatbesitz und man arbeitet gleichzeitig für sich und die Gesellschaft.

Es wundert daher nicht, dass auf Xerc die einzelnen Individuen ihre zugewiesenen Aufgaben erfüllen – eine starke Ähnlichkeit zum Kontinuum ist nicht übersehbar – und individuelle Entscheidungen über ihre Lebensplanung fällen. Dabei orientieren sich ihre Handlungen an ihren Erfahrungen und dem bisher Erlernten. Allerdings werden die Beta-Pictor noch immer als uneingeschränkte Autorität anerkannt und jeder ihrer Anweisungen wird Folge geleistet.

Ansonsten gibt es auf Xerc weder eine aktive Innenpolitik, noch einen Geheimdienst- oder Sicherheitsapparat. Letzteren gibt es allein dadurch schon nicht, dass den Xerc der Begriff des Verbrechens absolut fremd ist.

Während bis auf die Menschen, Metonoiden, Veganoiden und Cassiopier alle anderen Spezies als neutral betrachtet werden, treten die Halb-Xeracor immer als Vermittler zwischen den Xeracor und dem Rest des Universums auf.

Innenpolitik

Die Halb-Xeracor organisieren und verwalten sich, ihren Besitz und die Arbeit der Xeracor in Kleingruppen.

So gelingt es ihnen unter dem Mantel des Gehorsams den Xeracor gegenüber, Einfluss auf Wirtschaft und die Xeracor selbst zu nehmen. Eigentlich sind sie in ihrer Arbeit den Xeracor Rechenschaft schuldig, doch dies wird durch gezielte Manipulation nach eigenen Maßstäben ausgelegt – davon abgesehen, dass die Xeracor nicht die geistige Kapazität besitzen, um die Taten der Halb-Xeracor tatsächlich zu verstehen.

Unter den Halb-Xeracor herrscht eine hierarchielose Gesellschaft, die man mit Anarchie umschreiben könnte. Es gibt einige ungeschriebene Regeln und die wichtigste darunter ist, dass jeder für sich selbst sorgt, man aber viele Freunde haben sollte, die einem den Rücken frei halten. Niemanden verwundert es, dass es schon gelegentlich zu Fehden unter den Halb-Xeracor kam. Ausufernde Ausschreitungen werden meist allerdings durch Agenten des Netzwerks oder das Eingreifen der minelauvanischen Handelsgilde – also wirtschaftlichen Druck – unterbunden.

Außenpolitik

„Wir verachten und hassen die niederträchtigen Menschen, die unverständlichen Metonoiden und die substanzlosen Veganoiden mit jedem Micron unseres Siliziums! Oh ja, wir hassen sie alle!"

– Reakren, xeracorischer Leiter des Antigrav-Antriebwerks Aeris auf Xerc im Interview mit Central Sphere Today (CST).

Die Meinung über Menschen, Metonoiden, Veganoiden und Cassiopier ist einstimmig schlecht. Nicht verwunderlich also, dass sowohl die Hab-Xeracor auf Xerc als auch die Xeracor jeden Kontakt zu den genannten Spezies vermeiden.

Abgesehen von den schon erwähnten Handels- und Sympathiebeziehungen, unterhalten die Xeracor keine außenpolitischen Kontakte und zeigen auch kein Bestreben, ihren Raum auszudehnen.

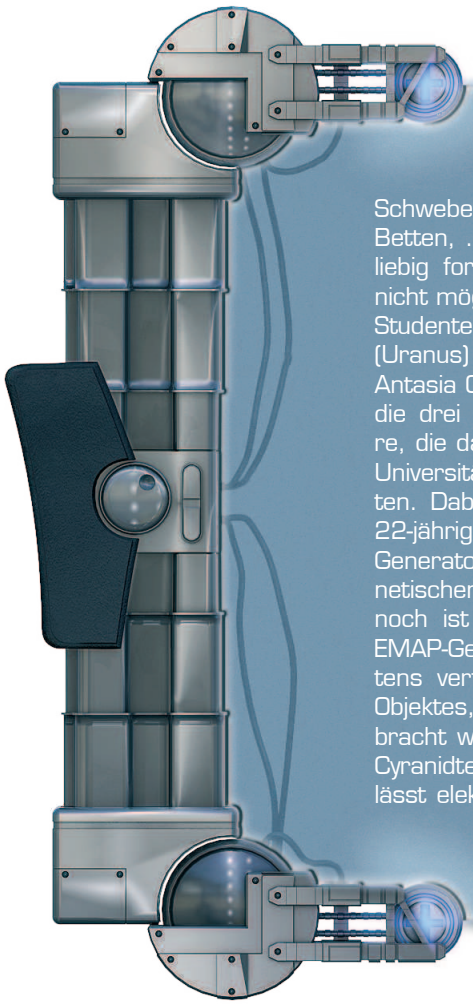
Stark ist hingegen der Einfluss des Netzwerks und der Minelauvaner: Während die minelauvanische Flotte den Weltraum um Xerc vor Piraten beschützt, verfolgt das Netzwerk scheinbar ganz eigene Ziele.

Das Netzwerk, welches die Halb-Xeracor als Schutz- und Angriffstruppe herstellte, zeigt immer noch großes Interesse an den Xeracor und ihrer Schöpfung. Die Halb-Xeracor sollten ursprünglich in anderen Gesellschaften als potentielle Attentäter eingesetzt werden – so lautet die offizielle Verlautbarung des Netzwerks gegenüber den Xeracor. Doch die Bedrohung wird von den anderen Großstaaten nicht wirklich ernst genommen. Man sieht in den Halb-Xeracor keine wirkliche Gefahr, da man in den wenigen Individuen nicht das Potential einer Angriffsmacht, sondern nur einen scheinbar vorgeschobenen Grund des Netzwerks für ein anderes, viel hinterlistigeres Ziel sieht. Kleinere Kolonien sehen in den Halb-Xeracor allerdings eine sehr wohl bestehende Gefahr und versuchen mit aller Kraft jeden Halb-Xeracor außerhalb ihrer Grenzen zu halten.

Wichtig ist gerade bei dieser doch sehr unscharfen Konstellation zu sagen, dass die Halb-Xeracor nicht als offizielle Vertreter der Xeracor angesehen werden, so lange sie sich außerhalb von Xerc befinden.

Sicherheit & Militär

Die Xeracor und Halb-Xeracor verfügen über keine organisierten Streitkräfte, denn es besteht und bestand evolutionär keine Notwendigkeit der Verteidigung, da die Xeracor keine Fressfeinde hatten und auch unter den Beta-Pictor nicht als Soldaten herangezogen wurden.



EMAP-Feldsysteme

Schwebende Sessel, Tische, Fahrzeuge, Betten, … – diese Aufzählung könnte beliebig fortgesetzt werden. All das wäre nicht möglich ohne die Erfindung von drei Studenten an der New-Oxford Universität (Uranus) im Jahre 2371. Ricardo Sevilla, Antasia Ontonova und Yuko Tsang hießen die drei einfallsreichen Jungkonstrukteure, die dank ihres Tutors des Öfteren die Universitätslabore privat benutzen durften. Dabei experimentierten die 17- bis 22-jährigen mit einem Feld erzeugenden Generator, genauer: mit der elektromagnetischen Anti-Polarisierung. Auch heute noch ist der ursprüngliche Aufbau des EMAP-Generators unverändert, höchstens verfeinert: An der Unterseite des Objektes, welches zum Schweben gebracht werden soll, wird eine Platte aus Cyranidteflon montiert. Der Generator lässt elektrische Ströme darüber hinweg fließen. Die Ströme verursachen ein starkes elektromagnetisches Feld mit einem Bewegungsimpuls unter der Platte, was folgendermaßen zum Schweben führt: Das Schweben ist nur dann möglich, wenn sich unterhalb der Platte ein polarisierbares und magnetisierbares Material – z.B. Eisen oder Stahl – befindet, oder besonderer Energiefelder, wie sie von Projektoren an Häuserwänden von Straßenschluchten in Großstädten über mehrere Ebenen erzeugt werden. Durch den Anti-Polarisierungseffekt wird erreicht, dass sich das Material genau wie die Platte positiv auflädt. Es erfolgt eine Abstoßung von Platte und Untergrund – das Objekt schwebt. Die Höhe wird dabei sowohl vom EMAP-Generator als auch vom Boden und dessen Polarisierbarkeit bestimmt. Kaum einer kann sich heutzutage ein Leben ohne EMAP-Feldsysteme vorstellen.

„Taschenalmanach des Universums", CS-Verlag 2677

Es existieren lediglich starke Verbindungen zum Netzwerk – auf Xerc sind viele Netzwerkorakel und sogar eine große Wandlergemeinde zu finden – und der minelauvanischen Amkuda, der minelauvanischen Handelsgildenstreitmacht, die sogar ein spezielles Ausbildungslager für Operationen unter Extrembedingungen auf Xerc unterhält.

Die Halb-Xeracor

Genesis

Nach der Padua-Katastrophe versuchten sich die Xeracor mehr denn je vor den Terranern zu schützen. Da sie jedoch weder über das nötige Militär, noch die notwendigen Kenntnisse verfügten, überlegte man sich Alternativen und wandte sich zunächst an die Minelauvaner.

Diese lehnten 2610 das xeracorische Angebot, einen Teil ihrer Flotte als Söldner an die Xeracor abzutreten, ab. Doch das Ersuchen der Xeracor hatte bereits andere Verbündete hellhörig werden lassen. 2612 wandte sich die Republik Melgon der Wandler-Chamäleoniden an die Xeracor. Dies zeigt, dass die wandler-chamäleonidische Politik über das Netzwerk immer darauf bedacht ist, zu jeder Rasse des Universums die bestmöglichen Verbindungen zu pflegen, sich aber gleichzeitig geschickt der Feindschaft anderer Spezies auf eine solche Rasse zu entziehen. Auf Xerc leistete man daher offiziell Aufbauhilfe.

> Unsere **Auftraggeber** legten in ihrer Furcht vor den **Menschen** größten Wert darauf, dass das **Endprodukt** ihnen möglichst glich. Interessant, finden Sie nicht?
>
> *– Lomyn, Botschafter der Republik Melgon*

Sie schlugen den Xeracor vor, Soldaten zu generieren, die nach wandler-chamäleonidischem Vorbild terranische Geheimdienste und Gesellschaften unterwandern und mögliche Attentate ausführen sollten. Die Xeracor waren einverstanden und erteilten den Auftrag zur Herstellung der Halb-Xeracor.

2615 entstanden in den Bioplasmatanks der Republik Vadra die ersten Einheiten. Sie stellten eine Kreuzung terranischer DNS und xeracorischer Gene dar. Heutzutage braucht man den künstlichen Züchtungsprozess nicht mehr, denn die neu geschaffene Spezies pflanzt sich durch die beiden Geschlechtsmerkmale der Menschen, die sie durch die Kreuzung erhielten, untereinander fort.

Die „Nebenwirkungen" und ihre Erklärung

Die Ergebnisse entsprachen zunächst nicht unbedingt den Vorstellungen der Xeracor, da die xeracorische Abstammung der Halb-Xeracor an der kristallinen Beschaffenheit der Hautoberfläche, ebenso wie an Rückständen im Körper doch stark erkennbar war. Ansonsten glichen die Halb-Xeracor den Menschen bis ins Detail. Ein Teil der Xeracor-Terraner blieb zur Verteidigung auf Xerc, der andere wurde ins All geschickt.

Durch das Netzwerk brachte man das Gerücht in Umlauf, es handele sich dabei um einen neuen, mineralischen Virus, der auch biologische Lebensformen befällt, jedoch nicht ansteckend sei. Ärzte bemühten sich daraufhin jahrelang, den Virus ausfindig zu machen und ein Gegenmittel herzustellen – ohne Erfolg. Erst 2629 kam die Wahrheit über die Halb-Xeracor ans Tageslicht, jedoch war es bis dahin den xeracorischen Agenten gelungen, sich in der terranischen Gesellschaft einen Platz zu sichern. Noch immer haben sie schwer mit Vorurteilen zu kämpfen, selbst wenn sie nicht für die Xeracor arbeiten. Auf manch abgelegenen Welten hat sich das Virus-Gerücht hartnäckig gehalten, die Leute reagieren entsprechend ängstlich und ablehnend.

Physis

Ein Halb-Xeracor hat die interessante Fähigkeit, Mineralien zu verzehren. Leider teilen sie aber auch die Schwäche der Nachtblindheit, unter der auch die Xeracor leiden. Da sie aber Erschütterungen und Vibrationen auf das Feinste wahrnehmen und hinsichtlich ihrer Quelle bestimmen können, lässt sich der Nachteil der Nachtblindheit damit zum Teil aufheben. Auch durch ihre große Widerstandskraft gegenüber Strahlung, ihre erstaunliche Regenerationsfähigkeit und ihre Absonderung von Phoenixmetall wird der Nachteil der Nachtblindheit wettgemacht. Die Ausscheidung von Phoenixmetall – gelöst in Blut, Tränen, Schweiß und Exkrementen als schwarzglänzende, quecksilberartige Flüssigkeit – macht sie in manchen Kreisen zu einem begehrten Kopfgeld – insbesondere für protektoratische Sklavenkäufer.

Selbstsicht

Die Halb-Xeracor teilen sich in zwei Strömungen auf: Heimkehrer und Ferne.

Die Heimkehrer sind Halb-Xeracor, die nach ihrer Mission unter den Menschen wieder nach Xerc zurückkehrten oder dort blieben. Sie stellen einen großen Teil der Administration Xercs. Sie übernahmen heimlich und subtil mit dem Argument, die Xeracor zu beschützen, die Kontrolle über Xerc. Sie bereichern sich ohne das Wissen der Xeracor an der xeracorischen Wirtschaft, Arbeit und Technologie, sorgen aber auch im selben Umfang dafür, dass es den Xeracor gut geht. So unterstützen sie die Xeracor nicht nur in technischer und administrativer Hinsicht, sie sind auch die Betreiber und Unterhalter von Fabriken, Geschäften und Raumhäfen auf dem Planeten.

Die Fernen sind Halb-Xeracor, die sich mehr mit Terranern denn mit Xeracor identifizieren und meist auch unter den Menschen leben.

Halb-Xeracorische Missverständnisse

„Unser Korrespondent Charle de Guillomme berichtet: Es soll schon vorgekommen sein, erklärte mir der Geschäftsführer des renommierten „Harlequin" in Utopia City, dass Halb-Xeracor nach dem Salatessen die ganze Schüssel mit gegessen oder zum Tee den Tonunterteller eingedippt haben. Kaum zu glauben, oder?"

Xeracorische Mode

Wie auch ihre genetischen Vorfahren schleifen die Halb-Xeracor ihre kristallinen „Auswüchse" in Form und sehen dies als eine Art des Schmuckes an. Hierbei ahmen sie oft bestehende Modetrends – z. B. des Imperiums – nach.

Kulinarisch können Halb-Xeracor nahezu jedes Mineral oder organische Produkt zu sich nehmen. Es gibt allerdings die Tendenz unter den Halb-Xeracor, dem Essen immer etwas Sand oder Ähnliches beizumischen, wenn nicht sogar pur zu sich zu nehmen.

Basistypus Halb-Xeracor

[Sicherer Kanal zu Jendrapon, Assistent Netzwerk-Strang Koinocha 3 aufgebaut.]

Ich grüße Sie. Wie gut, dass Sie sich in dieser Angelegenheit an uns wenden. Sie benötigen also Kontakt zu einem Händler für xeracorische Antigrav-Technologie. Ich empfehle Ihnen, sich an einen Halb-Xeracor zu wenden. Sie sind, neben vielleicht der Handelsgilde, die Einzigen, die Zugang zu der Technologie der Xeracor haben.

Oh, Sie wissen nichts über Halb-Xeracor? Sie haben noch nie einen gesehen? Das wundert mich nicht – Halb-Xeracor sind eine seltene Spezies. Glauben Sie mir, niemand kann Ihnen mehr Informationen über die Halb-Xeracor liefern als das Netzwerk. Begleichen Sie lediglich meine Unkosten und ich werde sehen, was ich für Sie im Orakel tun kann. Einverstanden? Wunderbar.

[später]

Es wird Sie freuen zu hören, dass das Netzwerk einige Informationen für mich zugänglich gemacht hat.

Die Xeracor-Terraner, meist „Halb-Xeracor" genannt, sind ein Produkt eines genetisch-biologischen Zuchtprogramms des Netzwerks auf Wunsch der Xeracor und somit indirekt auch ein Produkt des Krieges der Terraner gegen die Beta-Pictor.

Die ersten Halb-Xeracor entstanden in den Bioplasmatanks der Republiken Vadra und Melgon auf Potriasmoryl. Sie stellen eine Kreuzung terranischer DNS und xeracorischer Gene dar. Mittlerweile pflanzen sie sich durch die beiden Geschlechtsmerkmale der Menschen, die sie durch die Kreuzung erhielten, untereinander fort.

Die Auftraggeber, die Xeracor – ehemalige Diener und Verbündete der Beta-Pictor –, legten nach eingehender Beratung mit melgonischen Wissenschaftlern in ihrem Argwohn und ihrer Furcht vor den Menschen größten Wert darauf, dass das Endprodukt eine maximale Ähnlichkeit mit den Terranern erzielte, um so beispielsweise die gleichen Werkzeuge wie die Menschen einsetzen zu können. Xerc verfügt ja nicht über eigenes Kriegsgerät und kann es sich auch nicht leisten. Daher war der Plan, dass die Halb-Xercor terranische Reiche infiltrieren und bestehende Technologien verwenden sollten.

Geht man von dem Rassenunterschied aus, der zwischen Lebewesen auf Siliziumbasis und Lebewesen auf Kohlenstoffbasis besteht, ist das Experiment als geglückt anzusehen, auch wenn die Auftraggeber nicht vorbehaltlos überzeugt schienen.

Die gezüchteten Halb-Xeracor weisen ein humanoid-terranisches Äußeres auf, abgesehen von einigen mehr oder weniger auffallenden kristallinen Strukturen, die sich sowohl im als auch auf dem Körper finden lassen. Damit enden aber auch schon die äußerlichen Hinweise auf das xeracorische Erbe.

Um diese Defekte zu tarnen wurde über die Republik Vadra mit Hilfe des Netzwerks das Gerücht in Umlauf gebracht, es handele sich bei der Hautkristallisation um die Auswirkungen eines von Xerc eingeschleppten Virus.

Die xeracorischen Agenten begannen ihr Werk. Doch viele nutzten auch ihre Freiheit und wandten sich von ihrem Auftrag ab – aber selbst diese blieben ihrer Heimat verbunden.

Jahrelang hielt sich unser Gerücht, bis 2629 die Wahrheit über die Xeracor-Terraner ans Licht kam. Bis dahin jedoch war es vielen Halb-Xeracor gelungen, sich in der terranischen Gesellschaft zu integrieren. Bedauerlicherweise wird ihnen wegen ihrer Herkunft – oftmals zurecht – Misstrauen entgegengebracht.

Aber sie wissen, wie sie sich unter solchen Umständen verhalten müssen. Sie setzen ihr Äußeres, welches auf andere Rassen sowohl attraktiv und exotisch als auch mysteriös wirkt, gezielt als Waffe ein, um ihr Gegenüber für ihre Zwecke zu manipulieren.

Mich erreicht gerade ein Kommunikationssignal von einem wichtigen Kunden. Konnte ich Ihnen weiterhelfen? Zögern Sie nicht, mich wieder zu kontaktieren, wenn Sie mehr wissen wollen.

[Verbindung beendet]

Wir und …

Terraner
Wir zählen uns eigentlich selbst dazu. Wir sehen ja praktisch so aus wie sie, denken und fühlen wie sie. Aber leider sind sie da manchmal anderer Meinung und schotten sich uns gegenüber ab. Viele glauben wir wären Mutanten oder krank, daher müssen wir an unserem Image arbeiten. Unsere Väter, die Xeracor, hassen sie.

At'Rank-gulor
Wir haben nicht mehr Kontakt zu ihnen als die Terraner.

Beta-Pictor
Wenn man es genau bedenkt, gäbe es uns ohne sie nicht. Wir fürchten sie nicht wirklich und glauben auch nicht, dass sie uns etwas zuleide tun würden. Wir gehen jedoch auf gar keinen Fall soweit und vergöttern sie wie die Xeracor.

Cassiopier
Sie sind uns äußerst suspekt. Wir trauen ihnen zwar nicht, teilen aber auch nicht den Hass der Xeracor. Sie waren eine zeitlang sehr erfolgreich im Krieg gegen das Kontinuum, ehe sie verloren. Wir glauben, sie werden die Terraner vielleicht gegen das Kontinuum anstacheln, um ihre Rache zu bekommen. Es wäre ein dummes Vorhaben …

Minelauvaner
Wir halten es ein wenig für ungerecht: Sie profitierten wie unsere Väter, die Xeracor, vom Kontinuum, aber während man Xerc isoliert hat – zugegeben, dort sind die Gegner des Kontinuums aus dem Großen Krieg nicht sehr willkommen – wurden sie voll integriert. Ihr wachsender Einfluss sollte den Menschen mehr Sorge machen.

Metonoiden
Eine stolze, aber auch gefährliche Rasse. Wir nehmen uns in Acht vor ihnen, ihre Kultur ist recht komplex.

konföderierte Metonoiden
Es ist einfacher, mit ihnen klar zu kommen als mit ihren Brüdern von Metonar. Sie vertrauen uns mehr als die Terraner. Ich würde sie nicht als Verbündete bezeichnen, Feinde sind sie aber sicherlich nicht.

Tokmarden
Ihnen gegenüber ist wirklich Vorsicht angebracht – was man so hört.

Basistypus Halb-Xeracor

Eine **Halb-Xeracorin**
mit Antigrav-Schlitten im Schlepptau

Veganoiden
Sehr fremdartig. Durch ihre paranormalen Begabungen haben wir ein wenig Sorge, dass sie uns zu tief in die Seele blicken.

Wandler-Chamäleoniden
Unsere direkten Schöpfer. Wir haben einen guten Draht nach Toryclyta und Potriasmoryl, ihren beiden Heimatwelten, und dem Netzwerk im Allgemeinen. Wir haben kein Problem mit ihren Geheimdiensttätigkeiten – jeder muss im Universum schauen, wo er bleibt.

Die Weisen
Wir haben nichts mit ihnen zu tun. Sie sind sicher ein Gerücht und die Halb-Novat nur eine Mutation aus imperialen Laboren.

Xeracor
Wir betrachten sie als unsere Väter. Wir leben und arbeiten auf Xerc und falls nicht, sind wir jederzeit willkommen und das bietet uns die Chance, gute Geschäfte zu machen. Phoenixmetall, Volon-Kristalle, Antigrav-Technologie, Mineralien … das alles bietet Xerc – wenn man weiß, wie man mit den Xeracor umgehen muss, eine echte Goldgrube.

Rassenmerkmale

Geschlechter und Gewicht
Die Halb-Xeracor haben wie die Menschen zwei Geschlechter und können sich untereinander fortpflanzen; mit anderen Menschen herrscht durch die Siliziumanteile der halb-xeracorischen DNS Inkompatibilität.

Ihr Gewicht ist im Durchschnitt zehn Kilogramm höher als das eines Terraners.

Mineralienverzehr
Die Halb-Xeracor haben einen Metabolismus, der auch mit anorganischen Stoffen arbeiten kann. Beispielsweise haben sie eine Magensäure, die gut Mineralien abbaut, der Darm verwertet zudem Silikate und Salz. Von Sand und kleinen Steinen kann sich der Halb-Xeracor so tatsächlich eine Woche lang ernähren. Wasser bleibt aber dennoch obligatorisch.

Nachtblindheit
Aufgrund der genetischen Abstammung von den Xeracor sieht der Halb-Xeracor im Dunkeln besonders schlecht (die Xeracor sind in einer solchen Situation so gut wie blind). Dies hat beispielsweise große Auswirkungen auf den Kampf und die Steuerung von Fahrzeugen und Reittieren. Ein Halb-Xeracor bekommt bei Aufgaben in der Dunkelheit, bei denen der Sehsinn eine Rolle spielt, einen „Nachtblindheit-Malus“ von -4 auf das Wurfergebnis eines Tests.

Darüber hinaus sind Phobien vor Dunkelheit oder zumindest ein Unwohlgefühl bei Halb-Xeracor weit verbreitet.

Erschütterungssinn und Infraschall
Ein Halb-Xeracor nimmt niederfrequente Schallwellen wahr, die schon unterhalb des Hörbereichs eines Menschen liegen. Außerdem kann er Erschütterungsquellen erspüren: Sollte jemand im Nachbarzimmer umhergehen, so vermag der Xeracor-Terraner denjenigen zu lokalisieren. Dieser Erschütterungssinn hebt auch Nachteile durch Dunkelheit oder schlechte Sicht auf, zumindest wenn es darum geht, ein sich bewegendes Objekt mit Bodenkontakt (also beispielsweise keine EMAP-Fahrzeuge) auszumachen.

Kristalline Haut
Die Haut des Halb-Xeracor schützt ihn mit 1 Punkt bei jeglicher Form von Schaden mit Ausnahme von elektrischen Schlägen (E) oder Spezialschäden (S). Gegen Strahlung (X) und Feuer-/Säureschaden (B) wirkt sie sogar mit einem Schutz von 3 Punkten.

Die „Kristallflecken“ auf dem Körper der Xeracor sind normalerweise zufällig angeordnet, aber es gibt auch Ausnahmen mit gleichmäßigen Mustern.

Regenerationsfähigkeit
Durch die xeracorischen Gene besitzen die Halb-Xeracor die Regenerationsfähigkeit ihrer Väter. Diese sind so „stark“, dass sogar abgeschlagene Körperteile mit der Zeit wieder nachwachsen. Eine Hand (10 Strukturplätze) wächst innerhalb einer Woche nach. Ein Arm (30 Strukturplätze) ist in drei Wochen wieder hergestellt.

Die Regeneration der LE liegt doppelt so hoch wie bei einem Terraner, also bei 2W6 LE in 6h Ruhepause, für jede weitere Stunde regeneriert man 2 LE (maximal 10h Ruhepause).

Kälte- und Hitze
Der Halb-Xeracor fühlt sich erst bei rund 35° Celsius so richtig wohl und erst Temperaturen von über 80° machen ihm wirklich zu schaffen. Sinkt die Temperatur unter 15°C, so beginnen die kristallinen Strukturen spröde zu werden. Jede Stunde erhält der Halb-Xeracor pro Grad unter 15° einen Punkt Schaden. Bei 0°C sind das immerhin fünfzehn Punkte Schaden pro Stunde.

Ein Halb-Xeracor sollte also ähnlich wie der Metonoid immer Thermo-Kleidung im Cargonister haben.

Phoenixmetall
In sämtlichen Körperausscheidungen des Halb-Xeracor finden sich Phoenixmetallrückstände. Wenn die Ausscheidungen von Metallhütten richtig verarbeitet und raffiniert werden, produziert ein Halb-Xeracor im Schnitt einhundert Gramm Phoenixmetall pro Tag.

Du als Halb-Xeracor

Ähnlich wie ein Halb-Novat ist ein Halb-Xeracor ein „einfacher“ extraterrestrischer Typus. Er spielt sich wie ein Terraner, wobei es für Dich interessant ist, zu überlegen, inwiefern Dein SC mit Xerc verbunden ist. Teilt er die xeracorische schlechte Meinung über die Menschheit und bekommt damit womöglich Identitätsprobleme? Oder nutzt er Xerc und die Xeracor für seine Zwecke aus?

Als Halb-Xeracor wirst Du womöglich mit Diskriminierung konfrontiert und darauf solltest Du reagieren. Nimmst Du es stets kommentarlos hin? Versuchst Du aufzuklären? Oder wirst Du gar grob?

Je weiter Du Dich von der Zentralen Sphäre wegbewegst, desto mehr Vorurteile wirst Du treffen. In manchen abgelegenen Gebieten wird man Dich vielleicht sogar als einen von Krankheit verfluchten Aussätzigen behandeln, anderswo wird man in Dir einen Spitzel vermuten: Obwohl kaum einer je einen Xeracor gesehen hat und die Halb-Xeracor erst nach dem Großen Krieg entstanden, glauben Dich viele in direkter Verbindung mit den Beta-Pictor.

Selbst Halb-Xeracor, die nicht als Agenten der Xeracor arbeiten, halten gute Verbindungen zu den Xeracor aufrecht.

Dadurch hast Du immer Zugang zu xeracorischer Antigrav-Technologie und besonderen Waren wie Volon-Kristalle und Phoenixmetall.

Zitate

› „Ich bin nicht krank."
› „Sand aus der terranischen Sahara-Wüste? Dafür lass ich die Mousse au Chocolat hier gerne stehen. Leider extrem schwer zu bekommen, eine echte Delikatesse."
› „Schauen Sie mich an, wenn ich mit Ihnen rede!"

Beta-Pictor-Angriffe (sid)
Laut der Astropolice wurden in den vergangenen Wochen Überfälle durch beta-pictorische Schiffe gemeldet. Sogar von einigen Fällen in der Zentralen Sphäre soll die Rede sein. Angriffsziel waren allesamt minelauvanische und terranische Frachter aus dem Xerc-System mit Ziel des syndikatischen Hauptsystems Aldebaran. Was das Kontinuum mit den Übergriffen, bei denen es auch Tote gegeben haben soll, bezweckt, ist nicht bekannt. An das Kontinuum wurde ein Erklärungsgesuch gesandt.
Tamara Richards, Syndicata Galactica
– aus Imperial Standard, 16.11.2683

II.3.8 Beta-Pictor-Kontinuum

Vor ihm erzittert die Milchstraße – dem Kontinuum der Beta-Pictor.

Physiologie & Physiognomie der Beta-Pictor

Die Eroberrasse pflanzt sich durch klonen fort, was sich dank ihres einfach strukturierten genetischen Codes problemlos durchführen lässt. Über ihr Originalebenbild oder natürlichen Väter weiß man nichts, und auch die Beta-Pictor scheinen nicht an ihrer biologischen Herkunft interessiert zu sein.

Beta-Pictor werden in Klonfabriken hergestellt und erhalten dort die gleichen physischen und psychischen Voraussetzungen, zusammen bilden das so genannte „Kontinuum": Die Beta-Pictor verbindet nämlich ein gemeinsames Unterbewusstsein, von Xenologen auch als Semi- oder Halb-Kollektiv klassifiziert. Es gibt also keine Individuen im strengen Sinne in ihrer Gesellschaft.

Aufgrund seiner genetischen Vorbestimmtheit ist jeder Beta-Pictor in das Kontinuum eingebunden. Dieses gemeinsame Denken, welches von manchen terranischen Forschern auch als „Geist der Gesellschaft" bezeichnet wird, lenkt und führt jeden Beta-Pictor unbewusst. Evolutionstheoretiker ziehen hier oft den Vergleich zu den menschlichen Trieben wie Sexualität oder Überlebensinstinkt. Sie betrachten das Kontinuum als eine Art Trieb, welcher sich jedoch viel konkreter äußert. Wo beispielsweise sich beim Menschen Durst und Hunger regt, kann ein Beta-Pictor oder eine Gruppe verschiedener Größe das Verlangen haben, an einen Ort zu reisen. Sie erspüren ihre Ziele viel genauer.

Das erste, was einem beim Anblick eines Beta-Pictor ins Auge fällt, sind die zwölf rund anderthalb Meter langen Tentakel, die sich einen halben Meter in den länglichen Körper einziehen lassen. Die Tentakel werden dicker, wenn sie Kraft ausüben und beispielsweise den Körper im aufrechten Stand halten (wofür der Beta-Pictor gewöhnlich zwei verwendet, es sei denn, er rennt).

Der Kopf selbst ist recht unbeweglich und sitzt direkt auf dem Torso. Die beiden dreieckigen Augen nehmen die Umgebung durch deren statische Aufladung wahr. Unter den hervor gewölbten „Backen" liegen Organe für den Geruchssinn. Das Gesicht und den Hals teilt in der Mitte eine längsseits verlaufende „Narbe", die aus der graugrünen Färbung des Körpers hervorsticht. Schallwellen werden hier aufgefangen und für den Beta-Pictor hörbar.

Auf der Körperoberfläche treten immer wieder kleine Energieentladungen auf, die lokal kurze Leuchtphänomene verursachen.

Ihr Körper durchfließt kein Blut, sondern stete Entladungen der so genannten „Deltaenergie". „Eigentlich sind Beta-Pictor nichts weiter als herumwuselnde Batterien, die zufällig intelligent sind", sagte einmal folgerichtig Imperator Welcapan.

Sie atmen nicht, jedoch hängt ihr Überleben von der Chi-Strahlung ab, die aber nur im galaktischen Zentrum, der vermuteten Herkunft des Kontinuums, auf natürliche Weise vorkommt. Beta-Pictor können einige Zeit lang ohne Chi-Strahlung auskommen, ehe Symptome eines Mangels auftreten: Da Chi-Strahlung die Deltaenergie stabilisiert, löst sich diese beim Abklingen er Chi-Strahlung zunehmend auf. Während im Raum des Kontinuums sich an allen Ecken und Enden Chi-Strahlenemitter befinden, sind für Reisende kleine mobile Emitter nötig, die Beta-Pictor normalerweise in einem kleinen Behälter am Körper anbringen.

Die beta-pictorische Heimatwelt ist den Terranern unbekannt, auch wenn zuerst der Stern Beta-Pictoris als Ursprungsort vermutet wurde: Die ersten beta-pictorischen Kriegsgefangenen im Großen Krieg deuteten bei der Frage nach ihrer Herkunft auf Beta-Pictoris, worauf die Rasse von den Menschen „Beta-Pictor" getauft wurde.

Um die Gesundheit der Beta-Pictor aufrecht zu erhalten, werden auf jeder neu eroberten Welt als erstes Chi-Strahlenemitter aufgestellt, große Architekturen, welches den Planeten und die nahen Raumsektoren mit dieser Strahlung versorgt. Dadurch und durch Aufladen der körpereigenen Deltaenergie – was der Nahrungsaufnahme entspricht – kann ein Beta-Pictor sechzig Jahre alt werden.

Geschichte

Die ferne Vergangenheit der Beta-Pictor liegt für terranische Xenohistoriker im Dunkeln. Durch die Cassiopier und andere Rassen konnten sie jedoch einiges rekonstruieren. Demnach dehnt sich das Kontinuum seit bereits über tausend Jahre kontinuierlich aus. Die Expansion ist vom galaktischen Kerngebiet ausgehend stark auf den Spiralarm ausgerichtet, der die Erde beherbergt.

Man vermutet, dass sie schon früh ihre Überlichtantriebe entwickelt haben müssen. Jedoch ist das Kontinuum in seiner Existenz noch jung, verglichen mit den alten, längst vergangenen, riesigen Reichen der Tokmarden und der Veganoiden.

Interessanterweise sind diese beiden Kulturen in ihrer Blütezeit nicht auf das Kontinuum gestoßen, trotz der enormen Größe der Gebiete. Zu Beginn der Eroberungen haben sich die Beta-Pictor wohl auf den galaktischen Kern konzentriert und weiteten sich erst danach Richtung Sol

Ausrüstung Allgemein

Unsere drei Elemente-Regelkonzepte
Alle Ausstattungsregeln lassen sich auf drei (eigentlich sogar nur zwei) fundamentale Konzepte herunter brechen:

1. Ich habe ein Gerät und bediene es
Waffen, Schutzkleidung, Raumschiffe, Medipacks, Scanner etc. besitzen einen Modifikator, welcher auf eine Kenntnis / ein Spezialgebiet wirkt und dadurch zu einer Aktion führt (Attacke, Ausweichen, Scannen, Heilen, Raumschiff steuern, …)

2. Ich besitze eine besondere Fähigkeit und setze sie ein
Sprachen, Tech-Fähigkeiten, Paranormik: Durch Befähigungsmodifikatoren kommen mit einer Kenntnis / einem Spezialgebiet besondere Fähigkeitsaktionen zustande. Das Konzept ist eine leichte Abwandlung von 1.

3. Ich bestehe aus verschiedenen Teilen
Implantate, Mutationen und Raumschiffteile sind Komponenten, die in einen größeren Körper eingesetzt oder zu diesem zusammengesetzt werden. Alle drei Themen verwenden so genannte „Strukturplätze". Die Komponenten führen zu Werten für den Körper (z. B. Eigenschaftswerte, Lebensenergie, Raumschiffspanzerung).

Beschäftige Dich nur mit den Regelaspekten, die für Dich und Dein eigenes Charakterkonzept interessant sind!

Ein Kampf-Charakter muss sich also nicht unbedingt mit Paranormik auseinandersetzen und vielleicht auch nicht mit Raumschiffen oder Techfähigkeiten, dagegen sicherlich mit Waffen, Schutzkleidung und Kampf.
Je umfangreicher Dein Charakterkonzept vom Elemente-Standpunkt aus gesehen, desto mehr muss man leider lesen bzw. desto länger dauert die Charaktererschaffung.

Gerüstet für das erste Abenteuer? Unwahrscheinlich. Damit Dein SC nicht „nackt" durch das NOVA-Universum reisen muss, gibt es eine Vielzahl sinnvoller Produkte, die sich Dein Charakter zulegen kann. In diesem Kapitel wollen wir uns mit diesen beschäftigen.

In NOVA gibt es zahlreiche nützliche Gegenstände für SC – beispielsweise Seile, Kletterhaken, Schwimmwesten, Leuchtstäbe, usw. Hier sollen die wichtigsten und interessantesten für das Rollenspiel vorgestellt werden.

Waffen, Waffenerweiterungen und Schutzkleidung sind für spannende Kämpfe von herausragender Bedeutung. Außerdem erweitert die kleine Anzahl komplexerer Gebrauchsgegenstände den Hintergrund und dürfte somit ebenfalls für besseres Rollenspiel sorgen. Raumschiffe, Implantate und Mutationen sind für Science-Fiction im Sinne von NOVA auch unabdingbar.

Besondere Talente wie „Techfähigkeiten" und „Paranormik" sowie Sprachen werden ebenfalls hier vorgestellt.

In den Ausrüstungstabellen findest Du verschiedene „Modelleigenschaften" der Geräte. Die wichtigsten sind:

Hersteller

Jede Ware muss von jemandem produziert werden. Im Terranerraum sind das in der Regel Unternehmen wie der Großkonzern CARGOSTELLAR (auch CS abgekürzt) oder Konzerne wie MAG, PROTEC, TAUNER AG und viele mehr.

Manche Hersteller sind auf die Konstruktion eines Warentyps spezialisiert, während andere eine breite Produktpalette in vielen Branchen anbieten. Es gibt aber auch einzelne Personen, die Waren herstellen können – ein „Tech"-SC könnte beispielsweise eine solche Person sein. In anderen Spezies können Produzenten jedoch auch anders auftreten: Das Kontinuum kennt keinerlei Firmenstrukturen – es existiert ja auch keine freie Marktwirtschaft im menschlichen Sinne – und stellt eine sehr geringe Produktbandbreite her.

Legalität

Wird Dein Charakter kontrolliert und kann eine Genehmigung nicht vorweisen, so wird die Ware zumindest vorübergehend konfisziert und dem Charakter können je nach Façon des Reiches und der illegalen Ware schwere Strafen drohen.

In NOVA gibt es die drei Legalitätsklassen „A", „B" und „C". Dabei handelt es sich um grobe Einteilungen. In manchen Reichen gilt z. B. der Besitz von Sklaven als erlaubt, während er in den meisten anderen ein schweres Verbrechen darstellt.

Klasse A
Der Besitz einer Ware der Klasse A ist ohne Einschränkung erlaubt. Hierzu zählen z. B. medizinische Ausstattung, Kleidung, die meiste technische Ausrüstung, Waren zum alltäglichen Gebrauch und Verbrauch (Nahrungsmittel, Möbel, Unterhaltungssoftware, HV-Records, etc.) und die meisten Fahrzeuge (der Besitz ist erlaubt, das Bedienen verlangt manchmal nach einer Genehmigung wie Steuerlizenzen).

Klasse B
Der Besitz ist mit Einschränkungen bzw. mit Genehmigung (Waffenschein, einfacher Implantatträgerschein) gestattet. Eine B-Erlaubnis bekommt man bei Ärzten, bei der Polizei und anderen Behörden. Typischerweise gehört eine große Anzahl an Schusswaffen in diese Kategorie; auch Waffen am Raumschiff zur Selbstverteidigung müssen genehmigt werden. Manche Händler dürfen durch bestimmte Lizenzen B-Waren wie Wirkstoffe oder spezielle Schutzkleidung verkaufen; Kunden können eine Genehmigung zum Besitz solcher Waren erhalten.

Klasse C
Der Besitz ist generell verboten, Autoritäten wie beispielsweise die Polizei, das Militär oder hohe Beauftragte dürfen mit einer Sondergenehmigung eine solche Ware verwenden. Geld- und Freiheitsstrafen können bei Verstoß verhängt werden. C-Genehmigungen erstellen in begründeten Fällen Geheimdienste, Militär und Polizei sowie Implantatkliniken und Raumdocks. C-Waren bedrohen möglicherweise die nationale Sicherheit oder stellen schwere

Verbrechen an den Menschenrechten dar. Sprengstoffe, Waffen mit schwerem Kaliber oder hoher Schussfrequenz, Folterinstrumentarium, Kriegsgerät, fragwürdige Medikamente und manche Kybernetikteile stehen auf der roten Liste. Lebenslängliche Haftstrafen drohen – in manchen Reichen sogar die Todesstrafe!

Technologielevel (TL) ...

... weist einen umso höheren Zahlenwert auf, je fortschrittlicher ein Produkt ist. Der Preis einer Ware ist ebenfalls an den TL gekoppelt. Dabei wird in der Regel ein bestimmter Faktor (im Wareneditor zu sehen, falls für die Ware vorhanden) mit dem TL multipliziert. Das Ergebnis ist der Preis in Sterntex (St).

Der TL der Ware wird maßgeblich durch die Zivilisation beeinflusst, in welcher sie produziert wird. Durch Handel geraten hochwertige oder aber auch schlechte Produkte in die verschiedenen Regionen. Andererseits gibt es auch extrem seltene Waren, die nur in einem Reich hergestellt werden. So werden Gratraumantriebe in der Allianz hergestellt und gelten hier als absolute High-Tech-Ware.

Preis ...

... ist der Wert einer Ware in der imperialen Leitwährung St (Sterntec, pl. Sterntex) gemessen.

Befinden sich die SC allerdings in einem Raumgebiet, welches eine andere Währung verwendet, so muss der SL die Kosten umrechnen. Daneben können die Preise von Region zu Region leicht um den Listenpreis schwanken. Die Angaben bei den Waren sind als unverbindliche Preisempfehlungen aus dem Herstellerkatalog zu verstehen.

Viele Hersteller bestechen durch eine eigene Preispolitik. So gibt es Produzenten, die „Billiganbieter" sind, andere verstehen sich als „Marke" oder ihre Waren als Exklusivartikel. Dies ist ein Grund, warum Artikelpreise von der Vorgabe des dazugehörigen Wareneditors abweichen.

Gewicht (Gew.) ...

... gibt das physisches Gewicht des Gerätes an.

Gewichtsbehinderung

Die gesamte Ausrüstung, die ein SC mit sich herumträgt (auch Schutzkleidung, Waffen, etc.), wird addiert. Das Gewicht von künstlichen Körperteilen, also Implantaten zählt ebenfalls zur Hälfte hinzu. Anschließend wird durch den Kraft-Wert geteilt. Dem ganzzahlig gerundeten Ergebnis wird ein Minus vorangestellt und ergibt den „Gewichtsbehinderung"-Modifikator. Der Modifikator „Behinderung" wirkt auf die Kenntnis „Athletik" – und auch auf alle „Athletik"-Spezialgebiete. Nach Ansage des SL kann er auch auf Kb-Tests angewendet werden.

Mehr zu „Behinderung" auf Seite 358.

Resistenz (Res.) ...

... ist im Grunde die Widerstandskraft des Geräts – die „Lebensenergie" eines Gegenstandes. Schäden an der Ausrüstung – z. B. durch Herunterfallen, Schläge, Hitze / Kälte, Feuchtigkeit oder durch direkte Treffereinwirkung – werden abgezogen und sorgen für Beeinträchtigungen im Betrieb (z. B. Ausfälle).

Generell gilt: Fällt die Resistenz einer Ware auf 50% und darunter, wird sie funktionsuntüchtig, ist aber noch reparabel. Während bei Resistenz 0 das Gerät zerstört ist, kann eine „Regeneration" der Resistenz nur durch Reparatur erfolgen.

Reaktorenergie (RE) und -verbrauch (REV)

Reaktoren (in Raumschiffen, Gebäuden, Artifikanten, Fahrzeugen, ...) und andere Energiequellen liefern dauerhaft Energieeinheiten, eben eine gewisse Punktzahl pro Sekunde.

Ausrüstungsgegenstände, die ununterbrochen mit Energie versorgt werden müssen (wie Schilde, Sensoren, Antriebsysteme) um den Betrieb über längere Zeit aufrecht zu erhalten, weisen wiederum einen Reaktorenergieverbrauch (REV) auf. Liefert ein Reaktor 1.000 RE und hat ein System 300 REV, stehen anderen Systemen danach nur noch 700 RE zur Verfügung – solange dieses System arbeitet.

Batterieenergie (BE) und -verbrauch (BEV)

Energiezellen und Batterien speichern Energieeinheiten in kristallinen Energiezellen, produzieren sie aber – anders als Reaktoren – nicht. Geräte, die kurzzeitig Energie zur Funktion benötigen (wie Energiewaffen bei der Schussabgabe, Scanner, Gratraumantriebe) besitzen die Eigenschaft „Batterieenergieverbrauch" (BEV). Hat ein Speicher 10.000 BE und eine Waffe hat pro Schuss 100 BEV, verfügt der Speicher nach dem Schuss noch über 9.900 BE.

Systeme mit BEV können dauerhaft arbeiten, wenn sie mit RE versorgt werden. Normalerweise können diese immer an externe Stromquellen angeschlossen werden. Dann wandelt sich der BEV in REV.

Energiezellen können zudem über Reaktoren geladen werden. Jede Stunde lädt die Batterie dabei so viele Energieeinheiten, wie vom Reaktor nicht verwendet und zum Speicher umgeleitet werden. Bei öffentlichen Stromnetzen und -anschlüssen regeneriert ein Speicher der Einfachheit halber 1 BEV pro Minute.

Wird ein REV-System an einen BE-Speicher angeschlossen, verbraucht das Gerät den REV als BEV pro Stunde.

TL-Wareneditoren

Bei vielen der folgenden Ausstattungsgegenständen, die bestimmte Werte und Modelleigenschaften aufweisen, findest Du in der entsprechenden Ausstattungstabelle eine „Editor"-Spalte: So gibt es bei der Beschreibung der „Flame"-Impulspistole (siehe Seite 332) einen „Impulspistole"-Editor. Durch diesen Editor lassen sich beliebig eigene Impulspistolen gestalten (z. B. vom SL oder von einem Charakter mit entsprechenden Techfähigkeiten, siehe Seite 400).

Die Zeile „Technologielevel" oder „TL" zeigt die Ober- und Untergrenze des TL auf, in der sich diese Ware im NOVA-Universum bewegen kann; dies muss ein Tech bei der Warenkonstruktion berücksichtigen.

Nun kann die Ware zusammengestellt werden: In jeder Modelleigenschaft-Zeile findest Du Minimal- und Maximalwerte (z. B. Maximalgewicht). Innerhalb dieser Spanne suchst Du Dir einen Wert aus. Dahinter steht die Angabe, wie die korrespondierenden TL-Punkte in dieser Zeile zu Stande kommen. Am Ende addierst Du den TL jeder Zeile und weißt, wie viel TL Deine Ware schlussendlich hat und wie teuer sie ist.

Der Tech Sig möchte ein Medipack mit TL von 30 herstellen. Im Medipack-Editor (siehe Tabelle: Medipacks Seite 300) sieht der Spieler, dass die Modelleigenschaften „Gewicht", „medizinische Versorgung" und „Portionen" den TL zusammensetzen. „Medizinische Versorgung" ist für Sig die ausschlaggebende Eigenschaft, hier steht die Angabe: –7; max. 0. Folglich beginnt der Wert automatisch bei –7 und kann höchstens 0 erreichen. Weiterhin steht in der Zeile: +6 TL pro +1. Wenn man also von –7 aus 1 Punkt erhöht („+1"), auf –6, erhält die Ware +6 TL dazu.

Sig will einen Wert von –2, woraus sich der TL um +30 erhöht. Bei den „Portionen" bekommt er auf alle Fälle 1 Portion für bereits 1 TL (+1 TL pro 1). Er möchte 8, die laut Angabe ihm insgesamt +8 TL bescheren.

Hier wird auch der Unterschied zwischen „XY TL pro +1" und „XY TL pro 1" ersichtlich: „XY TL pro +1" bedeutet, dass man den minimale Wert der Modelleigenschaft automatisch erhält, ohne dass TL anfällt (von hier aus wird also „gesteigert").

Bei „XY TL pro 1" wird quasi bereits schon mit dem ersten Minimalwert der Modelleigenschaft TL fällig (anders ausgedrückt: hier wird also XY mit dem von Dir gewählten Wert multipliziert).

Damit Sig am Ende auf TL 30 landet, muss er über das Gewicht –8 TL abbauen. „–1 TL / 0,4 kg" – gleichbedeutend mit „–1 TL pro 0,4 kg" – heißt, das Medipack sollte 3,2 kg wiegen, um –8 TL zu erhalten. „Sigs Medipack" ist nun zusammengestellt. Beim Preis steht TL x 10, Sig könnte also ca. 30 TL x 10 = 300 St für das Medipack verlangen.

Häufigkeit

Ob eine Ware bei einem (Online-)Händler verfügbar ist, macht der SL an zwei Kriterien fest.

Erstens: Auf den TL der Ware wird 10 abgezogen. Ist das Ergebnis niedriger statt höher als der TL der Umgebung (TL der Zivilisationen siehe „Fakten"-Kästen im 2. Kapitel bzw. Tabelle), dann könnte sie verfügbar sein.

Als zweites betrachtet man die „Reichweite" des Herstellers: Je größer der Hersteller, desto stärker ist er am interstellaren Handel beteiligt und desto besser hat er in der Regel den Vertrieb seiner Produkte in viele Planetensysteme des terranischen Raumes in der Hand. So agieren interstellare Konzerne über viele Grenzen hinweg und sorgen dafür, dass die eigene Ware auch in entfernte Welten transportiert und verkauft wird. Neue Märkte werden zügig erschlossen.

Man wirft einen W6 als „Häufigkeitswurf". In der Tabelle „Herstellerhäufigkeit" sieht man, ob die Ware eines Herstellers vorhanden ist. Die Waren des Monopolisten CARGOSTELLAR und seiner Töchter gibt es beispielsweise bei einem Augenzahlergebnis von 1 bis 5.

Befindet man sich direkt im Vertriebsgebiet des Mittelständlers oder Kleinunternehmens, kann die Häufigkeit viel höher sein: Wenn ein SC den Hinterhof von „Onkel Jucas EMAP-Speeder" betritt, wird er dort vornehmlich, wenn nicht gar ausschließlich die Speeder von Onkel Juca kaufen können. Dennoch mag es vorkommen dass ein Speeder aus Jucas Werkstatt irgendwo andernorts im bekannten Universum auftaucht, weil irgendjemand einmal einen Speeder von Juca weiterverkauft hat.

Herstellerhäufigkeit

Unternehmensgröße	Beispiele	Wurf
CARGOSTELLAR (CS) & Töchterunternehmen	CYBERSTELLAR, CS Docks, CS Arms	1–5
interstellare Großkonzerne & Töchter (immer Kapitalschrift)	MAG, PROTEC, TECH, TAUNER AG, MediTECH	1–4
interstellare Unternehmen	Adam & Cornelsen (A & C), Smith Ltd.^, Systral	1–3
Mittelständler (mit „^")	Micronos Inc.^	1–2
Kleinbastler & -unternehmen	Techs, Kleinwerkstätten, Bastler	1

TL der Zivilisationen

TL	Zivilisation	TL	Zivilisation
8	Xerc	41	Haus Taesari
14	Valbaro-Rift	42	Konföderation
20	Randwelten	47	Kontinuum
22	Craitona	48	Syndikat
24	Allianz	53	Imperium
27	Ordrul	63	cass. Kleinvölker
28	Formorag	70	Vega II
31	Protektorat	76	cass. Großvölker
32	Ekratos-Union	88	cass. Hauptvölker
34	Ozeatrea	200	Die Weisen
39	Guanku		
40	Tokmard. Reich		

[ISD-Verschlüsselungscode XX9982 dechiffriert – Scriptcomtransmission aktiviert]
Agent 411 meldet an Königsadler: Die gesicherten Daten stammen eindeutig von der Farscope – Daten der Sonde werden ausgewertet – definitiv existiert eine Gratverbindung nach Andromeda im System mit ISD-Kennung HR8642 – Sämtliche Gratraumdaten der Region anbei – Geheimhaltung Stufe 1 bleibt
Av Imperator!
[Scriptcomtransmission wird automatisch gelöscht]

– Botschaft an einen verdeckten Empfänger im Imperialen Palast

Der Kampf

Seth war stinksauer. Noch während das Triebwerksheulen der Polaris leiser wurde und die Versorgungsschläuche sich autonom mit dem Raumjäger verbanden, stieß er die Kanzel auf, sprang mit einem Satz aus dem Cockpit, landete mit beiden Füßen auf dem Hangarboden, riss sich den Pilotenhelm vom Kopf, ließ Sig – der ihm gerade mit einer beschwichtigend erhobenen Hand in den Weg trat – links liegen und steuerte die Polaris mit der Staffelnummer 02 an. Tentakel fingerten rund um das Cockpit nach Halt, dann hob sich Felugat elegant aus dem Pilotensitz und seilte sich an seinen Extremitäten in einer fließenden Bewegung ab – gerade rechtzeitig, um direkt vor Calimar auf den Hangarboden zu gleiten.

„Hast du nen Kurzschluss? Was zum Roten hast du dir dabei gedacht, meinen direkten Befehl zu missachten?"

Der Beta-Pictor verstand offensichtlich nicht. Er nahm den Helm ebenfalls ab, in seinen Augen glitzerten dünne Entladungen: „Meine rechte Flanke war völlig entblößt! Verdammt, in einer echten Schlacht wäre ich Staub! Hijo de Puta!" Er war außer sich. Felugat sah ihn seelenruhig an und erwiderte dann: „Die Effizienz der Kampfeinheiten konnte durch meine Umstrukturierung um etwa acht Prozent gesteigert werden. Damit haben wir die Manöverpunktegrenze von fünftausend erreicht und unter dem minimalen Verlust einer einzelnen Einheit kann der Einsatz als optimal abgeschlossen betrachtet werden." Seth sah Felugat so perplex an, als hätte jener gerade von sich behauptet, er würde heute Abend im „MoM's" eine Runde ausgeben. Dann kam der Zorn mit aller Macht zurück: „Diese einzelne ‚Einheit' war zufälligerweise der Staffelkommandeur! ICH! Und es ist normalerweise so, dass der Kommandeur das Sagen hat!" Er wandte sich zum Gehen: „Offensichtlich verfügt die Kommandoeinheit über einen schlechten Genpool." Seth wirbelte herum und schlug Felugat zwischen die Augen.

Sobald eine Kampfsituation auftritt – A will B mit oder ohne Waffe Schaden zufügen – muss geklärt werden, wer den Kampf beginnt und wer wann an der Reihe ist, sprich Aktionen durchführen kann.

Der Basiskampf in NOVA verläuft in Kampfrunden. Eine Kampfrunde dauert rund drei Sekunden. Pro Kampfrunde kann jeder Beteiligte einmal handeln.

III.2.1 Ablauf der Kampfrunde

1. Wann handelt wer? – Initiative

Die Initiative klärt, wann welcher Kampfteilnehmer mit seinen Aktionen an der Reihe ist.

Überraschung

Wer eine andere Person überrascht, ist zuerst dran. Der Überraschende darf entscheiden, was er tun will – es ist seine Aktion! Das trifft im Übrigen auch zu, wenn eine ganze Gruppe von Kampfteilnehmern eine andere Gruppe überrascht.

Der oder die Überraschten erhalten einen Überraschungseffekt-Malus auf ihre Reaktion (siehe Tabelle Seite 323) – zum Beispiel dem Ausweichen.

Nach der Überraschungsrunde beginnt der Kampf ganz normal:

Reihenfolge festlegen

Jeder Kampfteilnehmer würfelt einen Initiative-Test. Sie werden der Höhe nach geordnet: Derjenige mit dem höchsten Initiativeergebnis darf zuerst handeln, danach der mit dem zweithöchsten usw. Jeder darf seine Initiative – aus welchen Gründen auch immer – verringern, um später zu beginnen.

Fallen Initiativewürfe von verschiedenen Teilnehmern gleich hoch aus, so beginnt derjenige mit dem höchsten Initiativewert. Bei gleich hohem Initiativewert dürfen SC vor NSC handeln. Die Initiative wird vor jeder Kampfrunde neu gewürfelt.

Seth hat ein Wurfergebnis von 13, Felugat von 9. Seth kann also zuerst seine Aktionen durchführen, nach ihm ist Felugat am Zug.

In den Kampf einsteigen

Wenn in einen bestehenden Kampf eingestiegen wird, können die neuen Teilnehmer ab der nächsten oder späteren (nach Ansage des SL) Kampfrunde mitmischen und wie alle anderen auch Initiative würfeln.

Zwei Ausbilder wollen eingreifen und die Streithähne auseinander bringen. Seth hat seine Runde abgeschlossen, Felugat noch nicht. Die beiden Ausbilder müssen warten, bis auch Felugat die Runde beendet hat. Danach werfen alle vier erneut die Initiative.

Kritische Initiative

Bei einem kritischen Erfolg erhält man in der aktuellen und folgende Kampfrunde eine um 5 höhere Initiative als derjenige Kampfteilnehmer mit der höchsten.Bei einem Misserfolg kann man in der aktuellen und in der folgenden Kampfrunde nicht handeln.

2. Was tut wer? – Aktionen

Es gibt drei mögliche Aktionsarten: **Kampfaktionen**, **Reaktionen** und **Pauschalaktionen**.

In jeder Kampfrunde darf ein Teilnehmer eine Kampfaktion, eine Pauschalaktion und beliebig viele Reaktionen durchführen. Daneben mag er auch andere Aktionen angehen, die kaum oder keine Zeit beanspruchen, beispielsweise einen Sinne-Test, um nach etwas zu lauschen, oder einen Vita-Test, um sich an eine Schwachstelle beim Gegner zu erinnern („Wo war noch gleich das Herz bei dieser Spezies?"). Die Aktionen werden unter III.2.2. genauer beschrieben.

Standardbewegung

Der Charakter kann während einer Kampfrunde seinen Kb-Wert durch 5 geteilt in Metern zurücklegen, ohne dass eine Aktion dafür fällig wäre (schlichtweg die normale „Standardbewegung"). Um höhere Entfernungen zurückzulegen verwendest Du die Aktion „Distanz überbrücken".

Stress
Der Stresslevel ist immer zu berücksichtigen, gerade im Kampf! Es gelten die gewohnten Regeln: Bei jedem (Aktions-)Test wird eine Berücksichtigung des Stresslevels, der sich im Kampf zwischen 12 und 20 bewegt, fällig. Der Initiative-Wurf erfolgt ohne Stress-Berücksichtigung.

3. Was geschieht dann? – Konsequenzen

Nach der Kampfrunde müssen am Kampf teilnehmende SC und NSC ihr Magazin aktualisieren, möglicherweise die PNE reduzieren und vielleicht sogar einen Treffer einstecken (siehe dazu III.2.3.). Anschließend wird erneut Initiative geworfen.

MODUL: Weniger Initiativewürfe

Wenn sich die Spielgruppe darauf einigt, dass man nicht bei jeder Kampfrunde neue Initiativewürfe absolvieren möchte, kann man hier eine modulare Regelung treffen. Es gibt demnach 3 Voraussetzungen für Initiativewürfe:

1. Initiativewürfe folgen nur vor Runden, in denen ein neuer Kampfteilnehmer hinzu gekommen ist.
2. Initiativewürfe erfolgen in Runden, in denen sich durch irgendein Ereignis die Kampfsituation plötzlich neu darstellt und man sich daher neu orientieren muss (z. B. eine große Explosion), sich also für alle Beteiligten die Pauschalaktion „Übersicht verschaffen“ angebracht ist.
3. Auf Wunsch darf ein Spieler und der SL Initiative würfeln.

Wird keine neue Initiative geworfen, gilt der Wert des zuletzt erzielten Ergebnisses.

III.2.2 Aktionen im Kampf

Aktionen und Reaktionen ergeben sich wie gewohnt aus einer Kenntnis („Kampf“ und „Athletik“) bzw. Spezialgebiet („Kampfspezialgebiet“ und „Ausweichen“) und einen Modifikator („Handhabung“ von Waffen und „Behinderung“ von Schutzkleidung), genaueres unter III.3.

Für Auswirkungen von kritische Aktionen im Kampf gibt es eine Tabelle auf Seite 323. Dort findet sich zudem noch der Überblick über die im Folgenden besprochenen Kampfaktionen, Reaktionen und Pauschalaktionen.

Kampfaktion: Attacke

Die wichtigste Kampfaktion ist die Attacke. Die Höhe der Erfolgsschwelle für den Attacke-Test hängt von der Entfernung zum Ziel („Entfernungszone“) und von der Größe des Ziels an sich ab („Objektgröße“). In der Tabelle „Objektgröße“ auf Seite 323 findest Du Schwellen für verschieden große Ziele. Beide addiert ergeben die „Zielgrößen-Schwelle“, die durch weitere Umstände steigen kann. Mindestschwelle ist wie immer 7.

Im Nahkampf befindet man sich normalerweise, wenn der Gegner bis 2 Meter von einem entfernt steht. Bei größerer Distanz ist man im Fernkampf und Entfernungszonen werden relevant.

Entfernungszonen
Je größer die Distanz zum Ziel, desto schwieriger die Attacke: Alle 10 Meter Entfernung zum Ziel wird+1 auf die Erfolgsschwelle der Attacke addiert. Ein Ziel in 9 Metern Entfernung befindet sich in der ersten Entfernungszone (+1). Ein Ziel in 66 Metern Entfernung ist in der siebten Zone, welche sich von 61 bis 70 Metern erstreckt (+7).

Während einer Übung feuert Seth auf Zielholographeme, Beta-Pictor, mit Objektgröße 8 auf 50 Meter Entfernung. Die Zielgrößen-Schwelle beträgt also 13.
Mit unserem Attackewurf erreichen wir 13 – gerade noch geschafft!

Entfernungszonen im All
Distanzen und Waffenreichweiten sind im All unweigerlich immens höher als am Boden. Alle zwei Kilometer Entfernung zum Ziel erhöht sich die Erfolgsschwelle für die Attacke um einen Punkt. Die 9. Entfernungszone erstreckt sich von 16,1 km bis 18 km, die Schwelle steigt um +9.

Gezielte Attacke
Angenommen, A will B die Waffe aus der Hand schießen, hat einen Kopfschuss vor oder will nur auf ein Bein zielen, dann ist die Regel dafür sehr einfach: Die Objektgröße ändert sich, wodurch die Schwelle für den Schützen höher wird (siehe auch hier die Tabelle „Objektgröße“).

Wenn man einem Menschen, der normalerweise eine Objektgröße von 7 hat, die Pistole aus der Hand schießen will, dann „schrumpft“ seine Objektgröße plötzlich auf 12.

Personen hinter Deckung stellen übrigens genauso „kleinere Ziele“ dar und müssen gezielt attackiert werden.

Ein **konföderierter Raumpilot** ist auch für den Bodenkampf gerüstet.

Deckung
Deckung funktioniert genauso: Befindet sich ein Gegner in Deckung oder Dein eigener Charakter begibt sich in eine solche, dann schrumpft er als Ziel zusammen. Je nach Qualität der Deckung hat er dann beispielsweise nur noch eine Objektgröße von bis zu 12 (für die beste Deckung).

Fernkampfangriffe auf Personen im Nahkampf
Wenn Dein Kamerad beschließt, sich lieber auf den Gegner zu stürzen und Du soeben noch mit der Waffe auf jenen gezielt hast, dann könnte es passieren, dass der Falsche verletzt wird, sollte sich ein Schuss lösen. Für den Fernkampf-Angreifer erhält das Ziel im Nahkampf eine Zielgrößen-Schwelle von +4, sofern man gezielt auf eine der Personen feuern möchte. Falls nicht, wirft der SL einen W6 als Zufallstreffer und legt davor fest, bei welchen Augenzahlresultaten Person A (z. B. 1–3) oder B (4–6) getroffen wird.

Umweltbedingungen
Oft ein nicht unerhebliches Kampfhindernis ist die Kampfumwelt. Allen voran sei hier der Kampf im Dunkeln oder Dämmerlicht erwähnt. Die in der Tabelle (S. 323) gelisteten Punkte werden auf die Zielgrößen-Schwelle addiert. Man könnte also sagen, dass schlechte Sicht ein Ziel schrumpfen lässt.

Manche Rassen werden von Dunkelheit jedoch nicht beeinträchtigt und durch entsprechende Ausstattung können sich auch die anderen dagegen wappnen.

■ Kluge Leute **lernen** auch von ihren **Feinden**. ■
– Aristoteles (384–322 BC)

Hochgeschwindigkeitsziele
Vorbeirasende Skyrider oder EMAP-Autos und tief fliegende Raumjäger oder Drachen sind zwar groß, allerdings sind sie durch ihre Geschwindigkeit auch schwer zu treffen. Sie werden in der Regel, anders als eine Person, nicht wild ausweichen, sondern möglicherweise ihre Geschwindigkeit zur Defensive nutzen. Pro 20 km / h ergattern sie eine Zielgrößen-Schwelle von +1.

Ist die Attacke geglückt, wird dem Gegner das Attackeergebnis bekannt gegeben: Dagegen muss dieser nun mit einem Ausweichen-Test bestehen.

Psychologische Kampfaktionen

Aktion: Stressen
Im offenen Gefecht ist Psychologie nicht zu unterschätzen. Das Brüllen einer Meute von Feinden fährt durch Mark und Bein, aber auch die blumige und glaubhafte Schilderung der Gegenseite, was sie mit einem anzustellen gedenkt, sobald man in ihre Fänge gerät, kann einem das Blut in den Adern gefrieren lassen. In jedem Fall geht es beim „Stressen“ darum, Angst und Schrecken zu verbreiten – und bietet auch interessanten Rollenspiel-Freiraum.

Hierfür wirft man einen „Beeinflussen & Verhalten / Einschüchtern-Test“, der Aktionsmodifikator liegt bei 0. Als Erfolgsschwelle gilt der bestehende Stresslevel des Gegners. Bei Erfolg steigt dieser für die Dauer des Kampfes um 1. Bei Misserfolg geschieht nichts. Stressen kann beliebig oft durchgeführt werden.

Aktion: Anführen
Ein guter Befehlshaber, der ruhig und klar seine Truppen ins Gefecht führt, erhöht die Motivation seiner Leute. Bei Formorag mögen lautstarke Beschimpfungen zu ähnlichem Effekt führen oder das Versprechen von lohnender Prise. „Anführen“ senkt den Stresslevel der eigenen Leute und des Anführers.

Zum Anführen führt man einen Aktionstest mit „Beeinflussen & Verhalten / Kommandieren“ (weitere mögliche Spezialgebiete: „Einschüchtern“, „Lügen & Täuschen“, „Überzeugen“) mit einem Modifikator von 0 durch. Erfolgsschwelle stellt der gegenwärtige Stresslevel des Anführers dar. Nach dem Erfolg sinkt für die Dauer des Kampfes der Stresslevel der eigenen Partei um 1. Anführen kann beliebig oft durchgeführt werden.

Kampfaktion: Distanz überbrücken

Jeder Charakter kann sich in einer Kampfrunde seinen Kb-Wert geteilt durch 5 in Metern bewegen, ohne darauf eine Kampfaktion verwenden zu müssen.

Wer sich dagegen schnell bewegen will (auf ein Ziel zu rennen, in die entgegen gesetzte Richtung oder in eine Deckung usw.) macht einen Aktionstest mit der Kenntnis „Athletik / Rennen & Springen“ und dem Modifikator „Behinderung“. Das Ergebnis ist die Distanz in Metern, die der SC in dieser Kampfrunde zurücklegt.

Außerdem gilt es bereits als ein Ausweichen-Resultat, sollte eine Attacke auf ihn erfolgen. Andere Kampfaktionen wie Attacken sind nun aber nicht mehr möglich. Natürlich können noch Ausweich-Reaktionen folgen, falls das Wurfergebnis nicht ausreicht. Man hat also so gesehen eine „2. Chance“.

> Seth entschließt sich, bei den Trainingshologrammen in den Nahkampf zu gehen und 30 Meter Distanz zu überbrücken. In seiner Kampfrunde würfelt er bei seinem Athletik-Test eine 14, ist also auf 16 Meter herangekommen. Der Gegner attackiert mit 15. Nun kann er noch eine reguläre Ausweich-Reaktion würfeln.

Reaktionen: Ausweichen und Parieren

Aktion: Ausweichen
Die Erfolgsschwelle für das Ausweichen ist der vorgelegte Attackewurf des Gegners. Ist das Ergebnis des Ausweichen-Tests gleich oder höher als die Attacke, ist der Charakter ausgewichen. Bei Misserfolg kommt es zum Treffer (siehe III.2.3. „Treffereinwirkung“).

Ausweichen ist normalerweise eine Reaktion: Ein Teilnehmer kann so oft Ausweichen, wie er möchte. Dabei reduziert sich allerdings seine Initiative um 1 durch jede Reaktion.

> Seth hat Initiative 15, Ausbilder A 14, Felugat 13, Ausbilder B 12. Seth schlägt auf Felugat ein und hat Erfolg. Felugat entscheidet sich für eine Ausweichen-Reaktion, womit seine Initiative von 13 auf 12 sinkt. Ausbilder A gelingt seine Attacke auf Felugat ebenso, dieser weicht erneut aus, die Initiative sinkt auf 11 – somit kommt sogar Ausbilder B noch vor ihm dran!

Eine zweite Reaktion innerhalb einer Kampfrunde wird mit einem Malus von –1 auf den Ausweichenwurf belegt, eine dritte mit –2, eine vierte mit –3 etc.

Kriegsführung

Bereits der Erdkrieg wurde fast nur noch mit Hightech-Waffen durchgeführt, die darauf konzipiert waren, genau zu treffen, um wichtige Installationen des Gegners auszuschalten. Die hohe Zahl der Opfer, obwohl die Zivilbevölkerung von den Gefechten kaum etwas gesehen hat, erklärt sich durch den Einsatz von ABC-Waffen und deren verheerende Wirkung. Die beiden Interplanetaren Kriege zwischen Syndikat und Imperium hingegen waren von Massenschlachten im Weltall geprägt, bei den Bodenkämpfen andererseits wurden Zivilisten kaum beeinträchtigt.

Ganz anders im Großen Krieg: Die Beta-Pictor versuchten zwar, viele Gefangenen zu machen, schreckten aber nicht von groß angelegten Bodeninvasionen und schweren Bombardements zurück.

Der moderne Krieg ist in erster Linie ein Wirtschaftskrieg um Ressourcen und intakte Wirtschaftsräume sowie Absatzmärkte, daher werden Massenvernichtungswaffen so gut wie nie eingesetzt. Eine Nation, die es dennoch wagt, gerät in interstellaren Misskredit und hat dann mit Sanktionen zu rechnen.

Es geht also selten um reinen Landgewinn oder ideologische Beweggründe (wenn dies auch manches Mal in den Vordergrund gerückt wird).

Auf dem Boden kämpfen daher in der Regel Spezialeinheiten, die schnell die gegnerischen Kräfte außer Gefecht setzen (man versucht z. B. das planetare Datennetzwerk zu infiltrieren, zu stören, zu manipulieren oder auszuschalten), es kommt selten zu großen Truppenaufmärschen.

Wenn man die Lufthoheit gewonnen hat (also den Orbit besitzt) ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis alle störenden Objekte auf der Oberfläche durch exakte Raketen- oder Bomberangriffe so stark reduziert sind, dass kaum Widerstand zu erwarten ist,

Aber es gibt Ausnahmen: Wenn nämlich die Welt über vorzügliche planetare Verteidigung verfügt, kann man meist nur noch durch schwere Bodenkämpfe weiterkommen. Bei jeglichem Konflikt aber spielen die Raumstreitkräfte die wichtigste Rolle. Sie müssen zum Planeten gelangen, den Orbit erobern, Truppen transportieren und Rückendeckung geben. Denn wenn die Flotte im Orbit plötzlich von der gegnerischen Seite überrannt wird, sind die Truppen am Boden meist verloren.

„Taschenalmanach des Universums“, CS-Verlag 2677

Seth wird bei Initiative 15 sowohl von Felugat angegriffen, als auch von den Ausbildern A und B. Ihre Attackewurfergebnisse betragen 11, 15 und 14. Wir werfen beim Ausweichen 14. Durch zwei zusätzliche Gegner erhalten wir einen Malus von –2 und damit ein Ausweichen von 12, wodurch wir Felugats Angriff, nicht aber denen der Ausbilder entgehen.

Raumgröße

Der Kampf auf engem Raum behindert das Ausweichen – der SL kann Deinem SC bei beengten Verhältnissen zusätzliche „Behinderung“ aufbürden. In einem Wartungsschacht, in welchem kaum zwei Terraner nebeneinander Platz finden, mag ein Malus von –5 angemessen sein.

Ausweichen hinter der Deckung

Wenn Dein SC hinter einer Deckung ausweichen möchte, hat er anschließend den Kampfüberblick verloren. Um ihn wiederzuerlangen, musst Du danach die Pauschalaktion „Überblick verschaffen“ anwenden.

Reaktionsverzicht

Ein Teilnehmer kann zu Beginn der Kampfrunde ankündigen, auf sämtliche Reaktionen verzichten zu wollen.

Womöglich ist er Bordschütze auf einem großen, von jemand anderem gesteuerten Raumschiff oder liegt hinter einem Gestrüpp mit einem Impulsgewehr auf der Lauer. Dieser Kämpfende bekommt dann für seine Kampfaktion einen Bonus von +4.

Ausweichen als Kampfaktion

Insbesondere beim Raumkampf lässt die „Ausweichen“-Reaktion in eine „Manövrieren“-Kampfaktion umwandeln. Außerdem kann der Pilot auf weitere Reaktionen verzichten und erhält einen Bonus von +4 auf seinen Ausweichen-Wurf (wie oben bei „Reaktionsverzicht“), zumindest gegen eine Attacke. Erfolgen weitere Attacken von mehreren Gegnern in der Kampfrunde, kann dagegen nicht weiter ausgewichen werden.

Aktion: Parieren

Im Nahkampf kannst Du als Reaktion entweder ausweichen oder eine Parade vornehmen. Alle oben für das Ausweichen dargelegten Regeln gelten auch für das Parieren. Selbstverständlich kann man nur gegen Nahkampfangriffe mit einer Parade antreten, gegen Schusswaffen und Wurfwaffen hilft nur Ausweichen.

Der Paradewurf wird fast genauso gebildet wie der Attackewurf im Nahkampf, also über den Kenntniswert „Kampf“ und den Aktionsmodifikator „Handhabung“. Jedoch bekommt Dein SC –4 „Handhabung“ zusätzlich hinzu.

Eine Waffe mit „Handhabung“ –2 hat dann in der Parade „Handhabung“ –6; mit ursprünglicher „Handhabung“ 0 gilt dann „Handhabung“ –4.

MODUL: Spezialgebiete

Alternativen für Ausweichen-Aktionen und Distanz überbrücken-Aktionen
Hat sich Dein SC dagegen einmal inmitten eines Ozeans oder zumindest an einer Stelle im Wasser, in Säure oder Kloake, an der er nicht stehen kann, verirrt und trifft dort auf seine Nemesis, dann arbeitest Du mit dem Spezialgebiet „Schwimmen" anstelle von „Ausweichen".

Es können auch die Spezialgebiete „Akrobatik" (wenn der Charakter z. B. turnerisch veranlagt ist), „Null-G-Bewegung" (Ausweichen und Distanz zurücklegen in der Schwerelosigkeit) oder „Fliegen" (beispielsweise als At'Rank-gulor) verwendet werden, jeweils mit dem Modifikator „Behinderung". „Schleichen" ist für Distanz überbrücken-Aktionen ebenfalls möglich.

MODUL: Gesamtmodifikator

Wenn die Ausrüstung eines Kampfteilnehmers einen niedrigeren Modifikator als –1 bei „Handhabung" ausweist, kann dieser auf „Behinderung" umverteilt werden – und umgekehrt. Eine „Handhabung" oder „Behinderung" von –1 bleibt aber mindestens bestehen. Diese Umverteilung kann einmal pro Steigerungszyklus um 1 Punkt angepasst werden.

> Seths Impulspistole hat „Handhabung" 0, seine Schutzkleidung „Behinderung" –7. Wir entscheiden uns für eine Umverteilung: „Handhabung" –3 und Behinderung –4. Wollen wir später „Handhabung" –4 und „Behinderung" –3. müssen wir einen Zyklus abwarten.

[Vidcom-Transmissionsbeginn]
Av Imperator, Prefect-Admiral!
Vorab möchte ich Sie bitten, diese Nachricht vertraulich zu behandeln. Sicherlich hat Seine Hoheit der Imperator die gestrigen Audienzprotokolle studiert und mitbekommen, dass die Sonderbotschafter der Bundesrepublik Kilian und des Königreichs Rathoras die Einhaltung des „Commonfront" – Vertrages fordern, die imperiale Unterstützung im Verteidigungsfall zusichert. Co-Imperator Mavaril Guron hat die Bitte mit der Begründung abgelehnt, es gäbe keinen bestätigten Angriffsfall. Der beta-pictorische Angriff auf Gamma Ceti II im Togal-Sektor habe sich nicht als plötzlicher Überfall entpuppt, sondern als Eskalation, die damit begann, dass dem Kontinuum angeforderte Daten nicht übergeben wurden.
Mir gelang es, danach noch die beiden Botschafter zu beschatten. Sie waren zutiefst enttäuscht über die Reaktion Gurons, wollten auf gar keinen Fall mit leeren Händen nach Hause zurückkehren. Sie wiesen ihre Adjutanten an, Kontakte zu diversen Botschaften in Utopia City herzustellen. Rathoras-Botschafter Rilney wollte sich wohl direkt an die Konföderation wenden, doch Kilian-Botschafter Shogrem überzeugte ihn davon, dass die Roten nichts gegen Beta-Pictor unternehmen würden. So einigte man sich zunächst darauf, mit Guanku zu sprechen, da man der Takerutian ähnliche Stärke wie der Roten Flotte zutraut. Wir müssen also dringend handeln!
Wenn gewünscht, setzte ich mich selbst mit Botschafter Chen Li Sato in Verbindung um ihm klar zu machen, dass eine Allianz zwischen Randwelt-Nationen und dem Bund schwer auf dem Magen von Ures Industries-Vorstand Sitzky und dessen geplanten Waffenlieferungen liegen würde. Oder ich schicke Sitzky gleich persönlich zu Chen.

Meine besten Genesungswünsche an Seine Hoheit.
Bitte vermelden Sie Ihm doch, dass der gesamte Hofstaat innig hofft, er möge bald wieder die Regierungsgeschäfte in die Hand nehmen.
Ich möchte zudem für Sonntag meinen Besuch in Irland ankündigen, da ich annehme, Seine Imperiale Hoheit wird meinen Wochenbericht persönlich entgegennehmen wollen.
[Transmissionskanal geschlossen]

– von Agent 359
an Prefect-Admiral Zorin Jones, Sternenlegion OK

Pauschalaktionen

Pauschalaktionen sind in der Tabelle auf Seite 323 verzeichnet und werden in der Regel vor der Kampfaktion durchgeführt. Sie verringern das Ergebnis des Initiativewurfes in der aktuellen Runde um die in der Tabelle angegebene „Dauer".

Waffe ziehen / hervorholen
Um eine neue Waffe aus dem Halfter am Gürtel, Schultergurt oder vom Rücken zu ziehen benötigt man 3 Initiativepunkte, die andere lässt man fallen (es kann zu Resistenzabzug kommen!).

Schlecht ist es, wenn Du auf eine Waffe zurückgreifen willst, die im Gepäck verstaut ist – da braucht es erheblich länger. Diejenigen Waffen, die auf dem Charakterblatt in der Waffenliste vermerkt werden, können schnell gezogen werden.

Waffe austauschen
Anstelle die eine Waffe einfach fallen zu lassen und die neue Waffe zu ziehen, ist es schonender, wenn man die alte Waffe im Gurt oder Halfter verstaut und gegen eine andere tauscht, was eine Dauer von 5 mit sich bringt.

Waffe aufheben
Wenn Du durch ein Missgeschick Deine Waffe verloren hast, sie Dir aus der Hand geschossen wurde oder Du unbewaffnet bist, aber an eine Waffe herankommen kannst, dann brauchst Du zum Aufheben 3 Initiativpunkte, solange sie sich in etwa zwei Metern Entfernung von Dir befindet. Bei wesentlich größeren Abständen wäre evtl. eine „Distanz-Überbrücken"-Aktion vorher angebracht.

Nachladen
Die Nachladedauer der Waffe wird von der Initiative abgezogen. Sollte die Nachladedauer höher sein als die Initiative, so ist der Charakter die ganze Runde mit Nachladen beschäftigt, die Restdauer wird mit in die nächste Kampfrunde genommen.

Hinwerfen / Hinknien
Beim Hinknien erhält man Objektgröße +2, beim Hinwerfen +4, allerdings gibt es auch einen zusätzlichen Malus von –2 bzw. –4 auf das Ausweichen, wenn in dieser Pose gekämpft wird.

Pauschalaktion

Pauschalaktion	Dauer
Waffe ziehen (aus Gurt / Halfter)	3
Waffe hervorholen (aus Gepäck)	12
Waffe aufheben (bis 2 m entfernt)	3
Waffe austauschen	5
Überblick verschaffen	1
Sich hinwerfen	1
Sich hinknien	1
Aufstehen (vom Hinknien)	1
Aufstehen (vom Boden)	3
Nachladen	Waffe

Objektgröße

Objektg.	Beispiele
1	Lastwagen, Bahnen, Raumjäger, Gebäude, …
2	Artifikanten-Maximalgröße, Tore, große Schleusen
4	Wandler-Chamäleonid-Maximalgröße
5	Schnelldresser, Hybernationskammer, Sarg
6	Metonoid, Tokmarde
7	**Terraner**, Minelauvaner, Halb-Novat / -Xeracor, At'Rank-gulor
8	Beta-Pictor, Cassiopier
9	Veganoid
11	Artifikanten- und Wanlder-Chamäleonid-Minimalgröße, Beine
12	Kopf, Hand, Schusswaffen, Scanner, Stiefel
mehr	siehe allgemeine Tabelle „Objektgröße" bei Scannern

Kampfaktionen

Kampfaktion	Kenntnis / Spezialgebiet	Modifikator	Dauer	Erfolgsschwelle
Attacke	Kampf / Waffenspezialgebiet	Handhabung	5	Zielgröße
Paranormische Aktion	Paranormik / Paranormikspezialgebiet	Befähigung	5	Erfolgstopf
Anführen	Beeinfl. & Verh. / Kommandieren, auch: Einschüchtern, Lügen & Täuschen, Überzeugen	0	5	eigener Stresslevel
Stressen	Beeinfl. & Verh. / Einschüchtern	0	5	Gegner-Stresslevel
Distanz überbrücken	Athletik / Rennen, auch: Schwimmen, Fliegen, Null-G-Bewegung, …	Behinderung	1 und länger	Wurfergebnis ergibt Distanz in m

Reaktionen

Reaktion	Kenntnis / Spezialgebiet	Modifikator	Dauer	Erfolgsschwelle
Ausweichen	Athletik / Ausweichen, auch: Schwimmen, Fliegen, Akrobatik, …	Behinderung	1	gegnerische Attackewurfergebnis
Parade	Kampf / Hiebwaffen, Stichwaffen, Waffenlos. Kampf	Handhabung –4	1	gegnerische Attackewurfergebnis

Umwelt

Umweltbedingung	Schwelle
Dunkelheit	+6
Dämmerlicht / Nebel	+3
Dickicht	+1 bis +3
Absolute Finsternis	+10
Schwerelosigkeit	+4

Überraschungseffekt

Reaktionsmalus	Beispielsituation
–5	leicht überrascht; der Überraschte sah bereits einen Gegner und bereitete sich auf weitere vor.
–10	geschockt; der Überraschte war sich einer Gefahrensituation bewusst und auch, dass Gegner auftauchen könnten
–15	völlig überrumpelt; der Überraschte hatte überhaupt keine Ahnung und war sich der der Gefahr nicht bewusst

Kritische Kampfaktionen & Reaktionen

Aktion	Kritischer Erfolg	Kritischer Misserfolg
Attacke	garantierter Treffer mit 6x Grundschaden	kein Treffer, Waffe verliert 3W Resistenz, Folgeattacke-Aktion entfällt
Ausweichen	Kein gegn. Treffer, Folgeaktion 1W Bonus	garantierter gegn. Maximaltreffer, Sturz, Folgeaktion misslingt
Parieren	wie Ausweichen	wie Ausweichen, außerdem: Waffe verliert 3W Resistenz
Anführen	Stresslevel sinkt um 2 statt 1	Stresslevel der Gegner sinkt um 1 (dilettantisches Auftreten)
Stressen	Gegner-Stresslevel steigt um 2 statt 1	eigener Stresslevel steigt um 1 (Panikmache)

Überblick verschaffen
Hat man den Kampfüberblick verloren (z. B. sucht man Deckung hinter einer Mauer und will anschließend angreifen, wurde Opfer einer Blendgranate) muss man sich einen Überblick über die Situation verschaffen, wodurch die Initiative um 1 sinkt.

> Während einer Manöverübung hat Seth soeben die Batterie seiner Impulspistole leer geschossen. Er wirft bei der nächsten Kampfrunde eine Initiative von 14, der Gegner, ein TrainBot-Artifikant, 8. Da das Nachladen beim gegenwärtigen Waffenmodell in seiner Hand 8 dauert, würde er erst bei 6 dran sein. Er entscheidet sich, stattdessen die Pauschalaktion „Waffe austauschen" (Dauer: 5) durchzuführen – dann ist er noch vor dem Artifikanten an der Reihe.

MODUL: Freie Kampfrunde

Ausgehend von den Basisregeln lässt sich das Kampfsystem modifizieren und die Kampfrunde freier zu gestalten. Dazu wird nun die geworfene Initiative jedes Kampfteilnehmers nicht nur als Aktions-Reihenfolge betrachtet, sondern auch als Punktzahl, die die Durchführung verschiedener Aktionen ermöglicht, beispielsweise mehrere Attacken. Jede Aktion – aber auch Reaktion – hat dabei eine Dauer. Du kannst also so viele Kampfaktionen und Pauschalaktionen durchführen wie es Deine Initiative erlaubt.

Aktionsdauer
In den Tabellen zu Kampfaktionen und zu Pauschalaktionen (siehe Seite 323) kannst Du unter „Dauer" sehen, wie viele Initiativepunkte eine Aktion benötigt. Kampfaktionen dauern immer 5 Punkte, Reaktionen einen Punkt. Du kannst also nur Aktionen durchführen, für die Du ausreichend Initiativepunkte hast. Da für jede „Ausweichen"-Reaktion ein Initiativepunkt benötigt wird, kann der, der in dieser Runde keine Initiativepunkte mehr übrig hat, auch nicht mehr ausweichen!

> Wir haben für Seth in dieser Runde eine miserable Initiative von 6 erwürfelt. In der letzten Kampfrunde ist er zu Boden gegangen und muss sich aufrichten (Pauschalaktion „Aufstehen"), was 3 Punkte kostet. Mit den übrigen 3 Punkten kann er keine weitere Attacke mehr durchführen, womöglich aber noch einer Attacke von Ausbilder B, der sogar nur eine Initiative von 5 hat, ausweichen (Ausweichen-Dauer beträgt 1).

Maximal 4 Initiativepunkte dürfen außerdem in die nächste Kampfrunde mitgenommen werden, falls sie nicht verbraucht wurden.

Reihenfolge
Die „Dauer" wird sofort von der Initiative abgezogen und der Kampfteilnehmer erhält dadurch eine neue, niedrigere Initiative. Anschließend ist derjenige Kampfteilnehmer mit der nächst höheren Initiative dran.

> Ausbilder A (Initiativeergebnis 16) wirft sich auf Felugat (13) und attackiert. A ist also bei (16–5=) 11 wieder dran. Felugat weicht aus und ist bei 12 am Zug. Felugat schlägt zurück, ist also bei 7 wieder an der Reihe, während A durch sein Ausweichen auf 10 rutscht.

Aktionen verkürzen und verlängern
Aktionen können um maximal 4 Initiativepunkte verkürzt oder verlängert werden. Mindestdauer einer Aktion ist 1. Bei einer Verkürzung erhält der folgende Wurf, egal ob Aktion oder Reaktion, einen Malus der entsprechenden Verkürzung (bei Verkürzung um 2 Zähler also –2), andernfalls einen Bonus.

Wird eine Pauschalaktion verkürzt oder verlängert, erhält der folgende Wurf in dieser oder in der nächsten Runde den Malus oder Bonus. Es ist zu beachten, dass diese Kampfaktion auch noch verkürzt / verlängert werden kann, jedoch darf der maximale Bonus / Malus +/–4 nicht überschritten werden!

Die Regelung, auf Reaktionen zu verzichten und dafür eine Aktion +4 zu erhalten, entfällt aufgrund dieser Regel in diesem Modul.

> In der Situation von eben (Seth hat Initiative 6) verkürzen wir das Aufstehen auf 1 (Malus –2). Danach bleiben uns noch fünf Punkte übrig, was für eine Attacke ausreicht. Da wir jedoch noch ein Ausweichen reservieren möchten, verkürzen wir die Attacke von 5 auf 4 Punkte, so dass die Attacke insgesamt um –3 erschwert ist.

Distanz überbrücken und Aktionen parallel
Die Aktion „Distanz überbrücken" kann nun parallel zu anderen Aktionen gewürfelt werden. Wer im vollen Lauf Kampfaktionen oder Pauschalaktionen durchführen möchte, bei dem verlängert sich die Aktionsdauer dieser jeweiligen Aktionen um je 1.

III.2.3 Treffereinwirkung

Wir unterscheiden zwischen zwei grundlegenden Schadensarten: dem psychischen und dem physischen Schaden. In beiden Bereichen hat Dein Charakter eine „Energie": Die physische LE, die vor allem von seiner Statur und seinem Organismus abhängt, aber auch davon, wie gut er trainiert ist einerseits, und die PE, die von seiner Mentalität und Selbstdisziplin abhängt, andererseits. Physischer Schaden kommt durch körperliche Verletzungen – die beispielsweise von Stürzen oder scharfen Waffen herrühren – und durch Krankheiten zustande. Psychischen Schaden erleidest Du vor allem durch Stress und Angsteinfluss.

Treffer

Gewöhnliche Treffer
Dein SC bekommt Schrapnellsplitter ab oder ein Treffer hat das Raumschiff erschüttert und Du segelst in hohem Bogen über eine Balustrade und kommst vor den Füßen des Captains ungedämpft zum Liegen. Diese „normalen" Treffer verursachen Schaden, dessen Höhe der SL bekannt gibt. Die Schadenspunkte werden durch Schutz (z. B. Haut-Schutz und Schutzkleidung) reduziert, der Rest wird von der LE Deines SCs abgezogen.

Grundschaden
Eine Waffe verursacht den „Grundschaden", wenn das Ausweichen um 1 nicht geglückt ist (z. B. Attacke 13, Ausweichen 12). Dies gilt sozusagen als „Streifschuss". Sie verursacht den doppelten Grundschaden, wenn das Ausweichen um 2 daneben lag (Attacke 14, Ausweichen 12). Ist das Ausweichen um 3 geringer als die Attacke (Attacke 12,

Ausweichen 9), gilt dreifacher Grundschaden. Ein Volltreffer (Grundschaden x 4) gilt bei einer Differenz von 4 und mehr (Attacke 12, Ausweichen 8 und weniger).

Kraftschaden

Der Schaden mancher Waffen hängt von der Kraft des Benutzers ab (z. B. Kr –12 ergibt bei Kr 14 den Kraftschaden 2). Dieser wird bei einem gelungenen Treffer einmalig zum Grundschaden hinzuaddiert, unabhängig von der Grundschadenhöhe. Negativer Kraftschaden von schwachen Kämpfern wird abgezogen.

Mit einem Baseballschläger (2, P, –11) attackiert ein SC (Kraft 12) mit 14 einen Gegner, der mit 11 nicht ausweicht. Die Waffe verursacht den dreifachen Grundschaden, also 6. Hinzuaddiert wird noch 1 Punkt Kraftschaden, insgesamt sind es also 7 Prellungsschadenspunkte.

MODUL: Schaden auswürfeln

Du bist ein Freund davon, nach einem Treffer den Schaden auszuwürfeln, statt die Grundschaden-Regelung anzuwenden?

Kein Problem: In dem Augenblick, in dem Du getroffen hast – der Gegner Deine Attacke also knapp nicht geschafft hat – kannst Du anstelle der 1x / 2x / 3x / 4x-Regelung einfach den Grundschaden als Anzahl für W6 verwenden.

Eine Waffe mit Kaliber 9 mm, Grundschaden 5, macht in diesem Fall 5 W6 Schaden.

Der Kraftschaden wird einfach hinzuaddiert: Bei einem Schwert mit Grundschaden 6 und Kraftschaden beispielsweise +4 verursacht Dein SC 6 W + 4 Schaden.

Waffenloser Schaden

Wer mit bloßen Fäusten kämpft, kann ebenfalls Schaden verursachen – Prellwunden (Wunde P). Ein Viertel des Kraft-Wertes (gerundet) ergibt den Grundschaden.

Schutz und Hautschutz

Schutzkleidung und manche Hautpanzerung – z. B. die dickere Reptilienhaut der Metonoiden – ergibt „Schutz". Der Schutz darf nun nach Ermittlung des Schadens einmal vom Schaden abgezogen werden. Schutz wirkt gegen Fleischwunden (Wunde F) und Prellungen (P).

Der Mutant Garren wird mit 14 attackiert, weicht mit 11 nicht aus und erhält aus einem Schrotgewehr den dreifachen Grundschaden von 7, also 21. Seine Weste und Schienen verringern den Schaden um 5 Punkte, also muss er seine LE nur um 16 Punkte senken.

Spezialschaden und Spezialschutz (X, B)

Es gibt verschiedene spezielle Schadensarten. Die zwei wichtigsten sind Strahlung (Wunde X) und Brand – bzw. Ätzwunden (Wunde B) sein. Der normale Schutz von Schutzkleidung gilt hier nicht, nur der Spezialschutz X oder B.

Trefferbetäubung

In dem Augenblick, in dem man nach Abzug des Schutzes 14 oder mehr Schaden erhält, wird automatisch ein Kondition-Test fällig, wobei die Erfolgsschwelle dafür durch die halbe Schadenshöhe gegeben ist.

Sollte der Test fehlschlagen, so wird die Differenz zur nicht erreichten Schwelle von der PE abgezogen und der Charakter für die gleiche Zahl an Kampfrunden betäubt.

Drenetra – Die etwas andere Kampfsportart

Drenetra ist nicht nur eine weit verbreitete metonoidische Kampfsportart, sondern wird auch aktiv von unbewaffneten metonoidischen Nahkämpfern in Kampfhandlungen eingesetzt. Da es bei Drenetra vor allem darum geht, den bis zu anderthalb Meter langen Schwanz zur Balance und zum Schwung einzusetzen, ist es für Angehörige fremder Rassen nicht oder nur bedingt möglich, diese Kampftechnik zu erlernen.

Beim „Desfrera Tar" wirbelt der Metonoid einmal um seine Achse, und das mit einer erstaunlichen Geschicklichkeit und Geschwindigkeit, die man den großen und sonst eher behäbig erscheinenden Wesen kaum zutrauen würde. Auch hier dient der Schwanz zur Ausgleichung der Rotation.

Typisch für Drenetra sind auch die „Kelsor Tar"-Sprünge: Der Metonoid duckt sich tief und macht dann einen Satz nach vorn auf sein Opfer zu, hierbei schnellt der ausgestrecke Schwanz zu Boden.

Eine duckende, vorgebeugte Haltung kommt in vielen der Drenetra-Figuren vor, der Metonoid kann das Gleichgewicht dank des Schwanzes problemlos halten.

Für manchen unwissenden Betrachter mag ein Drenetra-Zweikampf wie eine Auseinandersetzung von Raubtieren in freier Wildbahn aussehen, jedoch ist er höchst choreographiert. Es gibt knapp dreißig feste „Figuren", es ist aber an dem Drenetrakämpfer, die Übergänge zu gestalten. Dies macht die eigentliche Schwierigkeit aus und nur erfahrenen Kämpfern gelingt es, den gesamten Ablauf zu einer Einheit zu verschmelzen.

aus dem Metonarführer „Neues Land", 2680

Bei Kopftreffern (bzw. bei Außerirdischen dort, wo deren „Gehirn“ sitzt) gilt der volle Schaden als Erfolgsschwelle für den Kondition-Test.

Physischer Schaden und Wunden

Koma und Tod

Hat ein SC nur noch 10% seiner LE, dann wird automatisch ein Kondition-Test gegen 15 fällig. Gelingt dieser nicht, wird der SC für 1W6 Minuten bewusstlos.

Bei LE 0 und darunter erfolgt ein Ko-Test gegen 20. Misslingt er, fällt der Charakter ins Koma, kann von Ärzten aber wiederbelebt werden. In diesem Zustand verliert der Charakter außerdem pro Minute einen LE-Punkt solange, bis er ärztlich (wenn auch notdürftig) versorgt wurde.

Erreicht die LE die negative Höhe des Konditionswertes, ist der Charakter tot.

Seth hat Ko 12, wäre also ab LE –12 tot.

Fleischwunden (Wunde F)

Scharfe Messer und Projektile, Glassplitter und Rosendornen – kurz: alles was die Haut aufreißen kann – verursachen Fleischwunden. Gegenstände, die bei Kontakt das Blut hervortreten lassen, können durch eine harte Panzerung abgewehrt werden. Mit dem Messer mag der Schurke durch Deinen schweren Ledermantel kommen, jedoch wird sich der Dieb vergeblich abmühen, Deine Hartplast-Unterwäsche zu durchdringen. Fleischwunden bluten in der Regel weiter, weswegen man diese Wunden auf alle Fälle verbinden sollte. Nachdem Du Deinem Charakter also den Schaden abgezogen hast, verliert er solange pro Stunde weitere Lebensenergie – und zwar 10% des gesamten durch die Schutzkleidung gedrungenen Schadens – bis seine Wunden versorgt wurden. Es besteht hier auch Infektionsgefahr.

Prellungen (Wunde P)

Stürze, stumpfe Nahkampfwaffen, Schläge im waffenlosen Kampf – also alles, was blaue Flecken und Brüche verursacht – fassen wir in NOVA unter „Prellungen“ zusammen, solange es sich um keine offenen Brüche handelt, welche wiederum in die Kategorie der Fleischwunden gehören. Prellwunden sind zumeist nicht infektionsgefährdet, es droht auch kein Verbluten und damit kein weiterer Schaden. Allerdings kann es bei schweren Prellungen zu inneren Blutungen kommen, die auf jeden Fall behandelt werden müssen.

Verbrennungen und Verätzungen (Wunde B)

Feuer, aber auch starke Kälte verursachen sehr schmerzhafte Verbrennungen verschiedenster Stufen. Starke Verbrennungen sind durch die großen Gewebeschäden dagegen relativ schmerzlos. Da die schützende Haut stark in Mitleidenschaft gezogen wird, steigt die Infektionsgefahr.

Elektrizität (Wunde E)

Der Grundschaden von Wunde E wird beim Treffer immer zum Maximalschaden (also x4). Bei der Berührung mit leckenden Stromkabeln oder Energiebarrieren stellt sich eigentlich nur die Frage, ob man an besagter Berührungsstelle isolierende Kleidung trägt oder nicht, bzw. ob man selbst geerdet ist oder nicht. Gehe als Spieler davon aus, dass dies eher nicht der Fall sein wird. Im Kampf gilt der normale „Schutz“ der Kleidung.

Bei elektrischen Systemen, Artifikanten und Geräten wird der durch die Schutzkleidung durchdringende Schaden verdoppelt.

Elektrizität verursacht Brandwunden am Ein- und Austrittspunkt des Stroms. Diese Brandwunden fallen allerdings selten großflächig aus – es sei denn, der Stromschlag war ausgesprochen gewaltig. Dann spielen aber Folgeauswirkungen in der Regel keine Rolle mehr …

Normalerweise verliert Dein Charakter nach einem Stromschaden keine LE mehr, es gibt keine Infektionsgefahr. Allerdings sind Herzrhythmusstörungen möglich und ein Arzt sollte aufgesucht werden.

Strahlung (Wunde X)

Strahlung verursacht bei hoher Intensität Verbrennungen (denke an den Mikrowellenofen), wenn es sich um sehr intensive Strahlung mit der richtigen Wellenlänge handelt. Viel schlimmer und heimtückischer sind aber beispielsweise Röntgenstrahlen, radioaktive oder kosmische Strahlen, weil sie vom Opfer meist zu spät erkannt werden. Der Rollenspielcharakter wird sie wohl hauptsächlich in Reaktorräumen, auf fremden Welten und natürlich im Weltall antreffen. Das Heimtückische an dieser hochfrequenten Strahlung sind die Langzeitauswirkungen, insbesondere die Veränderung im organischen Erbgut, der DNS. Übermäßig aufgenommene Strahlung reichert sich im Organismus an und führt zu körperlichen Schäden und Tod. Diese Langzeitauswirkungen sollten daher rechtzeitig behandelt werden, was durch die moderne Medizin in NOVA kein Problem ist. Natürlich hat hochfrequente Strahlung auch eine Kurzzeitwirkung, die sich meist durch Übelkeit, Erbrechen, Schwindelgefühle und somit auch durch LE-Verlust äußert.

Elektromagnetischer Puls (Wunde EMP)

EMP-Schaden beeinträchtigt organische Lebensformen nicht, jedoch verursacht ein EM-Puls Kurzschlüsse und Überladungen von elektrischen Kreisläufen, wodurch technische Systeme (Artifikanten, Raumschiffe, Fahrzeuge, Gerätschaften, …) entsprechend (mehrfachen) Grundschaden nehmen. Tokmarden und Kyberneten erhalten halben Schaden. „Schutz“ oder „Panzerung“ wirkt nicht, Energiefelder (wie Schilde) dagegen schon und werden um entsprechende Schadenspunkte reduziert.

Spezialwaffen (Wunde S)

Manche Waffensysteme haben recht spezielle Auswirkungen auf den Körper. Beispielsweise gibt es Paralysatoren, die das Muskelgewebe lähmen, Neuroschockwaffen mit verheerender Wirkung auf das Nervensystem, cassiopische Desintegratorwaffen oder auch Ionen-Waffen, die Energie schlucken.

MODUL: Schadenszonen

Es ist nicht ungewöhnlich, dass ein Angreifer gezielt seine Attacke platzieren möchte, beispielsweise die Waffe aus der Hand schlagen oder mit einem Kopfschuss brillieren will.

Das Modul Schadenszonen verwirklicht höheren Schaden an sensiblen Körperstellen, wobei zuvor entweder eine gezielte Attacke durchgeführt werden muss. Der SL mag auch nach einer normalen, „ungezielten“ Attacke Schadenszonen anwenden, wobei er mit einem Würfelwurf festlegt, an welchem Körperteil das Ziel getroffen wurde.

Die Körperteile werden in vier Kategorien eingeteilt, wo jeweils ein anderer Schadensfaktor gilt. Der durch die Schutzkleidung schlagende Schaden wird mit dem Faktor multipliziert:

› Extremitäten (Bein, Arm, Hand, Fuß, Tentakel, Tokmardischer Radtorso usw. …): Schadensfaktor x0,5;

Diese Körperteile verkraften hohen Schaden und sind nicht überlebenswichtig.
- Torso: Schadensfaktor x1; der Torso beherbergt Organe oder wichtige Systeme
- Herz/Reaktor: Schadensfaktor x1,5; ein Treffer ist überaus lebensgefährlich.
- Kopf/Sensordreieck/KI/Synapsenballung: Schadensfaktor x2; Schäden bedeuten normalerweise sofortigen Tod.

Auch Außerirdische und Artifikanten haben mindestens einen Bereich mit Faktor x2 und einen mit Faktor x1,5.

Wird auf eine Körperregion gezielt attackiert, gilt nur die Schutzkleidung der entsprechenden Zone dort! Für das Auswürfeln bei einer ungezielten Attacke wird bei Augenzahl 1 der Schadensfaktor x1,5 oder x2 angewandt, bei Augenzahlen 2 bis 4 Normalschaden (Torso), bei 5 und 6 der Schadensfaktor x0,5.

Felugat trägt einen Helm mit Schutz 3. Er wird von einem Scharfschützen in den Kopf mit 3x Grundschaden (Grundschaden 5, also Schaden 15) getroffen, wo sich auch beim Beta-Pictor das „Gehirn" befindet.

Es gelangen also 12 Schadenspunkte durch den Helm, die nun verdoppelt werden, seine LE reduziert sich somit um 24 Punkte.

Psychischer Schaden

Kurzzeitschäden

Sinkt die PE eines SC auf 10%, kommt es zu einem Kurzzeitschaden der Psyche. Man wirft einen W6 und schaut anhand des Ergebnisses die Folgen in der Tabelle „Kurzzeitschäden" nach. Anschließend wird noch ein W6 geworfen für die Dauer des Zustands in Minuten. Während des Zustandes ist der Charakter in der Regel nicht zu reflektierten, kontrollierten und Ziel führenden Handlungen fähig.

Nach den Kurzzeitschäden ist der SC wieder bedingt (mit zitternden Händen) handlungsfähig, aber reagiert immer noch wie unter Schock und verhält sich stets abwesend, bis 50% der PE regeneriert wurden.

Kurzzeitschäden

Wurf	Zustand	Der Charakter …
1	Tobsuchtsanfall	greift wahllos Personen/Objekte an; aggressiver Kampfrausch, ungezielte Attacke-Aktionen möglich
2	Schock	rührt sich nicht und rettet sich nicht mehr aus riskanten Situationen; aufgerissene Augen, Starre
3	Halluzination	wird vorübergehend paranoid, misstrauisch jedem gegenüber; glaubt, Dinge zu sehen
4	Panik	verfällt panischem Aktionismus, verunsichert Leute („Wir müssen hier raus!"), für diese Stresslevel +1
5	Flucht	flieht in eine unkontrollierte Richtung, versucht sich vor allem und jedem bestmöglich zu verstecken
6	Weinkrampf	bricht in sich zusammen; hysterischer Weinkrampf aber passiv-defensives Verhalten

Langzeitschäden & Tod

Fällt die PE auf 0 oder darunter, kommt es zu einer mehrstündigen Bewusstlosigkeit und anschließend psychischen Langzeitschäden, die möglicherweise ein ganzes Leben andauern bzw. nur mit einer langen Therapie behandelt werden können. Die Art des Schadens wird durch einen W6-Wurf ermittelt (siehe Tabelle). Der Charakter erhält bis zum erfolgreichen Ende der Therapie dauerhaft einen Stresszuwachs von +1. Dieser Effekt ist kumulativ bei mehrmaligen Langzeitschäden.

Erreicht die PE die Höhe des negativen Emotionen-Wertes, tritt ein Tod durch Kreislaufversagen ein (Wiederbelebung möglich).

Langzeitschäden

Wurf	Zustand	Der Charakter …
1	Posttraumatische Belastungsstörung	verfällt in eine Depression, wird von Albträumen geplagt oder hat Störungen im Regenerationszyklus (Schlaflosigkeit), leidet unter Flashbacks
2	Amnesie	erleidet eine schwere Amnesie, retrograd (Gedächtnisverlust vor Ereignis) oder kongrad (danach)
3	Phobie	erleidet Ängste vor einer Sache, die in der auslösenden Situation zugegen war (z.B. Wasser)
4	Paranoia	wird zum Hypochonder oder verfällt einem Wahn, z.B. Größenwahn, Liebeswahn, Verfolgungswahn
5	Zwangsneurose	unterliegt einem Zwang, z.B. bestimmte Gebäude nicht mehr betreten, Kontrollzwang, Waschzwang
6	Psychose	unterliegt einem Rausch, z.B. Kaufrausch, Antriebsarmut, Manie, Hyperaktivität, Redefluss/Ideenfluss

MODUL: Verletzungs-Modifikator

Verletzungen von Körper und Geist verringern die Leistungsfähigkeit einer Person. Es wird schwieriger, sich auf Aufgaben zu konzentrieren oder sie erfordern Improvisationsvermögen, beispielsweise weil man nicht mehr in der Lage ist, mit einer Hand die manuelle Türblockierung aufzuheben und stattdessen auf die Zähne und den Mund zurückgreifen muss.

Sobald LE oder PE bestimmte Prozentgrenzen unterschritten haben, ergeben sich Mali auf die Wurfergebnisse sämtlicher Tests.

LE/PE unter 75%: Malus –1
LE/PE unter 50%: Malus –2
LE/PE unter 25%: Malus –4
LE/PE unter 0%: Malus –8
LE entspricht negativer Kondition-Wert: Tod

Durch Dekompression in seinem Jäger wurde Seth verletzt, er hat noch 25 (von 40) LE. Dadurch liegt er zwischen 50% und 75%, sämtliche Testwürfe erhalten einen Modifikator von –1. Im Verlauf eines nervenaufreibenden Notlandemanövers sinkt die PE auf 16 (von 41) und damit auf unter 50%, hierdurch werden die Tests nun um weitere –2 erschwert. Beide Modifikatoren zusammen ergeben –3 .

Waffen & Schutzkleidung

Manche Regionen des Weltalls – insbesondere die Sektoren der Zentralen Sphäre – gelten als äußerst sicher. Offen tragen hier nur Polizei und Militär ihre Waffen. Aber es gibt auch andere Orte – und in einer nicht selten gefährlichen Umgebung bieten Waffen eine gute Möglichkeit, Bedrohungen entgegenzuwirken. Waffen sind bei Waffenhändlern oder auf dem Schwarzmarkt (online und offline) erhältlich. Auf Letzterem wird nicht nach den gängigen Lizenzen gefragt.

In der Öffentlichkeit sind Waffen oft ungern gesehen und einmal davon abgesehen, dass man unweigerlich Aufmerksamkeit auf sich zieht, wird man vom erstbesten Ordnungshüter genau unter die Lupe genommen. Durch Scannerkontrollen bleibt man ebenfalls in der Regel nicht unerkannt.

Biologische Waffen

Obwohl auch in NOVA präsent – und teils auch eingesetzt – betrachten wir hier keine biologischen Waffen, die hauptsächlich mit Bakterien, Viren, Sporen und gentechnisch veränderten Mikroorganismen ihr tödliches Werk entfalten. Durch ihre Inkubationszeit eignen sie sich selten für den direkten Personenkampf, können aber militärische Operationen oder terroristische Anschläge begleiten. Chemische Kampfstoffe wie Giftgase oder Säure dagegen finden auch im Kampf Mann gegen Mann Anwendung.

Modelleigenschaften von Waffen

Handhabung

Die Bedienung der Waffe, ihre Sperrigkeit und ihr Gewicht sind Grundlage für den Modifikator „Handhabung“. Dieser wirkt auf die Kenntnis „Kampf“ und ergibt den Attackewurf.

Schaden / Kaliber, Wunde

Hier steht, welchen Grundschaden die Waffe verursacht und bei Projektilwaffen auch, welches Kaliber verwendet wird. Du kannst auch andere Projektile des gleichen Kalibers verwenden (siehe dazu Munition unter III.3.2), die womöglich anderen Schaden verursachen. Außerdem ist verzeichnet, welche Wundart die Waffe verursacht.

Bei Energiewaffen (wie Impulswaffen) ist der Grundschaden zugleich der Energieverbrauch (BEV) pro Schuss.

Kraftschaden

Spielt die Kraft des Benutzers beim Schaden eine Rolle, z. B. bei vielen Nahkampfwaffen, zeigt die Modelleigenschaft „Schaden“ Grundschaden, Wundart und eine Kraftdifferenz für den Kraftschaden an:

Angaben wie 4, P, –14 bedeuten: 4 Grundschaden, Prellwunde, Kraft-Wert –14 für den Kraftschaden.

Magazin oder Batterie

Die Magazinkapazität gibt Dir bei Projektilwaffen an, wie viele Kugeln sich in einem Magazin befinden. Pro Attackewurf musst Du einen Schuss aus dem Magazin streichen. Ist das Magazin leer, muss Dein SC es wechseln. Beim Nachkauf ist auf das Kaliber zu achten (siehe S. 344 bei „Waffenausstattung“).

Energiewaffen haben normalerweise anstelle eines Magazins eine Batterie mit einer Batterieenergie(BE)-Kapazität. Der BEV der Waffe verringert die BE. Ist die Batterie leer, kann eine volle Batterie nachgeladen werden. Energiewaffen lassen sich auch an externe Energiequellen anschließen oder an einem implantierten Reaktor.

Reichweite

Fernkampfwaffen haben in der Regel eine Reichweite, die meist von der Ballistik der Waffe oder der Defokussierung des Energiestrahls herrührt Der Spielleiter muss Dir mitteilen, wie weit Dein Ziel entfernt ist, woraufhin Du überprüfst, ob das Ziel innerhalb Deiner Waffenreichweite liegt.

Bei Wurfwaffen hängt die Reichweite von der Kraft des Werfers ab. Aus diesem Grund findest Du bei deren Reichweite eine Angabe wie „Kr x 2,5 m“. Der Kraft-Wert wird also mit einem Faktor multipliziert und ergibt die Maximalreichweite.

Nachladedauer

Je nach Waffenmodell mag es mehr oder weniger zeitraubend sein, das Magazin bzw. die Batterie zu wechseln. Auch das Nachladen ist eine Aktion, die pauschal so viele Punkte dauert wie unter „Nachladedauer“ angegeben.

Ist die „Nachladedauer“ zu hoch, um sie in der aktuellen Kampfrunde mit der vom Schützen geworfenen Initiative abzubauen, werden die nicht abgebauten Punkte mit in die nächste Kampfrunde genommen..

Sondermerkmal: mehrläufig

Optional können maximal so viele Schüsse innerhalb eines Attackewurfes abgegeben werden, wie die Waffe Läufe hat.

Der Schuss aus mehreren Läufen führt zu einem erschwerten Bedienung der Waffe. Jeder zusätzliche Lauf, der neben dem regulären gleichzeitig verwendet wird, verringert die „Handhabung“ für die Waffe in dieser Attacke um die bei „mehrläufig“ angegebene Punktzahl:

> Werden bei einem dreiläufigen Gewehr mit „Handhabung“ –3 und „dreiläufig –2“ alle drei Läufe auf einmal entleert, dann sinkt der Modifikator auf –7 (=–3+2x(–2)). Bei einem Treffer erzielt die Waffe dreifachen Schaden, jedoch gilt auch dreimal Schutz des Ziels.

Sondermerkmal: überladbar

Manche Energiewaffen bieten das Merkmal „überladbar“. Waffen mit dieser optionalen Funktion erhöhen den Schaden. „überladbar +1“ bedeutet, dass die Waffe einen um 1 höheren Grundschaden verursacht. Jeder überladene Schuss, der sich löst, führt zu einem Resistenzverlust der Waffe von 1 und bringt entsprechend höheren BEV mit sich, was auch bei zeitgleicher Anwendung von „mehrläufig“ zu berücksichtigen ist. Bei „überladbar +3“ steigt der Grundschaden und BEV um 3, der Resistenzverlust auf 3. Der Benutzer kann dabei die Überladung auch stufenweise einstellen: „Überladbar +10“ ermöglicht die gesamte Überlade-Palette von +1 bis +10.

Sondermerkmal: streuend

Eine streuende Waffe oder Munition (sie kann das gleiche Merkmal aufweisen) führt zur Auffächerung des Schusses: Einerseits wird der Schaden reduziert, andererseits steigt die Chance, das Ziel zu treffen. „Streuend“ ist daher mit einer Meterangabe verbunden, die angibt, in welchen Meter-Schritten die Handhabung um +1 zu- und der Schaden um 20% abnimmt.

„Streuend 20m“ bedeutet also, dass alle 20 Meter Entfernung dieser Effekt zu berücksichtigen ist. Von 0 Metern bis 20 Metern Entfernung gilt somit Handhabung +1, Schaden –20%, von 21 bis 40 Metern Handhabung +2, Schaden –40%, von 41 bis 60 Metern +3, Schaden –60% usw.

Sondermerkmal: vollautomatisch
Schnellfeuerwaffen bieten die optionale Möglichkeit mehrerer Attackeergebnisse in einem kurzen Zeitraum auf ein Ziel. Das Sondermerkmal sagt aus, wie viele Kugeln eine Salve umfasst, „vollautomatisch 4“ heißt also 4 Kugeln pro Salve.

Wird die Waffe vom Schützen in den Vollautomatikmodus geschaltet, stehen ihm nun die Salven zu Verfügung.

Durch die Salve sinkt die „Handhabung“ um –1.

Seth feuert bei einer Waffe mit „vollautomatisch 5“ eine Salve und wir werfen eine 18. Durch den Salve erhalten wir dann eine Attacke mit 17.

Der Schütze hat die Möglichkeit, „durchzudrücken“, d.h. mehrere Salven mit einem einzigen Attackewurf abzugeben, erreicht aber mehrere Attackeergebnisse:

Er sagt also an, wie viele Salven er abfeuern möchte. Nach dem Attackewurf erhält die erste Salve die Attacke wie eben gezeigt, die nächste Salve erhält zusätzlich nochmal „Handhabung“ –1, es ergibt sich noch ein Attackeergebnis, um 1 reduziert. Bei weiteren Folgesalven werden deren Ergebnisse ebenfalls um 1 reduziert.

Seth entscheidet sich, mit seiner Waffe 4 Salven, also 20 Schuss, zu feuern. Wir werfen 16. Die erste Salve erzielt eine Attacke von 15, die zweite eine Attacke von 14, die dritte 13 und die letzte 12.

Wird die Zielgrößen-Schwelle dabei unterschritten, so gehen diese Kugeln / Schüsse daneben. Wenn also eine Schwelle von 13 existiert, 16 geworden wird, dann treffen die Salven bei 15, 14, 13, die nächste mit 12 geht bereits verloren. Logischerweise gehen auch weitere Attacken verloren, wenn mitten in der Salve das Magazin leer ist.

Das Ziel entzieht sich mit einem einzigen Ausweichen-Wurf: Anhand des Ergebnisses seiner Ausweichreaktion stellt sich heraus, welche Salven treffen und welche nicht. Erwürfelt das Ziel im obigen Beispiel 14, so trifft nur die erste Salve bei 15.

Jede Kugel muss übrigens gegen die Schutzkleidung bestehen. Hier würden beispielsweise 5 Kugeln den Grundschaden erzielen und könnten vielleicht alle von der Schutzkleidung abgewehrt werden.

Bei mehreren Salven darf mit jeder Salve ein anderes Ziel angegriffen werden, solange die Ziele nicht allzu weit voneinander entfernt stehen.

Seth hat zwei Gegner, Burns und Larn, die in einem Gangabschnitt über 45 Meter entfernt vor ihm steht. Wir entscheiden uns für eine vollautomatische Attacke und nehmen Burns aufs Korn. Seths Waffe hat eine Salve von 5 Kugeln. Wir feuern 5 Salven ab, davon die ersten 3 auf Burns, die letzten auf Larn.

Wir haben eine Zielgrößen-Schwelle von 12, da die Gegner Menschen sind, und erreichen mit einem Wurf 14. Seths Attacken in diesem Zähler haben also ein Ergebnis von 13, 12, 11,10 und 9. Die letzten drei Salven verfehlen das Ziel. Burns muss nun mit seinem Ausweichen-Wurf mindestens 13 schaffen, um bei allen Attacken ungeschoren davon zu kommen. Larn hat Glück gehabt.

Sondermerkmal: explosiv
Manche Projektile oder Handgranaten tragen eine Sprengladung, die beim Auftreffen großflächig explodiert. Mit dem Sondermerkmal „explosiv“ wird dabei ein Explosionsradius verbunden: „explosiv 3m“ bedeutet, dass ein Radius von drei Metern um den Einschlagpunkt herum in Mitleidenschaft gezogen wird.

Eine Gruppe von Personen kann dadurch zum Ausweichen gezwungen werden. Die Person, auf die direkt gezielt (und Attacke gewürfelt wurde) erhält zusätzliche „Umgebungsbehinderung“ in Höhe des Explosionsradius, im Beispiel oben also –3.

Wenn Dein Charakter beispielsweise eine Handgranate auf eine Gruppe von Gegnern wirft, dann sucht er sich ein Hauptziel aus. Der Spielleiter gibt an, wie weit die anderen Gegner vom Hauptziel entfernt stehen. Befinden sie sich noch innerhalb des Explosionsradius, ist ein Ausweichen (jeder muss gegen Deinen Attackewurf angehen) empfehlenswert …

Sondermerkmal: paradefähig
Gilt eine Nahkampfwaffe als außergewöhnlich gute Paradewaffe – zum Beispiel Hiebwaffen mit ausgeprägter Parierstange – dann erhält der Nutzer den unter „paradefähig“ belegten Bonus auf seinen Paradewurf.

Waffen verwenden

Aktion: Attacke
Mit dem Attackewurf tritt der Schütze gegen die Zielgrößen-Schwelle an, der durch die Objektgröße und Zieldistanz gegeben ist (siehe Kampfregeln).

Aktion: Beidhändige Attacke
Eine Voraussetzung für den Kampf mit zwei Waffen ist, dass die gleiche Waffenkategorie bei beiden Waffen verwendet wird:

Es bleibt bei einem einzigen Attackewurf: Die „Handhabung“ der Waffe in der linken Hand und die „Handhabung“ der Waffe in der rechten Hand werden addiert, außerdem kommt zusätzlich eine „Handhabung“ von –1 zustande. Mit diesem neuen Modifikator wird „Kampf“ zu einem neuen (schlechteren) Attackewurf verändert.

Aktion: Waffenlose Attacke
Mit „Kampf “ und einem Modifikator von 0 kommt eine Attacke mit Händen, Tentakeln und Füßen zustande. Die Attacke gilt bereits als „beidhändig“, Du kannst also nicht noch eine weitere Attacke durch die linke Hand oder den rechten Fuß dazugewinnen. Ausnahmen sind weitere Extremitäten, die von Implantateinsatz oder Mutationen herrühren, ebenso der Schwanz des Metonoiden.

Aktion: Parade
Im Nahkampf kannst Du als Reaktion entweder ausweichen oder eine Parade vornehmen. Die Parade wird fast genauso gebildet wie der Attackewurf im Nahkampf, also über den Kenntniswert „Kampf“ und den Aktionsmodifikator „Handhabung“ der Waffe. Jedoch bekommt der parierende SC –4 „Handhabung“ zusätzlich.

Aktion: Beidhändige Parade
Mit zwei Nahkampfwaffen in den Händen lässt sich eine beidhändige Parade ausführen. Die Handhabung sieht also folgendermaßen aus: –4 (Parade, siehe „Parade") – 1 (Beidhändigkeit, siehe „Beidhändige Attacke") + Handhabung Waffe A + Handhabung Waffe B + Paradefähigkeit A + Paradefähigkeit B.

Mit diesem neuen Modifikator und der Kenntnis „Kampf" führst Du den Paradewurf durch.

Aktion: Waffenlose Parade
Um gegnerische Schläge aufzuhalten, ergibt sich die Aktion „Waffenlose Parade" aus der Kenntnis „Kampf" und einem Modifikator von –1. Klugerweise sollte man bei einem Schwertangriff von einer waffenlosen Parade Abstand nehmen …

Fernkampfwaffen im Nahkampf
Wer sich mit einer Fernkampfwaffe im Nahkampf befindet und attackiert, erhält eine zusätzliche „Handhabung" von –2.

III.3.1 Schusswaffen

Die Schusswaffe ist die häufigste Art der modernen Waffen. Um seinen Gegner zu töten bedarf es keines Geschickes mehr wie bei früheren Schwertkämpfen. Seit Jahrhunderten betätigt man im Grunde einfach den Abzug, auch wenn die übrige Konstruktion immer komplizierter wird.

Es mag verwundern, aber Energiewaffen – die ebenso zu den Schusswaffen zählen, z. B. Impulsgewehre – sind am Ende des 27. Jahrhunderts längst nicht so weit verbreitet, wie man annehmen könnte. Der Grund hierfür ist, dass die Herstellung von Energiewaffen wesentlich aufwendiger ist und ihre Fähigkeiten die der Projektilwaffen nicht allzu sehr übertrumpfen.

Moderne Projektilwaffen arbeiten mit elektromagnetischer Projektilbeschleunigung und sind geräuschärmer als alte Waffen, die Geschosse mit Treibladungen verwenden.

Um dennoch eine Schusswaffe unabhängig von Energiezufuhr bzw. einer eigenen Batterie bedienen zu können – was für viele Militärs gegen den Einsatz von Impulswaffen spricht – liefern die Projektile einen eigenen Energiekern mit, mit dem sie beim Betätigen des Abzugs die Beschleunigungsschiene quasi blitzartig aufladen, um abgefeuert zu werden. Dadurch entwickelt sich zwar kein lauter Knall, allerdings ein deutlich hörbares Klacken der elektrischen Entladung sowie ein gedämpfter Überschallknall, wenn das Projektil die Schallmauer durchbricht.

Faustfeuerwaffen

Zur leichtesten Schusswaffengattung gehören die Faustfeuerwaffen. Es gibt unzählige Typen; hier werden einige vorgestellt.

Pistolen & Revolver
Die Pistole ist das Grundmodell der Faustfeuerwaffe mit Kleinkaliber-Projektilmunition. Pistolen sind handlich und eignen sich auch für so manche Frauenhandtasche. Dieser Waffentyp gehört zu jenen, die wohl ein jeder Charakter schon einmal zu Gesicht bekommen hat oder bekommen wird. Dabei hat der Schütze eine große Auswahl an Projektilen, welche die Waffe abfeuern kann.

Bei Polizei, Militär, Kriminellen und auch bei Privatleuten sind Pistolen gang und gebe.

Impulspistolen
Impulswaffen arbeiten mit zwei Kalibern – r und b. Während sich die Abschussperipherie beider Kaliber technisch grundsätzlich unterscheidet, ist der Kern der gleiche: Bei dieser Energiewaffentechnologie werden impulssequenzierte Photonenballungen – sogenannte „Quantenkonglomerate" – in der primären Schusskammer vorbereitet. Die Energie wird schließlich in einem Schub freigegeben. Für außenstehende Betrachter scheint es so, als ob sich ein einzelnes Lichtstück oder -bündel vom Lauf trenne.

Das große Problem von Impulspistolen ist ihre Schadensanfälligkeit und der Energieverbrauch. Allerdings feuern sie äußerst präzise und – was noch wichtiger ist – haben praktisch keinen Rückstoß.Ihr Nutzen als leichteste Impulswaffengattung ist unumstritten.

Vaporatoren
Ursprünglich für den Einsatz in Landwirtschaft und Reinigungsindustrie entwickelt, handelt es sich bei Vaporatoren um kleine, mit einem Flüssigtank bestückte Spezialdüsen, die in einer Zuflusskammer extrem hohen Druck aufbauen und den Inhalt dann abfeuern.

Die Düsen sind so gestaltet, dass sich der stark gerichtete Strahl erst gegen Ende in einen Dampfkegel verbreitert, der das Ziel einhüllt.

Die Vaporatoren unterscheiden sich in ihrer Konstruktion vor allem bei der Düse, der Druckkammer und der Größe des Tanks. Viele versierte Kammerjäger sind es übrigens gewohnt, einen Zusatztank auf den Rücken oder an den Gurt zu schnallen. Spezielle Reinigungsartifikanten haben meistens einen Tank im Körper integriert.

Optionale Entflammvorsätze (siehe Waffenerweiterungen) setzen einen Großteil der Flüssigkeiten auch in Brand.

Maschinenpistolen
Diese Handwaffen feuern in hoher Schussrate – man spricht von Kadenz – die unterschiedlichsten Projektile ab. Ein Schütze betätigt dabei nur kurz den Abzug, da mit zunehmender Feuerdauer durch den Rückstoß sich sehr schnell hohe Ungenauigkeiten in der Schussbahn entwickeln. Der Besitz von MPs ist normalerweise nur Sicherheitskräften erlaubt, da sie definitiv für einen Kampf konstruiert sind und nicht für Jagdzwecke wie halbautomatische Pistolen oder Gewehre.

Strahler
Terranischen Wissenschaftlern ist es gelungen, die tokmardische Thermalwaffentechnologie auch für kleine Waffensysteme nutzbar zu machen und zu erweitern. Wie Thermatoren arbeiten Strahler vom charakteristischen Summen abgesehen geräuscharm und der „Schuss" ist zumindest für Menschen nicht zu sehen.

Verwenden die großen tokmardischen Thermatoren vor allem Mikrowellenstrahlung, so entfalten Strahler ihre Wirkung auch im hochenergetischen Bereich (Gammastrahlung), was zur Folge hat, dass die Waffen u. a. das Erbgut schädigen und beispielsweise nach einiger Zeit Mutationen hervorrufen können. Da diese Konsequenz aus militärstrategischer und sicherheitspolitischer Perspektive als unsinnig betrachtet wird, sind Strahler in fast allen Nationen und Reichen verboten.

Harpunotetts

Obschon friedliebend, betrachten auch Minelauvaner ihr Leben als schützenswert. Neben der Schallwaffentechnologie hatten sie bereits schon vor der beta-pictorischen Invasion auch Projektilwaffen im Einsatz, das Harpunotett. Harpunotetts beschleunigen durch magnetische Felder extrem flache, hydrodynamische Geschosse („Blätter"), deren Reichweite sich bei gleich bleibendem Schaden an Luft sogar verdoppelt. Harpunotetts sind bereits seit langer Zeit die Verteidigungswaffen auf Bluaquodeq, die der Schütze insbesondere bei Angriffen von Raubfischen verwendet und die er auf tieferen Tauchgängen stets einsatzbereit hält.

In vielen schwimmenden Städten der Minelauvaner ist das Tragen eines Harpunotetts gestattet.

Antigrav-Pistolen

Halb-Xeracorische Schmuggler experimentierten lange mit Volonkristallen, um deren Nutzen und Einsatzmöglichkeiten zu erproben.

Prominentestes Ergebnis sind sicherlich die seltenen xeracorischen Antigrav-Einheiten, die EMAP-Systemen Konkurrenz machen. Aber gerade im riskanten Schmuggler-Umfeld probiert man gerne auch einmal den Einsatz solcher Technologie bei Waffensystemen aus. Heraus gekommen sind Antigrav-Pistolen, welche die Gravitation am Zielort aufhebt, womit der Gegner unter Bedingungen der Schwerelosigkeit kämpfen muss, es sei denn er bewegt sich aus der rund vier Meter durchmessenden Antigrav-Zone heraus.

Desintegratoren

Waffen dieser cassiopischen Technologie feuern einen Energiestrahl ab, welcher beim Ziel die Bindung zwischen Atomen durchbricht und einen Körper sozusagen in seine atomaren Bestandteile zerlegt. Die genaue Konstruktion ist terranischen Wissenschaftlern nicht bekannt, nur der Effekt ließ sich bislang untersuchen. Der kurze Energiestrahl des Desintegrators kann von Energiefeldern und -schilden abgeblockt werden, auch Panzerung wirkt. Dabei wird die Waffe von einer eigenen Energiequelle versorgt.

Bis zu vier Desintegratoren (auch verschiedener Bauart) können darüber hinaus zusammengesteckt werden. Gewicht, Schaden, Handhabung, Reichweite und Resistenz addieren sich jeweils. Bei zwei zusammengesetzten Desintegratoren gilt die Waffe als „Gewehr", bei drei oder vier Einheiten als „schwere Schusswaffe".

Antigrav-Pistolen

Waffe	AGFFW-1.4	Eblenma	Xerc-Hand I	Xerc-Hand II	Antigrav-Pistolen-Editor
Hersteller	CS Arms	BEBNIQA	Xerox Corp.	Xerox Corp.	allgemein
Legalität	A	A	B	B	A bis B
Technologielevel	29	40	48	57	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	8.500	11.000	14.400	17.100	TL x 300
Gewicht	1,6 kg	2,4 kg	2 kg	2,4 kg	0,4 kg; max. 2,4 kg; –1 TL pro 0,4 kg
Handhabung	–4	–4	–2	–1	–6; max. 0; +4 TL pro +1
Effektdauer bzw. BEV	5 min, 5 BEV	6 min, 6 BEV	8 min, 8 BEV	10 min, 10 BEV	1 min; max. 10 min; +3 TL pro 1 min
Batterie	30 BE	30 BE	40 BE	40 BE	10 BE; max. 50 BE; +1 TL pro 5 BE
Reichweite	15 m	50 m	20 m	20 m	5 m; max. 50 m; +2 TL pro 5 m
Nachladedauer	6	8	9	9	3; max. 10; –1 TL pro 1
Resistenz	20	10	30	30	10; max. 50; +1 TL pro 5

Desintegratoren

Waffe	DlnTeg-1	DlnTeg-1	DlnTeg-1	DlnTeg-2	DlnTeg-2	Desintegrator-Editor
Herstellendes Volk	Krnrektrin	Krkresh	Trvris	Vrtrell	Svrak	allgemein
Technologielevel	60	70	75	80	90	min. 60 bis max. 90
Preis (in Cassias)	3.000	3.500	3.750	4.000	4.500	TL x 50 Cassias
Gewicht	0,2 kg	0,2 kg	1 kg	0,4 kg	0,8 kg	0,2 kg; max. 1 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Handhabung	–2	–2	–1	–2	0	–3; max. 0; +10 TL pro +1
Schaden	3, F	4, F	4, F	5, F	4, F	3; max. 6; +8 TL pro 1, Wunde F
Reichweite	50 m	50 m	60 m	40 m	80 m	40 m; max. 100 m; +3 TL pro 10 m
Resistenz	60	70	50	100	40	50; max. 100; +1 TL pro 5

Pistolen & Revolver

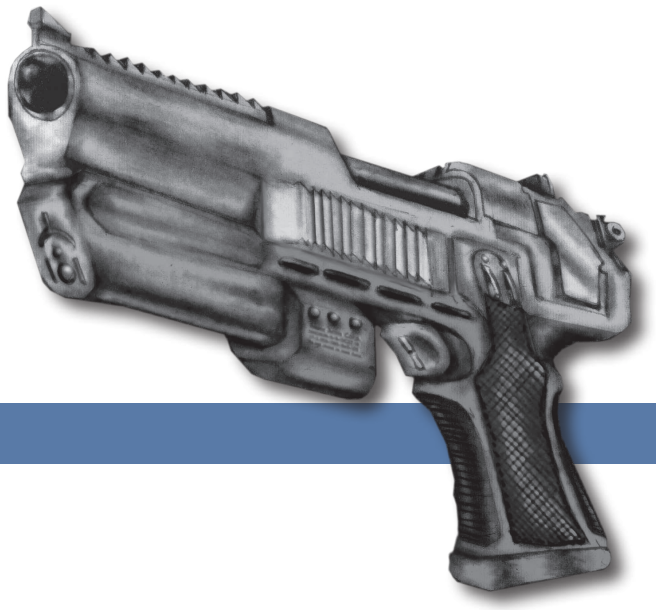
Waffe	Revolver T	Stratus	7.5-FFW II	Peklinger E	**Magnum**	Pistolen & Revolver-Editor
Hersteller	Smith Ltd.^	CYBRO	CS Arms	AGOSTAR	PROTEC	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B	B
Technologielevel	15	25	34	42	45	min. 10 bis max. 60
Preis (St)	960	2.950	1.850	4.100	4.800	TL x 100
Gewicht	1,4 kg	0,8 kg	0,7 kg	1,2 kg	0,5 kg	0,3 kg; max. 1,4 kg; –1 TL pro 0,1 kg
Handhabung	–3	–1	0	–1	0	–4; max. 0; +5 TL pro +1
Schaden / Kaliber	4 / 7,5 mm	5 / 9 mm	4 / 7,5 mm	4 / 7,5 mm	5 / 9 mm	7,5 mm +5 TL; 9 mm +10 TL
Magazin	18	8	10	14	10	4; max. 40; +1 TL pro 1
Reichweite	50 m	70 m	80 m	70 m	100 m	40 m; max. 100 m; +1 TL pro 10 m
Nachladedauer	10	9	5	5	4	3; max. 10; –1 TL pro 1
Resistenz	60	40	60	80	80	20; max. 80; +1 TL pro 20
Mehrläufig	-	-	-	doppelläufig –2	-	+10 TL pro weiteren Lauf, max. 4 mehrlfg.: –4; max. –1; +2 TL pro +1

Impulspistolen

Waffe	Impulser Pro	**Perseus**	R.5 IFFW-I	Blitzpistole	Flame	Impulspistolen-Editor
Hersteller	INVINE	KERENS	CS Arms	Systral	Ures Ind.	allgemein
Legalität	B	B	B	B	C	B bis C
Technologielevel	25	34	35	45	60	min. 20 bis max. 60
Preis (St)	8.300	9.600	8.900	15.600	20.500	TL x 300
Gewicht	1,4 kg	1,4 kg	1,6 kg	1,6 kg	1 kg	0,6 kg; max. 1,6 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Handhabung	–3	–3	0	–5	0	–5; max. 0; +4 TL pro +1
Schaden bzw. BEV	b.4, B	b.5, B	r.5, F	b.10, B	r.8, F	2; max. 10; +2 / +4 TL pro r.1 / b.1
Batterie	20 BE	50 BE	30 BE	30 BE	40 BE	10 BE; max. 60 BE; +1 TL pro 5 BE
Reichweite	40 m	50 m	140 m	40 m	200 m	20 m; max. 200 m; +1 TL pro 10 m
Nachladedauer	10	12	10	15	15	5; max. 15; –1 TL pro 1
Resistenz	30	20	15	10	10	10; max. 30; +1 TL pro 5
Überladbar	+2	+3	-	+3	+1	0; max. +5; +2 TL pro +1
Mehrläufig	-	-	-	doppel-läufig –2	doppel-läufig –1	+10 TL pro weiteren Lauf, max. 4 mehrlfg.: –2; max. –1; +2 TL pro +1

Vaporatoren

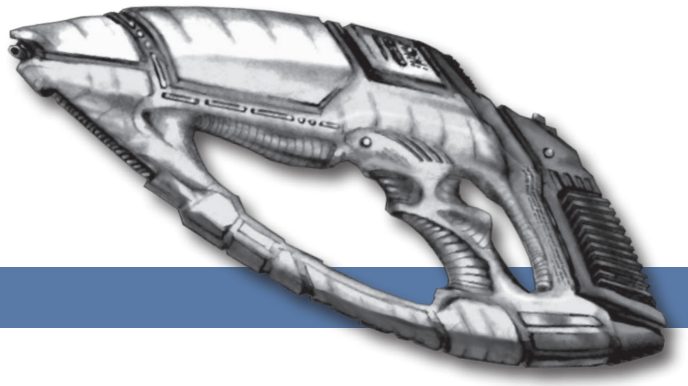
Waffe	Lemin 278	**SpraX**	VP C1	VP D1	Bimqua	Spray	Vaporator-Editor
Hersteller	ZulHEAD	MAG	CS	CS	BEBNIQA	Limpo^	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	13	24	30	35	45	60	min. 10 bis max. 60
Preis (St)	1.200	2.800	2.800	3.300	4.000	7.000	TL x 100
Gewicht	1,2 kg	1,6 kg	2 kg	2 kg	2 kg	0,4 kg	0,4 kg; max. 2 kg; –1 TL pro 0,4 kg
Handhabung	–3	–1	–2	–3	–4	–2	–5; max. –1; +5 TL pro +1
Tankkapazität	600 g	400 g	700 g	1 kg	1 kg	1 kg	100 g, max. 1 kg; +1 TL pro 100 g
Reichweite	20 m	30 m	30 m	30 m	25 m	50 m	5 m; max. 50 m; +1 TL pro 5 m
Nachladedauer	7	8	3	9	10	8	3; max. 10; –1 TL pro 1
Resistenz	40	80	100	100	60	100	20; max. 100; +1 TL pro 20
Mehrläufig	-	-	-	doppel-läufig –1	vier-läufig –1	drei-läufig –2	+10 TL pro weiteren Lauf, max. 4 mehrlfg.: –4; max. –1; +2 TL pro +1
Streuend	5 m	10 m	25 m	10 m	5 m	25 m	5 m; max. 25 m; +1 TL pro 5 m



Magnum (PROTEC)

Die Magnum ist eine recht neue Entwicklung innerhalb des PROTEC-Sortiments.

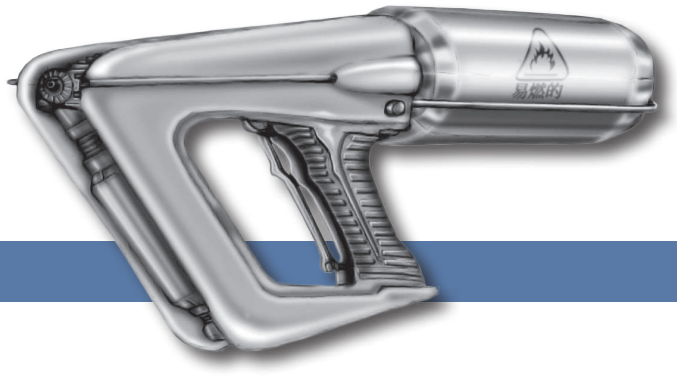
Die Waffe verfügt über ein Kaliber 9mm x 30mm, was eine Besonderheit ist, da die Hülsenlänge bei den neueren Faustfeuerwaffen normalerweise 25mm beträgt.
Die Magnum von PROTEC weist außerdem eine hohe Widerstandsfähigkeit auf und bleibt selbst nach Extremsituationen (bei denen die Waffe im Wasser war oder im Schlamm gelegen hat) noch funktionsfähig. Möglich wird dies durch selbstreinigendes Nanometall, aus dem die empfindlichen Teile bestehen und an dem Schmutz einfach abperlt.



Perseus (KERENS)

Der handliche Impulser „Perseus“ von KERENS kam 2669 auf den Markt.
Er ist recht stabil – dank eines Innengerüstes aus Isometall und der Hülle aus Carbon-III – und verfügt über einen vergleichsweise hohen Energiespeicher.
Die Modellstudie „Perseus“ gewann übrigens den renommierten Kardigan-Design-Preis 68, was zu einem hohen Bekanntheitsgrad der Waffe geführt hat.

Die geringe Reichweite des Kalibers b.5 hat Polizei und Militär dazu bewegt, sich eher für die Impulspistole von CARGOSTELLAR (Modell R.5 IFFW-I) zu entscheiden.



SpraX (MAG)

Der im Haus Taesari ansässige Großkonzern Metternich AG, kurz MAG, besitzt einen florierenden Textilzweig. Zur großflächigen Reinigung der Stoffe und Kleidung wurde für entsprechende Dienstleister ein Zerstäuber entwickelt, um faserpflegende Nanopartikel gleichmäßig auftragen zu können – der SpraX.
Zum Missfallen von MAG wurde der SpraX alsbald von kriminellen Strukturen in der Textilreinigungsindustrie mit ätzenden Chemikalien gefüllt und zweckentfremdet. Und so findet der SpraX auf Schwarzmärkten und bei Kleinkriminellen großen Anklang, da unscheinbar und nicht verboten.

IMPERIAL STANDARD HoloVision: PROTEC schluckt Dolce Morte

Canossa (Sicilia) (kerr) Einer der größten Waffenhersteller des bekannten Universums, PROTEC, hat den Aktionären von Dolce Morte Corporation ein Kaufangebot in Höhe von 21 St pro Aktie gemacht. Hauptanteilseigner, ADAM Invest, ist bereit, seine 42,3% Anteile für diesen Preis an PROTEC abzutreten und würde damit einen Umsatz von 8,6 Millionen St machen – ein Schnäppchen für PROTEC. Dolce Morte hat in den letzten Jahren konstant an Wert verloren und war seit diesem Jahr auch nicht mehr im iX1000 vertreten.

Das Unternehmen stellt schmucke Zierwaffen in teurer Handarbeit her, jedoch haben durch firmeninterne Querelen vor Jahren viele fähige Designer das Unternehmen verlassen und sind zu A & C gewechselt. Damit begann der Niedergang: Es folgten mit der Verarbeitung unzufriedene Kunden, Materialfehler bis hin zu Unfällen, die Schützen mit der Waffe erlitten, so dass beispielsweise das Imperium einer ganzen Modellreihe die Zulassung verweigerte. Klagen und Prozesse in den letzten Jahren haben die Aktie von einem Höchststand von 376 St auf 11 St fallen lassen. Das Kaufangebot von PROTEC ist somit fast schon eine Gnade.

Das Dolce-Management trat bereits im letzten Monat ab und das Unternehmen wurde an ADAM und andere Investoren verkauft, die an PROTEC herantraten. PROTECs Pläne sind nicht bekannt, die Mitarbeiter befinden sich im Zwangsurlaub. Es scheint aber, als wolle der Riese die Marke Dolce Morte wieder aufleben lassen. Letztlich ist der Name gut etabliert und steht für Eleganz und Tradition. Auf Auktionen erzielen legendäre DM-Modelle wie der Revolver „Michelangelo“ oder der Kleinimpulser „Primavera“ Rekordsummen, DM hat viele Liebhaber. Der Designer Joy Deep drückte es einmal so aus: „Sie können erschossen oder von einer Dolce auf den Boden gebettet werden.“

Sparte „Wirtschaft“, von Jenson Tel Korheim, 22/08/2682

Gewehre

Gewehre sind Grundmodelle der Zweihandschusswaffen. Es wird normalerweise über den Lauf anvisiert und der Rückstoß mit der Schulter abgefangen. Die Reichweite von Gewehren ist i. d. R. wesentlich höher als die von Handfeuerwaffen.

Schrotgewehre

Schrotgewehre zeichnen sich durch einen hohen Streuradius aus, haben jedoch nur eine geringe Reichweite. Ihr Ursprung liegt in der Jagd, doch auch kriminelle Banden bedienen sich dieser Waffen, da sie als recht robust und einfach in der Bedienung gelten.

Waffe	Quappe	Potria-Gargyl-Editor
Hersteller	Colcha	Konzerne auf den Cham-Planeten
Legalität	C	C
Technologielevel	38	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	32.500	TL x 800
Gewicht	5 kg	1 kg; max. 5kg; –1 TL pro 0,5 kg
Handhabung	–5	–7; max. –3, +4 TL pro +1
Wespenschaden	3, B	1; max. 3; +4 TL pro 1, Wunde B
Wespenmagazin	30	10; max. 100; +1 TL pro 10
Käferschaden / h	1, F	1; max. 3; +4 TL pro 1, Wunde F
Käfermagazin	50	10; max. 100; +1 TL pro 10
Reichweite	30 m	5 m; max. 40 m; +1 TL pro 5 m
Wachstumsgrad	0	0; max. 2; +10 TL pro 1
Resistenz	10	10; max. 30; +2 TL pro 5
Streuend	10 m	10 m; max. 40 m; +1 TL pro 10 m
Vollautomatisch	3	1; max. 5; +2 TL pro 1

Impulsgewehre
Der größere Bruder der Impulspistole verfügt über die gleichen Vorteile: kaum Rückstoß und damit gute Präzision. Impulsgewehre haben in der Regel größere Kaliber und einen höheren Energieverbrauch, der aber durch große Batterien abgefedert wird. Kleine Beschädigungen können die Gewehre schnell unbrauchbar machen und die Bedienung ist komplex. Dennoch sind viele Streitkräfte – insbesondere in der Zentralen Sphäre – aufgrund der vorzüglichen Schadenswirkung von Impulsgewehren überzeugt.

Schallspeere
Aus dem Flutenreich Ozeatrea stammt die Schallwaffentechnologie. Schallspeere werden in der Regel mit beiden Händen bedient und senden eine verdichtete, energiereiche Schallwelle aus. Im Vakuum nützen Schallwaffen daher recht wenig, dagegen verdoppelt sich in Flüssigkeiten ihre Reichweite, allerdings halbiert sich der Schaden. Interessanterweise breitet sich der Schuss auch durch Wände hindurch aus, auch wenn hier ebenfalls der Schaden halbiert wird, ebenso die Reichweite.

Bei einem organischen Ziel sorgt der hohe Schalldruck dafür, dass Zellmembranen reißen. Beim Opfer kommt es zu Blutergüssen und womöglich inneren Blutungen (Wunde P).

Alle Speere verwenden die so genannte Miq-Zelle zur Schallwellenerzeugung. Sie bezieht ihre Energie aus einer internen Batterie.

Sturmgewehre
Gewehre mit hoher Feuerfrequenz, in technischer Hinsicht als „Selbtladebüchsen" bezeichnet, werden in der Umgangssprache „Sturmgewehr" genannt. In der Regel ist Zivilpersonen in den meisten Staaten der Besitz verboten und nur das Militär, in Ausnahmefällen auch die Polizei, führen diese Waffengattung als Ordonnanz- bzw. Dienstwaffe. Aufgrund des hohen Rückstoßes eignen sich wie bei Maschinenpistolen eher kurze Salven.

EM-Pulser
Waffensysteme, die einen „elektromagnetischen Puls", kurz EMP, auslösen, können sämtliche technischen Geräte außer Funktion setzen, sofern diese auf herkömmliche Weise mit Elektrizität funktionieren. Ihre Entwicklung verdanken EMP-Waffen findigen imperialen Technikern, die während des Großen Krieges spezielle Systeme gegen die Beta-Pictor konstruieren sollten.

EMPs sind elektromagnetische Felder, die in kürzester Zeit schnell auf und abgebaut werden. Ein EMP sorgt für Kurzschlüsse durch Spannungsentladung in elektrischen Bauteilen und macht eine Reparatur notwendig. Gegen organische Zellen richten EMP-Waffen keinen Schaden an.

EM-Pulser feuern einen extrem stark gerichteten EMP ab, der aus Energiezellen gespeist wird. Die Feuerrate ist aufgrund des Aufladevorgangs der Pulskondensatoren recht gering. Verwendet werden die Pulser mittlerweile insbesondere von der Polizei gegen flüchtige Verbrecher und von Spezialeinheiten, die gegen Artifikanten vorgehen.

Schwere Schusswaffen

Schwere Schusswaffen werden von den Armeen des bekannten Universums im Feld eingesetzt. Als größte Personenwaffengattung zeichnen sie sich durch eine maximale Schlagkraft aus.

Schalllanzen
Der große Bruder des Schallspeeres ist die Schalllanze. Diese Waffe wird von der Amkuda in den Fluten von Minelauva IV zu Übungszwecken eingesetzt und an Bord von Kampfschiffen mitgeführt. Wie bei anderen minelauvanischen Schallwaffen verdoppelt sich die Reichweite im Wasser, der Schaden halbiert sich und man kann auch durch Wände feuern (halber Schaden und Reichweite dahinter). Schalllanzen wird man selten zu Gesicht bekommen, es sei denn als Pirat nach dem Entern eines Schiffes der Handelsgilde. Der durch die Lanzen erzeugte Druck ist so gewaltig, dass bereits Organstrukturen schwere Schäden nehmen und Knochenbrüche nach Beschuss üblich sind.

Acceleratoren
Rund zwei Jahrhunderte nutzt die Bergbauindustrie der Zentralen Sphäre bereits Teilchenbeschleuniger, um sich durch Gesteinsschichten zu graben. Daraus resultieren auch seit kurzem die Accelerator-Waffen – wenn man so will tragbare Teilchenbeschleuniger, die einen Partikelstrahl abfeuern. In der Waffe werden durch starke elektromagnetische Felder Elementarteilchen auf hohe Geschwindigkeit gebracht.

Das Magazin besteht aus Energiezellen (AEZ), die diese Felder immens schnell aufbauen, dabei aber auch durchbrennen.

Potria-Gargyle

Das Wandler-Chamäleoniden in der Waffentechnik aktiv sind, lässt sicherlich den ein oder anderen aufhorchen. Wenn man jedoch bedenkt, dass es sich bei Potria-Gargylen um das zufällige Ergebnis eines der zahllosen Genexperimente der Chams handelt, verwundert es wohl nicht mehr allzu sehr.
Ein Potria-Gargyl ist daher auch mehr ein Lebewesen und muss mit Nährlösung versorgt werden. Schützen ziehen bei längerem Nichtbenutzen die Lagerung in Nährstofftanks vor. So benötigt diese Waffe auch keine Munition, sondern sollte stets gut im Futter sein.

Der Einsatz erfordert etwas Fingerspitzengefühl: Der Körper des Wesens wird in die Basisschiene eingespannt (im Übrigen eine beta-pictorisch-terranische Mischtechnologie). Bei Betätigung des Abzugs wird dem Gargyl ein kleiner Stromschock versetzt, wodurch es krampfartig seine flugfähigen, säurehaltigen Wespen versprüht, welche auf das Ziel zu flitzen und beim Auftreffen zerplatzen.
Mit dem zweiten Modus der Waffe können Käfer verschossen werden, die ihren Weg in eine Rüstung finden, solange sie nicht luftdicht ist (Vollkörperrüstungen) und dann dort anfangen, sich in das Fleisch des Trägers zu graben. Die Käfer müssen beim Opfer entweder einzeln operativ entfernt oder durch spezielle Medikamente oder Nanobots abgetötet werden. Beide „Magazine" regenerieren pro Stunde einen Schuss.

Soll ein Gargyl verändert (modifiziert) werden, muss die Aktion „Mutationsbeeinflussung" verwendet werden. Außerdem haben Gargyle wie Mutationen ein „Wachstumsgrad", welches auch durch Wirkstoffe beeinflusst werden kann. Siehe dazu II.4.2 „Mutationen".

spezielle Geräte oder Minicomputer und Kommunikator fernsteuerbar. Zusammen mit einem Teleskopvisier und einem elektronischen Abzug muss der Attentäter nicht einmal mehr persönlich anwesend sein …

Ladegeräte

Die Munitionsbatterien von Energiewaffen können mit dem Ladegerät wieder gefüllt werden. Sie bieten Platz für eine unterschiedliche Zahl an Munitionsbatterien, die sie innerhalb von fünf Stunden laden. Das Ladegerät wird entweder an ein Stromnetz angeschlossen oder sammelt mit Hilfe von Solarthermozellen (diese speziellen Energiezellen gewinnen nicht nur durch Licht, sondern auch durch Wärme Strom) Energie. Sind die Zellen der Energielieferant, verdoppeln sich die Aufladezeiten. Für ein Ladegerät zahlt man rund 100 St pro Batterieaufladeplatz, den es bietet.

III.3.3 Nahkampfwaffen

Nicht nur Metonoiden greifen auf traditionelle Nahkampfwaffen zurück. Auch Sportfechter, Polizeieinheiten, Bandenmitglieder, loxonische Kampfkünstler und viele andere spüren gerne den Griff einer Klinge in der Hand. Zu den Nahkampfwaffen zählt Althergebrachtes wie Schwerter, Stäbe, Stöcke, Äxte, Beile oder Messer, aber auch Neuentwicklungen wie Neuroschockstäbe.

Hiebwaffen

Schwerter, Baseballschläger, Keldamore und formoragische Entersäbel sind gute Beispiele für Hiebwaffen. Der Anwender versucht durch kräftige Schläge von der Seite, oben oder unten, die Deckung seines Gegenübers zu durchbrechen. Klassischerweise gibt es Ausholbewegungen, bevor zum Schlag oder Hieb angesetzt wird. Hiebwaffen gelten zwar als primitiv, allerdings haben sie nichts von ihrer jahrtausendealten Wirkung verloren.

Gewehre im Nahkampf

Gewehre können im Nahkampf wie Schlagstöcke verwendet werden (Schaden: 2,P, Kr –7 + gerundetes Gewicht der Waffe; Handhabung: –2; paradefähig: +2), wobei sie aber den Schaden, den sie verursachen, in gleicher Höhe auf ihre Resistenz erhalten.

Peitschen

Peitschen sind nicht nur Werkzeuge für Domina-JoyBots. In dieser Betrachtung hier handelt es sich in der Tat um Waffen, deren Peitschenschnur ebenso wie die Schmitze (Peitschendanhängsel) Verletzungen, z. B. durch Widerhaken oder Klingen, hervorrufen soll. Bei manchen Peitschen ist die Schnur gar nur wenige Molekülschichten dünn – und das schneidet tief. Andere wiederum arbeiten mit Energieentladungen. Richtig geführt werden Peitschen jenseits der Überschallgrenze beschleunigt, was einen Knall erzeugt.

Schlagstöcke

Banden und Gangs verwenden sie, egal ob Knüppel oder Eisenrohr: Stöcke gibt es in vielerlei Ausführung und in vielen technologischen Fortentwicklungen.

Standardausrüstung jeder Polizeitruppe sind Schlagstöcke. Egal ob gegen lästige Demonstranten, rebellische Hausbesetzer oder in einer Rangelei mit randalierenden Allball-Fans. Diese Prügel können ausgesprochen schmerzhaft sein, Knochenbrüche sind nicht ausgeschlossen. Oft in Verwendung sind auch Schockstäbe, die das Nervensystem des Ziels außer Funktion setzen.

Schwerter & Säbel

Schwertwaffen finden nicht nur in der metonoidischen Tradition ihren Platz, sondern auch in anderen Kulturen. Manche Schwerter haben zeremoniellen Charakter, wie das Scitum imperialer Offiziere. Andere werden effektiv eingesetzt: Loxonische Samurai üben sich in der Kampfkunst mit Katanas und sogar bei den Formorag gelten die „Entermesser“ als bevorzugte Nahkampfwaffe.

Im Gegensatz zu früheren Tagen stellen Schmieden (mit insbesondere loxonischen und metonoidischen Ausnahmen) die Klingen nicht mehr mit Hammer, Amboss und Eisen her, sondern durch moderne Nanolegierungen, deren Zweck darin besteht, die manchmal nur wenige Molekülschichten breite Schneide möglichst lange sehr scharf zu halten.

Eine Besonderheit bieten Hyperstim-Schwerter: Neben dem gewöhnlichen Grundschaden (Wunde F) verursacht eine Hyperstim-Waffe (wie die Waffen des alliierten Herstellers Intassara) in gleichem Maße Schaden auf die PE, wenn der Säbel in den Hyperstim-Modus geschaltet wurde. Dann verliert die Waffe jedoch auch einen Punkt Resistenz pro Treffer.

Ab einem Gewicht von rund anderthalb Kilogramm sind die Waffen normalerweise zweihändig ausgelegt.

Peitschen

Waffe	Neunschwänzige Katze Maso A	865-P	Flammenschwanz	Schlangenzunge	Peitsche-Editor
Hersteller	Aki & Sohn^	Al-Sheb	Nezordrator	Cantat AG	allgemein
Legalität	A	A	B	B	A bis B
Technologielevel	11	32	38	49	min. 1 bis max. 60
Preis (St)	400	2.400	2.900	4.500	TL x 70
Gewicht	1,5 kg	2,4 kg	1,5 kg	0,6 kg	0,6 kg; max. 2,4 kg; –1 TL pro 0,3 kg
Handhabung	–1	–2	–1	0	–4; max. 0; +4 TL pro +1
Schaden	2, P, –16	5, P, –11	4, B, –12	6, F, –11	Wunde: P +1, F +3, E +1, B +12, S +15 TL Grundschaden: 2; max. 6 (9 bei E); +7 TL pro 1 Absolutschadendiff.: –11; max. –16; –1 TL pro –1
Resistenz	50	70	30	10	10; max. 70; +1 TL pro 10

Hyperstim

[Daten von Ciru Prime empfangen. Vidcom wird abgespielt]
Allahu akbar! Allahu akbar!

Mein Freund, ich freue mich sehr, Dich wiederzusehen! Und hier habe ich etwas, was ich Dir zeigen wollte. Ist es nicht ein Prachtstück von einem Säbel? Sieh, dieses weiche Leuchten, das der Klinge Allahs Aura verleiht.

Du hattest natürlich recht: Ein Hyperstim-Säbel ist ungleich schöner als ein Dolch oder eine andere Waffe. Und ist diese Waffe nicht Inbegriff unseres Reiches?

Welche Spielerei, ein Knopfdruck nur und die Klinge leuchtet auf, verändert ihre submolekulare Struktur.

Wenn ich nun die Unreinen treffe, spalte ich nicht einfach nur ihr Fleisch – nein!

Feine Verästelungen entwachsen dem Säbel in Bruchteilen von Sekunden in der Wunde und die Aura bläst in das Nervensystem des Unreinen. Dessen Geist füllt sich mit Angst, Überforderung, Orientierungslosigkeit! So bricht er weinerlich zusammen, noch ehe ich ihm den Garaus gemacht habe. Die Verästelung bricht zwar ab und so bleiben Spuren in der Wunde zurück, aber was stört es mich? Der Säbel löst sich angeblich Schlag um Schlag auf, doch auch das beirrt mich nicht. Denn er muss ja nur ein einziges Mal seine Pflicht erfüllen, gegen Shaid-ben-Khemir! Wünsch' mir Glück!

In Dschanna sehen wir uns wieder mein Freund!

La ilaha illa llah!
[Aufzeichnung beendet]

letzte Netzwerktransmission von Chalif ben Suri ben Medah

Schwerter & Säbel

Waffe	Entermesser C	StimSurik	Stim-Scimitar	Claymore	Shindo-Molekülkatana	Schwert & Säbel-Editor
Hersteller	Formorag	Intassara	Intassara	TEGRON	Akiro Ind.	allgemein
Legalität	B	C	C	B	B	A bis C
Technologielevel	22	34	40	48	50	min. 1 bis max. 60
Preis (St)	2.800	3.900	4.700	7.000	8.700	TL x 110
Gewicht	1,2 kg	0,4 kg	0,8 kg	2,4 kg	1,2 kg	0,4 kg; max. 3 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Handhabung	–2	–3	–2	–2	–1	–4; max. 0; +4 TL pro +1
Schaden	5, F, –14	5, S, –12	6, S, –13	12, F, –13	11, F, –9	Wunde: F +1 TL, S +15 TL Grundschaden: 4; max. 12; +4 TL pro 1 Absolutschad.: –9; max. –14; –1 TL pro –1
Resistenz	70	50	60	150	30	10; max. 150; +1 TL pro 10
Paradefähig	+6	+4	+4	+2	+5	paradefähig: +2; max. +6; +1 TL pro +1

865-P Fessel-Peitsche (Al-Sheb)

Al-Sheb verwendet anstelle des weniger eingängigen Namens „856-P" die Bezeichnung „Fesselnde Peitsche" und kann von sich behaupten, erfolgreich mit diesem Modell zu sein.
Der Vorläufer wurde 2660 in erster Linie auf Wunsch des bekannten ahmandischen Zirkusdompteurs Yusif Ilkuz entwickelt. Er erreichte in der Manege eine Meisterschaft darin, Akrobaten, hübschen Assistentinnen, Tieren und Bots unterschiedliche Gegenstände aus den Händen zu entreißen und sie gar zu kontrollieren.

Später entwickelte sich daraus eine Sportart, „Whipgrip" genannt, die Al-Sheb klingelnde Kassen bescherte. Mittlerweile ist die Blütezeit von „Whipgrip" zwar vorbei, aber Al-Sheb hat sich etabliert.

Die Schnur der 856-P registriert von selbst die Distanz zum Ziel und passt ihre eigene Länge bis drei Meter optimal darauf an. Die Schmitze am Ende verursacht blaue Flecken. Viel interessanter ist jedoch, dass sich das Ende der Schnur samt Schmitze bei Körperkontakt um den Körper wickelt. So kann man nach erfolgreichem Treffer den Gegner behindern, ihm eine Waffe aus den Händen oder zu Boden reißen.

Schlagstöcke

Waffe	Baseballschläger „Mao“	E-Schocker T4	Neuroschocker „Shiva“	Feuer-Elle	Schlagstock-Editor
Hersteller	Xingue Sport	MAG	LOXON	Nezordrator	allgemein
Legalität	A	A	B	B	A bis B
Technologielevel	13	29	32	38	min. 1 bis max. 60
Preis (St)	450	600	1.800	2.100	TL x 50
Gewicht	2 kg	1,8 kg	1,4 kg	1,6 kg	0,4 kg; max. 2 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Handhabung	0	0	–1	–1	–4; max. 0; +4 TL pro +1
Schaden	2, P, –11	5, E, –14	4, S, –14	5, B, –13	Wunde: P +1 TL; E +1 TL, B +6 TL, S +9 TL Grundschaden: 2; max. 5 (8 bei E); +6 TL pro 1 Absolutschadendiff.: –11; max. –15; –1 TL pro –1
Resistenz	30	30	40	30	30; max. 80; +1 TL pro 10
Paradefähig	+1	+1	+2	+4	paradefähig: +1; max. +5; +2 TL pro +1

Stichwaffen

Zu den Stichwaffen zählen vor allem kleine Nahkampfwaffen, aber auch in der Kampftechnik verwandte Gattungen wie Florette und Djuna-Speere zählen dazu. Der Kombatant versucht, durch direktes, punktgenaues Vorschnellen seinen Gegner am Körper zu verletzen.

Messer, Dolche und Dorne

Messer sind fleißige Küchenhelfer, können aber auch in den Händen eines gereizten Großvaters zu einem tödlichen Besteck werden. Sie sind ein Allzweckwerkzeug, welches auch im Alltag des 27. Jahrhunderts seine Anwendung findet.

Jeder dahergelaufene Straßenganove besitzt dieses Mindestverletzungspotential – und in der Regel ist der Besitz völlig legal. Bei Dolchen oder Dornen sieht das etwas anders aus, sie gelten oft schon als „echte“ Waffen.

Degen & Florette

Degen und Florette sind nicht nur Sportwaffen, sie haben auch als schnelle Nahkampfwaffen wieder Konjunktur, insbesondere bei Überfallkommandos, die den Gegner schnell durch Injektion der in der Klinge enthaltenen Wirkstoffe außer Gefecht setzen wollen. Und natürlich gibt es da den einen oder anderen Societé-Formorag, der auf klassischen Stil besteht, oder eitle teasarische Adlige, für die der Degen (abgeleitet vom imperialen Scitum) ein Ehrensymbol darstellt.

Cryodiktoren

Cryodiktoren, auch „Vereisungsstäbe“ oder „Vereiser“ genannt, entstammen den Waffenschmieden des Protektorats. Dort wurde die Technologie der alliierten Hyperstim-Waffen verändert und weiterentwickelt, um für Sklavenaufseher und im Kampf gegen organische Gegner ein angemessenes schlagkräftiges Argument ins Feld zu führen. In vielen Reichen sind Cryodiktoren verboten.

Cryodiktoren sind mit einem rohrförmigen Talzitkristall versehen, welcher chemoelektrisch auf rund –150°C gekühlt wird. In diesem Kaltzustand löst der Kristall beim Auftreffen auf organischem Gewebe eine chemische Reaktion und einen Nervenschock aus, wobei die Stärke der Reaktion vom Minimum bis zum Maximalschaden vom Nutzer eingestellt werden kann (Grundschaden von 1 bis Maximum der Waffe wählbar).

Wenn Cryodiktoren auf eine andere Oberfläche treffen, geschieht nichts. Daher beeinträchtigen sie Artifikanten nicht, Vollkörperpanzerungen schützen ebenso. Man muss als Zuschlagender auf ungeschützte Körperstellen zielen.

III.3.4 Wurfwaffen

In seinen Anfängen hat der Mensch Steine geworfen. Ein Ziel auf Distanz zu bekämpfen und den Gegner nicht an sich herankommen lassen war seit jeher eine wichtige Taktik. Trotz der Dominanz von Schusswaffen im Fernkampf, sind noch immer Wurfwaffen im Gebrauch.

Cryodiktoren

Waffe	SVX	Eiskrone	Cryodict 7	Cryodict 8	Cryodict 9	Cryodiktor-Editor
Hersteller	Mard	Nezordrator	Kombinat S	Kombinat S	Kombinat S	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	22	35	46	52	55	min. 20 bis max. 60
Preis (St)	4.000	7.000	9.200	10.400	11.000	TL x 200
Gewicht	1 kg	0,6 kg	0,8 kg	0,8 kg	0,8 kg	0,2kg; max. 1 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Handhabung	–3	–2	–1	–1	–2	–5; max. –1; +4 TL pro +1
Max. Grundschaden	3, B	4, B	5, B	6, B	7, B	1; max. 7; +6 TL pro 1; Wunde B
Resistenz	10	20	40	40	50	10; max. 60; +1 TL pro 10

Neuroschocker „Shiva“ (LOXON)

Der Neuroschockstab vom Modell „Shiva“ ist mittlerweile bei der Polizei Guankus Standardausrüstung.
Der Staatskonzern LOXON brachte bereits 2631 die erste Variante auf den Markt und landete damit gleich einen Volltreffer. Im Staatsauftrag produziert, mauserte sich „Shiva“ schnell zu einer echten Alternative zu anderen Neuroschockwaffen.
Besonders revolutionär war das sparsame Energiekonzept: Durch die Körperwärme des Trägers regenerieren sich die Energiezellen weitgehend selbst, so dass nur ab und an eine externe Stromzufuhr nötig ist.

Bei Zielkontakt entlädt sich ein Energiestoß, der lokal sämtliche Nervenaktivitäten für einige Zeit unterbricht, so dass Muskulatur in einem Handteller großen Bereich um den Auftreffpunkt gelähmt wird.

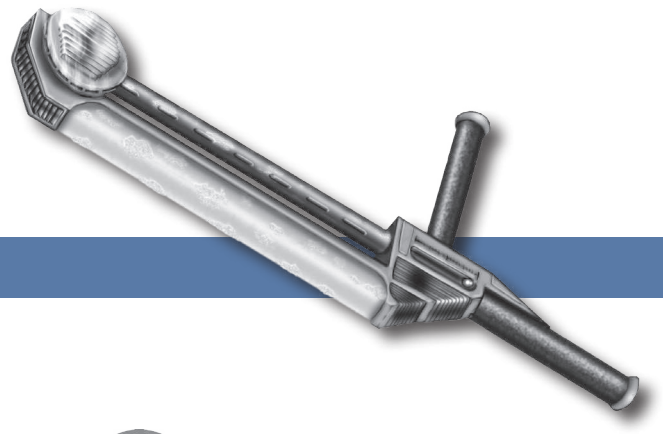
Pro Treffer erhält das Ziel neben einer Prellwunde (Grundschaden 4) einen Malus von –1 auf sämtliche Athletik- (alle Spezialgebiet), Kr-, Kb-, Ko- und Hg-Tests – letzteres aber nur, wenn eine ungeschützte Körperstelle getroffen wurde (Schutz 0). Die Wirkung hält zwei Minuten lang an.

Handgranaten
Granaten lassen sich nicht nur mit Waffen abfeuern, sondern auch von Hand werfen. Moderne Handgranaten besitzen in der Regel einen Timer oder können gar mit einem Sender ferngezündet werden; manche haben ein eigenes kleines Antriebs- und Steuersystem. Handgranaten sind verschieden groß und in ihrer Wirkung oft verheerender als ihre aus Rohren abgefeuerten Brüder. Eine Hand voll erbsengroßer Mikrogranaten kann dabei ebenso wirkungsvoll sein wie ein fußballgroßer „Annihilation Globe“.

Granatenexplosionen verursachen zwar meist eine Mischung an Wunden – Prellungen ebenso wie Fleisch- und Brandwunden – in der Tabelle ist jedoch jeweils die herausragende Wunde notiert.

Messer, Dolche & Dorne

Waffe	Dolch 2670	Klappmesser NFW-8	E-Dorn D7	Mblenbique	Kai-Molekültanto	Messer-Editor
Hersteller	Organon	CS Arms	MAG	BEBNIQA	Akiro Ind.	allgemein
Legalität	A	A	B	A	A	A bis B
Technologielevel	12	25	31	40	49	min. 1 bis max. 60
Preis (St)	100	200	330	400	850	TL x 10
Gewicht	0,8 kg	0,2 kg	0,6 kg	0,6 kg	0,2 kg	0,2 kg; max. 1 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Handhabung	–1	0	–2	0	0	–4; max. 0; +3 TL pro +1
Schaden	2, F, –7	3, F, –7	5, E, –11	5, F, –7	6, F, –7	Wunde: F +1 TL; E +8 TL, S +19 TL Grundschaden: 1; max. 6 (8 bei E); +6 TL pro 1 Absolutschadendiff.: –7; max. –13; –1 TL pro –1
Resistenz	20	40	20	140	160	20; max. 160; +1 TL pro 20



Eiskrone (Nezordrator)

Das Modell „Eiskrone“ wurde vom konföderierten Waffenkonzern Nezordrator konzipiert, der Bau findet in protektoratischen Werkstätten statt. Es gehört zur Standardbewaffnung von protektoratischen Soldaten, Polizisten und staatlichen Sklavenaufsehern. Der Talzitkristall befindet sich an der Spitze unter einem Gitter, solange die Waffe gesichert ist. Dennoch kann man durch das Gitter schon Kälteverbrennungen erleiden, Vorsicht also!

Körperstrukturen K+1

Zu den Körperstrukturen zählen in NOVA Körperimplantate und -mutationen. Raumschiffe (siehe III.6) verfolgen das gleiche Regelkonzept.

Strukturplätze (STP)
Basistypen bringen Strukturplätze mit sich (siehe Seite 365). Große Implantate oder Mutationen „verbrauchen" diese Plätze (Strukturplatzverbrauch, STPV). Auch Raumschiffe haben Strukturplätze. Logischerweise handelt es sich dort aber um viel größere Dimensionen.

ASP, KSP; MSP
Es gibt drei Arten von Strukturplätzen: Kybernetikstrukturplätze (KSP), die nur von Kybernetik belegt werden können bzw. durch Implantation verringert werden; Mutationsstrukturplätze (MSP), die nur von Mutationen belegt werden können bzw. die durch Mutationen verringert werden; und Allgemeinstrukturplätze (ASP), die sowohl für Implantate als auch für Mutationen benutzt werden können.

ASP, die von Mutationen genutzt werden, stehen Implantaten nicht mehr zur Verfügung und umgekehrt.

Bei allen Basistypen mit Ausnahme von Halb-Novat (die weder mutieren noch Implantate tragen können), Tokmarden, Chams und Artifikanten sind 60% der Strukturplätze mit organischen Komponenten belegt (Muskelgewebe, Nerven, Blutgefäße, Organe, Knochen usw.) und gelten als MSP. So stehen bei Menschen von den 200 STP nur 80 ASP für Kybernetik zur Verfügung, jedoch alle 200 STP für organische Mutationen (120 MSP).

Strukturplätzeverteilung
Das Strukturplätzekonzept ist etwas abstrakt zu betrachten. Bei einem Mensch finden sich beispielsweise 10 Strukturplätze in Kopf und 10 im Hals, und dann jeweils 10 links und rechts in Oberarm, je 10 in den Unterarmen, je 10 in den Händen, Oberschenkeln, Unterschenkeln, Füßen, 20 in der Brust, 20 im Oberbauch und 20 im Unterbauch.

Bei Außerirdischen mag es zu Abweichungen kommen: Jede beta-pictorische Tentakel würde 10 STP bieten oder die minelauvanische Flosse 40.

Das Konzept ist bewusst sehr offen gehalten und orientiert sich in erster Linie grob an der durchschnittlichen Körpergröße der Rasse.

Mutationen verteilen und Implantation
Beim Einpflanzen von kybernetischen Teilen und Mutationen in den SC geht man von einer optimalen Verteilung im Körper aus. Ein Reaktor kommt normalerweise in den Torso, ein taktisches Implantatauge in den Kopf, eine Herzmutation wächst in der Brust – es sein denn, Du überlegst Dir eine verrückt gestaltete Maschine oder Dein Kybernet besitzt eine künstliche Extremität (z. B. ein Kabel), an dessen Ende ein taktisches Implantatauge sitzt.

Stresszuwachs
Je mehr kybernetische Teile ein Lebewesen trägt, desto stärker wird Physis und Psyche beansprucht. Man beginnt zu zittern, der Körper steht unter Anspannung. Auch Mutationen sind nicht gesund. Schon gar nicht für den mentalen Zustand des Mutierten. Körperliche Veränderungen erhöhen die Stressanfälligkeit des Charakters.

Der gesamte Stresszuwachs, welcher über Implantate und Mutationen hinaus durch manche Wirkstoffe ansteigt, muss stets zusätzlich jedes Mal auf den vom SL angegebenen Stresslevel addiert werden.

Für rein künstliche Lebensformen wie den Artifikanten ist Stress irrelevant – sie geraten niemals unter Stress.

> Gibt der Spielleiter also bei einem Test einen Stresslevel von 15 vor und Dein Stresszuwachs ist +3, dann folgt daraus für Deinen SC ein Stresslevel von 18.

Zusatzstruktur
Neue Körperteile (Tentakel, intelligente Kabel, Flügel, …) geben neue STP. Wird die Zusatzstruktur durch Kybernetik ausgelöst (Skelett-Implantat), sind die STP KSP, andernfalls sind sie zu 60% MSP und 40% ASP (also wie ein neues organisches Körperteil).

Strukturplätze entfernen
Werden Strukturplätze entfernt (durch Unfall oder mit Absicht), also ganze Körperteile, verringert sich der SW einer physischen Eigenschaft pro 2 STP um einen Punkt. Welche Eigenschaft das sein soll, besprichst Du mit dem SL. Verlierst Du also 10 STP, musst Du physische Eigenschaften der Wahl um 5 Punkte insgesamt senken.

> Ein ganzer Arm (30 STP, davon sind 12 ASP und 18 MSP) eines Terraners wird entfernt. Der Terraner ist jetzt also nur noch 170 STP „groß". Wir senken die Startwerte der Eigenschaften Hg, Kr und Kb um jeweils 5. Anschließend installieren wir einen kompletten „Artifikanten"-Arm (siehe Skelett-Implantate), der 30 KSP mit sich bringt. Hier können wir nur noch Implantate einbauen, die dann aber den Eigenschaftsverlust kompensieren könnten. Alternativ könnten wir auch ein Biogewebeimplantat (siehe unten) einpflanzen, also einfach einen neuen organischen Ersatzarm (12 ASP, 18 MSP).

III.4.1 Kybernetik

2211 stellte CYBRODYNE den ersten humanoiden Roboter her, der sich dank kleinster Servomotoren fast natürlich bewegen konnte. Neben einem Stahlskelett hatte ihn sein Konstrukteur, ein gewisser Ludwig van Peer, zusätzlich mit Elastoplast-Haut versehen und so dessen menschliche Gestalt perfektioniert. Im Laufe der Jahre wurden die als „Artifikanten" bekannt gewordenen Roboter ständig verbessert, doch hatten sie alle einen Fehler: Sie konnten nur ausführen, was ihr Programm beinhaltete. Um ihre Funktionen möglichst breit zu fächern, wurden immer größere Speichereinheiten installiert. Allerdings hatte dies zur Folge, dass allein schon die Programmierung monatelange Arbeit kostete und die erschaffenen Maschinen trotzdem so gut wie nie wirklichen Menschen glichen. Daher wurden sie hauptsächlich als Kampfroboter oder Arbeiter eingesetzt.

Erst im Jahr 2489 gelang es der Computerwissenschaftlerin Cathryn Togalou, das erste sogenannte „Neuronalnetzprozess-System"(NNPS) zu entwerfen. Dieser Computer war in der Lage zu lernen und wichtige Informationen von unwichtigen zu trennen. Dies eröffnete neue Möglichkeiten für Ingenieure. Seitdem werden rund zwanzig Prozent der Artifikanten mit dem „togalouschen Gehirn" ausgestattet, welches die Artifikanten vom Intellekt her mit den Menschen auf eine Stufe stellt.

Biogewebeimplantate

Es besteht die Möglichkeit, Körperteile direkt organisch zu ersetzten. Dazu wird aus körpereigenen Zellen ein Körperteil gezüchtet und schließlich mit dem Körper verbunden. Bis dieses Teil aber trotz Replikationsbeschleuniger gleichwertig eingesetzt werden kann, vergeht einige Zeit – eine Hand wächst nun mal nicht von heute auf morgen. Auch dauert das Replizieren des „Ersatzteils" seine Zeit. Der Charakter muss für einige Zeit eine normale Prothese tragen. Je nach Körperteil kann dies ein bis drei rollenspielinterne Monate dauern, in dem der Charakter in seinen Fähigkeiten eingeschränkt ist.

Mit Biogewebeimplantaten beschäftigen wir uns in diesem Unterkapitel nicht, da sie keine Besonderheiten bieten. Allerdings ist es möglich, Biogewebeimplantate durch spezielle Eingriffe und einen Unkostenbeitrag mutieren zu lassen. Dazu orientiere man sich am Unterkapitel „Mutationen".

Selbstverständlich wird kein renommierter Mediziner eine solche Operation durchführen …

Kybernetische Implantate

Beinahe alles können synthetische und technisch ausgefeilte Implantate am Körper verbessern oder ersetzen. Organisches Material (z. B. Sehnen) wird entnommen und durch Kunstgewebe ersetzt. Die Steuerung dieser Kybernetikimplantate wird von diversen Computerchips und -systemen übernommen, die ebenfalls implantiert und mit dem Gehirn verbunden werden.

Um zu funktionieren, gewinnen diese Geräte ihre Energie entweder aus dem biologischen Organismus, in dem sie eingepflanzt sind, oder aus in den Körper integrierten Reaktoren und Energiezellen.

Charaktere mit Kybernetik ausstatten

Durch Unfälle oder Krankheiten kommt es manchmal vor, dass Körperteile und -funktionen stark in Mitleidenschaft gezogen werden. Die moderne Medizin bietet für solche Fälle Implantate an, die mittlerweile schon routinemäßig eingepflanzt werden. Hier wende man sich an das nächste Kybernetikum – eine Spezialklinik für Implantologie. Die breitgefächerte und nicht allein klinisch notwendige Produktpalette wird von Tech-Zentren angeboten, die Experimente und Forschungen beispielsweise im militärischen Sektor vornehmen. Für Tokmarden und Artifikanten sind Implantate natürlich obligatorisch.

> **Mensch und Maschine** stehen
> im **ewigen Wettstreit** miteinander.
> Und doch finden wir Formen, um aus diesen
> **Gegensätzen** eine **Einheit** zu schmieden.
> Wunderwerk? – Sicher.
> Teufelswerk? – *Todsicher*!
> *– Tajana Lirak, „Aus Fleisch und Isometall" (2674)*

Speziesbeschränkungen

Implantate aus terranischer Produktion (oder vergleichbar extraterrestrische Geräte) gibt es für viele Spezies. Aufgrund ihrer physiologischen Fremdartigkeit können Beta-Pictor, Cassiopier, Halb-Novat und Wandler-Chamäleoniden die hier aufgeführten Implantate nicht verwenden. At'Rank-gulor zahlen aufgrund spezieller Anpassung den anderthalbfachen Preis.

Bin ich Kybernet oder Artifikant?

Vielleicht stellst Du Dir die Frage, ob Dein Charakter eher ein Kybernet – ein biologisches Lebewesen mit kybernetischen Bauteilen – oder ein Artifikant ist, da Du Dir überlegt hast, einen Menschen zu spielen, den Du aber mit extrem vielen Implantaten ausstatten möchtest. Nun taucht hier das Problem mit dem Stresszuwachs auf, der irgendwann unerträglich wird. Im Zweifel ist irgendwann also ein humanoider Artifikant einem terranischen Kyberneten vorzuziehen. Soll Dein Artifikant dennoch die Reste eines Menschen in sich tragen, kannst Du mit dem SL vereinbaren, dass Du einige STP für organische Komponenten reservierst, beispielsweise für Rückenmarkreste. Dann solltest Du nicht vergessen, dass die organischen Komponenten mit speziellen Lösungen und Medikamenten versorgt werden müssen, um nicht zu verrotten.

Stresszuwachs

Dieser Stresszuwachs wird durch die eingebauten Implantate bestimmt: Pro 5 STPV steigt der Stresszuwachs um +1 an. Manche Implantate bringen eigenen Stresszuwachs mit.

Start-Implantatbudget

Artifikanten und Tokmarden erhalten ein Implantatbudget bei ihrer Erstellung. Dabei handelt es sich um ein imaginäres Vermögen, mit dem Du Implantate „einkaufen" kannst: Du kannst Dir aus dem folgenden Katalog die kybernetische Ausstattung besorgen; in Absprache mit dem SL – er muss entscheiden, innerhalb welcher Legalität und Technologielevel Du wählen kannst. Nicht verwendetes Implantatbudget entfällt nach der Charaktererstellung.

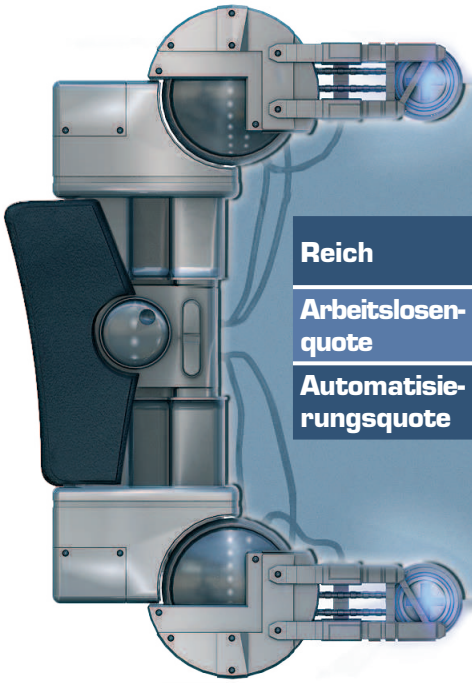
Implantate kaufen

Sowohl vor als auch während seiner Laufbahn kann ein kybernetisierbarer SC sich mit Kybernetik ausstatten. Dazu kannst Du schlichtweg sein normales Vermögen verwenden.

Im Prinzip darf jedes Implantat so oft eingebaut werden, wie man Platz dafür hat, es sei denn, im Text zum Implantat wird etwas anderes gesagt.

Einfacher Ersatz

Es mag vorkommen, dass Dein Charakter in seinem abenteuerlichen Leben auch mal das ein oder andere Körperteil zurücklässt. Bei verlorenen Körperteilen – zum Beispiel Extremitäten – oder aber auch irreparablen Organschäden hast Du die Möglichkeit, diese einfach und schnell durch einen kybernetischen Ersatz erneuern zu lassen.



Arbeitsmarkt 2682

Reich	Imperium	Syndikat	Konföderation	Guanku	Haus Taesari	Ekratos-Union	Allianz	Protektorat
Arbeitslosenquote	4,1% (–0,1%)	6,9% (+0,2%)	6,8% (+0,2%)	8,4% (–0,1%)	7,6% (–0,2%)	28,1% (+0,3%)	16,4% (+1,0%)	1,7% (+0,1%)
Automatisierungsquote	11,8% (0,0%)	53,6% (–1,0%)	7,1% (+0,4%)	10,7% (–0,2%)	18,8% (–0,1%)	66,2% (+0,5%)	13,1% (+1,3%)	78,9% (–0,7%)

INTERSTAT, Arbeitslosenstatistik II/A, Gesamtjahr im Vergleich zu 2681

Wenn Du Dich nicht mit Kybernetikregeln weiter beschäftigen willst gilt folgende einfache Regel: Jedes Körperteil, das ersetzt wird (Oberarm, Unterarm, Oberschenkel, Unterschenkel, Tentakel, Hand, Fuß, Flosse, Schwanz, Flügel, etc), kostet 10.000 St und erhöht den Stresszuwachs um +1. Sie verändern die zur Verfügung stehenden Strukturplätze nicht, weil sie organische Körperkomponenten quasi direkt ersetzten.

Ein Ersatzorgan – beispielsweise wird die Lunge gegen einen Beatmungsapparat ausgetauscht – kostet 5.000 St und erhöht den Stresszuwachs um +1, falls das Körperteil (z. B. der Unterbauch) nicht bereits komplett ersetzt wurde, was ja das künstliche Ersetzen der Organstrukturen in diesem Bereich beinhaltet.

Artifikantenkonstruktion: Struktur festlegen

Bei der Wahl des Basistypus „Artifikant" oder bei dessen Konstruktion musst Du zuallererst dessen Größe, angegeben in STP, festlegen.

Ein terranischer Artifikant wird also 200 STP groß sein, ein metonoidischer 250 STP (in der Konföderation sind metonoidische Artifikanten durchaus möglich – kaum aber auf Metonar) usw.

Du kannst auch eine Maschine mit bis zu 400 STP spielen – in einer normalen Spielergruppe wirst Du damit allerdings wahrscheinlich auf wenig Gegenliebe stoßen (vom SL ganz zu schweigen …). Aber vielleicht macht ihr ja mal einen „Maschinentrupp" und der SL hat eine Kampagne im Protektorat von Vendar oder im Tokmardischen Reich parat.

Dein Basistypus Artifikant sollte eine minimale Größe von 10 STP aufweisen.

Vitale Komponenten für Artifikanten

Ein Artifikant benötigt einige Komponenten, ohne die er nicht funktionstüchtig sein kann. Diese sind im Folgenden mit „*" gekennzeichnet. Komponenten, die für Artifikanten verzichtbar sind aber zu Einschränkungen, beispielsweise der selbstständigen Bewegung, führen, sind mit „(*)" markiert.

Regeneration und Steigerung

Artifikanten und Tokmarden besitzen keine LE-Regeneration, sie müssen die erlittenen Schäden reparieren.

Eine Steigerung der meisten Eigenschaften ist beim Artifikanten nur durch den Einbau neuer Implantate möglich. EP lassen sich nur durch das „Togalousche Gehirn" nutzen, ebenso durch das „Tokmardengehirn".

Ein organisch-kybernetischer Charakter kann wie jeder andere EP gewöhnlich nutzen.

Nach Verwundung kann er sich sowohl reparieren als auch medizinisch versorgen; der SL kann hier eine Festlegung treffen. Die Regeneration ist unbeeinträchtigt.

Bestehen mehr als 50% der STP des Charakters aus Kybernetik kann nicht mehr regeneriert sondern nur noch repariert werden.

Wunde E und EMP

Tokmarden erhalten im Übrigen bei Elektrizitätseinwirkung (Wunde E) das anderthalbfache des Schadens (Kyberneten ebenso, sobald 10% der gesamten STP im Körper kybernetisiert sind), Artifikanten gar das Doppelte!

EMP-Treffer verursachen bei Artifikanten vollen Schaden, bei Tokmarden halben Schaden, ebenso bei Kyberneten, wenn 10% und mehr der STP kybernetisiert sind.

Gewichtszuwachs

Das Körpergewicht Deines Charakters erhöht sich um das Gewicht der eingebauten Komponenten. Beim Entwurf und Bau eines Artifikanten sowie beim Tokmarden beginnst Du natürlich bei null Kilogramm.

Gewichtsbehinderung und Freigewicht

Schwere künstliche Hautpanzerungen oder eingebaute Servomotoren erhöhen das Körpergewicht und „erdrücken" quasi den biologischen Träger. Für Tokmarden und Kyberneten gilt: Die Hälfte des Gewichts aller installierten Komponenten wird durch den Kraft-Wert geteilt und zählt zur „Gewichtsbehinderung", so dass sich durch hohe Last zusätzliche „Behinderung" ergeben kann.

Artifikanten erhalten ein „Freigewicht",bevor die Gewichtsbehinderung greift, nämlich STP/2 in kg.

Modelleigenschaften von Implantaten

Strukturplatzverbrauch (STPV)
Der Strukturplatzverbrauch (STPV) eines Implantats gibt an, wie viele STPs ein Implantat benötigt. Damit werden ASP oder KSP belegt.

Verschiedene Auswirkungen
Implantate haben die unterschiedlichsten Auswirkungen. Manche Komponenten liefern in erster Linie Werte der Eigenschaften für Artifikanten und Tokmarden, ebenso wie den Physis-Faktor. Andere statten den kybernetischen Charakter beispielsweise mit im Körper integrierten Ausrüstungsgegenständen aus – wie Waffen oder Scannern. Daneben existieren kleine Elemente der unterschiedlichsten Art ohne STPV.

Änderung von Eigenschaftswerten wirken sich bei Kyberneten und Tokmarden sowohl auf den gegenwärtigen Wert als auch auf den Startwert aus. Wenn ein Mensch mit „Kraft 14" einen Servomotor einbaut, der „Kr +2" mit sich bringt, hat er nach dem Einbau „Kraft 16" und einen SW von 12. Er steigert aber wie gewohnt so, als ob er kein Implantat hätte – durch eigene Steigerung kann er weiterhin maximal +10 Punkte auf „Kraft" gewinnen.

Basiskomponenten

Skelette*
In einer sehr komplizierten Operation werden dem biologischen Körper Knochen entnommen, die mit einer hochwertigen Titaniumlegierung oder vollständigen Kunstknochen aus verschiedenen Materialien versehen werden. Anschließend werden sie wieder eingesetzt und mit Hilfe von Mikrorobotern wird das Muskel- und Nervengewebe wieder mit dem Skelett verschmolzen. Je nach Umfang dauert der Eingriff bis zu zwanzig Stunden und kann nur von den fortschrittlichsten Instituten vorgenommen werden. Die Operation ist nicht ohne Risiko, eine Überlebensgarantie kann nicht gewährleistet werden!

Artifikanten erhalten durch das Skelett ein Grundgerüst, in welches alle anderen Komponenten eingebaut werden. Jedes Skelettimplantat stellt beim Artifikanten 1 KSP bereit. Bei Kyberneten und Tokmarden wird 1 STP (egal ob MSP, ASP, KSP) in 1 KSP umgewandelt. Wer also die 150 MSP eines Metonoiden mit 150 Skelettimplantaten in KSP austauscht, erhält hätte danach 250 STP für Implantationen übrig (100 ASP, 150 KSP).

Kyberneten und Tokmarden haben die Möglichkeit, weitere Skelettimplantate zusätzlich zu ihren eigenen künstlichen oder organischen Skeletten zu kaufen, um sich zusätzliche Extremitäten zu schaffen. Diese Skelettimplantate bieten dann 1 KSP wie beim Artifikanten.

Bei Charakteren (Kyberneten und Tokmarden), die bereits einen Phsysis-Faktor haben und ein Skelett eingebaut haben, berechnet sich der neue Phsysis-Faktor wie folgt:

Skelett-Phsyis-Faktor x Skelettimplantat-Anzahl + organischer Physis-Faktor x der STP ohne Skelettimplantat (also Rest- STP). Das Resultat wird durch alle Strukturplätze geteilt.

Wir konstruieren den Beispielcharakter Lem Fenton (siehe Seite 217), einen Artifikanten, genauer gesagt ein Roboter, der unter die Kategorie der „EnBotainer" gehört.

Durch sein menschliches Erscheinungsbild brauchen wir 200 STP und entscheiden uns für 200x R7BoneCompHartplast-Skelett. Das reduziert unser Start-Implantatbudget um 208.000 St und bringt 20 kg auf die Waage, Physis-Faktor ist 1,25.

Zentralchips*
Um kybernetische Implantate zu steuern benötigt jeder Implantatträger Neurochipsätze im Gehirn. Sie wandeln die Impulse des Restgehirns oder des Hauptcomputers in klare Signale an die kybernetischen Körperteile um. Diese Neurochips werden an den Zentralchip gekoppelt.

Der Zentralchip ist für jeden Implantatträger das wichtigste neurokybernetische Bauteil: An den Zentralchip werden alle Systeme gekoppelt; er stellt die Verbindung

Skelette

Implantat	R7BoneComp-Hartplast	Durastahl-rahmen M II	Gehärtetes Titanglas	Phoenix-metall	Skelett-Editor
Hersteller	CYBERSTELLAR	CYBRODYNE	Transpare Ltd.	Koninuum	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A
Technologielevel	24	43	53	60	min. 10 bis max. 60
Preis (St)	1.040	2.800	1.600	4.000	TL x 50
Gewicht	0,1 kg	0,2 kg	1,2 kg	1 kg	0,1 kg; max. 2 kg; –1 TL pro 0,1 kg
Physis-Faktor	1,25	1,05	0,85	0,8	1,5; max. 0,70; +5 TL pro –0,05

Zentralchips

Implantat	Intercon I	Admin	CPC-V	Centrum VI	AdminMax	Zentralchip-Editor
Hersteller	Siqliqueb	VitaTec	TAUNER AG	CYBERNAUTICA	Atrium Crp.	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	19	23	39	47	60	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	30.500	31.300	58.500	71.000	90.000	TL x 1.500
Gewicht	20 g	20 g	60 g	100 g	100 g	20 g; max. 100 g; –1 TL pro 20 g
Systemslots	20	24	42	52	65	18; max 65; +1 TL pro 1

zum organischen Gehirn oder zur Basis-KI her. Der Zentralchip befindet sich bei Kyberneten normalerweise am Zwischenhirn. Bei schweren Gehirnverletzungen kann ein großer Zentralchip mit vielen Slots Hirnschäden und Beeinträchtigungen der gesamten Physis ausgleichen.

Für jedes eingebaute Implantat (mit Ausnahme von Skeletten) wird ein Zentralchipslot belegt.

Kleine Implantate, wie implantierte ID-Cards oder Sprungarme, benötigen nicht zwangsläufig je einen Zentralchipslot.

Durch das Anschließen an den Chip jedoch wird die Aktivierung des Implantats über einen Gedankenbefehl erst möglich.

Wir kaufen das Centrum VI, das sollte zu Beginn genügen.

Basis-KIs*

Jeder Artifikant ist mit einer einzigen Basis-KI ausgestattet. Dabei handelt es sich prinzipiell lediglich um einen Hauptcomputer, der die Körperfunktionen überwacht und steuert. Außerdem beinhaltet er die vollständige Grundprogrammierung (z. B. „Muttersprache", grundlegende Fähigkeiten). Die KI ist begrenzt lernfähig.

Folgende Eigenschaften werden durch die KI festgelegt: Intelligenz, Instinkt, Mut und Emotionen.

Mut kann man hier auch als Toleranz verstehen, wann der Selbsterhaltungsmechanismus der Maschine greift.

Die Basis-KI eines Roboters sorgt gängigerweise für einen Intelligenz- und Instinkt-Wert zwischen 6 und 10 und einen Mut- und Emotionen-Wert zwischen 20 und 30. Die Werte sind sowohl Startwerte als auch Eigenschaftsmaximalwerte. Sie können nur durch eine andere KI oder das Togalousche Gehirn verändert werden. Die Basis-KI belegt keine STP und ist für Tokmarden oder Organische nicht implantierbar.

Wir entscheiden uns für die AI-II aufgrund der vergleichbar hohen Is- und It-Werte – für Lem wichtig!

Neuronalnetzprozesssysteme (NNPS)(*)

Das Neuralnetzprozess-System – besser bekannt als „Togalousches Gehirn" – ermöglicht dem Artifikanten, wichtige und unwichtige Informationen voneinander zu trennen, den Sinn der Information zu erkennen und ebenfalls daraus zu lernen.

Ohne togalousches Gehirn sind Maschinen „dumm", trotz hoher KI. Aber das Togalousche Gehirn bedeutet auch mehr: Man sagt, die Maschine gewinne dadurch ein Bewusstsein und nimmt sich selbst als Person wahr. In manchen Staaten, wie dem Syndikat, erhalten Artifikanten mit TG daher die gleichen Rechte wie organische Mitbürger – in anderen wiederum gilt es als blasphemischer Frevel, eine „künstliche Seele" überhaupt zu bauen.

Du kannst die Basis-KI Deines Artifikanten via Schnittstellen mit Togalouschem Gehirn erweitern und ihn dadurch menschenähnlicher machen. Pro Schnittstelle, die das TG besetzt, erhöht sich das Eigenschaftsmaximum von Intelligenz und Instinkt Deines SCs um je einen Punkt, während bei Mut und Emotionen die Startwerte von der Basis-KI ausgehend um je einen Punkt sinken und das Eigenschaftsmaximum beim Basis-KI-Wert bleibt.

Maximal kann ein NNPS implantiert werden, es steht Kyberneten und Tokmarden nicht zur Verfügung.

Die Prozentangabe des TG besagt zudem, wie viel Prozent der EP beim Artifikanten ankommen: Ein TG mit 80% bedeutet, dass Du 8 EP erhältst, wenn Dir der SL 10 EP gibt.

Für Lem besorgen wir das R-Zeta, damit können wir Is und It von 10 ausgehend bis 14 steigern. Da wir 40 Start-EP haben, kaufen wir für beide Eigenschaften jeweils +3 (insgesamt 24 EP). Die SW von Mu und Em sinken auf 11, was uns nicht weiter stören soll. Wir können diese Eigenschaften im späteren Charakterleben bis 15 steigern.

Basis-KI

Implantat	ZentralKI-NNM-3	Alpha M	AI-II	Mens Arte I	Basis-KI-Editor
Hersteller	Biogenesis	TECLASON	TAUNER AG	CYBERNAUTICA	allgemein
Legalität	A	A	A	B	A bis B
Technologielevel	33	37	46	53	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	14.900	19.500	25.000	26.800	TL x 500
Gewicht	4 kg	3,2 kg	1,6 kg	4 kg	0,4 kg; max. 4 kg; –1 TL pro 0,4 kg
Mut-Wert	18	16	15	30	15; max. 30; +1 TL pro 1
Instinkt-Wert	4	6	10	2	1; max 10; +1 TL pro 1
Intelligenz-Wert	4	3	10	1	1; max 10; +1 TL pro 1
Emotionen-Wert	17	20	15	30	15; max 30; +1 TL pro 1

NNPS

Implantat	R-Zeta	Gamma-TG 10	TG 40 Mk I	NeuroMatrix	NNPS-Editor
Hersteller	BioTECH	TECLASON	CYBRODYNE	Atrium Corp.	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B
Technologielevel	25	33	37	60	min. 20 bis max. 60
Preis (St)	34.000	51.000	60.200	97.000	TL x 1.500
Gewicht	0,3 kg	0,2 kg	0,5 kg	1 kg	0,1 kg; max. 1 kg; –1 TL pro 0,1 kg
Togalousches Gehirn	40%	50%	60%	100%	10%; max. 100%; +7 TL pro 10%;
Zentralchipslot-Verbr.	4	5	6	10	1 Slotverbr. pro 10% TG

Sequenziertes Datenstruktursysteme (SDSS)*
Man kann im integrierten Datenspeicher Speicherplatz für ein sogenanntes „Sequenziertes Datenstruktursystem“ reservieren. Manche Techniker sprechen hier auch von „Erfahrungszellen“. Das SDSS stellt eine Datenbank dar, dessen Zugriff neurologischen Prozessen nachempfunden ist.

Somit hat der Nutzer eine schnelle Abrufmöglichkeit von im SDSS gespeicherten Informationen.

Träger sammeln ununterbrochen Daten, die hier abgelegt, aber auch zügig wieder gelöscht werden, wenn das System sie nicht als wichtig („subkonskiente Daten“) einstuft.

Inhalte fremder SDSS können selten und nur mit großem Aufwand übernommen werden, da die Datenstrukturen auf den jeweiligen Nutzer abgestimmt sind. Dein Zentralchip wird die Daten darauf also im Regelfall nicht richtig „lesen“ können. SDSS werden an einen Slot des Zentralchips angeschlossen. Sie erhöhen den Wissen-Startwert; es können mehrere SDSS implantiert werden.

Wer mit dem Spezialgebiete-Modul spielt, für den eröffnet sich durch ein SDSS die Möglichkeit, Spezialgebiete-Programme darin zu speichern. Mehr dazu unter „Software“ auf Seite 306.

Wir verwenden 6x das H18, dadurch erreichen wir einen Wi-Wert von 12.

Unsere psychischen Eigenschaften liegen damit fest: It 13, Is 13, Wi 12, Mu 11 und Em 11. Wir haben bislang insgesamt 684.200 St ausgegeben, 11 Slots belegt und 12 STP verbraucht.

Fortbewegung und Flexoren(*)
Künstliche Sehnen, Flexoren, fördern die Agilität des gesamten Körpers. Der Träger dieser Sehnenbahnen wird seine Muskeln schneller einsetzen können.

Artifikanten, die sich nicht auf einem EMAP-System oder mit Hilfe von Jet-Propulsoren fortbewegen, benötigen neben Flexoren Servomotorenkomplexe und Belastungsgitter, die gemeinsam mindestens 10% aller STP des Körpers einnehmen.

SDSS

Implantat	Dataseq I	Datseq III	H18-SDSS	Datensystem SDI-1	DataMax	SDSS-Editor
Hersteller	Siqliqueb	Siqliqueb	SOFTSTELLAR	Biogenesis	Atrium Crp	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	17	26	30	40	60	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	39.700	54.500	57.700	80.500	131.900	TL x 2.000
Gewicht	0,1 kg	0,6 kg	0,6 kg	1 kg	1 kg	0,1 kg; max. 1 kg; –1 TL pro 100 g
Wissen-Wert	+1	+2	+2	+3	+4	+1; max. +4; +20 TL pro +1
STPV	1	4	2	5	5	1; max 5; –2 TL pro 1

Flexoren

Implantat	BodyMax	L-Alpha	MA FlexComp	FS-III	Agile S	Flexor-Editor
Hersteller	VitaTec	BioTECH	CYBERSTELLAR	TAUNER AG	A & C	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B	B
Technologielevel	23	25	36	45	60	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	27.000	36.700	104.600	69.300	100.000	TL x 1.500
Gewicht	1 kg	1,5 kg	0,5 kg	0,5 kg	4,5 kg	0,5 kg; max. 5 kg; –1 TL pro 0,5 kg
Körperbeh.-Wert	+2	+2	+2	+3	+5	+1; max. +5; +25 TL pro +1
STPV	5	4	1	5	10	1; max 10; –3 TL pro 1
REV	5	5	5	8	13	1; max 13, –2 TL pro 1

EMAP-Feldlagerungen

Implantat	Hover	To. Nr 4	S-Omicron	Feldgenerator MLTE-1	EMAP-Feldlagerung-Editor
Hersteller	ProMax	Li Drives	BioTECH	Biogenesis	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A
Technologielevel	12	25	27	39	min. 12 bis max. 60
Preis (St)	12.000	22.000	25.800	39.800	TL x 1.000
Gewicht	0,5 kg	4 kg	1,5 kg	5 kg	0,5 kg; max. 5 kg; –1 TL pro 0,5 kg
Körperbeh-Wert	+1	+3	+3	+4	+1 max +6; +15 TL pro +1
STPV	2	10	5	2	2; max. 10; –1 TL pro 1
REV	4	8	40	36	4; max. 60; –1 TL pro 4

Wir kaufen 7x BodyMax von VitaTec und erreichen Kb 14. Es werden 35 STP verbraucht. Außerdem ergibt sich ein REV von 35; das bedeutet, dass wir einen Reaktor benötigen werden.

Fortbewegung und EMAP-Feldlagerungen (*)

EMAP-Feldsysteme lassen Tische, Stühle, Bodenfahrzeuge, Gleiter und Raumschiffe über dem Boden schweben. Artifikanten mit EMAP auszustatten stellt ein übliches Vorgehen vieler Konstrukteure dar – speziell bei den vielen kleinen fleißigen Helferlein in Privathaushalten, im Frachtbetrieb, im Transport- und Rettungswesen oder im Dienstleistungsbereich. Immer wenn es darum geht, dass ein Artifikant möglichst schnell vor Ort sein soll, wählt man eine EMAP-Feldlagerung anstelle konventioneller Räder, Kufen, Beine, Stelzen oder Radketten. Das Problem liegt wie bei allen EMAP gelagerten Vehikeln klar auf der Hand: Der Boden unter dem Artifikanten muss magnetisierbar oder durch Energiefelder aufgebaut sein.

In Städten, auf Wegen und Straßen, macht das alles keine Probleme. Bei einem Picknick im Grünen vor romantischer metonoidischer Urwaldkulisse hingegen ist eine EMAP-Garnitur eine denkbar schlechte Wahl und so warnen viele Techzentren nicht zu Unrecht die Träger von EMAP-Feldlagerungen vor bösen Überraschungen jenseits der Stadtgrenzen. CYBERSTELLAR beispielsweise empfiehlt, den Einsatz auf Raumschiffe und Raumstationen zu beschränken.

EMAP-Feldlagerungen verleihen neben einer hohen horizontalen Fortbewegungsgeschwindigkeit auch die Möglichkeit, die Schwebehöhe über dem Boden um einige Meter zu variieren. Stürze aus der Höhe werden abgedämpft.

Modul: Spezialgebiete

Wird mit dem Spezialgebiete-Modul gespielt und kommt durch Flexoren ein Kb-Wert von mindestens 8 zustande und sind Servomotoren und Belastungsgitter eingebaut, erhält der Artifikant wie der Terraner auch das Rassenspezialgebiet „Rennen & Springen“ und das Standardspezialgebiet „Ausweichen“ mit jeweils 4 Spezialgebietpunkten. Für beide Spezialgebietprogramme wird kein SDSS-Speicherplatz benötigt. Um die Werte zu steigern, müssen bessere Spezialgebietprogramme installiert werden.
Gleiches gilt, wenn über die EMAP-Feldlagerung ein Kb-Wert von mindestens 4 erreicht wird. Ab Kb 8 erhält der Artifikant anstelle von „Rennen & Springen“ das Rassenspezialgebiet „Fliegen“.

Es können mehrere Lagerungen eingebaut werden, deren Effekte sich addieren. Um einen Artifikanten tragen zu können, müssen 3% der gesamten STP des Artifikanten von EMAP-Feldlagerung-STP besetzt sein. Jeder Punkt „Körperbeherrschung“ kann außerdem entweder als 1 Meter Schwebehöhe oder 5km/h Geschwindigkeit interpretiert werden. Es gilt entweder der Kb-Wert, der durch Flexoren zustande kommt, oder der, der durch die EMAP-Lagerung erzielt wird.

Eigentlich keine schlechte Idee, dass sich Lem auf EMAP-Feldern schnell verdrücken könnte.

Wir bauen in seinem Gesäß 1x das To. Nr. 4 ein, dadurch erlangen wir eine „Fluchtgeschwindigkeit“ von 15km/h (3 x 5km/h) horizontal oder eine

Volon-Kristall vs. EMAP-System

[Vidcom wird abgespielt]
Av Imperator, Mr. Mudin!

Es wird Sie freuen zu hören, dass Sie bald von Ihren lästigen EMAP-Einschränkungen befreit sein werden. Meine … Vertragspartner … haben mir gestern einen wunderbaren Kristall in der richtigen Größe übergeben. Er wiegt genau 1,438kg und ist in der Lage, Ihr Körpergewicht zu tragen. Der Kristall wird einfach in der Fassung arretiert, die Sie sich bereits im Syndikat haben anfertigen lassen. Testen Sie bitte VOR der Implantation, ob der Kristall korrekt durch die Fassungsautomatik gedreht und geneigt wird, damit später bei der schwebenden Fortbewegung und beim Wenden auf dem Volon-Antigravfeld keine Probleme auftauchen.

Bedenken Sie bitte, dass Volon-Kristalle im Gegensatz zu EMAP nur fürs Schweben sorgen, zur Fortbewegung auf dem Schwebefeld empfehle ich Ihnen Jet-Propulsoren – aber ich glaube die hatten Sie bereits?

Tja, freuen Sie sich, der Kristall ist mindestens so gut wie Ihr bisheriges EMAP-System, verbraucht aber kein Quäntchen Energie dabei – und das beste ist ja, dass Sie fortan von der Bodenbeschaffung unabhängig sind. Wenn Ihre Kollegen Sie dann sehen, lassen die sich sicher absolut freiwillig von einem Panzer die Beine abfahren.

Wenn Ihre 100.000 St eingetroffen sind, werde ich das feine Volonstückchen versenden. Ende der Woche fliegt ein Raumfrachter von Xerc nach Terra. Beeilen Sie sich also bitte mit der Überweisung.

Bis dahin. Tolyn Ende
[Aufzeichnung beendet]

Vidcom-Transmission von Xerc

Sensoren

Implantat	SensCommander	N4 SensoWeb	FITC-II	FITC-IV	Passion Immortale	Sensor-Editor
Hersteller	VitaTec	CYBERSTELLAR	TAUNER	TAUNER	A & C	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B	B
Technologielevel	24	34	38	46	60	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	32.000	48.500	58.000	70.000	100.000	TL x 1.500
Gewicht	0,3 kg	0,9 kg	1,8 kg	3 kg	2,7 kg	0,3 kg; max. 3 kg; –1 TL pro 0,3 kg
Sinne-Wert	+2	+2	+3	+4	+5	+1; max. +5; +25 TL pro +1
STPV	5	1	5	8	10	1; max 10; –3 TL pro 1
REV	5	5	8	10	13	1; max 13, –2 TL pro 1

maximalen Schwebehöhe von 3 Metern. Wir werden die Lagerung normalerweise in 1 Meter Schwebehöhe und 10 km/h Geschwindigkeit aufteilen. Damit haben wir 10 STPV und genügen der Anforderung von 3%, außerdem einen gesamten REV von 8. Als Kb-Wert nutzen wir jedoch unsere Flexoren.

Sensoren*
Bei diesem nicht ungefährlichen Eingriff werden Nervenstränge mit Sensoren verknüpft und mit synthetischen Leitern verstärkt. Dabei versorgen unter anderem optische Sensoren, Drucksensoren, Temperatursensoren, interne Sensoren, Geruchs- und Geschmackssensoren und Mikrofone den Implantatträger mit allen wichtigen Informationen.

Wir kaufen 3x FITC-II und 1x den SensCommander und erhalten Si 11 und REV 29. Mit STP 20 sind nun 67 der 200 Kybernetikstrukturplätze verbraucht.

Servomotorenkomplexe(*)
Muskelfasern aus Nedratizyl sowie gentechnisch angepasstes Nervengewebe und kleinste Servomotoren bilden ein System, welches „Servomotorenkomplex" genannt wird. Das resultierende Konstrukt ist sehr stark und belastbar. Bei schwächeren Implantaten wird auf Servomotoren verzichtet und die Nedratizylfasern in den bestehenden Muskelstrang integriert.

Wir implantieren 6x das Iboshi Ki und erhalten mit 6 STPV und REV 30 einen Kr-Wert von 12.

Belastungsgitter(*)
Das Belastungsgitter ist ein Verbund von Quantendatenverbindungen und supraleitenden Kabeln, die Sensoren, Servomotorenkomplexe, Flexoren und andere elektronische und mechanische Teile verknüpft und sie einer ausgefeilten Steuersoftware unterwirft. Das Gitter stellt Energie- und Datenströme her, passt beständig Energielevels aller

Servomotorenkomplexe

Implantat	MasterServ I	Iboshi Ki	Kinetor S	Servus Pro	Puissance	Servomotorenkomplex-Editor
Hersteller	VitaTec	LOXON	PROTEC	CYBERNAUTICA	A & C	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B	B
Technologielevel	27	35	40	50	60	min. 10 bis max. 60
Preis (St)	37.000	51.000	58.500	77.000	100.000	TL x 1.500
Gewicht	5 kg	1 kg	3,5 kg	4,5 kg	4,5 kg	0,5 kg; max. 5 kg; –1 TL pro 0,5 kg
Kraft-Wert	+2	+2	+3	+4	+5	+1; max. +5; +25 TL pro +1
STPV	1	1	4	7	10	1; max 10; –3 TL pro 1
REV	5	5	8	10	13	1; max 13, –2 TL pro 1

Belastungsgitter

Implantat	Keeper	Lastverteiler CLSG-1	CGU-III	Conditio Pro	Constance doreé	Belastungsgitter-Editor
Hersteller	ProMax	Biogenesis	TAUNER	CYBERNAUTICA	A & C	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B	B
Technologielevel	14	37	40	50	60	min. 14 bis max. 60
Preis (St)	28.000	74.000	81.000	107.000	150.000	TL x 2.000
Gewicht	0,2 kg	0,2 kg	1 kg	1,8 kg	1 kg	0,2 kg; max. 2 kg; –1 TL pro 0,2 kg
Kondition-Wert	+1	+2	+3	+4	+5	+1; max. +5; +20 TL pro +1
STPV	1	1	3	6	10	1; max 10; –2 TL pro 1
REV	1	5	3	3	5	1; max 5, –3 TL pro 1

eingepflanzten Komponenten an die gegenwärtige Belastung des Körpers an und stimmt den Reaktor und Energiespeicher daraufhin ab. Daneben überwacht und reduziert es die Hitzeentwicklung und den Verschleiß und steuert die Versorgung mechanischer Geräte mit Utolyxinöl.

Wir installieren 1x den Keeper und 4x CGU-III, erreichen Kondition 13, 13 STPV und 13 REV.

Motorische Regulierer(*)

Für die Manipulationsextremitäten, wie beispielsweise Hände, benötigt ein Roboter ein motorisch sensibles und ausgefeiltes Werkzeug. Der motorische Regulierer ist ein Gerät, welches in Extremitäten eingebaut wird und eine komplexe Motorik bereitstellen soll. So lenkt er beispielsweise die komplizierten Bewegungen der Hände.

Der Regulierer besteht aus feingliedrigen und überaus beweglichen Kleinteilen, die zudem über eigene Chipsätze und ein eigenes Steuersystem verfügen.

Bei terranischen Artifikanten wird dieses System jeweils einmal für die linke und rechte Hand implantiert.

Es gibt aber auch Konstruktionen, die mit mehr Regulierern ausgestattet sind – z. B. Artifikanten, die über mehrere Pseudopodien viele Schalter gleichzeitig bedienen können.

Für Lem kaufen wir 2x die Motor Skill Regulation Unit III (MSRU-III), womit wir um 18 STP, 24 RE und 286.000 St Implantatbudget für Hg 16 ärmer sind.

Interaktionsdesigns*

Manchen Konstrukteuren ist nicht nur die Funktion ihrer Maschine wichtig, sondern auch ihre Gestalt. Gerade bei Artifikanten, die ein spezielles Aussehen verliehen bekommen sollen – wie beispielsweise das eines Terraners oder Minelauvaners – ist das Design ein Hauptkriterium für die gesamte Grundidee. So muss der Erbauer bereits bei den ersten Skizzen die Gestalt der Maschine festlegen und schließlich die richtigen Materialien für die Körperhülle wählen und sie nach Wunsch formen, ohne die Funktion zu beeinträchtigen.

Unter dem Begriff „Interaktionsdesign" verstehen Kybernetiker neben dem Aussehen das Wirken der Maschine auf Menschen oder andere „Interaktionspartner". In der Theorie wurde hierzu eine Vielzahl von Modellen entwickelt, die letztlich über eine Software einmalig in die Maschine implantiert werden.

Am User-Interface-Design, welches nur Artifikanten implantiert wird, sind selbstredend auch Hardware-Komponenten beteiligt: Die Steuerung von Augenbrauen, der Lidschlag, die Öffnung der Augen, Pupillenfarbe – um nur ein paar Details zu nennen.

Auch die Selbstdarstellung einer Maschine über eine Holoprojektion zählt dazu.

Alles wird berücksichtigt: Bewegungsabläufe, Physiognomie (Mimik), Gestik, ein stimmiges Gesamtbild (Farben, Augen und Haare, Haut, Fell), sich ändernde Oberflächenfarben, Stimme und Geräusche des eingebauten Akustikators, implantierte Displays für gestalterischen Wert und Informationswiedergabe.

Letztlich soll die Maschine so angenehm wie möglich empfunden werden. Und nicht mehr nur als Maschine, sondern als Partner.

Das Interaktionsdesign kann nur einmal implantiert werden und gilt nur für Artifikanten.

Für Lem ist eine überzeugende Außenwirkung und Charisma überlebenswichtig. Der SL gestattet uns aufgrund unseres Charakterkonzeptes trotz hohem

Motorische Regulierer

Implantat	Artigrip Mk V	M-Sigma	Handregulierer FFJR-2	MSRU-III	Le Poing evolue	motorischer Regulierer-Editor
Hersteller	Systral	BioTECH	Biogenesis	TAUNER AG	A & C	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B	B
Technologielevel	19	28	38	45	60	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	48.400	80.500	114.200	143.000	200.000	TL x 3.000
Gewicht	0,6 kg	1,8 kg	3 kg	2,4 kg	3 kg	0,3 kg; max. 3 kg; –1 TL pro 0,3 kg
Handgesch.-Wert	+3	+4	+6	+8	+10	+1; max. +10; +12 TL pro +1
STPV	3	2	4	9	10	1; max 10; –3 TL pro 1
REV	6	8	12	16	20	1; max 20, –1 TL pro 1

Interaktionsdesigns

Implantat	BasicUI	AUI-3	Charisma Mechanica II	UI-Common-Design	Sarejev-Muster	Interaktionsdesign-Editor
Hersteller	Intera^	CYBERSTELLAR	CYBERNAUTICA	Gordon Inc.	Meltov	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	11	35	42	52	60	min. 5 bis max. 60
Preis (St)	8.000	32.000	46.000	55.000	75.000	TL x 1.000
Gewicht	0,1 kg	0,1 kg	0,2 kg	1 kg	1 kg	0,1 kg; max. 1 kg; –1 TL pro 0,1 kg
Au-Wert	3	9	14	17	25	1; max. 25; +4 TL pro 1
STPV	0	0	4	2	10	0; max 10; –3 TL pro 1

Reaktoren

Implantat	Z-Omega	R-5	ESU-III	ESU-IV	Le Coueur Fort	Reaktor-Editor
Hersteller	BioTECH	CYBERSTELLAR	TAUNER AG	TAUNER AG	A & C	allgemein
Legalität	B	B	B	B	B	B
Technologielevel	26	38	42	46	60	min. 14 bis max. 60
Preis (St)	50.000	75.000	85.000	93.500	130.000	TL x 2.000
Gewicht	1 kg	3 kg	5 kg	2 kg	10 kg	1 kg; max. 10kg; –1 TL pro 1 kg
Reaktorenergie	45 RE	129 RE	165 RE	162 RE	240 RE	9 RE; max. 240; +2 TL pro 3 RE
STPV	1	15	21	20	30	1; max 30; –3 TL pro 1

TL das UI-Common-Design von Gordon Incorporated zu nehmen, damit erlangen wir Ausstrahlung 17.

Reaktoren (*)
Reaktoren liefern Energie insbesondere für Systeme, die dauerhaft im Betrieb sein müssen, wie Sensoren oder motorische Regulierer. Auch andere Systemfunktionen müssen aufrechterhalten werden. Manchmal – gerade für kleine Artifikanten oder auch Kyberneten – reichen Energiespeicher aus. Reaktoren müssen jede Woche mit Fusionstreibstoff betankt werden.

In Lem integrieren wir einmal den R-5 und einen Z-Omega als Auxiliareinheit und erhalten 174 RE.
Nach Abschluss der Basiskomponenten wiegt unser SC nun 62,3 kg, hat 132 der 200 STP belegt, braucht 131 der 174 RE und hat einen Neupreis von 2.225.200 St, 39 Zentralchipslots in Verwendung.

Hier nochmal alle Eigenschaftswerte
(SW / aktueller Wert / Maximum):
Mu: 11 / 11 / 15
It: 10 / 13 / 14
Wi: 12 / 12 / 12
Is: 10 / 13 / 14
Em: 11 / 11 / 15
Kr: 12 / 12 / 12
Kb: 14 / 14 / 14
Hg: 16 / 16 / 16
Si: 11 / 11 / 11
Ko: 13 / 13 / 13
Au: 17 / 17 / 17

Zusatzkomponenten

Energiespeicher
Diverse Systeme schöpfen ihre Energie aus Speicherzellen, die Batterieenergie (BE) liefern. Energiespeicher werden von Implantaten geleert, die einmal sofort Energie benötigen – zum Beispiel integrierte Waffen. Diese Implantate können auch an einen Reaktor angeschlossen werden; so sind sie dauerhaft einsatzbereit.

Wir kaufen den Akku 1 und haben 50 BE Speicher.

Neurolink-Interfaces
Das Neurolink-Interface dient der Kopplung eines externen Computersystems an den implantierten Zentralchip und damit der Gehirn(bzw. Basis-KI)-Computer-Steuerung.
Ausgehend vom Neurolink-Interface-Controler-Steuerchip am Zentralchip wird eine Trion-Datentransferleitung zur Neurolink-Interface-Schnittstelle gelegt. Du musst Dir überlegen, wo Du die Schnittstelle am Körper Deines SCs einpflanzen willst. Übliche Positionen sind der Hinterkopf oder der Kopf generell, da hier die Datentransferleitung sehr kurz ist und eine Beschädigung bei Verletzungen ausgeschlossen werden kann, sowie die Handinnenfläche; dort kann man sozusagen direkt an die andere Schnittstellendose fassen und ist „online". Oft befindet sich die Schnittstelle auch am Ende einer intelligenten Extremität, beispielsweise am Ende eines intelligenten Kabels, das sich dann von selbst einklinken kann. Wenn Du eine Datentransferleitung durch Deinen Körper legen lässt, solltest Du Dir notieren, durch welche Körperzonen sie geht, da sie dort bei schweren Verbrennungen und Fleischwunden beschädigt werden kann.

Das Neurolink-Interface gibt einen Bonus von +1 auf Tests mit der Kenntnis „Technik / Spezialgebiet Software", wenn der SC mit Computersystemen arbeitet. Es kostet 40.000 St, wiegt 200 g, hat 1 STPV und bringt einen Stresszuwachs von +1 mit sich. Es können beliebig viele Neurolinks eingebaut werden, deren Wirkung sich entsprechend addiert.

Für Lem reicht uns ein Neurolink-Interface.

Energiespeicher

Implantat	Akku 1	EZ-13	EZ-18	Quant Pro	Réservoir d'Or	Energiespeicher-Editor
Hersteller	Systral	CS	CS	Con Energia	A & C	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	20	25	35	47	60	min. 10 bis max. 60
Preis (St)	10.000	10.500	15.000	22.800	40.000	TL x 500
Gewicht	1,6 kg	0,4 kg	0,4 kg	2 kg	2 kg	0,4 kg; max. 2 kg; –1 TL pro 0,4 kg
Batterieenergie	50 BE	60 BE	80 BE	120 BE	140 BE	20 BE; max. 140; +1 TL pro 2 BE
STPV	1	4	4	8	5	1; max 10; –1 TL pro 1

ESU-III (TAUNER AG)

Die „Energy Support Units" (ESU) der TAUNER AG produzieren über Fusion ausreichend Energie, um Maschinen zu betreiben. ESUs werden in unterschiedlichen Größen angeboten, so dass für jeden Artifikanten das passende Modell bereit steht.

Obwohl TAUNER sich bemüht hat, den Reaktor so sicher wie möglich zu bauen, ist er nicht gegen Gewalteinwirkung gefeit. Schäden an der Reaktorkammer können das extrem heiße Fusionsplasma austreten lassen. Durch großen Druckunterschied in diversen Zuleitungen kommt es dabei im Normalfall zu einer Explosion.

Der ESU-III arbeitet übrigens sehr leise und mit minimaler Strahlenbelastung.

Sprungarme

Der Einbau eines Sprungarms erfolgt in der Regel verdeckt im Unterarm. Der Sprungarm kann dann mit einer Waffe belegt werden, die nicht schwerer als 1,5 kg ist. Die Pauschalaktionen, die sich darum drehen, während des Kampfes eine neue Waffe (nämlich die im Sprungarm eingefasste) in den Händen zu halten, verringern sich um zwei Initiativepunkte.

Die Auslösung geschieht wahlweise mit einem Steuerchip per Gedankenbefehl oder durch ruckartiges „Nach-Hinten-Kippen" der Hand in Richtung Unterarm.

Die Implantation, die eigentlich verboten ist (Legalität C), kostet 5.000 St und verbraucht 2 STP (wohl im Arm) und wiegt 0,2 kg. Der STPV der im Sprungarm gelagerten Waffe (siehe implantierte Waffen) kommt dann noch hinzu.

Der Vorteil gegenüber einer normal implantierten Waffe, die aus einer Halterung entnommen werden kann, besteht neben der verkürzten „Waffe ziehen"-Zeit auch darin, dass die Waffe einem Verbündeten in gleicher Bewegung zu geworfen werden kann.

> Lem sollte verdeckt bewaffnet sein. Warum nur ein Sprungarm, wenn man für den doppelten Preis zwei haben kann? Das sieht sowieso besser aus.

Jet-Propulsoren

Der Jet-Propulsor ist ein kleines Triebwerk, welches beispielsweise in beide Unterschenkel implantiert wird. Mit Hilfe dieser „Beindüsen", die kurzzeitig einen Schub verleihen können, vermag ein Implantatträger seine Sprunghöhen und –weiten erheblich zu verbessern. Auch um sich im Weltraum einen Schub in die gewünschte Richtung zu verleihen sind Jet-Propulsoren sinnvoll.

Wird das System dauerhaft mit Energie versorgt, lässt es sich damit sogar fliegen und steuern.

Diese Kybernetikausstattung gibt in geeigneten Situationen einen Bonus auf Tests mit der Kenntnis „Athletik" (Spezialgebiete „Rennen & Springen", „Akrobatik" und „Null-G-Bewegung"), und auf Kb-Tests. Der BEV gilt einmalig pro Test – das System kann aber auch permanent mit Energie versorgt werden (REV). In diesem Fall hält sich der Kybernet, Tokmarde oder Artifikant damit in der Luft (man erhält den Bonus als Punkte im Spezialgebiet „Fliegen") oder kann eben aufeinander aufbauende Sprünge etc. vollführen.

Synthetische Organe

Bei diesem chirurgischen Eingriff werden Lunge, Herz, Niere, Leber, Magen und Darm von organischen Lebewesen entfernt.

An ihre Stelle treten Ersatzteile aus verschiedenen künstlichen Materialien. Die Gewebestruktur der Organe ist sehr viel robuster als die der herkömmlichen Eingeweide. Die Verwendung von künstlichen Organen kommt auch in einer Notoperation nach kritischen Wunden zum Tragen. Synthetische Organe können einmal implantiert werden.

Schleppstrahlprojektoren

Schleppstrahlprojektoren sind für den Einsatz in Schwerelosigkeit konstruiert. Sie bauen ein Kraftfeld um ein Einzelobjekt herum auf, welches sie dann durch ein Gegenkraftfeld beeinflussen. Dadurch lässt sich das Objekt bewegen.

Jet-Propulsoren

Implantat	Microtriebwerk MJFS-1	JP-3	MPS-R	JPU-V	Jet-Propulsor-Editor
Hersteller	Biogenesis	CYBERSTELLAR	CYBRODYNE	TAUNER AG	allgemein
Legalität	B	B	C	C	B bis C
Technologielevel	30	37	44	47	min. 15 bis max. 60
Preis (St)	22.600	24.700	51.000	37.600	TL x 800
Gewicht	1,2 kg	2,4 kg	3 kg	3 kg	0,6 kg; max. 3 kg; –1 TL pro 0,6 kg
Athletik-Bonus	+2	+3	+4	+4	+1; max. +5; +22 TL pro 1
STPV	2	4	10	6	1; max 10; –1 TL pro 1
BEV oder REV	10	21	29	30	1; max 30; –1 TL pro 1

Spartan Agilon (CYRENS)

Der syndikatische Konzern CYBERNAUTICA bildet in der Ekratos-Union mit KERENS das CYRENS-Konsortium als Hauptzulieferer der ekrainischen Streitkräfte.

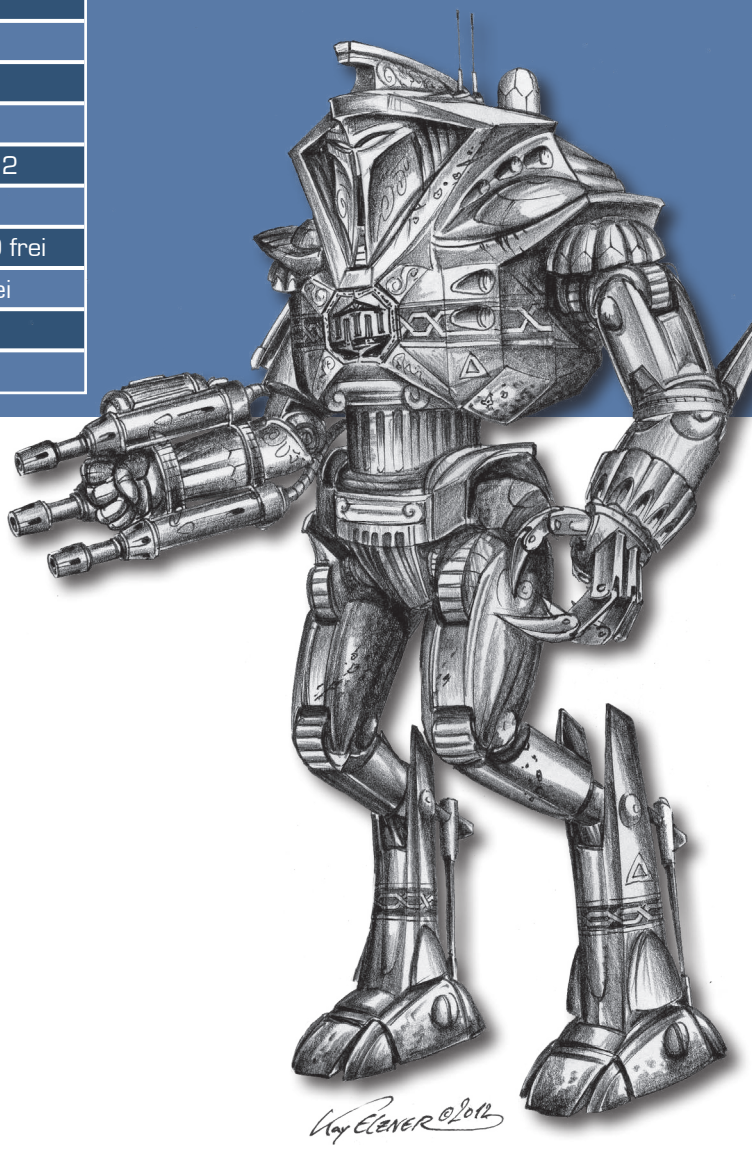
Agilone, Rückgrat der ekrainischen Phalanx, sind allweit wohl bekannt und gelten als klassisches Modell für den Hopliten. Durch ihr togalousches Gehirn werden ihnen von der Phalanx Kommandoaufgaben, Aufklärung und Spezialmissionen hinter feindlichen Linien anvertraut. Auf dem Feld übernehmen sie Führungsrollen gegenüber anderen Drohnen und Spartan-Modellen.
In seiner Persönlichkeit wurde der Agilon als äußerst zielstrebig, loyal und zuverlässig programmiert. Agilone treffen durchaus sensible Entscheidungen und versuchen auch, auf die eigene Unversehrtheit und von Anvertrauten Rücksicht zu nehmen.
Vereinzelt findet man Agilone auch im Protektorat und als freie Söldner. Dabei handelt es sich meistens um Einheiten, die in einer Schlacht beschädigt, als vermisst eingestuft und von Kommandocomputern aufgegeben wurden.

TL	40*
Implantat-Budget (als SC)	2.448.000 St
Preis (als NSC)	1.200.000 St
Gewicht	126 kg
Objektgröße	6
STP	250, 45 frei
Skelett	Physis-Faktor 1,2
Energiespeicher	86 BE, 2 STPV
Reaktor	2 x 120 RE, 30 frei
Zentralchip	45 Slots, 12 frei
NNPS	30%
Haut-Schutz	6/B 3/X 1,

Mu	SW **12**, Max. 15
It	SW **10**, Max. 13
Wi	4 x STPV 5, **12**
Is	SW **10**, Max. 13
Em	SW **10**, Max. 15
Kr	4 x STPV 8/REV 13, **16**
Kb	3 x STPV 8/REV 13, **12**
Hg	2 x STPV 4/REV 10, **12**
Si	4 x STPV 8/REV 13, **16 +1**
Ko	3 x STPV 8/REV 5, **12**
Au	**10**

Weitere Ausrüstung:
Holo-ID, taktisches Auge (+50m, +2 Handhabung), Schallrezeptoren, Kommunikator, Jet-Propulsoren (BEV 16, Athletik-Bonus +3), Zerstreuungsfeldprojektor (10 REV, 5 STPV, Scan-Schutz +3,

*alle Implantate mit Ausnahme von Skelett (TL 29), NNPS (TL 20), Interaktionsdesign (39), Körperpanzerung (20).



Außerirdische Koloniesprachen

Sprache	Ordrular	Woique	Assalla-Dre	Xeracorisch	Car'tory-kena
Lernkosten (SP)	7	5	8	4	5
Zugehörige Schrift	Ordrochor	Retroga	Trevro-Ayg	-	Tre'Hahr
Wichtige Sprachgebiete	Ordrul, Konföderation	Potriasmoryl, Toryclyta	Volk Dre'srok, Mren'triv u.a.	Xerc	Craitona
Bemerkung	Sprache der Ordrag-Sippe	Betala akustisch transformiert	Sprache cassiopischer Kleinvölker	einheitliche Xeracor-Sprache	offizielle at'rank-gulorische Sprache

Kommunikationswege

Spezies	Mit Spezies sprechen	Spezies verstehen
Terraner	Akustikator	Akustikator
At'Rank-gulor	Pherovoc, Colograph	Pherovoc
Beta-Pictor	Lichtsignalgeber / -programm, Deltaimpulswandler	Sehsinn, Deltaimpulswandler
Cassiopier	Akustikator	Akustikator
Metonoiden	Akustikator	Akustikator
Minelauvaner	Hydrovoc-Akustikator (unter Wasser)	Akustikator
Tokmarden	(Mini-) Computer, Datapad, Mediaset	(Mini-) Computer, Datapad, Mediaset
Veganoiden	Akustikator, Gedankenübertragung	Gedankenübertragung
Wandler-Ch.	Akustikator	Akustikator
Xeracor	Seismovoc, Terratrembler	Seismovoc

können Angehörige mancher Spezies menschliche Sprachlaute nicht hervorbringen, sie benötigen einen „Akustikator", der Schallwellen produziert und möglicherweise auch einfängt und für die Spezies „hörbar" macht. Akustikator- und Lichtsignalgeber-Programme können auch auf Datapads, Mediasets oder Minicomputer installiert werden.

Kommunikationshilfen

Gerät	TL	Preis	Gewicht
Akustikator	5	50 St	0,1 kg
Pherovoc	25	2.000 St	0,5 kg
Hydrovoc	10	200 St	0,3 kg
Seismovoc	12	1.000 St	0,2 kg
Terratrembler	7	700 St	2 kg
Lichtsignalprojektor	18	100 St	0,1 kg
Deltaimpulswandler	55	30.000 St	0,5 kg

III.5.2 Techfähigkeiten

Die Kenntnis „Technik" ermöglicht es normalen Charakteren, mit Technologie umzugehen und beispielsweise Reparaturen vorzunehmen, sich in Systeme zu hacken und mit Technik zu improvisieren. Sie können situationsspezifisch auf diese Kenntnis zurückgreifen und damit ein akutes Problem lösen.

Die Fähigkeiten eines Tech-Charakters, der über Techfähigkeiten verfügt, gehen allerdings weit darüber hinaus. Nur er vermag dauerhaft die Leistung von technischen Werkzeugen zu erhöhen und sogar neue Objekte zu konstruieren und zu erfinden,

Erstellen eines Tech

Techpunkte (TP)

Wie die Sprachpunkte bei den Sprachen sind die Techpunkte der Schlüssel zu den Techfähigkeiten. Techpunkte werden wie SP mit EP erworben: Man tauscht EP in TP 1:1. Manche Basistypen besitzen von Beginn an TP (Start-TP), sind also für Techfähigkeiten ausgelegt. Im laufenden Spiel erhalten SC möglicherweise nach Abenteuern nicht nur EP vom SL, sondern vielleicht sogar TP.

Wichtig ist, dass beliebig viele EP in TP getauscht werden können, jedoch nicht umgekehrt!

Im Folgenden wollen wir nun unter „Tech" SC benennen, die im Besitz von TP sind.

Techfähigkeiten lernen – Modifikator „Befähigung"

Um eine technische Aktion zu lernen, musst Du die bei den „Lernkosten" in den Tabellen der verschiedenen Techfähigkeiten angegebenen TP investieren. Dadurch bekommt Dein SC in der entsprechenden Aktion einen Modifikator „Befähigung" von –10, der auf die Kenntnis „Technik" (Spezialgebiete siehe Aktionen unten) wirkt.

Durch Steigerung des Modifikators – also Einsatz von TP – erreicht man bei manchen Aktionen eine erweiterte Funktion, wenn man einen bestimmten Modifikator erreicht hat. Die Aktion trägt dann die Bezeichnung „erweitert" und dahinter den Befähigung-Modifikatorwert, ab dem diese erweiterte Aktion zur Verfügung steht – in der Regel den Bau von Dingen, die zuvor lediglich modifiziert werden konnten.

Bereits bei der Erstellung darfst Du den Modifikator beliebig hoch „kaufen". Eingesetzte TP stehen danach nicht mehr zur Verfügung, notiere sie auf dem Charakterblatt („TP genutzt").

Spezialgebiete und Aktionen

Um Techfähigkeiten anzuwenden, solltest Du Dich mit dem Spezialgebiete-Modul (Seite 50) vertraut machen – selbst wenn Du nicht damit spielst!

Die Kenntnis „Technik" enthält einige Spezialgebiete: „Kybernetik", „Elektrotechnik", „Rüstungstechnik", „Nano- & Mikrobotik", „Mechanik & Materialbearbeitung", „Software" und schließlich „Astrotechnik". Hier gibt es in jedem Spezialgebiet verschiedene Aktionen, die Dein SC über Befähigung-Modifikatoren erlernen kann. Hinzu kommen noch die für Techs nutzbaren Spezialgebiete „Chemie" und „Biologie & Genetik" der Kenntnis „Vita".

Techfähigkeiten verwenden

TL-Wareneditoren

Nicht nur der SL kann die Wareneditoren in den Warentabellen nutzen – für den Tech sind sie sein Ein und Alles! Ganz gleich, ob Du Deinen SC eine Ware herstellen oder verbessern lassen willst, Du musst Dir die Editoren anschauen und dann entscheiden, wie fortschrittlich das Endprodukt sein soll und wie Du den TL einer neuen Konstruktion oder die hinzugewonnenen TL-Punkte eines modifizierten Gerätes verteilen möchtest.

Schwellen von Modifikation und Konstruktion

Um einen Gegenstand zu modifizieren oder komplett herzustellen muss ein Aktionstest gegen einen „Erfolgstopf" erfolgen, der dem TL des herzustellenden Gerätes bzw. dem TL, der durch dessen Modifikation erreicht werden soll, entspricht. Der Erfolgstopf wird über eine selbstgewählte Erfolgsschwelle und Zeit abgebaut.

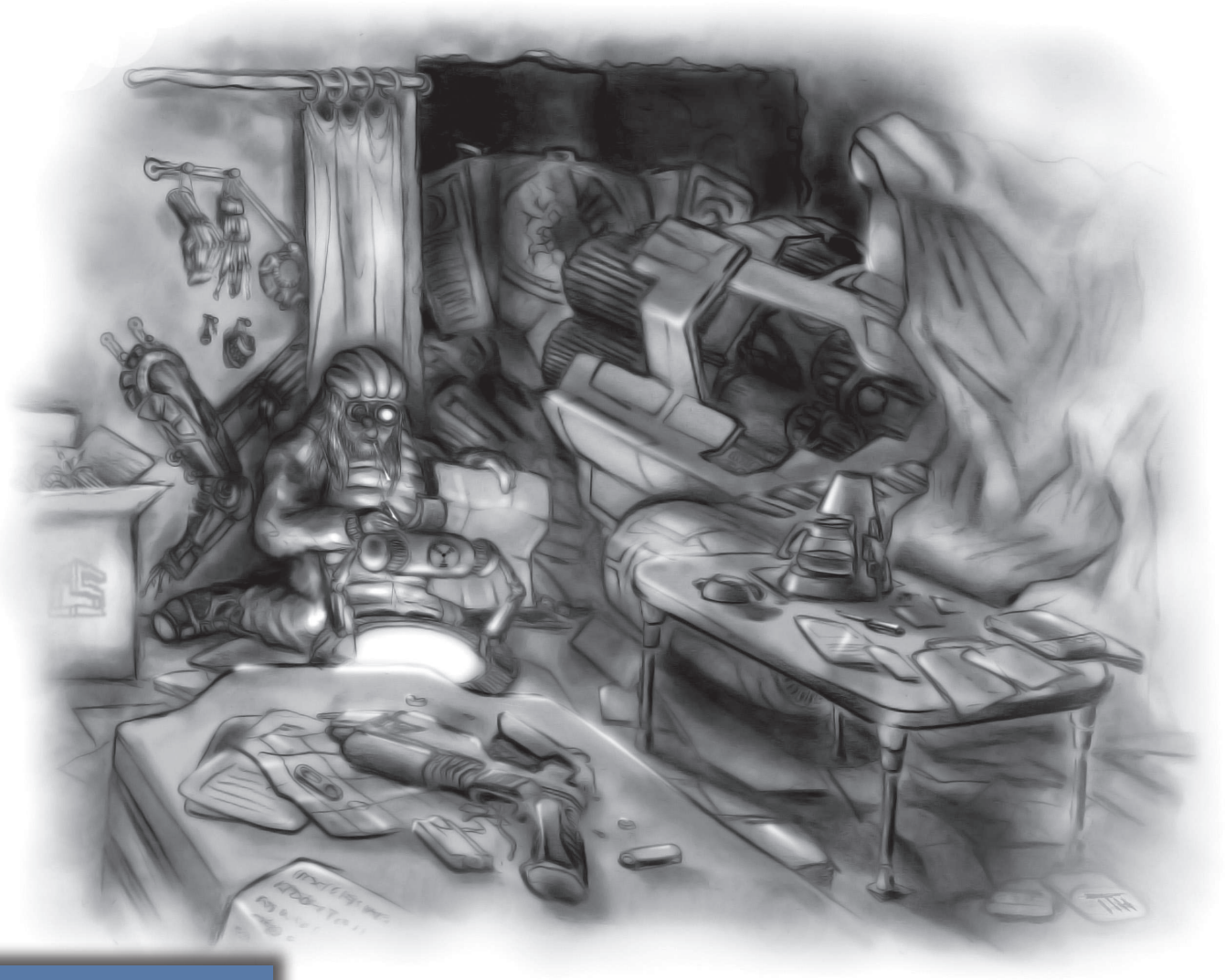
Als Erfolgsschwelle muss mindestens die Hälfte des Erfolgstopfes geschafft werden, damit man von einem Erfolg sprechen kann. Die restlichen Punkte des Erfolgstopfes werden dann noch durch die Arbeitsdauer abgebaut.

Die Arbeitsdauer ist bei den Aktionstabellen in Form von z. B. „x 1h" oder „x 4h" angegeben. Die übrigen Erfolgstopfpunkte werden also mit der Arbeitsdauer multipliziert und sagen aus, wie lange der Charakter mit dem Basteln beschäftigt ist. In Absprache mit dem SL kann ein Tech womöglich auch zwischen zwei Abenteuern seine Arbeit verrichten, wenn entsprechend viel Zeit dazwischen vergeht. Ein SC kann den Ko-Wert in Stunden am Stück arbeiten, ehe er eine längere Regenerationspause einlegen muss.

> Harvan will eine Impulspistole (TL 20) auf TL 25 verbessern, was einem Erfolgstopf von 25 entspricht. Die Erfolgsschwelle liegt also mindestens bei 13 (gerundet). Da er bei der Aktion „Fernkampwaffenmodifikation" einen Wurf von 4W+2 hat und die Waffe alsbald braucht, entschließt er sich für eine Schwelle von 16. Mit seinem Aktionstest erreicht er genau 16, es bleiben also noch 9 übrig. Somit muss der Tech laut Aktionsbeschreibung noch 9 x 3h, also 27 Stunden, an der Modifikation arbeiten.

Materialkosten

Bei den Materialkosten gilt das gleiche wie für Reparaturmaterial (siehe Seite 302) – im Gegensatz zu Reparaturen ist Material aber bei Modifikation und Bau nicht optional, sondern zwingend erforderlich. Auch hier ist die Qualität des Materials („technische Versorgung" +1 bis +5) ausschlaggebend für die Kosten der Konstruktion (10% bis 50% des Preises pro 1 TL im Wareneditor). Bei Modifikation wird der Preis halbiert.



Ein **Tech** in seinem Reich

Die Impulspistole wurde auf 25 TL verbessert. Aus der Impulspistolen-Tabelle entnehmen wir, dass der Warenpreis TL x 100 entspricht. Harvan zahlt zwischen 125 St („+1"-Material: 10% von 2500 St, geteilt durch 2) bis 625 St („+5"-Material). Würde er die Waffe komplett neu bauen, würde sie zwischen 250 und 1250 St kosten.

Verwendung technischer Ausrüstung und Werkstätten
In den Tabellen wird angegeben, welche Ausrüstungsgegenstände bei der Tech-Aktion vorliegen müssen. Die „technische Versorgung" dieser Instrumente und des Materials wird für den Test hinzugenommen, sozusagen als zweiter Modifikator neben „Befähigung". Eine hochwertige Arbeitsumgebung gilt ebenfalls.

Fehlschläge
Misslingt eine Aktion, dann führt dies dazu, dass das Material verloren geht – einerseits also das in die Materialkosten investierte Geld, andererseits der Gegenstand, der modifiziert werden sollte. Eine Ausnahme bilden hier metonoidische Traditionswaffen, diese verlieren jedoch 75% ihrer Resistenz und sollten zügig repariert werden.

Legalität
Selbstgebaute Waren gelten als illegal (Legalität C) sofern sie „kritisch" sind – dazu zählen beispielsweise Waffen, medizinische Ausrüstung, Wirkstoffe, Fahrzeuge, Implantate und Mutationen.

Nur örtliche Behörden oder Ämter können nach sorgfältiger Überprüfung – manchmal hilft auch eine unvermittelte Erhöhung des Prüfer-Bankkontostandes – die Ware als lizenzpflichtig (Legalität B) oder unbedenklich (A) einstufen.

Technik / Elektrotechnik

Aktion: Elektrokomponentenmodifikation & -bau
Der Tech hat die Fähigkeit, sämtliche Gebrauchsgegenstände – wie Minicomputer, Scanner, Mediasets, Tech- und Medizinausrüstung – zu verbessern. Dabei tauscht er zum Beispiel einzelne Systemkomponenten durch leistungsfähigere aus, fügt zusätzliche Funktionen hinzu oder integriert hochwertige Chipsätze.

Die Leistungssteigerung äußert sich beispielsweise durch größere Reichweite oder geringeren Energieverbrauch eines Gerätes.

Elektrotechnik

Aktion	Mod. von Elektrokomponenten	Bau von Elektrokomponenten	Anpassung von Xenotechologie
Lernkosten	5 TP	erweitert –8	11 TP
Arbeitsdauer	x 1 Stunden	x 10 Stunden	x 4 Stunden
Benötigte Ausrüstung	Material, Modulationswandler, Werkzeugset	Material, Werkzeugset, Modulationswandler, Computer	Material, gesamte Zusatzausstattung, Handscanner, Computer

Aktion: Anpassung von Xenotechnologie
Viele Gerätschaften und Werkzeuge oder auch Steuerelemente von Raumschiffen diverser Spezies können nicht so leicht von anderen Spezies benutzt werden. Das beginnt bei der Bedienung mit anderen Extremitäten und hört bei der Displayausgabe für andere visuelle Wahrnehmungen auf – Facettenaugen sehen nun mal anders als Pupillen. Der Tech hat die Möglichkeit, ein Gerät – egal ob Computer, Waffe oder Kleidungsstück – einer anderen Spezies anzupassen, sofern keine speziellen Einschränkungen vorliegen.

Technik / Rüstungstechnik

Aktion: Nahkampfwaffenmodifikation & -bau
Bei den Nahkampfwaffen ist sehr viel handwerkliches Geschick gefragt. Der Tech bringt verstärkende Verstrebungen oder andere Teile an, verwendet spezielle Schärfmuster und -formen und arbeitet mit neuen Werkstoffen; vielleicht fügt er eine Paradestange an. Durch verschiedene Modifikationen der Waffe kann diese handlicher, wirkungsvoller und tödlicher gemacht werden.

Aktion: Fernkampfwaffenmodifikation & -bau
Um Fernkampfwaffen zu verbessern verwendet ein Tech andere Werkstoffe, überarbeitet die Gesamtkonstruktion, um beispielsweise den Rückstoß durch einen Dämpfer zu mindern, lässt sich größere Magazine einfallen, wechselt Energieleiter und -zellen sowie Steuerchips aus und verbessert die Gesamtergonomie. Stärkere Abfeuermechanismen erhöhen die Reichweite von Projektilen, der Einbau anderer Bündelungslinsen mag bei Energiewaffen zu einer Effizienzsteigerung führen. Dadurch wird eine Waffe leichter im Umgang, effektiver und sicherer. Wurfwaffen zählen übrigens ebenfalls zu Fernkampfwaffen.

Aktion: Waffenausstattungsmodifikation & -bau
Munition und Waffenausstattung kann vom Tech sowohl verbessert als auch produziert werden. Projektilmunition kann immer in 50er-Packs hergestellt werden.

Aktion: Schutzkleidungsmodifikation & -bau
Der Tech näht und flickt Kleidungsstücke mit Stoffen, die bestehende Textilien reißfester und dicker machen. Er näht womöglich neues Gewebe ein, welches den Schutz erhöht, bringt Metallteile an oder füttert Kleidung mit Strahlen dämmendem Material. Schutzkleidung wird

Rüstungstechnik

Aktion	Waffenausstattungsmod. und -bau	Bordwaffenmodifikation	Bordwaffenbau
Lernkosten	3 TP	13 TP	erweitert –1
Arbeitsdauer	x 4 Stunden	x 8 Stunden	x 30 Stunden
Benötigte Ausrüstung	Material, Werkzeugset, Laserflex, Laserschweißer	Material, Werkzeugset, Laserflex, Laserschweißer, Modulationswandler	Material, Werkzeugset, Laserflex, Laserschweißer, ModulationswandlerComputer

Rüstungstechnik

Aktion	Nahkampf-waffenmod.	Nahkampf-waffenbau	Fernkampf-waffenmod.	Fernkamp-waffenbau	Schutz-kleidungsmod.	Schutz-kleidungsbau
Lernkosten	8 TP	erweitert –3	12 TP	erweitert –2	6 TP	erweitert –4
Arbeitsdauer	x 2 Stunden	x 15 Stunden	x 3 Stunden	x 20 Stunden	x 1 Stunde	x 10 Stunden
Benötigte Ausrüstung	Material, Werkzeugset	Material, Werkzeugset, Laserschweißer, Ersatzteile	Material, Werkzeugset	Material, Werkzeugset, Laserschweißer, Computer	Material, Werkzeugset, Laserschweißer, Laserflex	Material, Werkzeugset, Laserflex, Laserschweißer

dadurch in ihrer Widerstandskraft gestärkt, wird leichter oder erhält neue Schutzfunktionen.

Aktion: Bordwaffenmodifikation & -bau
Schwere Bewaffnung von Fahrzeugen aller Art, darunter auch Raumschiffen, erfordert hohes technisches Wissen und Können. Hier geht es nun wirklich um Kriegsgerät und dementsprechend muss ein Ingenieur sich in die komplizierte Technologie für Feuerkraft im großen Maßstab einarbeiten, während die Verbesserungsansätze oftmals denen bei Fernkampfwaffen ähneln.

Technik / Kybernetik

Aktion: Implantatmodifikation & -bau
Künstliche Knochengelenke oder gar Servomotoren, Phoenixmetall-Körperverstrebungen oder komplexe intraphysio-ergonomische Computerplatinen sind kleine Implantatbeispiele mit großer Wirkung, die ein Tech unter die Lupe nehmen kann. Er versucht unter anderem, Materialien auszutauschen, die Größe der Einbauten zu verringern, Energieleiter für höhere Leistung anders miteinander zu verknüpfen oder Sekundärchips zu integrieren.

Aktion: Artifikantenkonstruktion
Einzelne Gerätschaften kybernetischer Körper zu entwickeln ist das Eine, die Einzelteile jedoch zu einem großen Ganzen zu planen und zusammenzusetzen das Andere. Der Architekt eines Roboters oder einer Maschine muss zunächst genau Größe, Funktion und äußeren wie inneren Aufbau festlegen, genau schauen, welches Implantat wo seinen Platz findet. Die „Artifikantenkonstruktion" spielt sich vollständig im Computer ab, die Umsetzung erfolgt dann mit bereits vorhandenen Implantaten.

Die Erfolgsschwelleder Aktion ist durch die STP dividiert durch 10, die der Artifikant aufweisen soll, gegeben. Mehrere Ingenieure können sich an derselben Maschine ans Werk machen.

Kybernetik

Aktion	Implantat-modifikation	Implantatbau	Artifikanten-konstruktion
Lernkosten	8 TP	erweitert –4	5 TP
Arbeitsdauer	x 2 Stunden	x 20 Stunden	x15 Stunden
Benötigte Ausrüstung	Material, Werkzeugset	Material, Werkzeugset, Laserschweißer, Ersatzteile, Computer	Computer

Technik / Nano- & Mikrobotik

Aktion: Nanobotmodifikation & -bau
Um bestehende Nanobots zu optimieren, kann ein Molekularingenieur in Mikroassemblern (für ca. 40.000 St zu haben) Modifikationen an den Bots vornehmen. Er tauscht Fragmente, Systeme und Werkzeuge an den Nanobots aus oder wandelt sie ab.

Außerdem genügt es in der Regel nicht, einen einzelnen Bot zu verändern: Nein, ein ganzer Schwarm muss bearbeitet werden, um letztlich deren gesamte Wirkung zu erfassen. Dazu werden die Verbesserungsprozeduren in den Mikroassemblern an einem Prototypen einprogrammiert und der Vorgang automatisiert: Jetzt wird jeder Bot dieser Sorte auf die gleiche Art und Weise behandelt. Der Tech kann also beliebig viele Portionen der gleichen Nanitensorte verbessern, wenn es ihm einmal gelungen ist.

Nano- & Mikrobotik

Aktion	Nanobotmodifikation	Nanobotherstellung
Lernkosten	10 TP	erweitert –2
Arbeitsdauer	x 4 Stunden	x 35 Stunden
Benötigte Ausrüstung	Mikroassembler, Computer	Mikroassembler, Computer

Technik / Astrotechnik

Aktion: Raumschiffsystemmodifikation & -bau
Die Einzelsysteme, die in ein Raumschiff eingebaut werden, können Astrotechs verbessern. Dazu werden Systeme reprogrammiert, andere Materialien verwendet, leichte Konstruktionsänderungen zum Beispiel in den Schaltkreisen vorgenommen oder Kühlzellen integriert, die Energieeffizienz gesteigert. Ein weiteres Verfahren ist die Abstimmung auf die umgebende Raumschiffsystemarchitektur.

Aktion: Raumschiffskonstruktion
Wer ein Raumschiff komplett selbst entwerfen will, braucht zwar zunächst nur einen Computer und das nötige Wissen, aber wenn es später – abseits der Aktion „Raumschiffskonstruktion" – um die Umsetzung geht, kommt man um ein Raumdock oder einen Fertigungshangar nicht herum. Soll das Schiff gar in Serie gehen, muss natürlich eine entsprechende Fabrik gebaut oder bestehende Fertigungsanlagen angepasst werden.

Wie beim Bau von Artifikanten ist die Erfolgsschwelle durch ein Zehntel der Großstrukturplätze (GSTP), die das Schiff groß sein soll, gegeben, ebenfalls können mehrere Techs an einem Projekt arbeiten.

Ya sas, Kyr Alkomanos ke Kyra Pepolous!
Meine guten Freunde, der Zeiger rückt auf eine Schicksalsstunde auf, denn der ferne Imperator fordert die dunklen Mächte heraus. Viele laute und leise Worte wurden in unseren Hallen getauscht. Und nach all den Gedanken und den Gesprächen sind wir uns sicher, dass nicht die Konföderation der Grund für die Aktivität der Sternenlegion ist, sondern dass es nur darum gehen kann, den Commonfront-Vertrag zu erfüllen. Dabei weiß der Imperator selbst und nicht nur wir, dass dieser Vertrag ein reines Prestigeinstrumentarium darstellt, welches dem Imperium in fernen Gefilden Bündnispartner sichern soll, aber letztlich der bestehenden Ordnung und dem Frieden mit dem Kontinuum abträglich ist. Denn die Ruhe nach dem Großen Krieg ist das, was zur Stunde auf dem Spiel steht. Und damit die gesamte menschliche Zivilisation. Der Imperator hat nicht das Recht, eine Entscheidung zu treffen, deren Konsequenz auf alle Menschen wirkt.

Das Unionspolydrom hat unter meiner Moderation in einer geheimen Sondersitzung am gestrigen Abend nun entschieden, dass zwei Gesandte an den Hof nach Utopia City geschickt werden sollen, die dem Führer des Imperiums vom Konfrontationskurs mit dem Kontinuum abbringen sollen, solange noch Zeit ist.
Sie denken es sich wohl schon längst: Sie sind die Erwählten.

Unter all den Bewerbern sind Sie, Kyr Alkomanos, mit Ihrer tiefen Weisheit, der Sie in unzähligen Werken Ausdruck verliehen, und als Kenner der imperialen Seele gleichwohl geeignet wie Kyra Pepolous. Sie werden von Imperator Vyvian hoch geschätzt und haben schon oft diplomatisches Geschick bewiesen.
Ich weiß, dass ich auf Sie beide zählen kann.
Nicht nur die Union, sondern auch alle freien Menschen glauben an Sie.

Kali sebasmi,
Thedoras Chirom, Unionsekrat im Dezember 2683

III.5.3 Paranormik

K+1

Paranormale Fähigkeiten waren lange Zeit zwar für möglich gehalten worden, aber nicht wissenschaftlich nachweisbar oder erklärbar. Die Parapsychologie war eine Wissenschaft, die mit Statistiken Untersuchungen anstellte. Mittlerweile ist die Wissenschaft weiter und kann zumindest paranormische Aktivität mit einem Gehirnbereich in Verbindung bringen, der bei Terranern unterschiedlich stark ausgebildet ist. Auch manch andere Spezies hat eine „Anfälligkeit" für die Übersinnlichkeit. Wie genau dieses Phänomen funktioniert ist auch weiterhin ein Rätsel.

Paranormale Phänomene: Übernatürliche Erscheinungen wie Spuk, Geistererscheinungen, übersinnliche Wahrnehmung, Hellsehen, Telekinese etc.

Paranormische Phänomene: Paranormik ist ein Teilbereich des Paranormalen; Telekinese, Telepathie, Pyrokinese – also Effekte, die hier beschrieben werden

Der Paranormiker

Ein „übersinnlich", „paranormisch" oder auch „mental" bzw. „paramental" Begabter ist eine Person, die durch die reine Kraft der Gedanken und spezieller meditativer Techniken und Konzentrationsübungen erstaunliche Wirkungen in der Umwelt hervorrufen kann. Bei den Terranern wurden solche Personen als „Medien" bezeichnet. Inzwischen hat sich immer stärker die Bezeichnung „Paranormiker" durchgesetzt. Die Parapsychologie, die wissenschaftliche Lehre übernatürlicher Phänomene, ist Teil der „Paranormik" und ein anerkannter Wissenschaftszweig. Sie wird an eigenständigen Instituten gelehrt und erforscht.

Die Hohe Ebene

Paranormiker bezeichnen das, was sie mit ihrem Übersinn erspüren und manipulieren können als „Hohe Ebene". Der Laie kann sich einen Nebel vorstellen, in dem alles, was existiert, eine Entsprechung hat – dies wird oft als „Wirbel" bezeichnet. Ein Paranormiker ist in der Lage, Veränderungen in diesem Nebel zu sehen und auch hervorzurufen: Wenn beispielsweise ein Fahrzeug an ihm vorbeifährt, so kann er es in der „Hohen Ebene" bemerken und Veränderungen daran vornehmen.

Die Paranormik der Veganoiden, Metonoiden und Terraner hat noch längst nicht alle Möglichkeiten der Hohen Ebene ausgeschöpft. Es ist ein Akt jahrelangen Trainings und Forschung, um hinter die Mysterien dieses übernatürlichen Teils des Universums zu gelangen. Viele Meditationsübungen, die plötzlich eine neue Möglichkeit auf der Hohen Ebene zulassen, wurden und werden rein durch Zufall entdeckt.

> Jenseits der *Wahrnehmbarkeit* der meisten Lebenwesen **existiert etwas**, das *wir fassen* können.
>
> *– Großmeisterin Noritrai*

Spielerhinweis

Wenn Du Deinem normalen Charakter als Paranormiker oder Sensitiven Zugang zur Hohen Ebene öffnen willst oder erwägst, Deinem gewöhnlichen SC einen paranormischen Touch zu geben, dann überlege Dir das gut!

Übersinnlichkeit ist ein Schwerpunkt im Leben eines SCs! Jeder normale Mensch würde sich häufig damit auseinandersetzen, wäre ihm ein solches Geschenk gegeben. Der Zugang existiert nicht, damit Du mit Deinem Charakter möglichst übertrieben stark machen kannst, sondern dass Du eine Möglichkeit hast, ihn weiter zu individualisieren und vor allem einen Hintergrundaspekt hinzuzufügen. Du solltest auch einen „Halb-Paranormiker" nur dann verwirklichen, wenn für seine Geschichte Übersinnlichkeit unabdingbar ist. Bedenke, dass Du, indem Du den übersinnlichen Teil förderst, gleichzeitig den „normalen" vernachlässigst.

Erstellen eines paranormisch Begabten

Um jemals in Deinem Charakterleben Paranormik nutzen zu können, musst Du bei der Erschaffung ihn entweder als Sensitiv kennzeichnen, oder mindestens 10 EP in 10 MP umwandeln, um fortan paranormal begabt zu sein.

Mentalpunkte (MP)

Ein wesentlicher Bestandteil der Paranormik sind sogenannte „Mentalpunkte". Für 1 EP erhältst Du 1 MP (sowohl bei der Charaktererstellung als auch später bei der Steigerung).

Für Paranormiker aller Art sind diese Punkte fast genau so wichtig wie Erfahrungspunkte. Der Spielleiter kann nach Abenteuern auch gesondert Mentalpunkte vergeben bzw. Du kannst beliebig viele EP in Mentalpunkte umtauschen (allerdings nur EP in MP, nicht umgekehrt!). Metonoiden und Veganoiden erhalten MP bereits zur Charaktererstellung.

Speziesbeschränkung

Grundlegenderweise muss Dein SC einer Spezies angehören, die paranormal aktiv sein kann. Ausgeschlossen sind Beta-Pictor, Halb-Novat oder Artifikanten.

Paranormik lernen – Modifikator „Befähigung"

Um eine paranormische Aktion zu lernen, investierst Du die in den Tabellen angegebenen Lernkosten und erreichst „Befähigung" von –10 in dieser Aktion. Durch Einsatz von je 1 MP steigt der Modifikator um 1 (siehe auch Seite 49).

Manche Aktionen haben eine erweiterte Funktion, wenn der Befähigung-Modifikator eine bestimmte Höhe erreicht bzw. überschritten hat. „Erweitert (-6)" bedeutet, dass Dein Befähigung-Modifikator mindestens –6 oder höher betragen muss. Ist dies der Fall, beherrscht Dein SC diese erweiterte Aktion automatisch.

Eingesetzte MP stehen danach nicht mehr zur Verfügung, notiere sie auf dem Charakterblatt („MP genutzt").

Paranormalenergie (PNE)

Wenn Dein SC kein Sensitiver ist, kann er seine Aktionen kontrolliert einsetzen, muss aber dafür Paranormalenergie (PNE) aufwenden. Du darfst bei der Erstellung Deines SCs nicht vergessen, ihm gleich etwas PNE mit auf den Weg zu geben – ohne sie bringen ihm alle gelernten Aktionen nichts. Pro eingesetzten Mentalpunkt bekommst Du einen PNE-Punkt. Die ergatterten Punkte addierst Du permanent zu Deinen vorherigen hinzu und trägst sie auf dem Charakterblatt ein.

Eine Empfehlung: Wähle ca. die Hälfte Deiner MP für die PNE und die andere Hälfte zum Erlernen von Aktionen.

Mit PNE „bezahlt" der Begabte jede durchgeführte Aktion, so dass die PNE sinkt. Sie wird im gleichen Maße wie die Lebensenergie regeneriert.

Paranormikerstufe und Grundspezialgebiete

Jeder Charakter, der MP verwendet, hat auch eine Paranormikerstufe. Sie stellt gewissermaßen dar, wie weit Dein SC Zugang zur Hohen Ebene hat. Je mehr gesamte MP, desto höher die Paranormikerstufe (dazu gleich mehr).

Wenn Du Dich entscheidest, dass Dein Charakter übersinnlich aktiv sein soll, so wählst Du als erstes eines der folgenden Spezialgebiete aus: Esoterik, Parapsychologie, Telepathie, Mentalmanipulation, Energieflussmanipulation, Materieflussmanipulation oder Lebensflussmanipulation. Das gewählte Spezialgebiet wird Dein Grundspezialgebiet, sozusagen das Spezialgebiet, mit dem Du Deine Paranormik-Karriere beginnst. Steigt der SC in den Paranormikerstufen auf, eröffnen sich ihm neue Spezialgebiete: Er kann erst dann ein neues Spezialgebiet auf gewohnte Art und Weise erlernen, mitsamt den darin enthaltenen Aktionen.

Das Erlernen von Paranormik-Spezialgebieten und ihren Aktionen funktioniert also etwas anders als bei „gewöhnlichen" Spezialgebieten und Fähigkeiten.

Sensitiv

Grundsätzlich steht paranormale Sensitivität nur Spezies, die übersinnlich begabt sein können, offen. Basistypen, die MP bereits mit sich bringen (Veganoid und Metonoid) bzw. eine Paranormikerstufe aufweisen, sind bereits „mehr" als nur sensitiv und können diese Option nicht wählen.

Ein Sensitiver braucht weder Mentalpunkte (MP), noch muss er irgendwelche Aktionen lernen oder PNE anhäufen.

Sensitive Paranormik äußert sich spontan, tritt häufig bei Gefühlswallungen auf und der SL entscheidet über die Aktion.

Zur Erstellung reicht die Investition von 1 EP, einen Vermerk auf dem Charakterblatt (bzw. ein Kreuz bei „Sensitiv") sowie die Wahl eines Grundspezialgebietes. Aus diesem kommt es dann zu spontanen Aktionen. So gesehen ist die Wahl des Grundspezialgebietes neben der Höhe des Emotionen-Wertes die einzige Kontrollmöglichkeit, die ein Spieler über diese SC-Fähigkeit hat.

Alle Aktionen kosten keine PNE, gelingen spontan und werden durch starke Gefühlsregungen initiiert.

Ein Blick in die folgenden Teile zu den übersinnlichen Spezialgebieten hilft Dir, zu verstehen, welche Effekte in den einzelnen Spezialgebieten ans Tageslicht treten und von Deinem SC mehr oder weniger beabsichtig ausgelöst werden.

Paranormikerstufen

Stufen erreichen

Bei den folgenden Stufen steht in Klammern hinter der Stufe die Anzahl der notwendigen gesamten MP, die man besitzen muss, um dieser Stufe anzugehören.

Hast Du durch Steigerung und Erlernen von Aktionen über den Befähigung-Modifikator sowie durch PNE-Gewinnung beispielsweise 40 MP eingesetzt und noch 10 MP übrig, dann erreicht Dein SC automatisch die Stufe „Auszubildender". Bei allen Stufen ist im Folgenden zudem angegeben, mit welchem Startmodifikator „Befähigung" neu gelernte Aktionen gewählt werden können.

Ist Dein Charakter beispielsweise zum „Experten" aufgestiegen und Du erlernst nun eine neue Aktion, so kannst Du neben den Lernkosten bis zu 8 MP einsetzen, um den Befähigung-Modifikator –2 zum Start zu erhalten.

Sensitiver Übergang zum Paranormiker

Der Sensitive ermöglicht im Verlauf des Charakterlebens später reibungslos den Übergang zu einem „echten" Paranormiker. Du entscheidest im Spiel selbst, irgendwann einmal MP zu sammeln und zu nutzen, wobei das normalerweise unter der Anleitung eines Lehrenden geschieht. Die wenigsten Lebewesen zählen in puncto Paranormik zu Autodidakten. Im Augenblick des Erreichens der untersten Paranormikerstufe verschwindet die Sensitivität und Du kannst Aktionen innerhalb Deines Grundspezialgebietes lernen.

Dilettant (10–25 MP)

Ein Telepath, der seine Kräfte entdeckt und angefangen hat, diese in Grenzen zu kontrollieren, ist ein Dilettant. Er hat sich selten selbst durch viel Übung ausgebildet sondern hat meistens einen Lehrmeister gehabt. Ein Dilettant kann zuvor auch ein „Sensitiver" gewesen sein, der nun lernt, seine Kräfte zu steuern. So wird sein sensitives Grundspezialgebiet übernommen. Andernfalls sucht sich der Dilettant selbst ein Spezialgebiet heraus.

Befähigung-Startmodifikator: wählbar bis –5

Auszubildender (26–99 MP)
Um Azubi zu sein, muss man nicht nur die nötigen Mentalpunkte einsetzen, sondern auch eine Ausbildung an einer Akademie oder bei einem Lehrmeister genießen. Man wird bei einem Lehrer in einem weiteren Spezialgebiet ausgebildet.
Befähigung-Startmodifikator: wählbar bis –4

Geselle (100–199 MP)
Um in den Rang eines „Gesellen" zu treten, werden nicht nur die Mentalpunkte eingesetzt, sondern der Paranormiker muss ein weiteres Mal eine Ausbildung durchlaufen – und zwar in einem dritten Spezialgebiet Deiner Wahl.
Befähigung-Startmodifikator: wählbar bis –3

Experte (200–299 MP)
Der Experte ist absolut professionell, was den Umgang mit der Paranormik angeht. Nach vielen weiteren Schulungen hat er nun ein weiteres Spezialgebiet erlernt und kontrolliert somit vier übersinnliche Bereiche.
Befähigung-Startmodifikator: wählbar bis –2

Meister (300–399 MP)
Die offiziell höchste Stufe, die ein Paranormiker erreichen kann: Der Meister. Nicht viele Lebewesen kommen so weit. Manche Meister lehren an Akademien, die meisten aber leben von der Welt zurückgezogen. Als Meister ist man zusätzlich in einem fünften Spezialgebiet ausgebildet: Dieses Spezialgebiet erforscht der Paranormiker normalerweise selbst, nachdem er von einem Kollegen instruiert wurde.
Befähigung-Startodifikator: wählbar bis –1

Legende (400–499 MP)
Manche mental begabte Wesen erreichen beinahe die Vollkommenheit. Ihnen hat sich die Tür zu fast allem, was man mit Sinn und Übersinn erfassen und begreifen kann, geöffnet. Als Legende beherrscht man sechs Spezialgebiete.
Befähigung-Startodifikator: wählbar bis 0

Transzendent (ab 500 MP)
Es soll sie geben: Jene, die eins werden können mit der Hohen Ebene. Es sind erleuchtete Wesen, denen es vielleicht gelingen kann, ihre sterbliche Hülle hinter sich zu lassen. Sie beherrschen alle bekannten Spezialgebiete.
Befähigung-Startodifikator: wählbar bis +1

Paranormik verwenden

Spezialgebiete Esoterik und Parapsychologie
Diese beiden Spezialgebiete stehen auch Nicht-Paranormikern zur Verfügung. SC, die nicht übersinnlich begabt sind, können hier jedoch keine Aktionen erlernen, da sie ja auch keine MP zur Verfügung haben. Sie können jedoch Karten legen, Astrologie betreiben, sich als Wahrsager ausgeben oder paranormale Phänomene erforschen.

Paranormiker und Ziel
Vorraussetzungen zum Durchführen einer Aktion ist in der Regel Sichtkontakt zum Ziel einerseits, andererseits muss dieses sich innerhalb der Reichweite der Aktion befinden und natürlich für die Aktion anfällig sein – „Lebensflussmanipulation" bei einem Artifikanten ist recht sinnlos. Beachte bei jeder Aktion jeweils den dazugehörigen Text, es mag noch andere Vorraussetzungen geben.

Verteidigung gegen Paranormik und Misserfolg
Bei Aktionen aus den Spezialgebieten „Mentalmanipulation", „Telepathie" und „Esoterik" gilt normalerweise der

Ein veganoidischer **Meister** und seine Schüler

„Paranormik / Parapsychologie"-Wert des Ziels als Erfolgsschwelle für Tests – die so genannte Psi-Schwelle. Bei Nicht-Paranormikern versteht man hierunter vor allem eine Konditionierung gegen übersinnliche Einflüsse. Lässt das Ziel die Aktion zu (wenn man vielleicht möchte, dass der Paranormiker ihm seine Gedanken überträgt), dann gilt die halbe Psi-Schwelle. Das Ziel entspannt sich und macht seinen Geist frei, um dem Paranormiker seine Arbeit zu erleichtern.

Gegen Aktionen mit Reichweite können Paranormiker zunächst einen „Paranormik / Parapsychologie"-Test zur Identifizierung (Erfolgsschwelle nach Ansage SL, Dauer 1 Sekunde bzw. 1 Kamprunde) durchführen, solange der Gegner sich konzentriert. Hat der Paranormiker die Gegneraktion in seinem Repertoire und ist der Gegner in seiner Reichweite, kann er dessen Manipulation von Fäden der Hohen Ebene unterbinden, wenn er über dessen vorgelegten Aktionswurf als Vergleichsschwelle mit seinem Aktionswurf besteht und er PNE in halber Höhe des Gegners verwendet. Dann gilt die gegnerische Aktion als nicht geschafft.

Gelingt ein übersinnlicher Aktionstest nicht, so verliert der Paranormiker die Hälfte seiner dafür eingesetzten PNE und muss die Aktion gegebenenfalls neu in Angriff nehmen.

Konzentration, Reichweite und Effektdauer

Die Angabe „Konzentration" in den Aktionstabellen sagt aus, wie lange man sich zuvor konzentriert haben muss, ehe die Aktion zum Tragen kommt.

Der paramentale Geist ist auf eine Umgebung in der Hohen Ebene beschränkt, die sich in der wahrnehmbaren Welt durch eine „Reichweite" der Aktion äußert. Zielmedien jenseits der Reichweite sind für den Paranormiker nicht fassbar. Reichweite „keine" bedeutet, die Aktion spielt sich im Körper des Paranormikers ab, „berühren" wiederum wirkt nur auf andere Körper, die angefasst werden.

Die „Effektdauer" schließlich besagt, wie lange das übernatürliche Phänomen anhält.

Erfolgstöpfe

Bei Aktionen aus den Spezialgebieten „Parapsychologie", „Energieflussmanipulation", „Lebensflussmanipulation" und „Materieflussmanipulation" gibt es „Erfolgstöpfe": Diese Punktetöpfe können über PNE, Erfolgsschwelle und Zeit abgebaut werden, die Du Dir als Spieler einteilen kannst.

1 Punkt Schwelle, 1 PNE und 1 Sekunde verringern dabei jeweils den Topf um einen Punkt. Mindestschwelle ist 7, Mindest-PNE-Einsatz 1 und Mindestkonzentrationsdauer liegt bei einer Sekunde.

Maximal ein Drittel des Punktetopfes kann über Zeit abgebaut werden, PNE und Erfolgsschwelle sind nach oben hin offen.

Paranormik im Kampf

Paranormische Aktionen können im Kampf verwendet werden, sofern ihre Konzentration von einem Topf abhängt oder wenige Sekunden andauert.

Dabei haben sie wie normale Attacken eine Dauer von 5 Initiativpunkten (siehe Seite 323). Diese Dauer reduziert den Topf um 1 Punkt (die Mindestkonzentration).

Sollte man im Kampf ausweichen und man hat die paranormische Aktion noch nicht abgeschlossen, verliert man die Konzentration und muss abbrechen (oder einen Treffer riskieren). Zielgrößen-Schwelle des Zielmediums interessiert selbstredend nicht.

Aktionen auf Tiere, Gegenstände etc. anwenden

Bei Geschöpfen niederer Natur kann man ebenfalls einen Paranormik-Wert ermitteln – vielleicht sind sie gar übersinnlich begabt und können die Aktion „Abschirmung" anwenden. Bestehen Unklarheiten, kann der SL jederzeit auf eine „Standardschwelle" von 10 zurückgreifen. Tiere haben oft einen sehr hohen Instinkt-Wert – dies sollte berücksichtigt werden!

Aktionen gleichzeitig

Ein Telepath kann nicht mehr als eine Aktion gleichzeitig ausführen. Jedoch können sich Effekte überlagern, wenn die Wirkung der ersten Aktion länger andauert: Hat er beispielsweise sein „telepathisches Radar" aktiv (Aktion „Erfassung"), so kann er während dieser Auswirkung auf ihn auch andere Aktionen durchführen, z. B. ein Objekt anheben (Aktion „Telekinese").

Kritischer Wurf

Bei einem kritischen Erfolg verdoppelt sich der Effekt der Aktion. Falls dies nicht allzu eindeutig ist (wie beispielsweise bei der Aktion „Trance"), so kann der Spielleiter auch entscheiden, dass die Aktion keine PNE gekostet hat. Bei einem kritischen Misserfolg verdoppeln sich die PNE-Kosten (mindestens 5 PNE), der Effekt bleibt aus. Der SL kann sich allerdings auch andere Konsequenzen einfallen lassen.

Stresszuwachs von Wirkstoffen, Kybernetik und Mutationen bei mentalen Kräften

Kybernetik, Wirkstoffe und Mutationen wirken sich durch einen „Stresszuwachs" auf den Stresslevel einer Person aus. Falls Dein SC paranormal aktiv ist und unter dem Einfluss eines solchen Stresszuwachses steht (auch als Sensitiver), dann überanstrengen diese Eingriffe in den Körper das mit einem übernatürlichen Sinn ausgestattete, besonders empfindliche Gehirn zusätzlich.

Der Stresszuwachs wird veranderthalbfacht!

Psychische Energie (PE) und übernatürliche Kräfte

Hat die psychische Energie Deines Charakters den Wert 0 erreicht, kann er keine kontrollierten Aktionen mehr durchführen; er vermag aber in ein „sensitives Stadium" zurückfallen: Durch Hysterie könnte es in der Umgebung eines Telepathen zu unerklärlichen Phänomenen kommen (1–5 auf dem W6-Wurf).

Aktionen bei Sensitiven

Kommt es bei einem Sensitiven SC zu einem Misserfolg in einem Emotionen-Test, dann wirft anschließend entweder der Spielleiter oder der Spieler einen W6. Je höher das Augenzahlresultat, desto stärker der Effekt einer vom SL gewählten Aktion aus dem vom Spieler gewählten Grundspezialgebiet. Eine „1" führt beim Grundspezialgebiet „Energieflussmanipulation" vielleicht zum Ausfall des Lichts im Raum oder zum Kochen des Altair-Scotches auf einem Tisch neben dem Sensitiven. Eine „6" beim Grundspezialgebiet „Materieflussmanipulation" äußert sich womöglich darin, dass mehrere geparkte Fahrzeuge in der Nähe des Sensitiven in die Luft geschleudert werden oder ein Gebäude einstürzt.

Der Sensitive ist in der Lage, eine Aktion zu provozieren, indem er sich beispielsweise in eine Sache extrem hineinsteigert, wie Wut. Hier zeigt sich eine schöne Gelegenheit für Rollenspiel!

Spezialgebiet Parapsychologie

Parapsychologie wird an vielen Hochschulen gelehrt. Während die Paranormik alle übersinnlichen Phänomene umfasst, geht es in diesem Spezialfach vor allem um die Lehre von der Beeinflussung und Nutzung der übersinnlichen „Hohen Ebene" durch den Menschen und andere Lebensformen. Jemand, der sich in der Parapsychologie auskennt, wird schnell merken, ob jemand gerade seine Fähigkeiten erprobt oder erproben will. Er kennt die Auswirkungen der verschiedenen Aktionen und kann sich auch diesbezüglich wappnen.

Aktion: Abschirmung
Durch mentales Training kann der Paranormiker eine natürliche Abschirmung gegenüber übersinnlichen Aktionen in Form einer „Psi-Schwelle" aufbauen. Während alle Personen den Kenntniswert „Paranormik / Spezialgebiet Parapsychologie" gegenüber Telepathie und Mentalmanipuation als Psi-Schwelle haben, kann ein Paranormiker eine höhere Schwelle erreichen.

Wenn der Paranormiker die Nähe eines anderen mental begabten Wesens spürt, so kann er versuchen, sich dessen Einfluss zu entziehen. Er kann aktiv eine mentale Blockade errichten und erhöht dadurch die Psi-Schwelle für den anderen Telepathen.

Für den Paranormiker ergibt sich ein Erfolgstopf für den Aktionswurf: Pro Abschirmpunkt (also pro zusätzlichen Punkt auf die eigene Psi-Schwelle) erhöht sich der Erfolgstopf um +5.

Erweitert (–7): Abschirmzone
Ein guter Paranormiker kann nicht nur sich eine höhere Psi-Schwelle verschaffen, sondern auch anderen Wesen Schutz bieten. Es gelten die gleichen Regeln wir für die Abschirmung, nur auf das andere Medium angewandt, dass nicht weiter als den „Paranormik / Parapsychologie"-Wert x2 in Metern entfernt sein darf. Er kann auch mehrere Personen inklusive sich selbst schützen. Der Erfolgstopf für den Aktionstest ist derselbe wie bei der regulären Abschirmung, jedoch erhöht er sich – sobald die Aktion auf zwei Personen wirken soll – pro weitere Person um +5.

Aktion: Quellverstärkung
Der Paranormiker kann die Fäden der Hohen Ebene durch diese spezielle Übung besser fassen und nutzen. Für eine kurze Zeit knüpft er Energieflüsse aus bislang unbekannten Regionen an seinen übersinnlichen Kraftsee an. Temporär verringert er damit die PNE, die er für andere Aktionen in diesem Zeitraum aufwenden muss. Der selbst gewählte Erfolgstopf ergibt die PNE-Ersparnis in Prozent für alle Aktionen im Effektzeitraum,

Aktion: Umleitung
Bemerkt ein Paranormiker (A), dass ein anderes Medium (B) eine Distanz-Aktion (mit Reichweite) auf ihn selbst vorbereitet, kann er intervenieren, solange B noch seine halbe Konzentrationsdauer vor sich hat und die Hohe Ebene manipuliert. A weiß natürlich nicht unbedingt, wie lange sich B konzentrieren wird. Wenn A einschreitet, aber B schon mehr als die Hälfte Konzentration hinter sich hat, verliert A in jedem Fall 1 PNE, auch wenn er nicht mehr würfeln braucht und die Aktion unterbinden kann.

Weiß A, welche Aktion B durchführt (durch einen Test auf „Paranormik / Parapsychologie" oder die Aktion „Sondierung"), erhält er einen Bonus von +2 (bei „Sondierung" +4) auf den „Umleitung"-Wurf.

Gelingt A die Aktion, dann wird die Gegneraktion unkontrolliert abgelenkt und tritt an einem anderen Ort nach Ansage des SL auf (maximal „Paranormik / Parapsychologie"-Wert x3 Meter von A entfernt). B muss für die Aktion dennoch die PNE in der gesamten Höhe aufwenden.

Erweitert (–6): Gezielte Umleitung
Jetzt kann der Paranormiker die auf ihn gerichteten übernatürlichen Kräfte umleiten – möglicherweise zum Ausgangspunkt zurück, wenn dieser sich in der Reichweite des „Umleiters" befindet.

Bei gezielter Umleitung können zwei Paranormiker auf diese Weise aber auch die Reichweite der Aktion erhöhen, in dem man sie praktisch „weitergibt".

Aktion: Entdeckung
Bei dieser Meditation begibt sich das Medium auf Wanderschaft durch die Hohe Ebene und stößt dabei in ihm unbekannte Bereiche im Nebel des Übernatürlichen

Parapsychologie

Aktion	Abschirmung	Abschirmzone	Quellverstärkung	Entdeckung	Umleitung	Gezielte Umleitung
Lernkosten	4 MP	erweitert –7	8 MP	6 MP	5 MP	erweitert –6
Erfolgs-schwelle	Topf +5 pro Absch.-Punkt	Topf wie Absch. +5 pro Person	temp. PNE	siehe Text	Aktionswurf Gegner	Aktionswurf Gegner
PNE-Kosten	Topf	Topf	4	3	1 / 2 x Gegneraktion	1 / 2 x Gegneraktion
Konzentration	Topf	Topf	15 Sek.	5 Min.	Gegneraktion	Gegneraktion
Reichweite	keine	Para.Wert x 2 m	keine	keine	Paraps.-Wert x 3 m	Paraps.-Wert x 3 m
Effektdauer	Paraps.-wert x 2 Min.	Paraps.-wert x 2 Min.	Paraps.-wert in Minuten	Wissen-Wert in h	Gegneraktion	Gegneraktion
Effekt	Erfolgsschw. für gegn. Paranormiktests erhöhen	Abschirmung auf andere erweitern	temporäre Verringerung der PNE-Kosten	-	Gegneraktion unkontrolliert umgeleitet	Gegneraktion gezielt umleiten

vorstoßen. Durch Zufall mag er hier an einer Insel eines anderen Fachgebietes anlanden, so dass er sich für eine gewisse Zeit lang (Effektdauer) an das Muster in der Hohen Ebene erinnern und es spüren und diese Aktion während dieses Zeitraums verwenden kann. Es wird 1W6 geworfen, um das Spezialgebiet festzustellen, aus dem der Paranormiker eine beliebige Aktion wählt:

1: Esoterik, 2: Telepathie, 3: Mentalflussmanipulation, 4: Energieflussmanipulation, 5: Materieflussmanipulation, 6: Lebensflussmanipulation.

Der „Befähigung"-Modifikator in der gefundenen Aktion wird durch die selbst gewählte Erfolgsschwelle des Paranormikers bei „Entdeckung" bestimmt: Die Hälfte der Erfolgsschwellen-Punkte erhöhen den „Befähigung"-Modifikator von –10 Ausgehend. Ein Erfolg bei Schwelle 13 erhöht also den Modifikator der entdeckten Aktion um 7 auf –3.

Der Paranormiker kann sich stets nur an eine Muster erinnern, so dass er das vorherige vergisst, sollte er sich schnell wieder auf Entdeckung begeben.

Diese Meditation erweitert dem mental Begabten natürlich auch den Horizont – es offenbart sich, was ihm in Zukunft noch möglich ist.

Spezialgebiet Esoterik

Dieses Gebiet ist nicht klassischerweise und zwangsläufig auf Paranormiker beschränkt: Meditation und Trance – und in gewisser Weise auch die Präkognition – sind Aktionen, die beispielsweise auch in religiösen Gemeinschaften und in der Astrologie Anwendung finden. Jeder SC kann Esoterik als Spezialgebiet wählen, aber nur übersinnliche Charaktere können Aktionen aus diesem Gebiet lernen; ein Sensitiver kann Esoterik möglicherweise zufällig „einsetzen".

Aktion: Tiefenmeditation

Der SC begibt sich in vollständige psychische und physische Ruhe und Ausgeglichenheit. Bei der Tiefenmeditation ist er vollständig in sich gekehrt. Diese Entspannungsübung führt zu einem Rückgewinn von übersinnlicher und psychischer Energie. Die Schwelle liegt bei 2 Punkten pro angestrebter Meditationsstunde.

Erweitert (–6): Traummeditation

Wenn der Begabte sehr in der Meditation geübt ist, kann er zur Traummeditation übergehen. Dabei ist er so stark in sich versunken, dass er nichts bemerkt, was außerhalb geschieht. Ein Wecken aus dem Traum ist nicht nur schwierig, sondern birgt zudem auch Lebensgefahr für den Paranormiker: Pro Stunde, die er sich zuvor in der Traummeditation befand, bekommt er 1W6 Schaden auf die Psychische Energie (PE). Es sind daher auch schon Paranormiker an einem Schock gestorben. Bei der Traummeditation soll es vorkommen, dass Paranormiker Visionen erfahren. Die Erfolgsschwelle liegt bei einem Punkt pro angestrebter Meditationsstunde.

Das Traummeditieren ist die Vorstufe zum „Fernträumen", der Sucht nach der Hohen Ebene, eine Gefahr, die für Paranormiker durchaus gegeben ist.

Aktion: Trance

In Trance kann der Paranormiker befragt werden, falls er eine transzendentale Verbindung zu einem Objekt hergestellt hat. Dann erreichen ihn postkognitive Eindrücke: Bei einer Pistole oder einem Messer kann ihm dann eine Mordszene, die mit diesem Objekt durchgeführt wurde, offenbar werden oder ihn erreichen Bilder einer Romanze, die sich in einem Raum abgespielt hat. Er kann also praktisch Ereignisse, die mit starken Emotionen verbunden waren, erkennen. Dies kann unter Umständen sehr schwierig sein: Ist das Ereignis schon lange her und die Gefühlspräsenz nicht stark, dann entgehen dem Paranormiker die Eindrücke womöglich.

Der Begabte kann auch andere Personen in Trance versetzten, sie sozusagen unter Hypnose stellen und dann deren Unterbewusstsein erforschen, was für die Zielperson nicht ungefährlich ist (PE sinkt alle 20 Sekunden um einen Punkt – der SL darf hier auch schon mal die Stoppuhr auspacken oder sie direkt befragen). Die Erfolgsschwelle liegt im Ermessen des SL.

Erweitert (–7): Präkognition

Präkognition – oder auch Hellsehen – ist eine übersinnliche Begabung, mit deren Hilfe man tiefere Wahrheiten erkennen kann. Beim Hellsehen vermag der Charakter zukünftige Entwicklungen, bezogen auf einen Ort oder auf eine Person, vorauszusagen. Er sieht womöglich Szenen, die sich abspielen werden oder hat heftige emotionale Eindrücke, die er zu deuten versuchen kann. Präkognitionen sind aber immer unsicher und nur vage Vorausahnungen, die der Paranormiker interpretieren muss. Wie die normale Trance ist auch die Präkognition lokal auf den Raum, in dem sich der Paranormiker befindet, begrenzt. Findet die Präkognition nicht in einem Raum statt, so muss er sich in unmittelbarer Nähe des Zielmediums befinden.

Esoterik

Aktion	Tiefenmeditation	Traummeditation	Trance	Präkognition
Lernkosten	2 MP	erweitert –6	4 MP	erweitert –7
Erfolgsschwelle	+2 / Meditationsstunden	+1 / Meditationsstunden	nach SL	nach SL
PNE-Kosten	keine	keine	5	6
Konzentration	5 Minuten	1 h Meditation	1 Minute	1 Minute
Reichweite	keine	keine	x 2 m	x 2 m
Effektdauer	Meditationsdauer	Meditationsdauer	Esoterik-Wert x 3 Sek.	Esoterik-Wert in Sek.
Effekt	Regeneration 2 PNE und 1W6+2 PE pro Meditationsstunde	Regeneration 3 PNE und 1W6+3 PE pro Meditationsstunde	Hypnose, Erkenntnisse über Vergangenes	Erkenntnisse über zukünftige Ereignisse

Spezialgebiet Telepathie

Die Telepathie ist die Paradedisziplin der Übersinnlichkeit. Sie stellt einen besonderen passiven Sinn da, so wie hören oder riechen.

Aktion: Empathie
Durch die Empathie kann sich der Telepath in andere „hineinfühlen“: Er spürt, ob jemand wütend oder erfreut ist. Das ist zwar auch ohne paranormale Begabung möglich – beispielsweise durch „Instinkt“ – aber die Empathie ist zuverlässiger: So kann das Gegenüber selbst dann, wenn es nach außen hin gut „schauspielert“, entlarvt werden. Empathie geht auch sehr tief: Selbst wenn jemand sehr mutig wirkt, kann diese Fähigkeit dem Paranormiker verraten, dass derjenige im Grunde trotzdem Angst hat. Die Schwelle richtet sich nach der Psi-Schwelle des Ziels.

Aktion: Gedankenübertragung
Bei dieser klassischen Telepathie-Aktion kann der Paranormiker seine Gedanken und Gefühle des Augenblicks einer anderen Person anvertrauen. Diese Aktion kann somit zur übersinnlichen Kommunikation genutzt werden, ist aber auch zugleich eine intimere Art, sich zu verständigen, da die andere Person praktisch in die gegenwärtige Gedankenwelt des Telepathen blickt.

Aktion: Kooperation
Der Paranormiker kann seine PNE oder Teile davon auf einen anderen Paranormiker übertragen. Dabei gewinnt der andere Paranormiker die Punkte hinzu, die für wenige Minuten auch sein Maximum überschreiten können.

Wenn Paranormiker A beispielsweise 60 PNE auf Paranormiker B (der noch 50 PNE hat) überträgt, so hat Paranormiker B danach 110 PNE.

Erweitert (–5) Telepathischer Bund
Zwei oder mehr Paranormiker können sich zudem zu einem telepathischen Bund zusammenschließen, wenn einer der Beteiligten die Aktion „Kooperation“ mit Aktionsmodifikator –5 und höher hat. Dabei vereinen sie ihren PNE-Pool ohne weitere Kosten, können ohne Kosten übersinnlich miteinander kommunizieren und können optional ihre Kräfte auf einen Bundteilnehmer fokussieren; das Fokussieren verhindert aber, dass sie selbst eine paranormische Aktion durchführen können.

Dabei erhält der Fokus für die mentale Aktion, die er durchführen will, einen Bonus von +2 auf den Aktionswurf der geplanten Aktion pro Bundteilnehmer, der sich auf ihn fokussiert. Wenn ein Bundteilnehmer ebenfalls die Aktion besitzt, die der Fokussierte ausführen will, so erhält der Ausführende einen weiteren Bonus von +4 auf seinen Aktionswurf. Die Schwelle für den Aktionstest „telepathischer Bund“ für den Bund Webenden richtet sich nach der höchsten Psi-Schwelle im Bund.

Aktion: Sondierung
Der Paranormiker streckt kurz seine übersinnlichen Fühler nach einer anderen Person aus, um deren telepathische Aktivität zu prüfen. Dadurch erfährt der Telepath, ob bei einem Gegenüber beispielsweise paranormale Fähigkeiten vorhanden sind (Para-Aktivitäts-Check) bzw. welche Aktion er gerade durchführt, inwieweit seine Kräfte ausgebildet sind (also z. B. sensitiv, dilettantisch, gut oder meisterhaft; Ausbildungs-Check) und wie gut seine mentale Selbstdisziplin ausgebaut ist (Abschirmungs-Check; also beispielsweise schlecht oder sehr gut – als Spielleiter niemals den tatsächlichen Wert angeben!). Dies ermöglicht dem Telepathen, herauszufinden, inwiefern sein Gegenüber übersinnlich beeinflussbar ist. Bei Wesen mit starken paranormalen Kräften (mehr als 200 MP eingesetzt) spürt ein Telepath, der über „Sondierung“ verfügt, sofort dessen Aura, ohne einen Test ablegen zu müssen.

Erweitert (–7): Erfassung
Mit einem Befähigung-Modifikator „Sondierung“ von –7 und mehr sowie etwas Konzentration, kann der Telepath seine Wahrnehmung durch paranormale Fähigkeiten erweitern. Dieser Übersinn ermöglicht dem Anwender, telepathisch anfällige Personen innerhalb eines bestimmten Radius’ zu erfassen. Wände, Energieabschirmungen – absolut nichts behindert sein paranormales „Radar“. Allerdings kann er nur Personen erfassen, deren Psi-Schwelle er mit seinem Testergebnis überwunden hat. Gleichzeitig kann er bei jedem Kontakt eine Sondierung vornehmen, dabei fallen natürlich die entsprechenden weiteren PNE-Kosten an und der Telepath muss sich immer zwei Sekunden auf einen Kontakt konzentrieren. Veränderungen innerhalb seines Erfassungsfeldes bemerkt er erst nach der Sondierung.

BEMERKUNG: Hat der Paranormiker eine Person erfasst, kann er ab einem „Sondierung“-Befähigung-Modifikator von –5 nebenher noch andere übersinnliche Aktionen an dieser Person durchführen; sie gilt für ihn als „sichtbar“, solange das Radar aktiv ist. Materie-, Energie-, und Lebensflussmanipulation können nur direkt auf das erfasste Wesen angewandt werden. Es ist also beispielsweise nicht möglich, einen Computer durch einen Kurzschluss in der Nähe des Mediums außer Gefecht zu setzten. Jedoch kann man Pyro- oder Cryokinese an dem Wesen anwenden. Alle nebenher durchgeführten übersinnlichen Aktionen haben aber eine um 2 Punkte erhöhte Schwelle.

Erweitert (–2): Gedanken lesen
Hat ein Charakter in „Sondierung“ –2 oder einen höheren Modifikator, so kann er die Sondierung derart vertieft vornehmen, dass er die Gedanken des Gegenübers lesen kann. Mehr noch: Hat er ein Erfassungsfeld um sich geschaffen, so kann er die Gedanken der Kontakte darin lesen. Dazu gelten die gleichen Regelungen wie beim Erfassen.

Aktion: Wanderung
Bei dieser Aktion begibt sich der Paranormiker in eine spezielle Meditation. Dabei befreit er seinen Geist von seinem physischen Gefängnis und kann danach allein durch sein Bewusstsein alles um ihn herum erkunden. Nichts Materielles oder Energetisches kann ihn an seiner Bewusstseinswanderung hindern. Lediglich eine telepathische Blockade oder Abschirmung kann seinen Geist aufhalten. Wird die Aktion unsachgemäß abgebrochen – sei es also, dass ihn jemand in seiner Meditation stört oder seinem Körper etwas zustößt – dann kann dies zu schweren psychischen Schäden führen (6W6+6 Schaden auf die PE)! Der Paranormiker kann sein Bewusstsein außerdem mit „Schrittgeschwindigkeit“ außerhalb seines Körpers bewegen.

Interessanterweise blockiert das Medium seine eigene paranormale Konditionierung – es muss seine eigene volle

Telepathie

Aktion	Empathie	Gedanken-übertragung	Kooperation	telep. Bund	Sondierung	Erfassung
Lernkosten	2 MP	3 MP	3 MP	erweitert –5	3 MP	erweitert –7
Erfolgs-schwelle	Psi-Schwelle	Psi-Schwelle	Psi-Schwelle	höchste Psi-Schwelle	Psi-Schwelle	Psi-Schwelle
PNE-Kosten	1	2	3+ übertragene	3	+1 pro Check	3
Konzentration	1 Sek.	1 Sek.	3 Sek.	3 Sek.	2 Sek.	4 Sek.
Reichweite	Tel.Wert x 10m	Tel.Wert x 20m	Tel.Wert x 10m	Tel.Wert x 5m	Tel.Wert x 5m	Tel.Wert x 10m
Effektdauer	Tel.Wert in Sek.	Tel.Wert in Sek.	sofort	Tel.Wert in Min.	1 Min.	Tel.Wert x 2 Sek.
Effekt	Gefühlszustand des Ziels her-ausfinden	Ziel Gedanken und Gefühle übertragen	Übertragung von PNE auf Ziel	gemeinsamer PNE-Pool und Fokussierung	mentale Kräf-te des Ziels herausfinden	„telepathisches Radar“

Telepathie

Aktion	Gedanken lesen	Wanderung	zentrierte Wanderung
Lernkosten	Sondierung erweitert –2	6 MP	erweitert –7
Erfolgs-schwelle	Psi-Schwelle	eigene Psi-Schwelle	eigene Psi-Schwelle
PNE-Kosten	4	1 pro 20Sek.	1 pro 20Sek.
Konzen-tration	8 Sek.	3 Minuten	4 Minuten
Reichweite	Tel.Wert x 10m	Tel.Wert x 15m	Tel.Wert x 15m
Effektdauer	Tel.W. x 1 Sek.	Tel.Wert x 0,5 Min.	Tel.Wert x 0,5 Min.
Effekt	Gedanken des Ziels lesen	Geist bewegt sich getrennt von Körper ungehindert	zusätzlich übersinnliche Aktionen möglich

Psi-Schwelle überwinden. Ein anderer Paranormiker wird durch „Sondierung“ übrigens nicht den Aufenthaltsort des Körpers des Wanderers, sondern – wenn überhaupt – den seines Geistes ausmachen.

Erweitert (–7): Zentrierte Wanderung
Während der Wanderung vermag der Paranormiker nun noch andere übersinnliche Aktionen durchzuführen, diese haben aber eine um 2 höhere Schwelle als üblich. Der Wanderer kann alle Aktionen so durchführen, als wäre er selbst persönlich vor Ort, kann also anders als bei „Erfassung“ auch Dinge in der Umgebung etwaiger Ziele beeinflussen.

Spezialgebiet Mentalmanipulation

Bei diesem hohen Spezialgebiet manipuliert der Paranormiker mit seinen übersinnlichen Fähigkeiten das Bewusstsein anderer Wesen. Im Gegensatz zu den vorhergehenden Spezialgebieten übt der Paranormiker hier aktive Kräfte auf den Geist anderer aus. Mentalmanipulationen erfordern oft während der gesamten Wirkungsdauer die Konzentration des Paranormikers, so dass er außer Stande ist, nebenher anspruchsvolle Tätigkeiten zu leisten (wie z.B. einen Computer hacken). Die paranormischen Kosten setzen sich in der Regel aus einem festen Grundbetrag plus zusätzlicher Kosten, die alle zehn Sekunden fällig werden, zusammen.

Aktion: Illusion
Indem sich der Charakter auf eine Zielperson konzentriert, kann er ihr Halluzinationen bescheren. Dabei muss er Sichtkontakt zum Ziel haben und dieses zudem stets unverwandt ansehen, sich völlig darauf konzentrieren. Der Paranormiker kann das, was der andere sieht, nicht völlig verändern, aber er kann dem „Bild“ seines Ziels Dinge hinzufügen. Je länger die Illusion andauert, desto stärker unterscheidet sich dadurch die Wahrnehmung von der Wirklichkeit.

Erweitert (–5): Unsichtbarkeit
Der Paranormiker kann durch mentale Kräfte die Sinne eines anderen derart beeinflussen, dass er sich praktisch aus dessen Erkennungsbewusstsein streicht und somit für diese Person völlig unsichtbar wird.

Erweitert (–3): Gruppenhalluzination
Bei einem „Illusion“-Befähigung-Modifikator von –3 und mehr kann der Paranormiker „Unsichtbarkeit“ und „Illusion“ auf eine Gruppe von Personen anwenden. Das Anwenden kostet den Paranormiker:

8 PNE + Anzahl der Personen, auf die die Aktion wirken soll in PNE sowie + 2 PNE alle 10 Sekunden der andauernden Wirkung.

Aktion: Kontrolle
Der Paranormiker vermag das Bewusstsein einer anderen Person unter seine mentale Kontrolle zwingen.

Er kann denjenigen dazu bringen, alles zu tun, wozu dieser fähig ist. Allerdings: Moralische Barrieren und Prinzipien (z.B. ist die Person sehr friedfertig und soll nun jemanden umbringen) stellen Hindernisse dar, die kaum zu überwinden sind. Lediglich ein „Experte“ kann die Barrieren durchbrechen. Personen, die unter Einfluss eines Begabten stehen, wirken geistig abwesend. Nur bei einem Paranormiker, der das Doppelte der Psi-Schwelle beim Test überwunden hat, wirkt das Auftreten der kontrollierten Person völlig normal. Außerdem muss sich der Paranormiker immer in notwendiger Reichweite zur Person befinden, um die Kontrolle aufrecht erhalten zu können. Sichtkontakt ist nicht zwangsläufig notwendig, er bekommt hingegen alles mit, was in der Umgebung des Ziels geschieht.

Raumschiffe

Seit dem 20. Jahrhundert betreibt Terra Raumfahrt mit einem typischen Entwicklungsverlauf: Erst wurde der Orbit erobert, dann folgte das interplanetare Reisen – also die Raumfahrt innerhalb von Planeten des gleichen Planetensystems – und schließlich das interstellare Reisen. Die ersten Raumfahrer nach Alpha Centauri unternahmen ihre Tour noch in Hybernationskammern im Kälteschlaf. Dieses Verfahren wurde auch bei der ersten Entwicklung von überlichtschnellem Reisen angewandt, da selbst mit Hyperlevelflug ab dem 22. Jahrhundert ein Raumschiff oft Jahre nach Aldebaran oder Alpha Pisces Austrinus unterwegs war.

Dank des beta-pictorischen Antriebs und des Gratraums sind die Entfernungen nun so zusammengerückt, dass der Flug von einem System ins nächste in wenigen Tagen oder gar Stunden machbar ist.

Gratraum

Die Geschichte des Gratraums

Der beta-pictorische Antrieb war (und ist – je nach Anschauung) das herausragendste Antriebssystem, welches die Menschheit je besessen hat. Nach dem Großen Krieg breitete sie sich so schnell wie noch nie zuvor im All aus. Kaum einer beachtete die von dem Astrophysiker Thomas Nortan 2501 entwickelte Gratraumtheorie, und wenn doch, dann wurde der Nutzen belächelt.

Ein Kritiker schrieb: „(…) So sind die Anstrengungen von Herrn Nortan nur zu verwunderlich. Wozu die These über eine gravimetrische Eigenschaft und deren zweifelhafte Verwendung als Reisemittel – die dazu auch noch beschränkt ist –, wenn wir dank der Beta-Pictor genauso schnell interstellare Flüge bewältigen können – jedoch ohne gravitationsbedingte Begrenzung?“ So geriet diese eigentlich geniale Theorie schnell wieder in Vergessenheit.

Die Zeit des Gratraums sollte erst ein halbes Jahrhundert später anbrechen. Dann nämlich wurden die unzähligen rätselhaften Todesfälle unter menschlichen Raumfahrern und Raumreisenden anderer Rassen aufgeklärt: Der beta-pictorische Antrieb sendet die über längere Zeit hin tödlich wirkende Omega-Strahlung aus, gegen die bis heute kein Schutz gefunden wurde. Nortan konnte den Erfolg seiner Theorie nicht mehr erleben, er beging 2546 Selbstmord. Seine Arbeit wurde von seiner Tochter Sarah fortgeführt, die den Begriff des Gratraums weiter ausführte und Möglichkeiten eines „Gratraumantriebes“ in ihrem 2561 erschienenem Werk „Eine neue Art des Reisens – Gratraum als natürliches Netz“ erläuterte.

Die Gratraumtheorie wurde von einer interstellaren Untersuchungskommission als beste Alternative neben dem alten Hyperlevelflugverfahren oder den Ansätzen zum Reisen durch Dimensionsbeugung auserwählt, um der Menschheit das interstellare Parkett zu sichern.

Bereits 2564 nutzte das erste Raumschiff eine Gratverbindung und die terranische Raumfahrt und diejenige assoziierter Völker wurde schrittweise bis Ende des 26. Jahrhunderts umkonzeptioniert und auf Gratraumflüge umgestellt.

Gratraumnetz

Der Gratraum – welcher kein Naturphänomen ist, sondern eine Eigenschaft, wie z. B. Gravitation, Farbe oder Form – stellt ein verworrenes Netz aus gravimetrischen Linien – den „Graten“ – dar, die aber kein festes Muster formen und sich insbesondere in der Nähe von Sternen verdichten.

(Super-)Novae und Gestirnbewegungen üben Einfluss auf das Netz aus und ändern die Gratraumparameter. Ein Grat, der aufgrund seiner Parameter von einem Raumschiff genutzt werden kann, wird „Gratverbindung“ genannt und dessen beiden Enden – die Ein- und Austrittspunkte für Schiffe – „Gratpunkte“. Der Grat endet nicht wirklich an diesem Ort, jedoch stehen die Gratraumparameter an genau diesem Punkt in einer ganz bestimmten Konstellation, die einen Übergang von Materie und Energie ermöglichen. In der Regel bilden sich Gratpunkte in fünf bis fünfzehn Milliarden Kilometern Entfernung zum Stern aus und eine Gratverbindung erstreckt sich normalerweise über mehrere Lichtjahre zwischen zwei Sternen. Grate und Gratpunkte sind mit dem bloßen Auge nicht sichtbar – auch nicht, wenn ein Raumschiff einen Gratpunkt betritt und den „Gratsprung“ durchführt. Lediglich spezielle Messinstrumente, wie Gratraumgeodätanten, können die Gratraumparameter in der Umgebung sondieren und Grate erkennbar machen.

Es gibt fest etablierte Gratraumbereiche, die „primären Gratverbindungen“ oder „Primärnetze“, wie sie beispielsweise in der Zentralen Sphäre vorherrschen. Die Verbindungen betreffen Raumabschnitte in der Größe von mehreren dutzend astrophysikalischen Sektoren.

Neben dem Primärnetz existiert das „Sekundärnetz“: Die „temporären Gratverbindungen“ sind Grate, deren Parameter sich periodisch durch Gestirnbewegungen oder einmalige kosmische Ereignisse regelmäßig oder unregelmäßig verändern. Manchmal passiert es, dass plötzlich ein Stern mit seinem Planetensystem aus dem Verbindungsnetz gerissen wird und für gratraumreisende Schiffe nicht mehr erreichbar ist. Andererseits ergeben sich manchmal die Wege in völlig neue Weltraumregionen.

Das macht aktuelle Gratraumkarten durchaus wertvoll.

Astrographen und Gratraumspezialisten geben stets zu bedenken, dass auch Primärverbindungen dem Sekundärnetz angehören; lediglich die zeitlichen Zyklen, in denen sich die Gratraumparameter ändern, seien um ein vielfaches größer. Das Netz der Zentralen Sphäre wird voraussichtlich in den nächsten dreihundert Jahren stabil bleiben.

Einige von den Terranern nach dem Großen Krieg kolonisierte Planeten fielen tragischerweise nicht in das Netz des Gratraums und haben daher den Spitznamen „Verlorene Welten“ erhalten, zu denen manchmal noch Kommunikationskontakt besteht oder die zeitweilig durch sekundäre Gratverbindungen erreichbar sind.

Gratraumtheorie

Man behilft sich mit einer von Thomas Nortan entwickelten Modellvorstellung: Die Grate kann man mit Flüssen vergleichen, die eine bestimmte Breite haben und in denen das Wasser mit einer bestimmten Geschwindigkeit fließt. Je breiter der Strom, umso langsamer fließt das Wasser. Für den Gratraum bedeutet das:

Mein erster Srpungh

In meiner letzden Mbeqim* habe ich einen Grattsprungh gemacht. Nicht ich, aber das Schiff auf dem ich wahr. Wir sind von einem Stern zum nächsten gesprungen. Das ging schnell und ich habe gar nix davonn mitbekommen. Es hat in meinem Bauch gekribelt wie wenn man in einer Ströhmungh gans schnell nach unten gezogen wird. Ich habe dabai aus dem Fenster geschaut und gans urplötzlich haben die Sterne am Himmel einen Satz gemacht. Sie wahren dann gans wo anderst. Dann wahren wir wohl schon am Ziel. Das Kribeln höhrte auf und das Schiff flog weiter. Qamla Cemblubniqua erzählte das der Sprungh schon einige Sekunden dauert. Man bekommt aber nix davonn mit. Das finde ich komisch.

Von außen sieht man auch nix wenn unser Schiff springt. Dazu springt man zu schnell. Das finde ich doof. Cemblubniqua hat uns aber ein Holofilm gezeigt der viel schneller siht als wenn jemand guckt. Da siht man, wie unser Schiff gans schnell gans klein wird und dann weg ist. Wie lustig!

* das minelauvanische Mbeqim entspricht in etwa dem Konzept der Ferien oder eines Ferienlagers bei den Terranern. Erwachsene nehmen die Kinder auf eine Reise mit, wobei sie selbst geschäftlich unterwegs sind, die Kinder jedoch vom normalen Lernalltag „frei" haben und durch die Reise an sich lernen sollen.

Aufsatz von Paluam, 9 Jahre

Je länger die Gratverbindung, desto schneller der Transport. Die Dauer eines Gratraumtransports ist daher konstant und entspricht genau der Kreiszahl Pi in Sekunden, was immer wieder große Diskussionen unter Physikern auslöst. Gratpunkte kann man mit einmündenden Zuflüssen vergleichen. Außerdem gilt: Je näher der Verlauf eines größeren Grates an einem Gravitationszentrum – wie zum Beispiel einem Stern oder Schwarzem Loch – liegt, desto mehr Gratpunkte sind statistisch vorhanden.

Wer es komplex möchte: Wissenschaftler sprechen beim Gratraum vom „Tragwerk" des Universums: Die Grate sind Kanten, an denen sich sämtliche Räume und Zeiten – also alle Dimensionen – stoßen bzw. an denen sich diese aufhängen. Dem Tragwerk selbst wird die höchste real-existente Dimension zugeordnet. Theoretiker sprechen von der n-Dimension oder dem n-Raum, wenn sie den Gratraum meinen.

Neben der Überbrückung des Raums muss der Theorie nach auch eine Überbrückung der zeitlichen Dimension möglich sein. Hier steht aber selbst die theoretische Forschung noch ganz am Anfang.

Reisen im Gratraum

Während das Schiff entlang eines Grats wandert ist es nicht physisch in unserem Universum anwesend – Sensoren oder Scanner erkennen also kein Objekt. Raumschiffe, die dieselbe Gratverbindung nutzen, kollidieren auch nicht.

Dieses Problem taucht dagegen erheblich beim Aus- und Eintritt an den Gratpunkten auf, weswegen es hier Gratpunktkontrollstationen oder -sonden gibt. Eine interstellare Richtlinie sieht vor, dass zu jeder geraden Minutenzahl am einen Endpunkt, und zu jeder ungeraden Minutenzahl am anderen Endpunkt ein Gratsprung stattfinden darf.

Die Zeit dazwischen reicht aus, die Gratpunkt-Sprungkorridore zu räumen bzw. mit einem neuen Schiff zu besetzen. Hinzu kommt beim Gratendpunkt die „Austrittsunschärfe": Je nachdem, wie sauber der Gratraumantrieb des Schiffes justiert und die Parameter vom Piloten abgestimmt wurden, taucht das Schiff bis zu zwanzig Kilometer von der Punktlokalisation entfernt auf.

Bei Notsprüngen – zum Beispiel bei einer Flucht des Raumschiffes – ist daher zumindest bei stark genutzten Verbindungen ein gewisses Risiko eines Zusammenpralls auf der anderen Seite nicht auszuschließen.

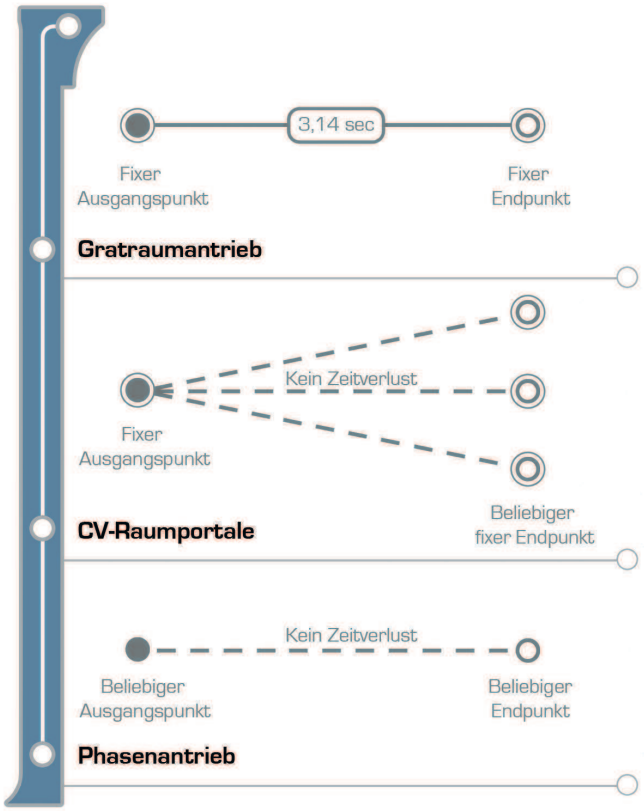
Die meiste Reisezeit fällt bei terranischen Raumflügen dank des Gratraums nicht beim interstellaren sondern beim interplanetaren Flug an: Vom Gratpunkt aus macht sich ein Schiff zu Zielen innerhalb des Planetensystems oder aber zum nächsten Gratpunkt auf.

Das Imperium beweist in seinem aktuellen „Daedalus"-Projekt, dass selbst die sensiblen und filigranen Grate in der Nähe des Sterns für Gratraumantriebe und damit interplanetarem Reisen nutzbar sind. Das Projekt befindet sich allerdings noch im experimentellen Stadium und steht unter den strengen Augen der Sternenlegion.

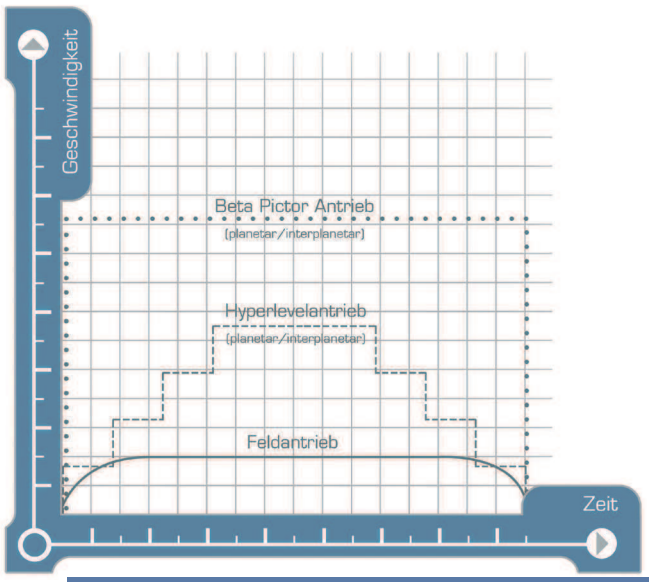
Andere Überlichttechnologien

Die Beta-Pictor verzichten nicht auf ihr Antriebssystem – ein wesentliches Rückgrat ihrer Dominanz in der Milchstraße. Der beta-pictorische Überlichtantrieb, welcher die Menschen bis zur Entdeckung seiner Schäden für menschliche und andere Zellen ebenfalls eine geraume Zeit zu den Sternen trug, ähnelt vom Reiseprinzip her dem Hyperlevelantrieb.

Ein Schiff mit Beta-Pictor-Antrieb (BPA) ist in der Lage an jedem Ort im Weltraum einen Überlichtflug einzuleiten, wenn auch Gravitationsfelder oder Atmosphären störend einwirken können. Das macht ein BPA-Schiff enorm flexibel was seine Reiseziele angeht, jedoch muss die Distanz quasi real überbrückt werden: Wo ein Grat viertausend Lichtjahre zu wenigen Sekunden Reisedauer zusammenschrumpft, benötigt ein Beta-Pictor mit hunderttausendfacher Lichtgeschwindigkeit rund zwei Wochen.



Ortsabhängigkeit diverser Überlichttechniken



Überlicht-Wegdiagramm – nur beim Feldantrieb bewegt man sich durch die gegenwärtige Raumzeit und ist dabei beobachtbar.

Letztlich ist es von den Gratverbindungen abhängig, mit welchem der beiden Antriebssysteme man bei einem bestimmten Start- und Zielort schneller reist.

Daneben verfügen die Cassiopier mit ihrem Phasenantrieb und den Transportportalen über eigene interplanetare und interstellare Antriebstechnologien. In jedem cassiopischen Planetensystem findet man mindestens eines dieser gigantischen Portale, die ein Raumschiff oder andere Objekte ohne Zeitverlust vom Eintrittsportal zu jedem beliebigen anderen Portal teleportiert.

Zum Betreten des Portals benötigt man keinerlei Antriebssystem, also können auch Raumschiffe anderer Zivilisationen über Portale reisen, sofern das Portal sich ihnen öffnet.

Innerhalb von Planetensystemen schalten Cassiopier ihre Phasenantriebe ein, die sie am Aktivierungsort verschwinden und am Zielort einige hunderttausend oder Millionen Kilometer weiter auftauchen lassen, wo der Phasenantrieb erneut geladen wird.

Aufgrund der geringen Verbreitung ihrer Portale installieren cassiopische Schiffe für gewöhnlich innerhalb des Terranerraums zusätzlich einen Gratraumantrieb.

■ **Glück** ist *unerreichbarer* als die **Sterne**. ■
– Ahmandisches Sprichwort

Rund ums Schiff

Erwerb von Raumschiffen

Sternenschiffe sind eine gigantische Investition – nicht selten stellen sie den Wert eines Eigenheims in den Schatten.

Raumschiffe – Neumodelle und Gebrauchtfahrzeuge – und deren Ausstattung bekommt man bei offiziellen Raumschiffhändlern (normalerweise am Raumhafen), beim Hersteller direkt, auf dem Schwarzmarkt, bei Hehlern oder bei Privatleuten.

Der Käufer sollte eine gültige Pilotenlizenz vorweisen können und – wenn das Schiff bereits bewaffnet ist – auch einen entsprechenden Waffenschein. Manche Händler sehen weg, wenn man mit Sterntecchips überzeugt.

Die Polizei oder andere Sicherheitsmächte werden bei Kontrollen aber nach diesen Lizenzen fragen. Nicht vorhandene oder ungültige Papiere ziehen im besten Falle lediglich Bußgeldforderungen nach sich. In der Außenwelt soll es aber durchaus auch schon vorgekommen sein, dass Führer bewaffneter Raumfahrzeuge als Piraten angeklagt und hingerichtet wurden. Besser also vorsorgen!

Klassen und Kategorien

Raumschiffe werden zuallererst in grobe Kategorien eingeteilt, wie z. B. in leichte Raumjäger, schwere Raumjäger, Raumbomber, Shuttles, Transporter, leichte Raumfrachter, schwere Kreuzer etc.

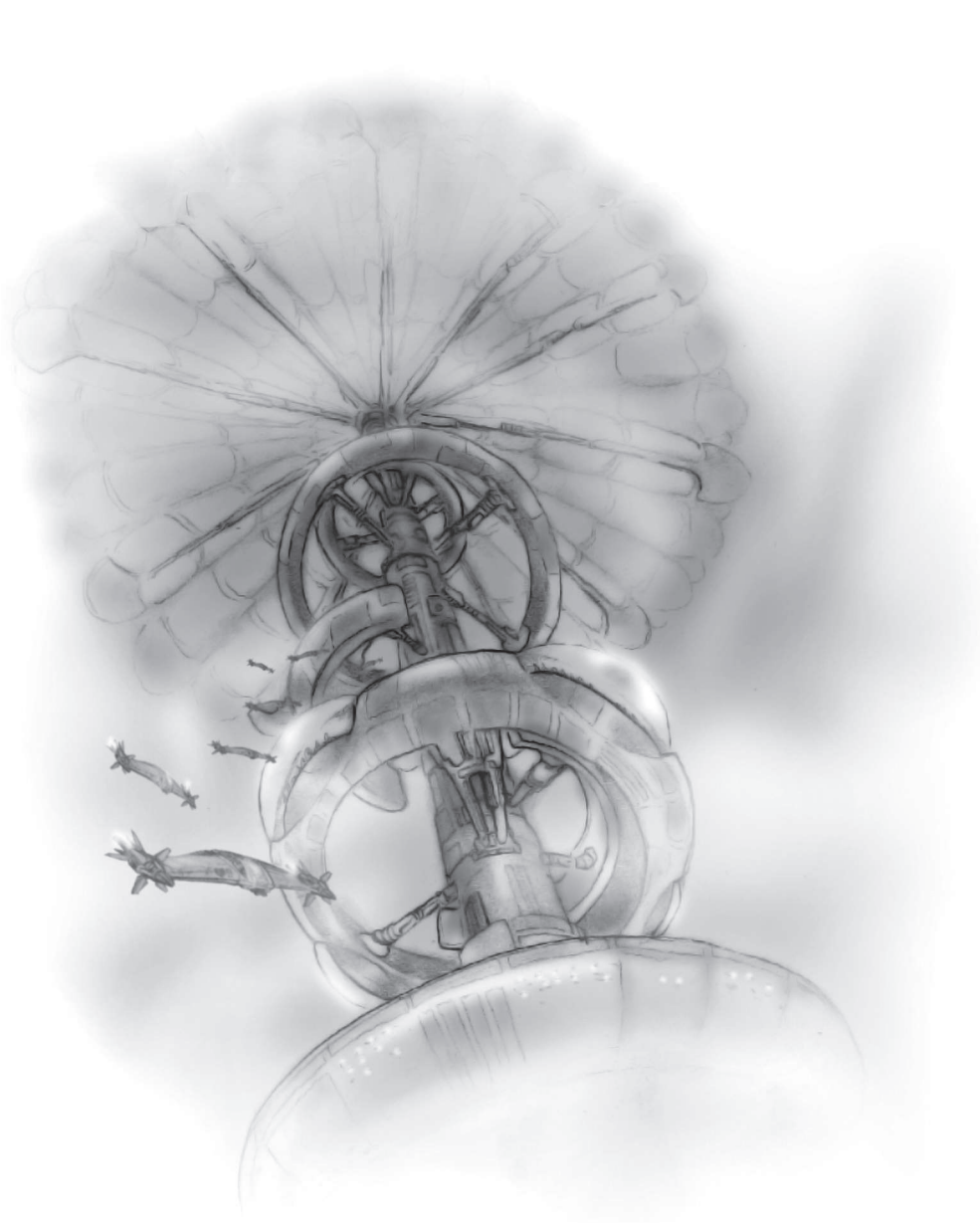
Diese Kategorien haben dann oftmals noch eine genauere Bezeichnung, die etwas über das Modell aussagen sollen, also z. B. leichter Aufklärer (für leichte Raumjäger mit guter Sensorreichweite und hoher Geschwindigkeit), Panzerkreuzer (für Kreuzer mit dicker Panzerung), schwerer Abwehrjäger (ein schwerer, langsamer Raumjäger mit guten Schilden und Bewaffnung, der als Eskorte eingesetzt wird).

Natürlich gibt es viele leichte Langstreckenbomber, deswegen gibt es als letzte Unterscheidung dann noch die Klassen: schweres Schlachtschiff der Acamar-Klasse, leichter Aufklärer der Polaris-Klasse etc.

Reparaturen und Wartung

Regelmäßige Wartung ist ein absolutes Muss bei jedem Sternenschiff! Der Ausfall selbst kleiner Systeme kann schnell zu einer lebensbedrohlichen Situation führen, wenn sich Fehler „fortpflanzen".

Raumschiffe werden gerade beim Eintritt in planetare Atmosphären oft beschädigt. Aber auch im Weltall treten Schäden durch Mikrometeoriten, Orbitaltrümmer oder



Himmelssäulen sind das Rückgrat menschlicher Zivilisation auf Gasriesen

einen Impulskanonentreffer auf und sollten bei nächster Gelegenheit repariert werden. Raumdocks im Orbit oder Raumhäfen auf Planetenoberflächen sind auf Reparaturarbeiten eingestellt und man zahlt den vor Ort üblichen Preis.

Gefahren im All

Piraterie

Wegelagerei hat sich den Weg ins All gebahnt. Aber bei Raumpiraterie geht es oft auch um Geiselnahme.

Piraterie ist der Grund dafür, dass Raumfahrer sich selbst und ihre Raumschiffe bewaffnen dürfen – sofern die nötigen Lizenzen vorhanden sind und natürlich rein zu Verteidigungszwecken!

Wer selber angreift, gilt als Pirat; gleiches gilt in vielen Reichen beim Ausschalten des Transponders, der die ID an andere Sensoren schickt.

In der Zentralen Sphäre verursachen Überfälle kaum Probleme: Durch die hohe Dichte an Sicherheitseinrichtungen und -truppen wird dem ein Riegel vorgeschoben. In den Planetensystemen der Formorag lässt sich das natürlich nicht pauschal sagen. Im Marginum dagegen sollte ein Pilot die Waffenkontrolle immer in Griffweite haben.

Entführungen von Raumschiffen liegen darin begründet, dass viele Außenwelten veraltete Sicherheitsanlagen haben, die Profis umgehen können.

Deshalb werden große Langstreckenpassagierschiffe manchmal von ASTROPOLICE-Einheiten oder Söldnern begleitet. Im Innern des Raumschiffs sorgen gesellschaftseigene Sicherheitssoldaten und Artifikanten für Ordnung.

Raumliniengesellschaften werden im Kampf gegen die Kriminalität immer raffinierter; so verfügen viele Sternenschiffe Betäubungsgasvorrichtungen, Selbstbetäubungsanlagen, die Passagierräume werden durch Energiefelder abgetrennt und die Rettungskapseln befinden sich in Nähe der Passagiere.

Raumwetter

In gut entwickelten Planetensystemen prognostizieren Wetterdienste das Allwetter für Raumfahrer, die das System durchreisen. Mikrometeoriten, Strahlung (gerade bei veränderlichen Sternen) und Partikelstürme sind dabei die üblichen Ärgernisse, jedoch hat jedes System seine Eigenheiten und bietet Überraschungen, wie Wirbel innerhalb von Nebelwolken, weit ins All ausufernde und fluktuierende Magnetfelder von Gasriesen und vieles mehr.

In Entwicklungsregionen dagegen kann das Wetter ein echtes Problem werden, da es wenn überhaupt nur eine recht schlechte Vorhersage gibt.

Atmosphärenflug & Gravitation

Wie in der Luftfahrt, so entstehen auch in der Raumfahrt bei Start- und Landung die brenzligsten Situationen, zumindest wenn ein Planet eine Rolle spielt. Schlechte Witterung verlangt dem Piloten hohes Können ab und sorgt dafür, dass auch für einen Raumfahrer ein stabiler Magen zum Vorteil gereicht. Insbesondere auf Gasriesen hat er es mit großen und oft extremen Wettersystemen zu tun, gegen die ein Hurricane über dem Golf von Mexiko wie eine laue Brise erscheint.

Aber auch hohe Gravitation, die durch Trägheitsdämpfer nicht kompensiert werden kann, belastet die Körper der Raumschiffsinsassen.

III.6.1 Raumschiffskonstruktion

Ein Pilot, der sich nicht auskennt, schafft es nicht einmal, Triebwerke zu zünden oder gar vom Boden abzuheben. Hier beschäftigen wir uns eingehend mit allen wichtigen Komponenten eines Raumschiffes und legen dar, wie die Technik prinzipiell funktioniert. Gleichzeitig werden auch Ausstattungs- und Modifikationsmöglichkeiten ersichtlich.

Selbstverständlich kannst Du Dir einfach ein Schiff aus dem in III.6.2. folgenden kleinen Raumschiffskatalog zulegen und diesen Teil übergehen. Du kannst Dir aber – ähnlich wie beim Artifikanten-Bau – ein eigenes Raumschiff komplett selbst konstruieren.

Größe festlegen – Großstrukturplätze (GSTP)

Die Schiffsgröße ist der ausschlaggebende Faktor für das Fortschreiten der Raumschiffskonstruktion.

In der Tabelle „Raumschiffsgrößen" siehst Du, welche Anzahl Großstrukturplätze (GSTP) sich auf die unterschiedlichen Schiffsgrößen und -klassen bezieht, für die Du Dich entscheiden musst. GSTP funktionieren wie STP bei Körperstrukturen (III.4)

Nebenbei: Je größer das Schiff, desto teurer wird auch die Systemausstattung und desto mehr kann integriert werden.

In der Tabelle gibt es auch die Angabe der Objektgröße – wie Du als Kenner des Personenkampfs richtig vermutest ein wichtiger Faktor für den Raumkampf.

Ein Raumschiff kann auch im Nachhinein in einer Fabrik oder in einem Raumdock in Absprache mit dem SL um zusätzliche GSTP erweitert werden.

> Wir wollen beispielhaft einen Raumjäger für Seth bauen. Es soll ein schwerer Raumjäger mit 150 GSTP sein.

Vitale und optionale Systeme

Ein Raumschiff besteht aus verschiedenen vitalen und optionalen Systemen. Du musst in jedem Fall die vitalen Systeme kaufen und einbauen lassen, andernfalls steht es funktionsuntüchtig im Dock. Vitale Systeme werden bei der Besprechung mit „*" markiert. Mit (*) gekennzeichnet werden Systeme, welche ab einer gewissen Raumschiffsgröße vital werden oder nur wichtig sind, wenn das Schiff nicht völlig automatisiert ist – sprich wenn Lebewesen an Bord mitfliegen sollen.

Normalerweise ist es mit wenigen Ausnahmen (wie Rumpf, Feldantrieb und Gratraumantrieb) möglich, ein System aus der gleichen Kategorie unbegrenzt oft einzubauen (beispielsweise mehrere Energiespeicher) – so lange Platz (GSTP) vorhanden ist.

Modelleigenschaften

Großstrukturplatzverbrauch (GSTPV)

Viele Ausrüstungsteile verfügen über die Modelleigenschaft GSTPV. Sie sagt aus, wie viele der Schiffs-GSTP von dem Gerät verbraucht werden, sofern es bedeutend groß ist. Nur GSTP, die noch von keinem System „verbraucht" wurden, können belegt werden.

Eine Menge der Systeme wird „pro GSTPV" berechnet, das bedeutet, der Konstrukteur entscheidet selber, wie groß das Ausrüstungsstück sein soll und am Ende wird die Auswirkung mit der GSTPV multipliziert.

Raumschiffsgrößen

Großstruktur-plätze (GSTP)	Objekt-größe	Beispielkategorien und Objekte
1 bis 9	17+	Schleudersitz, terranischer Astronaut, Jetpacks, Torpedos
10 bis 19	16	kleine Rettungskapsel
20 bis 29	15	große Rettungskapsel, Frachtkiste
30 bis 39	14	Sonden, Satelliten
40 bis 49	13	Sonden, Satelliten, Beiboote
50 bis 59	12	Drohnen, Standard-container, Beiboote
60 bis 99	11	Raumjäger, große Schiffssysteme, schwere Drohnen
100 bis 199	10	schwere Raumjäger, Raumbomber
200 bis 399	9	schwere Raumbomber, Shuttles, Kanonenboote
400 bis 799	8	Transporter, Yachten, Orbitalfähren. Korvetten
800 bis 1.599	7	schwere Transporter, leichte Frachter, Fregatten
1.600 bis 3.199	6	Frachter, leichte Zerstörer
3.200 bis 6.399	5	Frachter, Zerstörer
6.400 bis 12.999	4	schwere Frachter, Tanker, Kreuzer
13.000 bis 25.999	3	Großfrachter, Großtanker, schwere Kreuzer
26.000 bis 51.999	2	Superfrachter, Supertanker, Schlachtkreuzer
52.000 bis 99.999	1	Schlachtschiffe, Trägerschiffe, Asteroiden
ab 100.000	0	Raumhabitate, Superschlachtschiffe, BP-Kommandoschiffe

Resistenz

Systeme, die auf die Außenhülle montiert werden, haben oft eine Resistenz („Lebensenergie", da sie gezielt mit Waffen ausgeschaltet werden können. Manche elementaren Bestandteile im Inneren des Schiffes besitzen ebenfalls eine Resistenz, da ihr Ausfall oder ihre Zerstörung (z. B. durch Sabotage) fatale Auswirkungen haben.

Rumpfarchitektur

Rumpfmaterial*

Die Rumpfstruktur ist das Skelett und die Haut des Raumschiffes.

Im Raumschiffsbau gibt es verschiedenste Baustoffe, die teils schon seit vielen hundert Jahren eingesetzt werden, wie Silizium-B oder Alpha-Fibrit. Daneben gibt es aber auch

Größe in Großstrukturplätzen (GSTP)
Die GSTP sagen aus, wie groß das Schiff ist bzw. wie viele Systeme eingebaut werden können.

Außerdem wird durch sie die Objektgröße für den Kampf bestimmt (siehe Seite 424).

Rumpfpunkte
Die Lebensenergie eines Raumschiffes sind die „Rumpfpunkte". Sie werden durch Schaden reduziert, sofern das Schiff keine Schilde hat, diese nicht aktiviert sind oder die Schilde den Schaden (insbesondere Schaden durch Materie) nicht abhalten können.

Treibstoffkapazität
Die Menge und Qualität des mitgeführten Treibstoffes gibt darüber Auskunft, wie lange der Reaktor laufen kann.

Antriebsenergie
Der Antrieb stellt RE bereit, welche von fast allen Systemen an Bord benötigt werden. Sinkt die RE (z. B. durch Schäden) oder wird ein energiezehrendes System aktiviert, welches nicht von der freien RE versorgt werden kann, so müssen Systeme abgeschaltet werden. Insbesondere bei Waffen oder anderen Systemen, die sofort kurzzeitig Energie brauchen, greifen Piloten gerne auf Energiespeicher (BE) zurück.

Steuerung
Über die Manövertriebwerke und, falls vorhanden, den Feldprojektor kommt die „Steuerung" zustande, der Modifikator, der auf „Transportmittel / Raumfahrzeuge" wirkt und mit dem der Pilot sämtliche Manöver bewältigt.

Feldgeschwindigkeit
Viele Raumschiffe besitzen einen Feldantrieb für interplanetare Reisen innerhalb eines Planetensystems. Die Feldgeschwindigkeit gibt an, wie schnell das Schiff hier unterwegs ist. Für interstellare Reisen (also von einem Planetensystem ins nächste) wird ein Gratraumantrieb benötigt, der nur selten ab Werk dabei ist.

Sensorenreichweite und -erfassung
Sensoren sind die Augen des Raumschiffes. Die Reichweite sagt aus, wie „weit" man rund um das Raumschiff herum sehen kann (von Teleskopen abgesehen). Mit „Erfassung" erhält man den Modifikator für die Aktion „Scannen / Sensoren einsetzen". Mehr dazu in der Raumschiffskonstruktion und ab Seite 303 „Scanner".

Schildenergie (SE)
Die Schildenergie ist die Punktzahl, die vor Energiewaffenfeuer schützt. Schaden dieser Waffen reduzieren die Schilde um die entsprechenden Punkte. Erst wenn die Schilde außer Kraft gesetzt sind werden die Panzerung und die Hülle getroffen.

Freie GSTP und RE
Freie GSTP und freie RE ermöglichen den Einbau weiterer Ausrüstungssysteme.

Raumschiffe verwenden

Aktion: Raumschiff steuern
Über den Modifikator „Steuerung" auf den „Transportmittel / Raumfahrzeuge"-Wurf kommt die Aktion „Raumschiff steuern" zum Tragen. Sie wird einerseits im Kampf als „Ausweichen" verwendet, andererseits aber in jeder Situation verwendet, in der es um das Manövrieren des Raumschiffes geht (schwierige Landungen, Tiefflüge, Asteroidenfeldquerungen etc.), in dem Dein SC sitzt.

[Scriptcom-Transmissionsbeginn]
[Sternelegionsverschlüsselung Gamma-8]

Mein Imperator!
Diese Nachricht geht an Eure Hoheit ohne Umschweife. Ich weiß, dass ich Prefect-Admiral Jones umgehe, aber ich wollte Euch dies ungefiltert zukommen lassen. Anbei zudem das Dossier zur Analyse meiner Gratraumexperten auf der Aeterna.
Nach Zusammentragen sämtlicher beta-pictorischer Zwischenfälle der letzten Monate und Analyse des beta-pictorischen Vorgehens ist das Ergebnis gelinde gesagt niederschmetternd. Demnach sammelt das Kontinuum sämtliches astrographisches Material, insbesondere Gratraumdaten, und überzieht die Sektoren der Außenwelt mit einem Suchraster.
Damit nicht genug: Eine unserer Sonden entdeckte ein großes beta-pictorisches Schiff, welches einen Gratraumgeodätanten zur Gratraumvermessung installiert hatte.
Das Raster ist engmaschig und präzise und deutet insbesondere auf ein gesteigertes Interesse an Gratpunktkonstellationen hin. Die Gratraumphysiker sind jedoch nicht in der Lage, die Ursache für dieses Interesse zu benennen, zumal das Kontinuum sich noch nie für den Gratraum interessiert hat und sicherlich zur Auswertung der gesammelten Daten einiges an Zeit benötigt.
Nachdem ich mir die Daten habe zusammenfassend erklären lassen (Videoprotokoll anbei), kann ich mich des Verdachts nicht erwehren, dass das Kontinuum nach dem Farscope-Gratpunkt sucht. Ich habe dafür keine Beweise, lediglich mein Bauchgefühl und ich konnte mit den Gratraumwissenschaftlern auch nicht darüber diskutieren, denn Andromeda ist – zum Glück – weiterhin Verschlusssache.
Ich weiß nicht, wie das Kontinuum überhaupt an die Farscope-Information gelangen konnte und somit vermutlich von einer Existenz einer extragalaktischen Gratverbindung weiß. Die Tatsache ist jedenfalls eine mittlere Katastrophe.

Wir müssen den Ort des Gratpunktes vor dem Kontinuum geheim halten. Und nicht nur vor dem Kontinuum – vor jedem, der es nicht zwingend wissen muss. Wir dürfen eine direkte Konfrontation mit den Beta-Pictor nicht scheuen. Sie dürfen niemals unsere letzte Fluchtmöglichkeit, unser letztes Schlupfloch herausfinden. Denn die Andromeda-Passage wird der einzige Weg sein, der letzte Exodus, um unsere Rasse vor der ewigen Sklaverei zu retten, sollte das Kontinuum den Krieg gegen uns wieder aufnehmen. Und das wird es.

Ich erwarte ergeben Eure weiteren Befehle.

[Transmissionskanal geschlossen]

– Legion-Admiral Garin Nimbura
an Imperator Lexarton Vyvian

Treibstoffe

Raumschiffe besitzen einen Treibstofftank, der je nach Zuladung über die Laufzeit des Fusionsreaktors entscheidet. In den Raffinerien des bekannten Universums werden vier Standardtreibstoffsorten hergestellt hergestellt (siehe Tabelle), die unterschiedlich hohen Energiegehalt haben. So kann man evtl. selbst mit einem kleineren Tank hohe Strecken zurücklegen.

Der Reaktor verbraucht die Höhe seiner RE pro Stunde von der Energiekapazität des Treibstoffes. Ein Schiff mit 10t-Treibstofftank und einem Reaktor, der 1.000 RE bereit stellt, läuft mit Deuterium-D (10x2.000) 20 Stunden, mit Tritium-C 30 Stunden, mit Ragizit 40 und mit Cyrogen 50 Stunden.

Man sollte Treibstoffsorten nicht innerhalb eines Tanks mischen, sondern bei Verwendung von verschiedenen Sorten verschiedene Tanks damit beladen!

Treibstoffe

Treibstoff	Deuterium-D	Tritium-C	Ragizit	Cyrogen
Legalität	A	A	A	B
TL	20	30	40	50
Preis / t (St)	80	145	225	275
Energie-kapazität / t	2.000	3.000	4.000	5.000

Gewichtszuwachs

Das Gewicht jedes Ausstattungsteils, das in den Rumpf eingebaut wird, erhöht das Gesamtgewicht des Raumschiffes. Dabei verringern sich die freien GSTP und womöglich die freie RE durch den REV bzw. GSTPV des Ausrüstungsstücks.

Die Schiffspapiere

Auf den Schiffspapieren, einem Dokumentzusatz zu Deinem Charakterblatt, kannst Du sämtliche Systeme und deren Auswirkungen notieren. Schiffspapiere findest Du im Anhang oder unter www.nova-rpg.de.

Transponder

Das vom Raumschiff ausgesandte Transpondersignal stellt die Identifizierung des Schiffes dar. Mit den hier erfassten Daten taucht das Raumfahrzeug auf Sensoren anderer Schiffe auf. Schiffe mit deaktiviertem Transponder werden nach der Richtlinie der interstellaren Raumfahrtorganisation ISTO als Gefahrenquelle eingestuft und Schiffe, die einem solchen unbekannten Flugobjekt begegnen, sind befugt, Alarmstufe Gelb einzuläuten. In der Praxis gehen viele Kommandanten oft auf Stufe Rot.

Flagge oder Tag

Hier wird notiert, unter welcher Flagge bzw. Symbol das Raumschiff fliegt, also welche Nation über das Schiff und seine Besatzung Recht spricht und sie auch schützt. Bei einem loxonischen Frachter, der im Imperium Ärger macht, wird so beispielsweise die loxonische Botschaft auf den Plan gerufen.

Die Reichsfarben oder das Symbol werden zudem auch am Rumpf aufgemalt.

Heimathafen

Der Heimathafen ist der Ort – eine Stadt oder auch eine Raumstation – der das Schiff im Schiffsregister führt. Dabei muss der Heimathafen noch nicht einmal einen Raumhafen aufweisen oder das Schiff jemals dort landen; es handelt sich lediglich um den Ort, an dem das Schiff gemeldet und aktenkundig ist.

Im Schiffsregister hält man u. a. das Schicksal des Schiffes fest (Abwrackung, Zerstörung, anderweitiger Verlust etc.). Insbesondere auf Handels- und Passagierschiffbordwänden prangen der Tradition folgend auch die Heimathäfen, z. B. „Asyrmon – Syndicata Galactica".

Name

Im Transponder ist der Name des Schiffes verzeichnet. Insbesondere bei militärischen Schiffen, Drohnen oder Kapseln handelt es sich hierbei auch einfach um eine Nummer wie „XG-972".

Kategorie und Klasse

Unter der Kategorie versteht man die Funktion oder den Typ des Schiffes, beispielsweise „schwerer Abfangjäger" oder „Kampfkreuzer", „Trägerschiff", „Tanker", „Kreuzfahrtschiff", „Linienschiff", „Orbitalfähre" etc. Weitere Beispiele finden sich in der Tabelle „Raumschiffsgrößen" auf Seite 424.

Eine nähere Bestimmung wird durch die Klasse gegeben, denn normalerweise ist ein Raumschiff kein Einzelstück, sondern Bestandteil einer ganzen Baureihe, die nach dem „Typenschiff" oder Prototypen benannt wird, also beispielsweise ein „Kreuzer der Lacerator-Klasse".

Hall-Nummer

Die Registriernummer ist die wichtigste Identifizierungsmöglichkeit, denn sie wird nur einmalig vergeben. Es mag mehrere Schiffe geben, die den Namen „Titanic" tragen, allerdings immer mit unterschiedlicher Kennzeichnung.

Die ID besteht aus einem Buchstabenkürzel, das von der Registratur der Heimatnation abhängt. Schiffe der Imperialen Sternenlegion haben z. B. das Kürzel „ISS", imperiale Privatschiffe „IAC", loxonische Zivilschiffe „GCV", kaiserlich-taesarische Schiffe der Raummarine „RMS" usw. Danach folgt eine mehrstellige Nummer. Je mehr Stellen, desto kleiner das Schiff, je weniger, desto größer die Kategorie. Ein syndikatisches Schlachtschiff wird beispielsweise als „SSS-831" bezeichnet, ein kleiner minelauvanischer Handelsgildentransporter als „QBU-8624902".

Baujahr

Das Baujahr ist das Jahr des Stapellaufs oder des Rollout aus der Fabrik.

Eigner / Reeder

Hier wird der Besitzer des Schiffes eingetragen, wie eine Privatperson, ein Unternehmen, eine Armee oder eine Organisation.

Hintergrund

Auch Schiffe können Persönlichkeit entwickeln. Manche, wie das altehrwürdige Kreuzfahrtschiff „Madame Asconado", erfreuen sich großer Anerkennung, andere, wie die „Fleischfetzer" des Formorag-Schakals Gurim, verbreiten Angst und Schrecken wenn nur der Name fällt.

Hersteller / Werft

Aus welcher Raumwerft oder welcher Fabrik stammt das Schiff? Wer ist der Konstrukteur?

Werdegang

Vielleicht gab es während oder kurz nach dem Bau bemerkenswerte Vorkommnisse: Bei einem Unfall sind Arbeiter

Ausbilder Bobbis Rat

+++ zu Raumschiffswartung +++
„Manche Nationen haben eine Art Wartungspflicht und die Kontrolleure machen bei Stichproben einen umfangreichen Systemcheck. Die ziehen Deine Rostlaube eiskalt aus dem Verkehr – zu Deiner Sicherheit! Habe Leute getroffen, die haben darüber geflucht. Und welche, die es nicht mehr konnten, nachdem Ihnen irgendwo beim dritten Stern links sogar noch der zweite Hauptluftfilter verstopft ist."

+++ zu Schleppstrahlprojektoren +++
„Schleppstrahl ist angenehmer als eine Magnetharpune, auch für den der getroffen wird."

aus: „Bobbi haut dich raus", Vidiary eines LC-Ausbilders

gestorben, die Flasche bei der Schiffstaufe ist nicht zerbrochen – was ein böses Omen ist – ein Metonoid hat ein Schutzritual durchgeführt usw. Ruhmreiche Schlachten, besondere Werft- oder Raumdockaufenthalte, das Vordringen in Raumregionen, in denen noch nie zuvor ein Schiff gewesen ist, peinliche Unfälle kannst Du auch notieren.

Modul: Prestige

Auch Raumschiffe sind manchmal, wie SC und NSC, vielen Leuten ein Begriff. Man denke nur an die „Forever" oder das imperiale Flaggschiff „Utopia" – Namen, die schon Kinder im Munde haben.

Daneben gibt es aber auch so beliebte Kreuzfahrtschiffe wie die syndikatische „Astoria" oder der aus Holovisionsserien bekannte Raumfrachter „Thumland". Und mancher Name verbreitet Angst und Schrecken, wie die „Blood Steel" des „Devouring Lord".

Raumschiffe können wie SC durch den Einsatz von 1 EP 40 Prestigepunkte erhalten, mit der Besonderheit, das bei Raumschiffen auch mehrere Charaktere „zusammenlegen" können. Natürlich darf eine gute Geschichte zu einer hohen Prestigepunktzahl nicht fehlen.

Das übrige Dokument …

… füllst Du mit den wichtigen Werten des Raumschiffes, wie Du sie im Katalog findest oder beim eigenen Schiffsbau konstruierst.

Hier werden nicht sämtliche Einzelheiten notiert, sondern es wird lediglich das Wichtigste zusammengefasst. Für Details hast Du auf der zweiten Seite des Dokumentes Platz.

Raumschiffe

Jagdmaschinen

Raumjäger sind für schnelle Operationen innerhalb eines Planetensystems konzipiert, selten besitzen sie in Langstrecken-Modellen Feldantriebe.

Militär und Polizei setzen sie vornehmlich als Eskorte, zum Abfangen und Aufklären, für Luftangriffe und Überraschungsschläge ein. Zivilraumfahrer dürfen sich diese „Flitzer" ebenfalls zulegen – nicht alle, aber insbesondere ältere Modelle. Sie werden dann oft im Kurierdienst und Rennsport eingesetzt und fungieren als schnelle Privatverkehrsmittel.

Raumbomber

Schwerer bewaffnet und gepanzert ergänzen Raumbomber Jägerverbände durch hohe Schlagkraft im Angriff. Sie sind in erster Linie für Planetenbombardements und Gefechte mit Großkampfschiffen und Raumstationen konzipiert. Zivile Zulassungen gibt es auch, allerdings muss sich der Pilot auf genaue Blicke der Behörden gefasst machen. Viele Bomber sind gratraumsprungfähig.

Shuttles

Der Verkehr zwischen Orbitaleinrichtungen untereinander als auch zur Planetenoberfläche im Pendeldienst übernehmen meist kleine Passagierfähren und Frachtfähren.

Sie bringen Arbeiter zu Raumdocks, Passagiere zu großen Linienschiffen, Offiziere auf ihre Posten und im Kampfeinsatz oft Truppen zum gegnerischen Schiff (Entershuttles).

Transporter

Transporter sind ein Stück größer als Shuttles und meistens für kommerziell lohnenswerten Frachttransport ausgerichtet. Während Konzerne eher auf Frachter zurückgreifen, sind Transporter insbesondere bei Kleinunternehmen und geschäftstüchtigen Raumfahrern mit kleinerem Budget beliebt, weil sie auch flexibel beispielsweise für Passagiertransporte verwendet werden können.

Korvetten

Nach den Kanonenbooten zählen Korvetten zu den leichten Kampfschiffen. In der Regel sind Korvetten gegen eines der drei Bekämpfungsprofile – gegnerische Kampfschiffe, gegnerische Jagd- und Bomberverbände und Beschuss von Festinstallationen im Orbit oder auf Planeten – ausgerüstet und oft als Konvoibegleitschiffe im Einsatz.

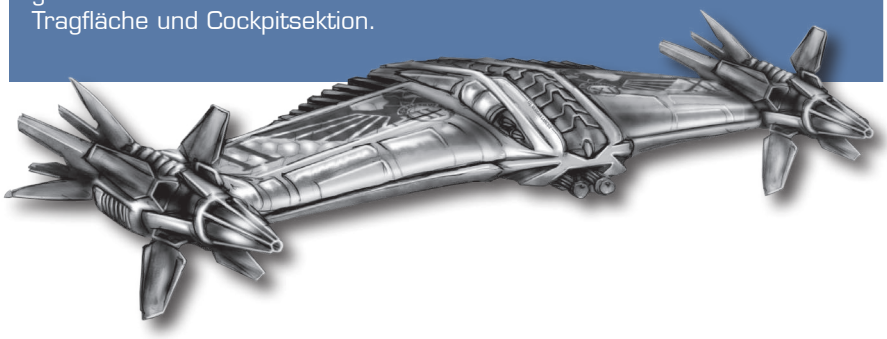
Raumfrachter

Hauptaufgabe von Raumfrachtern besteht im Transport von Waren, oft über lange Distanzen. Sie sind das Rückgrat von Reedereien und Konzernen, aber auch kleinere Unternehmen oder gar einzelne Kaufleute leisten sich dann und wann den Einsatz von Raumfrachtern. Große Raumfrachter oder Superfrachter sind im Übrigen nicht mehr in der Lage, auf Planeten zu landen – die Ladung muss im Weltraum gelöscht und an Bord befördert werden.

Leichter Jäger *Polaris*-Klasse

2471, also zu Beginn des Großen Krieges, entwickelte der Ingenieur Jon Clarke, der unter anderem auch maßgeblich bei der Entwicklung des Starfighters 2400 beteiligt war, ein Raumschiff für eigene Zwecke.
Drei Jahre später war sein Jäger, die Polaris, fertiggestellt. Bei einer Flugshow auf Pluto waren die anwesenden Offiziere des Militärs zutiefst beeindruckt von der Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Eigenbaus. Clarke willigte ein, für das Imperium und das Syndikat Militärversionen seines Jägers zu konstruieren – die Geburtsstunde einer Legende.

Die Polaris ist das einzige Produkt der Jon Clarke Company. Sie ist bis zu den heutigen Versionen wohl der günstigste Raumjäger auf dem Markt – bzw. derjenige mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Ihr unschlagbarer Preis war seit jeher Erfolgsgarant für die Polaris und sorgt dafür, dass sie auf allen Raumhäfen des bekannten Universum ein gewohnter Anblick ist.
Der Jäger wird von vielen Raumstreitkräften besonders in Schwärmen (50–200 Stück) eingesetzt. Nach über 200 Jahren Verbesserungen befinden sich nun die Modelle der Baureihe Teta-4 beim Militär. Im Gegensatz zum Modell Teta-3 besitzt es zwei zusätzliche Werfer zwischen Tragfläche und Cockpitsektion.

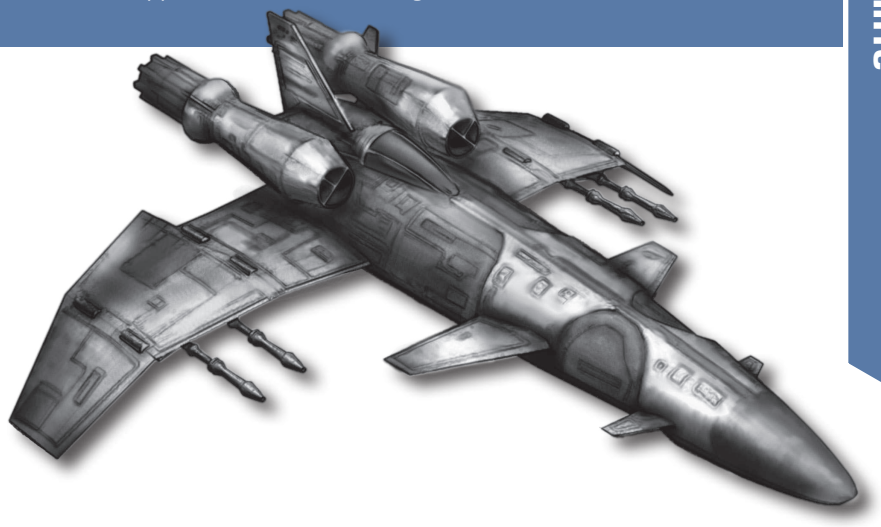


Schiffsklasse	Polaris Teta-4
Hersteller	Jon Clarke Comp.
Preis (St)	350.000
Leergewicht	10,5 t
Größe	90 GSTP
Rumpfpunkte	189
Panzerung	73
Crew & Passagiere	1er-Cockpit
Frachtraum	1 t intern
Treibstoffkapazität	10 t
Antriebsenergie	1.100 RE
Energiespeicher	2400 BE-Kapazität
Steuerung	+11
Feldgeschwindigkeit	-
Hauptcomputer	43 Slots, 21 belegt
Sensorenreichweite	2 Mio. km
Sensorenerfassung	+1
Schildenergie	270 SE
Freie GSTP und RE	38 GSTP, 115 RE

weitere Systeme:
1 Schleudersitz; Trägheitsdämpfer 10g; Kommunikationsrelais 220 Mio. km Reichweite

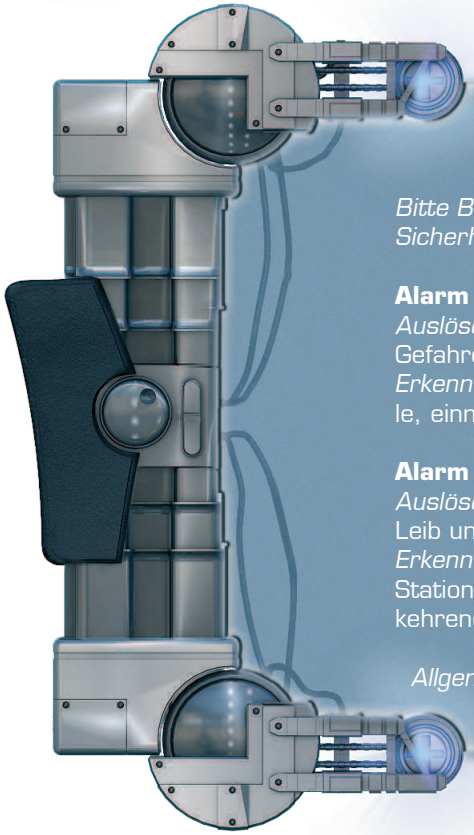
Schwerer Jäger *Starfighter*-Klasse

PALMYRA stellt die Starfighter-Reihe bereits seit dem 24. Jahrhundert für das Syndikat her. Die frühen Starfighter absolvierten bereits zuverlässigen Dienst im II. Interplanetaren Krieg und wurden noch von van Peer persönlich in Auftrag gegeben. Lange Zeit kämpften syndikatische Starfighter erfolgreich gegen imperiale Starheros, ehe sie gegen die imperialen Sternados und späteren Icarus-Jäger ins Hintertreffen gerieten. Mit dem brandneuen Modell 4000 hat die Firma nun einen Patrouillenjäger speziell für den Außenweltmarkt konzipiert, auch wenn sogar die Sternenlegion ein paar wenige Geschwader darauf umrüstet. Die ASTRO-POLICE hat begonnen, ihre Jägerflotten mit dem neuen Modell zu aktualisieren. Es wird sich zeigen, ob der „Veteran" an den Erfolg des vor gut einhundert Jahren entwickelten Starfighters 3000 „Vendetta" anknüpfen kann oder floppt wie dessen Nachfolger 3000-A bzw. 3000-B.



Schiffsklasse	Starfighter 4000 „Veteran"
Hersteller	PALMYRA
Preis (St)	900.000
Leergewicht	23,2 t
Größe	150 GSTP
Rumpfpunkte	465
Panzerung	88
Crew & Passagiere	2er-Cockpit
Frachtraum	1 t intern
Treibstoffkapazität	20 t
Antriebsenergie	1620 RE
Energiespeicher	2400 BE-Kapazität
Steuerung	+10
Feldgeschwindigkeit	153.000 km/s
Hauptcomputer	39 Slots, 26 belegt
Sensorenreichweite	4 Mio km
Sensorenerfassung	+1
Schildenergie	600 SE
Freie GSTP und RE	36 GSTP, 276 RE

weitere Systeme:
Scanschutz +4, 2 Schleudersitze, Trägheitsdämpfer 13g, Spiegelpanzerung, Kommunikation 60 Mio. km Reichweite



Alarm

Bitte Beachten Sie folgende Sicherheitshinweise:

Alarm Gelb
Auslöser: nicht einschätzbare, mögliche Gefahrensituation
Erkennung: gelb pulsierende Lichtsignale, einmaliger Signalton

Alarm Rot
Auslöser: akute Gefahrensituation für Leib und Leben
Erkennung: rote Beleuchtung wichtiger Stationen oder gesamtes Schiff, wiederkehrender Signalton

Alarm Blau
Auslöser: schwere (zu erwartende) Schäden am Schiff
Erkennung: blau pulsierende Lichtsignale, lang anhaltender Signalton
Evakuierung – Bitte begeben Sie sich umgehend zu den nächstgelegenen Rettungseinheiten!

Alarm Grün
Auslöser: Ende der Gefahrensituation – Aufhebung aller vorangegangenen Alarmstufen.
Erkennung: Normalbeleuchtung, grün pulsierende Lichtsignale

Allgemeine Bordsicherheitsrichtlinien der interstellaren Raumfahrtorganisation ISTO

III.6.3 Raumkampf & Taktiken

Der Raumkampf läuft identisch zum Kampf am Boden ab, auch die Regelmodule des Bodenkampfes können verwendet werden. Es gibt allerdings ein paar kleine Besonderheiten.

Ein Schiff – eine Crew

Je größer die Crew (egal ob Lebewesen oder Artifikanten und KIs) eines Schiffes, desto mehr Aktionen stehen logischerweise dem Schiff zur Verfügung: Bei mehreren Bordschützen und unterschiedlichen Waffengruppen können in kürzeren Zeitabständen verschiedene Attacken erfolgen: ein Taktikoffizier kann diverse Systeme einsetzen, der Steuermann aktiv Manöver fliegen, der Ingenieur Schäden reparieren usw.

Jedes Crewmitglied, das auf irgendeine Art und Weise in den Kampf eingreift, wirft pro Kampfrunde seine Initiative.

Aktionen

Wie beim Bodenkampf gibt es im Raumkampf Kampfaktionen, Reaktionen, Distanz überbrücken und Pauschalaktionen.

In der Tabelle „Kampfaktionen" (Seite 448) ist zudem in Beispielen aufgezeigt, welche Crewmitglieder diese Aktionen in ihrer Position an Bord für gewöhnlich durchführen.

Selbstredend ist die Aufgabenverteilung sehr stark von der Größe des Schiffes und der Mannschaft abhängig.

Der Pilot eines Ein-Mann-Jägers agiert in allen Positionen.

Standardbewegung von Raumschiffen

Ein Raumschiff kann sich in geringem Maße fortbewegen, ohne andere Aktionen dabei zu stören. Der Steuerung-Wert ergibt die Kilometer, die man pro Kampfrunde zurücklegen kann.

Bei negativen Steuerungswerten gilt, dass man pro Kampfrunde einen Kilometer zurücklegen kann (sofern das Schiff einen einsatzfähigen Feldprojektor und / oder Manövertriebwerke besitzt).

Feldflugbewegung

Verfolgungsjagden verlagern sich gerne in den Feldflug (zum Feldantrieb siehe Seite 432). Hier wird die Feldgeschwindigkeit Deines Raumschiffes und die des Zielobjekts sowie die Distanz dazwischen betrachtet: Man vergleicht die km / s-Geschwindigkeit. Ist der Verfolger schneller, holt er auf. Pro Kampfrunde werden hier der Einfachheit halber fünf Sekunden angesetzt, so dass man leicht herausfinden kann, nach wie vielen Kampfrunden man in Schussreichweite ist. Oft hat man dann aufgrund der gigantischen Geschwindigkeiten und Unterschiede zwischen „Jäger" und „Beute" nicht mehr als eine Attacke, ehe man am Ziel vorbei geflogen ist.

Kampfaktionen: Die Attacke

Im Vergleich zum Bodenkampf gibt es nur wenige Änderungen, Module funktionieren wie ebenda:

Aktion: Attacke mit fest installierten Waffen

Fest installierte, oft in Tragflächen oder im Rumpf eingelassene Waffensysteme, wie die Bordkanonen von Jägern oder schwere Torpedorampen von Kreuzern, können nur dann auf das Ziel ausgerichtet werden, wenn das Raumschiff sich zum Ziel hin eindreht. Damit wird die „Steuerung" des Schiffes auf die „Handhabung" aller fest installierten Waffen addiert; beides zusammen ergibt die „Handhabung" des Schützen.

Bei fest installierten Waffen wird der Steuermann zum Schützen.

Aktion: Attacke mit drehbar installierten Waffen
Die zweite Möglichkeit besteht darin, ein Geschütz auf einem Drehlager wie einen Geschützturm zu montieren. Dadurch ist das Zielen unabhängig von der Ausrichtung und der Manövrierbarkeit des Sternenschiffes – freilich eine Methode, die für große „Pötte" und stationäre Anlagen in Frage kommt. Die „Handhabung" des Drehlagers oder Turms wird auf die „Handhabung" der Waffe addiert.

Attacke mit anderweitigen Waffen
Manche Waffensysteme, wie beispielsweise die beta-pictorischen Projektor-Sphären, werden weder als fest installiert noch als drehbar betrachtet, was im zugehörigen Waffentext erläutert wird. Bei ihnen gilt einzig der eigene Handhabung-Wert.

Zielgrößen-Schwelle im Weltraum
In der Tabelle „Raumschiffgrößen" (Seite 424) findest Du die im Weltraum üblichen Objektgrößen der Ziele, auf die Du voraussichtlich Deine Geschütze richten wirst.

Distanzen und Waffenreichweiten sind im All unweigerlich immens höher als am Boden. Alle zwei Kilometer Entfernung zum Ziel erhöht sich die Zielgrößen-Schwelle für die Attacke um einen Punkt. Die 9. Entfernungszone erstreckt sich von 16,1 km bis 18 km, die Schwelle steigt um +9.

Gezielte Attacke
Gezielte Attacken laufen wie gewöhnlich. Hierbei wollen wir kurz erwähnen, dass man einzelne Systeme auf der Hülle des gegnerischen Schiffes ausschalten kann, die jedoch in der Regel recht klein sind.

Umwelt
Im Weltraum beeinträchtigen alle Phänomene, die die Sensoren stören, auch die Attacke. Nebelwolken und hohe Strahlung (Strahlungsausbrüche von Sternen) sind wichtige Beispiele. Weitere Effekte und Ereignisse mag sich der SL ausdenken.

Dabei erhöht sich die Zielgrößen-Schwelle des Feindes meist um rund 1 bis 10 Punkte, je nach Stärke der Störung.

> Seth hat mit seinem Raumjäger inmitten der Strahlungswolke um Vega einen Schmuggler gestellt. Das gegnerische Raumschiff ist 11 km entfernt und hat eine Objektgröße von 14. Der SL gibt eine erhöhte Schwelle von +4 an. So muss Seth seine Attacke nun gegen 24 werfen. Seth entscheidet, sich erst einmal zu nähern.

Kampf während des Feldfluges
Im Feldflug gibt es kein Ausweichen, man kann jedoch als Reaktion den Feldantrieb deaktivieren und dann in den normalen Kampf übergehen.

Zusätzlich gilt, dass Projektile, Raketen und andere Waffen, die Materieschaden (M) verursachen, wirkungslos am Verzerrungsfeld des gegnerischen Schiffes zerplatzen. Waffen mit Energieschaden (I) verursachen normalen Schaden. Jedoch werden sie durch die Verzerrung abgelenkt, wodurch sich die Zielgrößen-Schwelle um +5 erhöht.

Während des Feldfluges können keine Energieschilde aufgebaut werden.

Psychologische & Paranormik-Kampfaktionen

Die psychologische Komponente des Kampfes funktioniert wie am Boden, hat jedoch eine gravierende Einschränkung: Es ist nicht möglich, den Gegner unter Stress zu setzen, wenn man keine Kommunikationswege – sprich zum Beispiel einen offenen Kanal – zum Feind hat. Möglicherweise gelingt es jedoch, den gegnerischen Computer zu hacken und der Crew dort die Kontrolle über ihr Kommunikationssystem zu entreißen.

Das Anführen hat ähnliche Einschränkungen, wenn man die eigene Mannschaft nur über das interne Kommunikationssystem erreicht. Auf einer Brücke kann der Kapitän natürlich die Brückenbesatzung ähnlich motivieren.

Ein Paranormiker an Bord mag ebenfalls in das Weltraumkampfgeschehen eingreifen, jedoch sind seine Möglichkeiten aufgrund der hohen Distanzen im All einerseits und der Reichweite paranormischer Aktionen andererseits arg beschränkt.

Taktische Kampfaktionen

Anders als im Bodenkampf gibt es an Bord eine Menge taktischer Kampfaktionen, weil sie ein Kampfgefährt – das Raumschiff – mit einbeziehen. Neben dieser Auswahl hier mögen dem SL oder den Spieler noch weitere einfallen

Aktion: Flugbahn stören / Objekt einfangen
Mit dem Schleppstrahl lässt sich ein Objekt, sei es ein Raumschiff oder eine anfliegende Rakete, „angreifen", um es bei entsprechender Schlepplast entweder festzuhalten oder seine Flugbahn zu stören. Mit dem Schleppstrahl wird dann wie mit einer Bordwaffe bei der Attacke umgegangen: Die Aktion wird über „Kampf / Bordwaffen" und den Modifikator „Handhabung" des Projektors (er ist stets bereits auf einem eigenen Drehlager installiert) gegen die Zielgrößen-Schwelle durchgeführt.

Aktion: Zielfeldverzerrung kompensieren
Um während des Feldfluges das Ziel störungsfrei anvisieren zu können (siehe „Kampf während des Feldfluges"), ist der Sensoroffizier in der Lage, das Zielsystem entsprechend anzupassen. Dazu führt er mit den Sensoren die Aktion „Scannen" durch. Als Scan-Schwelle gilt die Zielgrößen-Schwelle (ohne den Malus von –5 durch die Feldverzerrung). Ist der Test erfolgreich, dann verschwindet der Malus, bis der Gegner den Feldantrieb neu aktiviert.

Aktion: EMAP-Feld depolarisieren
EMAP-Felder sorgen für Abstoßung von magnetisierbarem Material und werden bei der Landung auf einem Flugfeld oder Raumhafen eingesetzt.

Ein Ingenieur kann die Polarisierung des Feldes umkehren: Statt Abstoßung erfolgt Anziehung. Dann haftet das Schiff an anderen Außenhüllen oder zieht kleinere, in der Regel metallische Objekte an. Das „Andocken" ist hingegen ein ruppiger Vorgang, der sich – falls ungebremst – zu einem harten Auftreffen entwickelt und Schäden hinterlässt.

Zur Depolarisierung führt der Ingenieur einen „Technik / Astrotechnik"-Test durch, die Erfolgsschwelle dazu beträgt 12.

Aktion: System überbrücken
Exzellente Ingenieure bringen selbst an Bord eines zusammengeschossenen Raumschiffes mitten im Gefecht immer noch Systeme in Gang, die eigentlich schon längst nicht mehr einsatzfähig sind. Die Resistenz des Systems muss allerdings noch über 0 liegen, um es für die Dauer einiger Sekunden oder Minuten (SL-Entscheidung) reaktivieren zu können.

Um zu Überbrücken, wird eine provisorische Reparatur-Aktion fällig (Kenntnis „Technik", Spezialgebiet „Astrotechnik" mit Modifikator –10, plus „technische Versorgung", siehe „Technische Ausrüstung" ab Seite 302), als Schwelle gilt ein Drittel des TL des Systems.

Es werden beim System keine Resistenzpunkte regeneriert, nach dem Kampf ist also eine normale Reparatur von Nöten.

Aktion: System überlasten
Durch gezielte Überlastung fordern Bordingenieure ihren Maschinen für wenige Sekunden enorme Leistungen ab. Eine Modelleigenschaft eines Systems wird dabei „doppelt verbessert": Der REV wird halbiert oder der Schaden einer Impulswaffe verdoppelt, die SE des Schildgenerators verdoppelt, die Handhabung einer Bordwaffe halbiert.

Der Ingenieur würfelt mit der Techfähigkeit „Raumschiffssystemmodifikation" (siehe Seite 403) gegen ein Drittel des TL des Systems.

Nach der Überlastung (egal ob erfolgreich oder nicht) wird die Resistenz des Systems halbiert: Für weitere Einsätze muss es repariert (oder überbrückt) werden.

Aktion: Energie umleiten
Bei Problemen in der Energieversorgung – vielleicht weil ein Treffer Energieleitungen beschädigt hat, eine Quelle ausfällt oder ein gewünschtes System Energie benötigt – können Systeme abgeschaltet werden, um die frei werdenden RE anderswo zu verwenden. Das Crewmitglied, welches mit Energieumleitung betraut ist, kann in der aktuellen

Kampfaktionen

Kampfaktionen an Bord	Durchführender	Kenntnis / Spezialgebiet	Modifikator	Dauer	Erfolgsschwelle
Attacke (fest installierte Waffen)	Bordschütze, Waffensystemoffizier	Kampf / Bordwaffen	Handhabung + Steuerung	5	Zielgröße
Attacke (drehbar installierte Waffen)	Bordschütze, Waffensystemoffizier	Kampf / Bordwaffen	Handh. (Waffe) + Hndh. (Turm)	5	Zielgröße
Attacke (sonstige)	Bordschütze, W.of.	Kampf / Bordwaffen	Handhabung	5	Zielgröße
Paranormische Aktion	Paranormiker	Paranormik / Paranormikspezialgebiet	Befähigung	5	Erfolgstopf
Anführen	Kommandant, Kommunikationsoffizier	Beeinfl. & Verh. / Kommandieren,auch: Einschüchtern, Lügen & Täuschen, Überzeugen	0	5	eigener Stresslevel
Stressen	Kommandant, Kommunikationsof.	Beeinfl. & Verh. / Einschüchtern	0	5	Gegner-Stresslevel
Flugbahn stören / Objekt einfangen	Schleppstrahloperator, Bordschütze	Kampf / Bordwaffen	Handhabung	5	Zielgröße
Zielfeldverzerrung kompensieren	Sensoroffizier, taktischer Offizier	Technik / Sensoren & Scanner	Erfassung	5	Zielgröße
EMAP-Feld depolarisieren	Ingenieur	Technik / Astrotechnik	0	5	12
Schiffssystem überbrücken	Ingenieur	Technik / Astrotechnik	–10 + techn. Versorgung	5	System-TL / 3
Schiffssystem überlasten	Ingenieur	Technik / Astrotechnik	Befähigung Raumschiffssystemmod.	5	System-TL / 3
Energie umleiten	Ingenieur	-	-	5	-
Astrogieren	Pilot, Astrogator, Steuermann	Akademik / Physik & Mathematik oder Transportmittel / Raumfahrzeuge	0	5	+1 pro 100.000 km
Notgratsprung einleiten	Pilot, Steuermann	Akademik / Physik & Mathematik oder Akademik / Physik	0	5	15
Rammen	Pilot, Steuermann	Transportmittel / Raumfahrzeuge	Steuerung	5	Zielgröße
Distanz überbrücken	Pilot, Steuermann	Transportmittel / Raumfahrzeuge	3x Steuerung	5	Aktionstest in km, mind. 1 km

Kampfrunde maximal so viel Energie umleiten, wie die Höhe seines Initiativewurfresultats multipliziert mit 100 RE ergibt.

> Zwei Ingenieure an Bord des sich im Gefecht befindendlichen Kreuzers Prefector wollen die Schildenergie, die durch Treffer um 4.000 SE gesunken ist, erneuern. Sie entschließen sich einerseits, Geschütze teils von Reaktorbetrieb auf Energiespeicherbetrieb umzustellen, andererseits, Energie aus den Feldspulen (welche in der augenblicklichen Energiekonfiguration dem imperialen Standardprotokoll folgend am Reaktor Energie reservieren, um jederzeit den Feldflug einleiten zu können) ebenso in die Schilde umzuschichten. Ingenieur A wirft Initiative 14, der andere 13.
>
> Gemeinsam können sie in dieser Runde die Energieschilde um 2.700 SE wieder aufladen.

Energie aus Energiespeichern muss im Übrigen nicht gesondert umgeleitet werden: Systeme können auf Ansage einfach darauf zurückgreifen und dem Speicher BE abziehen.

Aktion: Astrogieren

Bevor man den Feldflug einleitet, sollte man sicher gehen, dass man nicht versehentlich in einen Stern oder Planeten rast. Der Navigationscomputer tritt in den Mittelpunkt des Interesses. Der Astrogator legt einen (Aktions-)Test auf „Akademik / Physik & Mathematik" oder „Transportmittel / Raumfahrzeuge" (Modifikator jeweils 0) ab. Als Erfolgsschwelle gilt die Fluchtdistanz, die er in der Kürze der Zeit berechnen will:

Pro 100.000 km Distanz von der eigenen Position steigt die Schwelle um +1.

Die Mindestschwelle von 7 ermöglicht also bereits einen sicheren Feldflug für die nächsten 700.000 km. Jeder Kilometer darüber und bei Fehlschlag des Tests sind Kursabweichungen oder Kollisionen möglich.

Aktion: Notgratsprung einleiten

Ein Notfall-Gratsprung erfordert hohe Konzentration und blitzschnelles Erfassen der Gratraumsprungparameter. Dazu führt der Pilot oder Astrogator einen „Akademik / Physik & Mathematik" oder „Transportmittel / Raumfahrzeuge"-Test durch (mit Modifikator 0), gegen eine Erfolgsschwelle von 15.

Weiterhin benötigt der Gratraumantrieb für den Notsprung die doppelte BE, so dass, falls die Energiespeicherkapazität nicht ausreicht, zunächst Energie aus anderen Systemen abgezweigt werden muss.

Aktion: Rammen

Kollisionen mit Trümmern versuchen Piloten normalerweise zu vermeiden. Im Kampf greifen aber manche Kommandanten auf diese riskante Taktik zurück, beispielsweise die Loxoner.

Eine Taktikaktion kann dann durchgeführt werden, wenn man einen Kilometer oder weniger Distanz zum Ziel aufweist.

Dann erfolgt ein Manövrieren-Test (Kenntnis „Transportmittel / Raumfahrzeuge" und Modifikator „Steuerung") des Angreifers, der andere kann gegen die so geworfene „Ramm-Attacke" ausweichen.

Bei einem Treffer erhält Schiff A ein Viertel der Rumpfhülle von Schiff B, Schiff B ein Viertel von A als Grundschaden.

Manche Raumschiffe sind mit Rammspornen bewehrt, man findet sie beispielsweise bei Schiffen der Astrophalanx oder der Takerutian, aber auch bei Piratenentershuttles.

Kampfaktion: Distanz überbrücken

Während des Raumgefechts außerhalb des Feldfluges kann sich ein Pilot wie beim Bodenkampf dafür entscheiden, die Kampfrunde für das Zurücklegen von Entfernungen zu reservieren. Die Aktion wird mit der Kenntnis „Transportmittel" (Spezialgebiet „Raumfahrzeuge" oder entsprechend andere) und dem dreifachen Modifikator „Steuerung" gebildet. Das Wurfergebnis eines Aktionstests ergibt die in dieser Kampfrunde geflogene Distanz in Kilometern. Ist das Ergebnis negativ, wird mindestens ein Kilometer zurückgelegt.

Reaktionen: Das Ausweichen & Manövrieren

Reaktionen führt in der Regel der Steuermann oder Pilot durch.

Aktion: Ausweichen (mit Transportmittel)

Im Raumkampf wird das Ausweichen mit „Transportmittel" (Spezialgebiet „Raumfahrzeug", bei Raumjägern auch „Luftfahrzeug") und dem Modifikator „Steuerung" gebildet. Damit können wendige kleine Shuttles sich logischerweise viel besser aus der Schussbahn bringen als gemächliche Schlachtschiffe.

Manövrieren

Wird innerhalb als auch außerhalb einer Kampfsituation heikel manövriert – das Schiff wird in einen engen Hangar geflogen, außergewöhnliche Andockprozeduren etc. – muss ebenfalls der Modifikator „Steuerung" angewandt werden.

Manövererschwernisse

Bei Kämpfen in Atmosphären, dichten Trümmer- oder Asteroidengürteln oder Hochschwerkraftfeldern wird die Manövrierfähigkeit negativ beeinflusst. Der Modifikator „Steuerung" kann sich um –1 bis –10 verringern, was beim Ausweichen, Manövrieren und auch bei Attacken mit fest installierten Waffen zu berücksichtigen ist.

Pauschalaktionen

Pauschalaktion	Dauer
Schleudersitz/Rettungskapsel auslösen	3
Feldflug einleiten	8

Reaktionen

Reaktion	Kenntnis / Spezialgebiet	Modifikator	Dauer	Erfolgsschwelle
Ausweichen ankündigen	-	-	1	-
Ausweichen (mit Transportmittel)	Transportmittel / Raumfahrzeuge	Steuerung	1	gegnerische Attackewurfergebnis
Manövrieren	Transportmittel / Raumfahrzeuge	Steuerung	1	gegnerische Attackewurfergebnis

Pauschalaktionen

Schleudersitz / Rettungskapsel auslösen
In auswegslosen Situationen wird angeraten, das schwer beschädigte Raumschiff zu evakuieren. Piloten in Jägern und Bombern sitzen dabei schon im Schleudersitz, an Bord größerer Schiffe müssen die Insassen erst die Kapseln aufsuchen. Von da an hat man entweder dem Hauptcomputer angewiesen, bei einem gewissen Schadenslevel das Rettungsvehikel automatisch auszuwerfen oder aber einen manuellen Befehl abzuwarten. Bei letzterem (und beim Versagen des Hauptcomputers oder anderweitiger großer Beschädigung) muss derjenige, der den Auslöseknopf drückt, 3 Initiativpunkte investieren.

Feldflug einleiten
Wer einen funktionsfähigen Feldantrieb im Schiff installiert hat, kann einen Feldflug einleiten, z. B. um im Kampf zu fliehen, die Verfolgung aufzunehmen oder abzufangen. Die Einleitung benötigt 8 Initiativpunkte.

Vor einem sicheren Feldsprung wäre es übrigens angebracht, mit der Aktion „Astrogieren" herauszufinden, ob die Flugbahn überhaupt frei ist. Bereits mehr als ein Raumschiff verwandelte sich durch überstürzte Fluchtmanöver in Staub.

Treffereinwirkung

Wie beim Bodenkampf auch, sind die Schadensangaben von Bordwaffen normalerweise Grundschaden. Der Maximalschaden ist also viermal so hoch.

Projektile und Materieschaden (M)
Raketen, Torpedos, Granaten usw. richten an Schiffen Materieschaden an – weil die Geschosse nun mal aus Materie bestehen. Gegen Materieschaden sind gewöhnliche terranische Energieschutzschilde oder Energiefelder machtlos, die Projektile fliegen ungehindert hindurch und schlagen auf dem Rumpf ein, der möglicherweise durch eine Panzerung geschützt ist. Die Rumpfpunkte werden entsprechend des auftretenden Schadens reduziert.

Impulswaffen und Energieschaden (I)
Energiewaffen werden durch den Reaktor oder Energiespeicher gespeist und verbrauchen keine Munition. Dagegen wird Energie durch Energie – sprich Schilde – geblockt bzw. deren Energie durch den Waffenschaden reduziert. Erst wenn die Schilde „unten" sind, treffen Impulsstrahlen auf dem Rumpf auf und reduzieren nach der Panzerung die Rumpfpunkte.

Strahlung (X)
Im Weltraum trifft man immer wieder auf harte und schädliche Strahlung. Energieschilde schützen davor, werden aber verringert. Der Rumpf von Raumschiffen ist in der Regel so dick, dass er geringe Strahlung abblockt. Gegen hohe Dosen wirken nur spezielle Schutzbeschichtungen oder dicke Panzerungen.

Elektromagnetischer Puls (EMP)
EMP-Schaden verschont organische Lebensformen aber zerstört elektrische Systeme, und damit auch Raumschiffe. Energieschilde schützen vor EMP, Schilde werden allerdings reduziert. Panzerung hat keinen Effekt.

Spezialwaffen (S)
Manche Waffen verursachen besonderen Schaden, wie zum Beispiel cassiopische Phasen- oder Desintegratorwaffen, beta-pictorische Deltaenergiewaffen und so weiter. Der Schaden wird bei der Präsentation des Waffensystems näher erläutert.

Hüllentreffer
Wird der Rumpf des Schiffes getroffen, dann werden nicht unbedingt nur die Rumpfpunkte um den durch eventuell vorhandene Panzerung schlagenden Schaden reduziert. Es erfolgt ein W6-Wurf, um zu ermitteln, ob ein Schiffssystem an der Außenhaut des Schiffes getroffen wird, was beim Augenzahlresultat von 1 der Fall ist.

Fällt eine 1, so legt der Spielleiter fest (vielleicht auch durch weitere W6-Würfe), welches System getroffen wurde.

Ob ein System an der Außenhaut befestigt ist, sieht man insbesondere daran, dass es eine Resistenz aufweist. Der Schaden wird zur Hälfte von den Rumpfpunkten und zur Hälfte von der Resistenz des Systems abgezogen.

Negativer Rumpf und interne Treffer
Notatmosphärenprojektoren, Energiefelder und Druckschotts verhindern, dass ein Raumschiff sich bei Rumpfpunkte 0 in Staub verwandelt. Durch sie kann auch noch „negativer Rumpf" verwendet werden, die Rumpfpunkte gehen also einfach in den Minusbereich über.

Wieder erfolgt ein W6-Wurf. Bei einer 1 wird wie beim normalen Hüllentreffer verfahren.

Bei 2 bis 6 erfolgen nun aber interne Treffer: Systeme wie Landestelzen, Umweltkontrolle, Rettungskapseln usw. segnen dabei nach Ansage des SL mehr oder weniger das Zeitliche, während der Rumpf normal reduziert wird.

Werden interne Systeme getroffen, die eine Resistenz aufweisen, wie etwa der Hyperfusionsreaktor, dann gilt: Hälfte Schaden Rumpf, Hälfte Resistenz.

Vernichtung
Man sollte zum rechten Zeitpunkt Rettungskapseln aufsuchen. Der Schleudersitz löst automatisch aus.

Ein Raumschiff wird vernichtet, wenn:

- die Rumpfpunkte 0 erreichen und kein System an Bord installiert ist, welches negativen Rumpf ermöglicht.
- der Hyperfusionsreaktor Resistenz 0 erreicht; entweder durch Beschädigung, Überlastung oder falsche Bedienung.
- der negative Rumpf voll ausgeschöpft wurde.

Ob „Vernichtung" in diesem Fall bedeutet, dass das Schiff in viele kleine Fitzelchen auseinanderstiebt oder es nur in ein paar Stücke bricht und teilweise explodiert liegt im Ermessen des SL. „Vernichtung" bedeutet aber in jedem Fall, dass die Reparatur mindestens so teuer wird wie die Neuanschaffung des identischen Raumfahrzeugs.

Hoffentlich hast Du nun die richtigen Versicherungen abgeschlossen …

Taktiken

Neben dem Raumkampf sind auch andere Aktionen, normalerweise außerhalb des Kampfes, möglich oder üblich.

Weiterhin ist viel Fantasie der Spieler gefragt (Treibstoff ablassen, Bereiche dekomprimieren etc.), die ein SL bei Einfallsreichtum auch honorieren sollte. Zum

Zwielichtige Gelegenheiten für **wagemutige Raumfahrer**

Durchführen von Taktiken benötigt man natürlich oft bestimmte Schiffssysteme.

Gratsprung einleiten
Um einen Gratsprung einzuleiten, führt das dafür zuständige Crewmitglied eine Berechnung der Gratraumparameter durch, quasi eine erweiterte Astrogation, entweder mit einem „Akademik / Physik & Mathematik"-Test oder einem „Transportmittel / Raumfahrzeuge"-Test gegen eine vom SL festgelegte Erfolgsschwelle, die beispielsweise davon abhängt, wie groß und kompliziert die Planetensysteme am jeweiligen Ende der Gratverbindung sind.

Erde verbrennen
Wer absichtlich den Boden unter seiner Landestelle grillen möchte – aus welchen Gründen auch immer – reduziert beim Anflug oder beim Schweben über der Landestelle die EMAP-Starkfelder und schwenkt die Manövertriebwerke nach unten bzw. verwendet die nach unten gerichteten. Der SL gibt dazu, je nach Wind- und Wetterlage, Schwerkraft etc. eine Schwelle für einen „Transportmittel / Raumfahrzeuge"-Test vor. Vorsicht, es besteht Absturzgefahr!

EMP-Welle auslösen
Durch eine besondere Konfiguration und Überladung (schwieriger „Technik / Astrotechnik"-Test) des Feldspulensystems lässt sich eine spezielle EMP-Welle auslösen.

Energie fließt in die Spulen. Bei einem kritischen Punkt bricht das Verzerrungsfeld schlagartig zusammen, wodurch die Welle ausgelöst und die Spulen schwer beschädigt werden.

Die Welle richtet einen EMP-Schaden in Höhe des REV des Feldspulensystems an.

Die Wellenreichweite beträgt die GSTPV des Feldspulensystems in Kilometern.

Gravitationsschockwelle auslösen
Der Ingenieur überfordert bei einem „Technik / Astrotechnik"-Test gegen eine vom SL gesetzte Erfolgsschwelle den Gravitationsgenerator. Ähnlich wie bei der EMP-Welle bricht schlagartig das Gravitonfeld des Generators zusammen, es wird abgestoßen, der Generator reparabel beschädigt. Die Gravitationswelle reißt das eigene und fremde Raumschiffe in Wellenreichweite aus dem Feldflug, im Nahbereich werden Schiffe und womöglich Planetenoberflächen durchgeschüttelt.

Die Reichweite der Schockwelle berechnet sich aus den Gravitations-GSTP des Generators multipliziert mit 10 Kilometern (Nahbereich etwa 1 % der Gravitations-GSTP in Kilometern).

III.6.4 Bordbewaffnung

Für aktive Verteidigung vor unverfrorenen Piraten und anderem „Weltraumgesindel" ist es in fast allen Sektoren durch die jeweilige Autorität dem Schiffseigentümer gestattet, Waffen zu „tragen", sofern er die nötigen Lizenzen besitzt. Allerdings gibt es freilich Waffensysteme, die der Staatsmacht vorbehalten sind – und den Piraten …

Schwere Impulskanonen

Waffe	Lightning	IK-1	Austerlitz I	Impuls XL	Grim Beam	schwere Impulskanone-Editor
Hersteller	CYBRO	CS Arms	Hinkel AG	PROTEC	Ures Industries	allgemein
Legalität	B	B	C	B	C	B bis C
Technologielevel	25	34	44	48	58	min. 25 bis max. 60
Preis (St)	94.500	96.000	131.500	140.000	181.500	TL x 3.000
Gewicht	1,6t	0,2t	1,2t	0,6t	2t	0,2t; max. 2t; –1 TL pro 0,2t
Handhabung	–3	–4	–3	–2	–1	–5; max. –1; +5 TL pro +1
Schaden bzw. BEV	r.35, I	b.75, I	b.90, I	r.50, I	r.100, I	r./b.; 20; max. 100; +2 TL pro 5
Reichweite	18km	6km	8km	30km	40km	2km; max. 40km; +1 TL pro 2km
GSTPV	3	1	2	5	10	1; max. 10; –3 TL pro 1
Resistenz	120	160	200	320	400	40; max. 400; +1 TL pro 40
Überladbar	+10	-	+10	+80	+80	0; max. +100 +1 TL pro +10

Plasmawerfer

Waffe	Mel 881	PW-2	Orpheus	Plasma L	Plasma VI	Plasmawerfer-Editor
Hersteller	ZulHEAD	CS Arms	KERENS	PROTEC	StellarNaval	allgemein
Legalität	B	B	B	C	C	B bis C
Technologielevel	20	33	38	47	57	min. 20 bis max. 60
Preis (St)	40.300	63.300	71.300	97.100	110.800	TL x 2.000
Gewicht	0,6t	1,4t	2t	1,6t	2t	0,2t; max. 2t; –1 TL pro 0,2t
Handhabung	–7	–5	–4	–3	–5	–7; max. -3; +6 TL pro +1
Schaden bzw. BEV	200, M	260, M	200, M	320, M	500, M	10; max. 500; +1 TL pro 10; M
Reichweite	200m	100m	1,3km	400m	1,4km	100m; max. 2km; +2 TL pro 100m
Ladezeit	2	3	2	4	5	2; max 5; –2 TL pro 1
GSTPV	2	5	20	10	20	1; max. 20; –1 TL pro 1
Resistenz	80	220	120	200	120	20; max. 300; +1 TL pro 20
Streuend	100m	100m	200m	100m	300m	100m; max. 500m; +1 pro 100m

Großacceleratoren

Waffe	GAC-1	GAC-3	TGN-CycDrill Mk 1	TGN-CycDrill Mk 3	Long Ray	Großaccelerator-Editor
Hersteller	CS Arms	CS Arms	TEGRON	TEGRON	Ures Ind.	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	31	35	45	54	60	min. 25 bis max. 60
Preis (St)	65.000	70.000	133.200	150.200	164.000	TL x 2.500
Gewicht	0,6t	0,6t	1,5t	2,1t	3t	0,3t; max 3t; –1 TL pro 0,3t
Handhabung	–2	–2	–3	–1	–4	–5; max. 0; +5 TL pro +1
Schaden bzw. BEV	10, I	10, I	20, I	25, I	40, I	1; max 40; +1 TL pro 1; Schaden I
Reichweite	100km	160km	280km	200km	400km	20km; max. 400km; +1 TL pro 20km
GSTPV	8	8	12	20	40	4; max. 40; –1 TL pro 4
Resistenz	100	100	200	200	250	50; max. 500; +1 TL pro 50
Vollautomatisch	3	4	5	7	10	3; max 10; +1 TL pro 1

Gefechtskopframpen

Waffe	XG-1	Meteor	XG-3	Silo M	Fire Tube	Tube I	Gefechtskopframpe-Editor
Hersteller	CS Arms	CYBRO	CS Arms	PROTEC	Ures Ind.	StellarNaval	allgemein
Legalität	A	A	A	A	A	A	A
Technologielevel	28	30	35	47	60	60	min. 10 bis max. 60
Preis (St)	21.200	27.000	27.000	35.800	53.500	45.300	TL x 800
Gewicht	0,2 t	1 t	0,6 t	3 t	3 t	0,2 t	0,2 t; max. 3 t; –1 TL pro 0,2 t
Handhabung	–4	–4	–3	–2	–8	0	–8; max. 0; +7 TL pro +1
Gefechtskopfgröße	0,1 t	1 t	0,3 t	3 t	10 t	0,5 t	0,1 t; max. 10 t; +1 TL pro 0,1 t
GSTPV	5	15	5	40	100	5	5; max. 100; –2 TL pro 5
Resistenz	100	150	100	300	750	100	50; max. 1.000; +1 TL pro 50

Gravitonlanzen

Waffe	Limaq I	Limaq II	Limaq III	Nembleq	Quequib	G-Trap	Gravitonlanze-Editor
Hersteller	ABLEN	ABLEN	ABLEN	BEBNIQA	Qubra	Ures Ind.	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	30	36	40	45	50	60	min. 25 bis max. 60
Preis (St)	170.000	195.000	225.000	210.000	250.000	330.000	TL x 5.000
Gewicht	1 t	1 t	1 t	4 t	7 t	10 t	1 t; max. 10 t; –1 TL pro 1 t
Handhabung	–7	–7	–7	–9	–5	–6	–11; max. –5; +4 TL pro +1
Schaden bzw. BEV	210, S	90, S	240, S	450, S	60, S	600, S	30; max. 600; +1 TL pro 30; S
Wirkzeit	2	3	5	6	8	10	2: max. 10; +4 TL pro 1
Reichweite	5 km	12 km	3 km	20 km	4 km	10 km	1 km; max 20 km; +1 TL pro 1 km
Ladezeit	4	4	4	10	5	6	4; max 10; –2 TL pro 1
GSTPV	10	20	20	30	50	100	10; max. 100; –1 TL pro 10
Resistenz	160	160	160	200	400	80	40; max. 400; +1 TL pro 40

Großprojektile

Projektil / Kaliber	3,5 cm	5 cm	7,5 cm	11 cm	A11	SE35	SE75	SEA11	Großprojektil-Editor
Hersteller	CS	CS	CS	CS	CoN	CoN	TECH	Ures	allgemein
Legalität	B	B	C	C	B	C	C	C	B bis C
Technologielevel	7	10	15	22	36	38	44	60	min. 1 bis max. 60
Preis / Kugel (St)	350	500	750	1.100	1.800	1.900	2.200	3.300	TL x 50
Grundschaden	35	50	75	110	110	35	75	110	5; max. 110; +1 TL pro 5
Streuend	-	-	-	-	-	5 km	3 km	4 km	0; max 5 km; +3 TL pro 1 km
Explosiv	-	-	-	-	-	40 m	50 m	25 m	0; max. 50 m; +2 TL pro 5 m
Autonom	-	-	-	-	14	-	-	16	0; max. 20; +1 TL pro 1

Schwere Lenkflugkörper

Projektil	Mel 555	GGK-C1	Pathfinder	Hunter	Torpedo	Beast	schwerer Lenkflugkörper-Editor
Hersteller	ZulHEAD	CS Arms	ARG	ARG	TDM	Ures Ind.	allgemein
Legalität	C	C	C	C	C	C	C
Technologielevel	15	25	30	37	55	60	min. 10 bis max. 60
Preis (St)	6.000	11.000	14.500	18.000	28.300	35.000	TL x 500
Gewicht	1 t	0,3 t	0,5 t	0,1 t	3 t	10 t	0,1 t; max. 10 t; –1 TL pro 0,1 t
Schaden	400	300	1.000	100	3.000	6.000	100; max. 6.000; +1 TL pro 100
Reichweite	3.000 km	3.000 km	15.000 km	3.000 km	75.000 km	240.000 km	3.000 km; max. 300.000 km; +1 TL pro 3.000 km
Autonom	10	12	10	18	15	10	10; max. 24; +2 TL pro 1

Stichwortverzeichnis

A

Acceleratoren 337, 341
Ahmandische Allianz 22, 141
Ahmandischer Bürgerkrieg 144, 151, 212
Akademik (It,It) 44
Aktion 45, 446
  Abschirmung 411
  Anführen 320
  Anpassung von Xenotechnologie 402
  Artifikantenkonstruktion 403
  Arzneimittelmodifikation & -herstellung 406
  Astrogieren 449
  Attacke 319, 329, 446, 447, 452
  Ausweichen 320
  Ausweichen (mit Transportmittel) 449
  Beidhändige Attacke 329
  Beidhändige Parade 330
  Bewusstseinsangriff 415
  Biorhythmus 418
  Bordwaffenmodifikation & -bau 403
  Chemikalienherstellung 406
  Deformation 418
  Distanz überbrücken 320, 324, 449
  Elektrokomponentenmodifikation & -bau 402
  EMAP-Feld depolarisieren 447
  Empathie 413
  Energie umleiten 448
  Energokinese 416
  Entdeckung 411
  Fernkampfwaffenmodifikation & -bau 402
  Flugbahn stören/Objekt einfangen 447
  Gedanken übertragen 97
  Gedankenübertragung 413
  Handauflegen 418
  ID/Transponder-Code herstellen 404
  Illusion 414
  Implantatmodifikation & -bau 403
  Kontrolle 414
  Kooperation 413
  Lebewesen herstellen 406
  Metonoidische Waffenmodifikation & -bau 405
  Mutationsbeeinflussung & -erzeugung 406
  Nahkampfwaffenmodifikation & -bau 402
  Nanobotmodifikation & -bau 403
  Notgratsprung einleiten 449
  Parade 329
  Pargrum programmieren 404
  Parieren 321
  Programmverbesserung & -entwicklung 404
  Pyro-/Cryokinese 415
  Quellverstärkung 411
  Radiokinese 417
  Rammen 449
  Raumschiffskonstruktion 403
  Raumschiff steuern 440
  Raumschiffsystemmodifikation & -bau 403
  Reparieren 303
  Scannen 304
  Schutzkleidungsmodifikation & -bau 402
  Software-Inkorporation 404
  Sondierung 413
  Sprache sprechen 398
  Sprengsatzbau 406
  Sprengstoff legen 356
  Stärken/Schwächen 418
  Stressen 320
  Synergie 419
  System überbrücken 448
  System überlasten 448
  Telekinese 417
  Tiefenmeditation 412
  Trance 412
  Umleitung 411
  Waffenausstattungsmodifikation & -bau 402
  Waffenlose Attacke 329
  Waffenlose Parade 330
  Wanderung 413
  Wirkstoffe anwenden 309
  Wunden heilen 301
  Zielfeldverzerrung kompensieren 447
Alarm 446
Amarithkristall 315
Amkuda 185
Antigrav-Pistolen 331
Artefakte 97
Arzneimittel 312
Assistenztests 56
Assoziationskortex 392, 393
Astronium 224
Astroniumenergie (AE) 47, 49, 229
Astrophalanx 178
Astrotechnik (Techfähigkeiten) 403
Athletik (Kb,Kb) 45
ATMOS 132–133, 345
At'Rank-gulor 28, 233–243
Augen 394, 395
Ausstrahlung (Aus) 43
Austerlitz 162, 174
Autonome Extremitäten 378

B

Basis-KIs (Kypernetik) 369
Basistypen 32
  Artifikant 157
  At'Rank-gulor-Springer 243
  Beta-Pictor 283
  Cassiopier-Arbeiterin 260
  Halb-Novat 227
  Halb-Xeracor 275
  Konföderierter Metonoid 135
  Metonoiden 77
  Minelauvaner 186
  Terraner 69
  Tokmarde 208
  Veganoid 94
  Wandler-Chamäleonid 197
Batterieenergie (BE) und -verbrauch (BEV) 295
Batterien 346
Beeinflussen & Verhalten (Au,Em) 44
Befähigung 46, 49, 398, 400, 408
Behälter/Tanks (Kybernetik) 376
Behinderung 358
Beidhändige Attacke 329
Beidhändige Parade 330
Belastungsgitter (Kypernetik) 372
Beta-Pictor 31, 283
Beta-Pictorische Kampfeinheit 287
Biogewebeimplantate 366
Biologie & Genetik (Techfähigkeiten) 405
Blauscotch 238
Blood Falcons (BF) 104
Blut 393, 394
Bonuspunkte 58
Bruderschaft 221
Brustkorb 390, 391

C

CARGOSTELLAR 118, 119, 297
Cassias 49, 255
Cassiopier 29, 248
Ceptomyzin 206, 211
Cham → Wandler-Chamäleoniden
Cham-Techagent 105
Charakterblatt 32, 492/I–III
Chasse Partie 113
Chemie (Techfähigkeiten) 406
Chemikalien 346
Chipper 178
Chrome Falcons (CF) 105
Chronik 14
Civisec 68
Clan „Asse“ 111
Clan „Cargorag“ 112
Clan „Grimz“ 112
Clan „Seelenpein“ 111
Clan „Société“ 112
Computer → Mobile Mediasysteme
Craitona → At'Rank-gulor
Cryodiktoren 352

D

Das Wort Ekratos 178
Datapads → Mobile Mediasysteme
Datennetzwerke
→ Kommunikatoren
Deckung 320
Degen 352, 354
Dentera-Monumente 204
Depecheure 168, 169
Desintegratoren 331
Destruktive Nanobots 315
Die Gegangenen 179
Die Weisen/Der Weise → Novat
Diski 355, 356
Dragoner 167
Drenetra 325
Drüsen 397
Dynamische Kleinextremitäten 397

E

Eigenschaften 41
Eigenschaftsstartwerte 49
Ekklesia Aeterna 164
Ekraneigos 178
Ekratos-Union 25, 172
Elektrizität (Wunde E) 326, 367
Elektromagnetischer Puls (Wunde EMP) 326, 367, 450, 451
Elektrotechnik 402
Elektrotechnik (Techfähigkeiten) 402
EMAP-Feldsysteme 273, 348, 349, 371, 425
Emdrx 260
Emdrx-Gediente 264
Emotionen (Em) 42
EM-Pulser 337, 340
EMP-Werfer 452, 454
EnBotainer 217
Energieflussmanipulation 415
Energieschaden (I) 450
Energiespeicher 430
Energiespeicher (Kybernetik) 374
Energiespeicher (Raumschiff) 431
EP → Erfahrungspunkte
Erfahrungspunkte 35, 57
Erfassung 304
Erfolgsschwelle 54
Ersatzimplantate 366
Esoterik 412
Exasphäre 22, 116

F

Faustfeuerwaffen 330
Feldantrieb 432
Feldgradientprojektoren 432
Feldinduktionsspulen 433
Feldflugbewegung 446
Feuerleitsysteme 436
Firewalls → Software
Fleischwunden (Wunde F) 326
Flexoren 370, 372
Flügelpaar 396
Forever 109, 111
Formorag-Organisation 21, 108
Frachtraum 427
Freie Kampfrunde 324
Freigewicht 367
Funktionsstimulanzien 313, 314

G

Gärtnergeschlecht 235
Gas 312
Gefechtskopframpen 455, 456
Gelpad-Projektil 345
Genetik-Genie 230
Geschütztürme 458, 459
Gewicht (Gew.) 295
Gewichtsbehinderung 46, 245, 295, 367
Gezielte Attacke 319, 447
Gifte 313, 314
Globalcom-Link (GCL) 297
Global Defense Divsions 104
Gratraum 420
Gratraumantriebe (Raumschiff) 434
Grav-Bungees 354, 355
Gravitation 429
Gravitationsgeneratoren 428
Gravitonlanzen 455, 456
Großacceleratoren 452, 453
Großer Krieg 15, 78, 90, 117, 128, 142, 279
Großprojektile 456, 457
Großstrukturplätze (GSTP) 424, 440
Großstrukturplatzverbrauch (GST-PV) 424
Grundschaden 324, 325
Guanku 22, 117

H

Halbmondgeschwister 145, 148
Halb-Novat 30, 226–227
Halb-Xeracor 30, 274
Handelsgilde 179, 184
Handelsgilden-Kapitänin 189
Handgeschick (Hg) 43
Handgranaten 353, 354
Handhabung 328
Handscanner 303, 379
→ Scanner
Handschuhe 360, 361
Handwerk & Kunst (Is,Wi) 44
Hanse 167
Harpunotetts 331, 334
Häufigkeit 296
Hauptcomputer 434, 435
Haus Taesari 24, 160
Haus Valbaro → Valbaro-Rift
Haut 393
Hautnetze 381, 382
Hautschutz 46, 48, 325
Helme 358, 359
Hersteller 294, 390
Herstellerhäufigkeit 296
Herzen 394, 395
Heyronwell-Zone 119
Hiebwaffen 350
Hohe Ebene 407 → Paranormik
HORIZON 100
Hosen 360, 361
Hyperfusionsreaktoren (Raumschiff) 430
Hyperstim 351
Hypothalamus 392, 393

I

Imperiale Legion 68
Imperialer Raumpilot 72
Imperialer Sektordienst (ISD) 68
Imperiale Sternenlegion 68
Imperial Standard 40, 65, 86, 100, 115, 123, 146, 160, 185, 254, 336, 397, 458
Implantate → Kybernetik
Implantierte Ausrüstung 379
Impulsgewehre 337, 338
Impulskanonen, leicht 342, 344
Impulskanonen, schwer 452, 453
Impulspistolen 330, 332
Initiative 46, 318
Instinkt (Is) 42
Intelligenz (It) 41
Interaktionsdesigns (Kypernetik) 373
Interplasma 138
Intracom-Link (ICL) 297

J

Jacken & Mäntel 360
Jet-Propulsoren (Kybernetik) 375

K

Kagemusha 123
Kampfaktionen 318, 323, 448
Kampf (Mu,Si) 45
Kampfrunde 318
Kampfrüstungen 362, 363
Kelemshadrx 260
Kenntnisse 44
Kiemen 397
Kleinhirn 391, 392
Knochendeformationen 391
Kognition (Is,Si) 44
Kolonialsprachen 399, 400
Kolonien 215
Kommunikationshilfen 400
Kommunikationsrelais 437
Kommunikationswege 400
Kommunikatoren 298
Komplexität 6
Kondition (Ko) 43
Konföderation → Panmetonoidische Konföderation
Konföderierter Geheimbund (KGB) 134
Konföderierter Muskelprotz 138

Kontinuum → Beta-Pictor
Konzernkolonien 219
Körperbeherrschung (Kb) 43
Körperpanzerungen 382, 383
Kraft (Kr) 42
Kriegsführung 321
Kritischer Wurf 410
Ktravdrx 260
Kunsthaut 381
Kupplungen 376
Kybernet 74
Kybernetik 365, 403
Kybernetikanzug 384
Kybernetik (Techfähigkeiten) 403

L

Ladevorrichtung & Magazin 376, 457
Lebensenergie (LE) 45
Lebenserhaltung 427
Lebensflussmanipulation 418, 419
Leber 394, 395
Legalität 294, 390
Legion Centauri (LC) 69
Legion Sirius (LS) 69
Lenkkopfstörer 458, 459
Logiker 104
LOXON-Bund → Guanku
Loxonische Paranormikerin 124
Lungen 395, 396

M

Mägen 395, 396
Magnetoliquid 362
Manövertriebwerke (Raumschiff) 431, 432
Marginum 27, 215
Marsmutant 74
Maschinenpistolen 330, 334
Materialkosten 401
Materieflussmanipulation 417
Materieschaden (M) 450
Mechanik & Materialbearbeitung (Techfähigkeiten) 405
Medipacks 299, 300
Meditativa & Sedativa 313, 314
Medizin 299
Medizinische Ausrüstung 299
Med. Versorgung 299
Mentalmanipulation 414, 415
Mentalpunkte (MP) 49
Metonoiden 19, 24, 77
Metonoidische Legion 69, 83
Minelauvaner 25, 178
Minelauvanischer Kybernet 72
Minicomputer → Mobile Mediasysteme
Mobile Mediasysteme 298
Mode 274, 357
Module → Regelmodule
Motorische Regulierer (Kypernetik) 373
Mtsreksa und Vtrksa 260
Multimedia 297
Munition 344
Muskulatur 393
Mut (Mu) 41
Muttersprache 398

N

Nanobots 315
Nano- & Mikrobotik (Techfähigkeiten) 403
Nanotechnologie 309
Nervensystem 394, 395
Netzwerk → Wandler-Chamäleoniden
Neurolink-Interfaces 308
Neurolink-Interfaces (Kybernetik) 374
Neuronalnetzprozesssysteme (NNPS) 369 → Togalousches Gehirn (TG)
Nezkengrak 134
Nezlogrash 134
Novat 30, 224

O

Objektgröße 305, 323
OKES 116
Omega-Kartell 221
Opal 124
Orakel 193
Ordrul → Metonoiden
Ozeatrea → Minelauvaner

P

Panasia 14, 117, 121
Panmetonoidische Konföderation 24, 126
Panzerung (Raumschiff) 425
Paranormalenergie (PNE) 45
Paranormik 121, 124, 407
Paranormikerstufen 408
Paranormik (Is,Em) 44
Parapsychologie 411
Pargrum 206
Parieren → Ausweichen
Pauschalaktionen 318, 322, 450
Peitschen 350
Personengestützte Gefechtskopframpen (PGR) 342, 344
Phalanx 177
Phasenbrecher 341, 344
Phasenkörperschilde 262, 263
Phasentransferportale 258
Physiologie 48
Physischer Schaden 326
Physis- und Psyche-Faktoren 46, 49
Piratenbünde 221
Piratenföderation 223
Piraterie 423
Pistolen & Revolver 330, 332 → Faustfeuerwaffen
Plasmawerfer 452, 453
Potria-Gargyle 337
Präfrontalkortex 392, 393
Prätorianergarde 69
Preis 295
Prellungen (Wunde P) 326
Prestige 37, 49, 442
Projektile → Munition
Projektilkanonen 454, 455
Protektor-Alpha 152, 155
Protektorat von Vendar 23, 149
Psychische Energie (PE) 45
Psychischer Schaden 327

Q

Qualindembra → Minelauvaner
Quantendiffusoren 454, 455

R

Randwelten 28, 216
RAS 458, 459
Raumanzüge 362, 363
Raumkampf & Taktiken 446
Raumschiffsgrößen 424
Reaktionen 318, 320, 449
Reaktivpanzerung 383
Reaktorenergie (RE) und -verbrauch (REV) 295
Reaktoren (Kypernetik) 374
Regelmodule 32
Regeneration 45, 367
Regenerative Nanobots 315
Reichssprachen 399
Reparatur 303, 422
Republik Dantin 215
Resistenz (Res.) 295, 424
Rettungskapseln 429
Riza 87, 88
Romarick I. 62, 63
Rumpfmaterial (Raumschiff) 424, 425
Rumpfpunkte (Raumschiff) 440
Rüstungstechnik 402, 403
Rüstungstechnik (Techfähigkeiten) 402

S

Samurai 123
Saugnäpfe 397
Scanner 300, 436 → Handscanner
Scanschutz 306
Scantäuschung 306
Schädel 390, 391
Schaden auswürfeln 325
Schadenszonen 326
Schalllanzen 337, 340
Schallrezeptoren (Kybernetik) 378
Schallspeere 337, 338
Scharfe Knochen 390, 391
Schattenprotektorat 156
Schienen 360, 361
Schiffspapiere 441, 495/IV–V
Schilde 362

Schildgeneratoren 438
Schlagstöcke 350, 352
Schleppstrahlprojektoren 375, 439
Schrotgewehre 336, 338
Schulden 39, 49
Schutz 357
Schutzkleidung 357
Schutzverlust 364
Schwanz 396
Schwere Lenkflugkörper 456, 457
Schwerkraft → Gravitation
Schwerter & Säbel 350, 351
Schwimmhäute und Flossen 397
Segler 235
Sensitiv 36, 49, 408
Sensitiver Luftgladiator 246
Sensoren (Kypernetik) 372
Sensorenphalange 435
Sequenziertes Datenstruktursysteme (SDSS) 370
Service of Superior Knowledge (SSK) 104
Servomotorenkomplexe (Kypernetik) 372
Signalinterferanten 438
Signatur-Tarnnetze 381
Sinne (Si) 42
Skelette (Kypernetik) 368
Sklaven 132, 157, 205, 214, 267, 280
Software 306
Software (Techfähigkeiten) 404
Sondermerkmale
  autonom 344
  explosiv 329
  flechetiert 344
  intensiv 304
  mehrläufig 328
  paradefähig 329, 358
  radial 304
  Säure- und Feuerschutz (B) 358
  Strahlenschutz (X) 358
  streuend 328, 344
  überladbar 328
  vollautomatisch 329
Spectertech 259
Spezialgebiete 50
Spezialgebiete-Software 307
Spezialgebieteübersicht 52–53
Spezialwaffen (Wunde S) 326, 450
Spiegelpanzerung (Raumschiff) 425
Spielsystem 54
Spormien 183
Sprachfähigkeiten 398
Sprachpunkte (SP) 49, 398
Sprengstoffe 356, 379
Springer 235
  → At'Rank-gulor-Springer
Sprungarme (Kybernetik) 375
Standardbewegung 46, 318, 446
Starrebels 222
Startalter 46, 49
Start-Energien 49
Start-Erfahrungspunkte (Start-EP) 46, 49
Start-Implantatbudget 47, 49, 159, 211, 366
Start-Info 49
Startkapital 49
Start-MP/SP/TP 49
Startwertmodifikator 47, 49
Steigerung 47, 49, 367
Stellar Division 104
Stellarkonverter 204
Sterilisatoren 455
Steuerung 432, 440
Stichwaffen 352
Stiefel 360, 362
Strahler 330, 334
Strahlung (Wunde X) 326, 450
Stress 56, 97, 319
Stresszuwachs 308, 365, 366, 410
Strukturnaniten 316
Strukturplätze (STP) 365
Strukturplatzverbrauch (STPV) 368, 390
Sturmgewehre 337, 340
Sucht 312
SW → Eigentschaftsstartwerte
Syndicata Galactica 99, 103
Syndikat 21, 98
Synthetische Organe 375

T

Taesarische Adlige 169
Tag X 152
Takerutian 123
Taktiken 450
Taktische Augen (Kybernetik) 377, 378
Taktische Kampfaktionen 447
Taktische Teleskope 459
Tech → Techfähigkeiten
Techfähigkeiten 86, 401
Technik (It,Wi) 44
Technische Ausrüstung 302
Technologielevel (TL) 295, 390
Techpunkte (TP) 46, 47, 49, 57, 400
Tech. Versorgung 302
Telepathie 92, 413, 414
Tentakel 396
Terraforming 259
Terranisches Imperium 18, 62
Tests 54
Thermatoren 342, 344
TL-Wareneditoren 295, 401
Togalousches Gehirn (TG) 159, 366, 367
Tokmard 204
Tokmarden 26, 89, 201
Tokmardisches Reich → Tokmarden
Trägheitsdämpfer 428
Training 58
Transevolution 258
Transportmittel (Si,Hg) 44
Treffer 324, 450
Treibstoffe 441
Treibstofftank 426, 440
Triarchen 184
TR-Transmitter 437
Turbolifte 427

U

Überraschungseffekt 318, 323
Unerforschte Weiten 289
Ursprungsgeschlecht 234
Utopia City 67

V

Valbaro-Rift 27, 212
Vaporatoren 330, 332
Veganoiden 20, 87
Verabreichung 308
Verbrennungen und Verätzungen (Wunde B) 326
Vergrößerungen und Verkleinerungen 396
Verletzungs-Modifikator 327
Verlorene Welten 289, 420
Veteran 35, 264
Vita (Wi,Wi) 44
Völkerföderation → Cassiopier
Vollkörperschutz 360

W

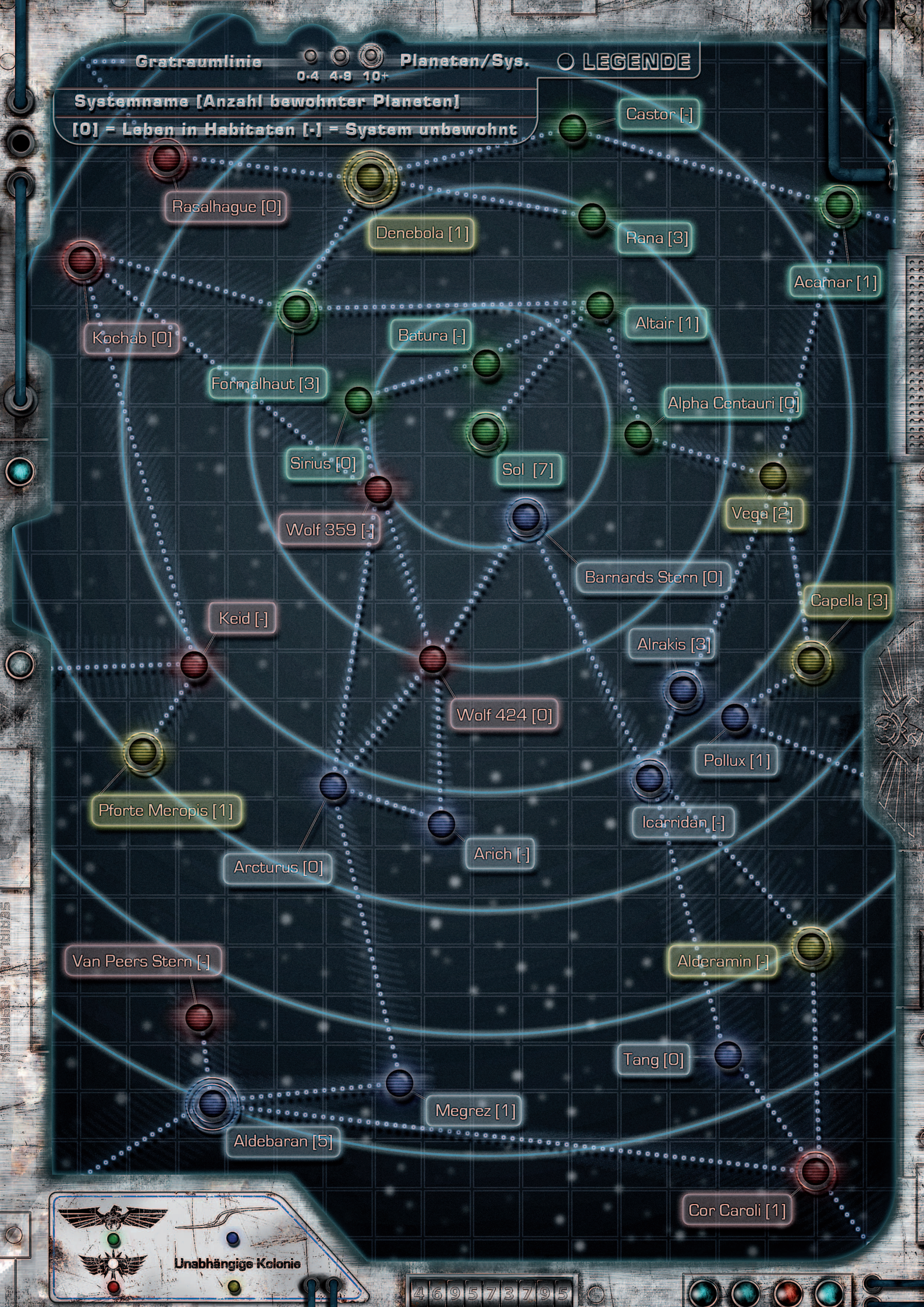
Wachstumsgrad 309, 390
Wachstumshormone 313, 314
Waffenerweiterungen 347
Waffenloser Schaden 325
Wandler-Chamäleoniden 26, 107, 197
Westen 358, 360
Wirkstoffe 308
Wirkstoffkunde (Techfähigkeiten) 406
Wissen (Wi) 41
Wurfwaffen 352

X

Xenolinguistik 399
Xeracor 30, 266
Xerc → Xeracor

Z

Zentralchips (Kypernetik) 368
Zentrale Sphäre 18, 62
Zerstreuungsfeldprojektoren (Kybernetik) 378
Zielgrößen-Schwelle 319, 447
Zirbeldrüse 392, 393
Zusätzliche Körperteile 397


Gratraumlinie
Planeten/Sys.
0-4 4-9 10+
LEGENDE
Systemname [Anzahl bewohnter Planeten]
[0] = Leben in Habitaten [-] = System unbewohnt
Castor [-]
Rasalhague [0]
Denebola [1]
Rana [3]
Acamar [1]
Kochab [0]
Altair [1]
Batura [-]
Formalhaut [3]
Alpha Centauri [0]
Sirius [0]
Sol [7]
Vega [2]
Wolf 359 [-]
Barnards Stern [0]
Capella [3]
Keid [-]
Alrakis [3]
Wolf 424 [0]
Pollux [1]
Pforte Meropis [1]
Icarridan [-]
Arich [-]
Arcturus [0]
Van Peers Stern [-]
Alderamin [-]
Tang [0]
Megrez [1]
Aldebaran [5]
Cor Caroli [1]
Unabhängige Kolonie
4 6 9 5 7 3 7 9 5

Ein Epos nimmt seinen Anfang

Wir eroberten die Sterne und doch sind wir nichts.
Der Schmerz und die Trümmer zerberstender Welten lehrten uns Demut. Sie kamen über uns und verschlangen, wessen sie gewahr wurden. Verzweifelt kämpften wir wie unzählige Spezies zuvor gegen den nicht enden wollenden Strom des Kontinuums – der Beta-Pictor.

Über einhundert Jahre sind vergangen und niemand vermag zu erklären, warum der Ansturm plötzlich erlag. Bedrohlicher Friede liegt über der Galaxis. Was von der Menschheit geblieben und durch den Feind geeint war, zerbrach.

Seither wetteifern die Spezies der Milchstraße um Ressourcen und Macht im Schatten des Beta-Pictor-Kontinuums und niemand wagt das trügerische Geschenk der Koexistenz zu ergründen. Ein jeder fürchtet die Antwort und doch flüstern einige wenige – da sei ein Weg, ein Weg hinaus, ein Weg nach Andromeda.

Das NOVAbasisbuch enthält u.a. ...

- unterschiedlichste Charaktertypen, darunter diverse Außerirdische und Artifikanten
- Beispielcharaktere zum schnellen Spieleinstieg und Erschaffung eigener Charaktere
- detaillierte Beschreibungen außerirdischer Rassen und historisch miteinander verwbener terranischer und außerirdischer Zivilisationen
- W6-System mit modularen Regeloptionen für komplexeres Spiel
- Umfangreiche Charakterausstattung mit einheitlichen Regelkonzepten wie Schutzkleidung, Waffen, Mutationen, Kybernetik, Scanner, Raumschiffe, übernatürliche Fähigkeiten etc.
- einheitliche Editoren zum vielfältigen Eigenbau sämtlicher Ausrüstung, von Nanobots bis zu Raumschiffen
- das Abenteuer „Nanodämmerung“

... und mehr!

– Ein unendliches Universum erwartet Dich –

„... das Buch ist komplett – es ist kompletter als fast alles, was ich anderswo gesehen habe.“
– The Roach, www.roachware.org, zur 1. Auflage

„Das NOVAbasisbuch ist ein riesiger Stern am SciFi-Rollenspielhimmel und wird dank hoher Motivation und gelungenem Einstand sicher lange leuchten.“
– Martin Wagner, www.roterdorn.de, zur 1. Auflage

9 783941 077058

PROMETHEUS GAMES
WIR BRINGEN FEUER INS SPIEL!

DANIEL SCOLARIS'
NOVA