

DANIEL SCOLARIS'



UTOPIA NOIR

ADD-ON

FORUMSPIEL
MODUL ERWEITERTES
PRESTIGE & VORTEILE



Forumspiel

Zeit zwischen Funkenschlägen

Die „Utopia Noir“-Kampagne erstreckt sich in-Game über zehn Monate des Jahres 2683. Die Charaktere werden diese Zeit mit den PP- & OS-Abenteuern verbringen. Aber was ist mit ihrer bürgerlichen Maske, ihrem Doppelleben im Beruf?

Während viele Abende und Nächte dem Flammenden Dorn gehören, gehen die SC (tagsüber) auch einem geregelten Leben nach. Forumspiel bietet die Möglichkeit, das Doppelleben des Charakters als auch das Dorn-Leben weiter auszugestalten.

Out-Game wiederum trifft sich die Gruppe (online oder live) vielleicht wöchentlich, zwei-wöchentlich oder monatlich. Ein kürzerer wie längerer Rhythmus sollte im Sinne der Spielermotivation und -belastung für das Privatleben vermieden werden. Aber die Tage oder Wochen zwischen zwei Treffen können sinnvoll genutzt werden:

Forumspiel ist eine Chance, das Spiel parallel zu den Runden zu betreiben und dadurch EP; Prestige, Geld, Bonuspunkte etc. zu erhalten.

Ein Forum anlegen

Eine Gruppe ins Leben rufen

Die NOVA-Website unter www.nova-rpg.de bietet Euch die Möglichkeit, Spielgruppen mit eigenem Forum anzulegen. Natürlich kann auch jedes andere Forum genutzt werden.

Zunächst erstellt ein Spieler, vorzugsweise der SL, in der NOVAcommunity eine eigene Gruppe, deren Administrator er wird. Beim Erstellen der Gruppe muss im 3. Schritt ein Forum mit angelegt werden. Die anderen Spieler melden sich bei NOVA ebenfalls an und fragen bei einer „privaten“ Gruppe die Aufnahme durch den Administrator an. Befreundete Benutzer der Website kann ein Administrator auch einladen.

Einstellungen

› Jeder Spieler sollte das Forum „abonnieren“, um mitzubekommen, wenn ein neues Thema eingestellt wurde (Link „Abonnieren“ klicken unterhalb der

Forum-Bezeichnung, wenn Du auf der Forum-Hauptseite bist)

› Jeder sollte überprüfen, ob er über alles via Email benachrichtigt wird und zwar so: nach dem Login –> Dein NOVA (rechts) –> Einstellungen -> von „Allgemein“ auf „Email“ wechseln, dort alles auf „ja“ stellen. Treffen keine Emails ein, bitte den Spamverdacht-Ordner sichten.

Forum organisieren

Um den Überblick zu erleichtern, empfehlen wir das Verwenden von Kürzeln vor jeder Themen-Überschrift, um eine laufende Kampagne bzw. Projekt zu markieren, z.B. [C&C] für Cash&Cargo, [OR] für Operation Rot, [UN] für Utopia Noir oder [AT] für eine adaptierte Alien-Trilogie. Wer eine Antwort mit „privat“ kennzeichnet, erlaubt es nur Moderatoren und Administratoren, diese zu sehen.

Folgende Themen empfehlen wir, standardgemäß anzulegen:

„[UN] Termine & Termindiskussion“

Hier geht es um die Terminvereinbarung. Hilfreich ist, im Eröffnungsposting einen Doodle-Link anzugeben. Doodle ist ein gutes Web-Tool, wenn es um Terminvereinbarungen geht. Doodle kann anschließend immer aktualisiert werden und der SL schreibt den entsprechend gefundenen, nächsten Spieltermin als Antwort in das Thema. Am Ende einer Spielrunde sollte dann auch immer schon der nächste Spieltermin angesagt bzw. ausgemacht werden.

„[UN] Funkenschlagberichte“

Wir empfehlen das Führen von Abenteuerprotokollen, in denen die Ereignisse und wichtige Objekte, Personen etc. festgehalten werden können. Die Spieler können wechselseitig einen kurzen Bericht des letzten Abenteurers schreiben. Als Anreiz könnte der SL eine Belohnung dafür vergeben, z.B. 1 oder 2 EP für den Spieler, der das Protokoll schreibt.

„[UN] VORNAME NACHNAME“

Jeder Charakter erhält ein eigenes Thema. Dieses wird z.B. mit dem aus dem Charaktergenerator exportierten .txt-Charakterblatt eröffnet, möglicherweise kannst Du gar ein Bild einbinden.

Die erste Folgeantwort könnte das aktuelle Vermögen, die aktuelle LE, PE, PNE etc., den aktuellen Bonuspunktstatus (wieviel wofür bekommen, wieviel wofür ausgegeben) darlegen.

Die zweite Folgeantwort könnte aktuelle Kontakte, Verbündete und Feinde, aber auch aktuelle Wohnsituation, Doppelleben Einnahmen (wieviel für was), Schulden (bei wem und für was) und andere Dinge widerspiegeln

Anschließend folgt z.B. ein persönliches Logbuch oder Notizbuch

Nutzen von Nachrichten

Der SL kann das Nachrichtensystem der NOVAcommunity verwenden, um individuell EP zu vergeben. Wenn er dabei stets auf den gleichen Nachrichtenverlauf (z.B. „EP für CHARAKTERNAME“) antwortet, erhalten Spieler und Spielleiter für die Dauer der Kampagne einen schönen Überblick.

Folgendes Muster kann einfach immer in jedesmal in die Antwort kopiert werden:

Für das Abenteuer „TITEL“ erhält CHARAKTER folgende EP:

Dauer-EP: X
Erfahrungswert: X
Gefahren-EP: X

Rollenspiel-EP: X
Aktionen: X
Epos-EP: X
Protokoll-EP: 1
-> gesamt XX EP
MP/TP/SP: X/X/X

Selbstredend kann das Nachrichtensystem auch gut für geheime Absprachen und In-Game-Transmissionen von NSC an SC genutzt werden (z.B. „Einladung zur Beerdigung“, „Transmission von Kyle“ etc.).

Das Spiel im Forum

Unabhängig von den Einträgen in den Funkenschlag-Berichten und bisherigen Themen, die in erster Linie das Live-Spiel unterstützen, kann im Forum weiteres Rollenspiel parallel ablaufen:

Es gibt folgende Möglichkeiten, die Zeit jenseits dessen, was in der Spielrunde passiert, mit Hilfe von „Forumspiel“ zu nutzen:

- › Lern- & Kreativarbeit: Um MP/SP/TP, oder Spezialgebiete zu lernen oder Waren herzustellen oder zu modifizieren.

- › Dorn-Funkenschläge: Kleine Aufträge von diversen Halos für die SC.
- › Doppelleben-Job: In ihrem gewöhnlichen Job können SC auch Geld und Prestige ergattern
- › Szenen: Um die Spielrunde zu entlasten, was das Beschaffen von Ausrüstung angeht; oder einfach um atmosphärische Szenen zu beschreiben, kann ebenfalls auf das Forum zurückgegriffen werden.

Arbeitslot und Freizeitslot

Jeder in-Game-Tag bietet einen Arbeitslot (i.d.R. für normale Arbeitswoche oder Jobauftrag) und einen Freizeitslot (für Dorn-Aufträge oder Lern & Kreativarbeit). Samstag und Sonntag (bzw. die zwei freien Arbeitstage in der Woche bei Schicht-/ Wochenenddiensten) sind i.d.R. je 2 Freizeitslots zur Verfügung. Eine Woche hat also 5 Arbeitslots und 9 Freizeitslots. Natürlich kann man Arbeitslots für den Dorn opfern oder je nach Arbeitsplatz auch Freizeitslots in Arbeitslots umwandeln. Jeder angestellte SC hat 30 Tage Jahresurlaub, das bedeutet, man kann 30 Arbeitslots in Freizeitslots im Jahr umwandeln.

Wer sogar ganz korrekt nach Kalender spielen möchte, findet hier das Jahr 2683: <http://zur.nieden.de/kal.pl?2683>

Lern & Kreativarbeit: Generierung von MP/SP/TP, "Bauarbeiten", Spezialgebiete lernen

Der Spieler kann ansagen, ob sein Charakter die Freizeit nutzt, um beispielsweise als Tech Geräte zu verbessern oder herzustellen, um durch Training Paranormik-Fähigkeiten oder Sprachen zu lernen oder zu verbessern (Gewinn von MP/SP/TP), oder ob man ein Spezialgebiet lernen will.

- › 1 MP/TP erhält man bei der Aufwendung von 4 Freizeitslots
- › 1 SP erhält man bei der Aufwendung von 2 Freizeitslots
- › Bauarbeiten/Modifikationen benötigen die Zeit der Tech-Aktion, wobei 1 Freizeitslot 7h darstellt
- › Pro Freizeitslot können zwei Lernversuche für ein Spezialgebiet unternommen werden.

Benenne Dein Sammel-Thread im Forum "[UN] CHARakterNAME Lern-/Kreativarbeit".

Dorn-Funkenschläge

In UC werden die SC an vielen Stellen Personen treffen, die ihre Hilfe in einer Angelegenheit benötigen oder denen sie einen Gefallen erweisen können.

„[UN] Dorn-Funkenschläge“

Unter diesem Forum-Thema veröffentlicht der SL fortlaufend (z.B. nach Halos sortiert) offene Funkenschlag-Aufträge, die die Spieler außerhalb der Spielsitzungen anschließend je nach Interessenlage oder Spezialgebiet ihres SC annehmen und bearbeiten können.

Dadurch können die SC Geld, Prestige oder sonstiges verdienen. Der Funkenschlag-Generator kann dem SL helfen, Aufträge zu entwickeln. Hier ein Muster, wie der SL einen Dorn-Auftrag anlegt:

BLUTIGE ZENSUR

Von: Sven Hargis (Halo 2)

Belohnung: 5.000 St, 10 Prestige

Schwelle: 14+

Dauer: 4 Freizeitslots

Beschreibung: "Da gibts so nen IS-Reporter, dem unbedingt einmal die Fresse poliert werden muss, weil er Lügen über Captain Delgat (Halo 4) verbreitet. Ich weil aber keine Toten:

Der soll nur lernen, dass er damit aufhören soll."

Optional: "Wenn du mir seinen linken Ringfinger samt Ehering bringst, gibt's nen kleinen Bonus (+5 Prestige, 1.000 St)! Er soll nie wieder schlecht über die Ehe anderer schreiben!"

Schwierigkeit: Emotionen 13+

„[UN] CHARAKTERNAME Dorn-Aufträge“

Unter diesem Sammelthema schreibt ein Spieler für seinen SC wiederum die „Antwort“ bzw. die Ausführung eines Funkenschlages, für den er sich entschieden hat.

Nachdem der SC sich beim Auftraggeber gemeldet hat, postet der Spieler daraufhin eine möglichst kreative Auftragsbeschreibung. Diese liest der SL und interpretiert das Gelesene in einen Würfelwurf. Je nach Kreativität des Vorgehens kann der SL einen Bonus auf den anschließenden Wurf gewähren.

Der Spieler des SC Alice spekuliert auf die Nahkampffähigkeiten seines Charakters und schreibt: "Ich nehme den Auftrag von Hargis an und überrasche den Reporter vorab in seiner Wohnung". Der SL gibt keinen Bonus,

da das Vorgehen nicht sonderlich kreativ erscheint.

Der Spieler von Alice entscheidet sich für Sabotage: "Ich nehme den Auftrag von Hargis an, manipulierte das EMAP-Feld seines Gleiters und fang ihn dann ab, sobald er einen Unfall baut". Der SL gibt einen Bonus von +1 auf den Wurf.

Hargis' Auftrag hat die **Schwelle** 14. Dementsprechend würde der Spieler mit dem Spezialgebiet, das der SL anhand der Spieler-Beschreibung festlegt, dagegen würfeln.

Die **Dauer** eines Auftrages beschreibt die ungefähre Anzahl an Freizeitslots, die der SC zwecks Bearbeitung benötigt. Diese Zeit lässt sich je nach Testergebnis verkürzen: Alle 2 Punkte über der Schwelle wird die Auftragszeit um 1 Freizeitslot reduziert, wobei das Minimum natürlich 1 Slot bleibt.

Alice sabotiert und würfelt beim vom SL festgelegten „Technik/Elektrotechnik“-Wurf nun 17. Der SL entscheidet, dass Alice schnell ein Plan hat, anschließend den Gesuch-

ten auch gleich antrifft und so einen Freizeitslot (abgerundet) schneller ist.

Wenn sich Charaktere sogar trauen, auch die Funkenschlag-**Option** zu bearbeiten, muss dies bei der "Anmeldung" im zuvor gesagt und hierfür eine eigene kurze Beschreibung gepostet werden.

Wenn der SC den Optional-Part eines Auftrages versucht, erhöht sich grundsätzlich die Schwelle des normalen Auftrages um 1. Außerdem kommt ein zweiter Wurf hinzu, der ebenfalls eine eigene Schwierigkeit besitzt (siehe Beispiel-Auftrag).

Alice hat sich entschieden, dem Kerl nach dem Unfall noch den genannten Finger abzuhacken. Sie muss dafür einen Em-Test gegen Schwelle 13 werfen.

Kritische Erfolge und Misserfolge haben natürlich Auswirkungen auf das Erfüllen des Funkenschlages, sind aber von Fall zu Fall SL-Entscheid.

Mit Erfüllen eines Funkenschlages kann sich ein Charakter die entsprechende Belohnung gutschreiben.

Sollte ein Auftrag zu schwer sein, muss man sich nicht nur auf seine eigenen Fähigkeiten verlassen, sondern kann hier und

da auch fremde Hilfe hinzunehmen, z.B. durch Assistieren eines anderen SC oder sonstigen Kontaktes.

Zusammengefasst...

Der Spieler wählt zu Beginn die einzelnen Aufträge und ob er sie alleine oder im Team machen und ob er die optionale Variante wählen will. Anschließend postet der Spieler die Beschreibung der Durchführung. Daraufhin folgen die Würfe, die sich am Auftrag und der Beschreibung des Vorgehens orientieren.

Job-Prestige durch gewöhnliche Arbeit

Wer seinem Doppelleben-Beruf nachgeht, darf pro verwendeten Arbeitsslot 1 Prestige für seinen Beruf hinzufügen (für „Rang (Beruf)“; siehe Modul „Erweitertes Prestige und Vorteile“ im Folgenden).

Job-Aufträge

Anstelle der gewöhnlichen Arbeit ergeben sich auch Herausforderungen im Job ähnlich wie die Dorn-Aufträge. Um den SL zu entlasten, kann dieser die Ausgestaltung der Job-Aufträge den Spielern komplett allein überlassen und ihnen somit die Möglichkeit geben, auch aufeinander aufbauende Aufträge, ja ganze Geschichten run um ihren Charakter zu erzählen.

Vorzugsweise lassen sich Job-Aufträge einfacher abhandeln:

Alice ist Pianistin und hat sich erfolgreich in einem ersten Job-Auftrag bei Excelsior Caelum Entertainment als Studiomusikerin beworben. Der Spieler entscheidet, dass sich nach etwa einer Woche gewöhnlicher Arbeitszeit sich nun eine Chance für Alice herauskristallisiert:

DAS BEDROHTE KONZERT

Von: ECE

Schwelle: Musizieren 12+

Beschreibung: Alices Spieler schreibt: „Brekham Jons, einer der Hauptpianisten des Studioorchesters von ECE, ist krank geworden. Ausgerechnet jetzt, wo das Studioorchester nächste Woche ein Live-Konzert im Korain Amphitheater gibt! Das Management sucht händeringend nach Ersatz und hat im Laufe der Woche Vorspiele der übrigen interessierten Pianisten des Orchesters angesetzt. Alice hat sich beworben, übt fleißig und tritt schließlich vor die Kommission.“ Wird er genommen? Falls ja, ergibt sich nächste Woche gleich ein

weiterer Jobauftrag, nämlich das Live-Konzert.

Die Jobs stammen **von** dem Arbeitgeber des SC und die **Schwelle** legt der Spieler selbst fest.

Es wird auf das für den Job wichtige Spezialgebiet gewürfelt.

Als **Belohnung** erntet der SC den vom Spieler festgelegten Schwellenwert als Prestige, der durch diesen Auftrag gewonnen werden kann (für „Rang (Beruf)“, siehe Modul „Erweitertes Prestige und Vorteile“).

Wird der Test nicht geschafft, verliert der SC die Hälfte der Schwellenhöhe von seinem Berufs-Prestige. Erreicht dieser 0 Prestige, wird der SC gefeuert

Die **Dauer** beträgt 5 Arbeitsslots (eine Arbeitswoche). Bei kürzeren Jobaufträgen wird entsprechend weniger Prestige generiert (z.B. nur ein Fünftel Prestige bei einem Jobauftrag für einen Arbeitsslot)

Eine **Optionale** Auftragsrweiterung wie beim Dorn gibt es nicht. Allerdings kann der Spieler einem Jobauftrag eine Beschreibung hinzufügen. Das muss kein Roman sein, je nachdem, wie er Lust hat. So kann er selbst eine eigene Geschichte für seinen Job schreiben (oder gar eine

“Kampagne” durch mehrere Jobaufträge, die einen großen Fall behandeln). Für eine Jobbeschreibung gibt es bei mindestens 4-5 Sätzen 1 Bonuspunkt. Wer sich mächtig ins Zeug legt, wird auch mit mehr Bonuspunkten belohnt, oder – je nach Erfahrungsgehalt des Auftrags – mit 1 EP.

Der Spieler kannst also für einen Arbeitslot wählen, ob sein SC der gewöhnlichen Arbeit nachgeht oder einen Jobauftrag erledigt. Bei letzterem kopiert der Spieler das obige Schema in sein Aufträge-Posting, füllt die Punkte (Von, Schwelle) aus und würfelt (unter Aufsicht des SL) den Test. Alternativ erhält der SC das Prestige für gewöhnliche Arbeit.

Benenne Dein Thema im Forum “[UN] CHARKTERNAME Job”.

Fehlschläge, Verletzungen, Verarzten

Schlägt ein Auftrag fehl (der Test oder der mögliche Optionaltest), kann das in Verletzungen physischer Natur resultieren (Verletzt bei Flucht, Unfall, der Gegner wehrt sich, Krankheit...), im Verlust von Geld (man muss bestechen, um wieder frei zu kommen, Strafe bezahlen, etwas arrangieren/engagieren um wieder gerade zu biegen etc.), Prestige oder ähnlichem.

LE regeneriert sich um 1W6 pro Tag, allerdings nur dann, wenn der Charakter auf eine medizinische Versorgung zurückgreifen kann. Diese Versorgung (beim Arzt, im Krankenhaus oder bei einem Typ, der ein Medipack im EMAP-Speeder hat) kostet in der Regel 1.000 St (wer keine Krankenversicherung hat). Pro +1 Versorgungsgrad kostet es nochmal +1.000 St. Maximaler Versorgungsgrad ist +8. Der Versorgungsgrad kann auf den 1W6-Regenerationswurf addiert werden. Sollte das Geld nicht gezahlt werden können, wird nicht verarztet.

Tipp: Wer einen Mediziner unter seinen Kontakten hat, kann sich billiger zusammenflicken lassen und muss im Krankenhaus keine unangenehmen Fragen bei Schusswunden über sich ergehen lassen!

Szenen

Vielleicht entschließt sich Alice, in Selmon's Bar zu gehen und gerät hier mit einer anderen Person aneinander. Vielleicht ist die andere Person ein bekannter NSC, oder gar ein SC. Möglicherweise geht ein SC ins Casino. Vielleicht will Alice einen besonderen Auftritt beschreiben. Im Forumspiel gibt es die Gelegenheit ein wenig das Leben der Figur darzustellen oder auch Probleme/Krisen, die in einer Spielsitzung

angerissen wurden, auszutragen. Der SL könnte hier ebenso einzelne EP gewähren, wenn die Gruppe einverstanden ist.

Darüber hinaus eignen sich Szenen zur Informations- und Ausrüstungsbeschaffung. Durch Forumspiel vermag man, lästige Dinge, die die Spielrunde aufhalten, ins Off zu schieben. Dazu zählt besonders Recherche oder der Kauf von Ausrüstung.

Benenne Dein Sammelthema im Forum “[UN] CHARKTERNAME Szenen”.

Modul: Erweitertes Prestige und Vorteile

Das Modul „Prestige“ kann für die Utopia Noir-Kampagne um „Vorteile“ erweitert werden. So bekommt man hier nicht einfach Prestigepunkte und steigt in den Halos auf. Stattdessen kann man sich mit Prestige gesellschaftliche Vorteile kaufen, Prestige also ähnlich wie EP „einsetzen“.

Die Vorteile können für Abenteuer und Aufträge genutzt werden. Wer sich mit Prestige Vorteile kauft, der notiert sich diese auf dem Charakterblatt.

Kontakte

Ein Kontakt mit einem entsprechenden Spezialgebiet kann wahre Wunder wirken, wenn es darum geht, nützliche Informationen abzugreifen oder sein taktisches Vorgehen zu planen. Einmal pro Abenteuer kann ein Charakter einen seiner Kontakte nutzen, um ihn auf sein Spezialgebiet würfeln zu lassen und den SC eine Aufgabe zu erleichtern. Man kann den Kontakt auch als Assistent für einen eigenen Test nutzen (siehe Assistenzregeln im NOVAbasisbuch, sowohl im Abenteuer als auch beim Wurf für einen Forum-Auftrag). Voraussetzung dafür ist allerdings, dass der Einsatz des Kontakts sinnvoll in das

Vorgehen der SC bzw. SC-Gruppe integriert wurde (z.B. als Fahrer für einen Transportweg, als Hacker beim Einbruch in eine Anlage, als Koch für ein tödliches Bankett) und das Spezialgebiet möglichst gut zutrifft.

Ein Kontakt kostet Spezialgebietpunkte multipliziert mit Spezialgebietpunkte geteilt durch 10 in Prestige (SG*SG/10). Man kann später weiteres Prestige in den gleichen Kontakt investieren, um diesen zu verbessern.

Glenn Estartis ist ein U-Boot-Pilot mit „Unterseefahrzeuge 12“, kostet also $(12 * 12 = 144, 144 / 10 = 14,4 \rightarrow$ gerundet:) 14 Prestige. Nach einigen Funkenschlägen entscheidet sich der Spieler, dessen Spezialgebiet auf 15 zu erhöhen und muss dafür $(15 * 15 = 225; 225 / 10 = 23, 23 - 14) 9$ Prestige investieren.

Auf dem Charakterblatt wird die Person unter einer Liste „KONTAKTE“ z.B. wie folgt vermerkt:

- *Glenn Estartis, U-Boot-Pilot, Unterseefahrzeuge 15, 23 Prestige*

Verbündete

Es kann schon hilfreich sein, wenn man jemanden erst einmal gut kennt und mit ihm seine Sorgen, Nöte und Funkenschläge teilen kann. Ein Verbündeter ist außerdem ein Kontakt mit mehr als einem Spezialgebiet. Diese können wie oben hinzu gekauft werden.

Der SC kann entscheiden, einmal pro Abenteuer auf einen Verbündeten zurückzukommen und diesen entweder wie einen Kontakt in einem Auftrag zu nutzen, oder ihn einen kleinen Auftrag an eigener Stelle durchführen zu lassen. Im Gegensatz zum Kontakt kann ein Verbündeter also eigenständig und unabhängig von den SC etwas für diese erledigen und muss dafür nicht in Kontakt mit ihnen stehen. Beispielsweise könnte ein SC einen Verbündeten damit beauftragen, eine illegale Ware an einem Raumhafen in Empfang zu nehmen, sich in einem Restaurant umzuhören oder jemanden zu beschatten. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass der Freund in diesem Auftrag auch hilfreich sein kann und es diesem nicht gegen die Prinzipien geht.

Im Forumspiel kann ein Verbündeter einen Funkenschlag für einen SC übernehmen, wobei beim SC nur noch die Hälfte der Belohnung ankommt.

Verbündete gewinnt man über Einfluss (siehe unten) oder durch Funkenschläge. Kyle Kulat, Riasha und Juliette Brecal sind beispielsweise Verbündete.

Auf dem Charakterblatt wird die Person unter einer Liste „VERBÜNDETE“ wie folgt vermerkt:

- Glenn Estartis, U-Boot-Pilot, Unterseefahrzeuge 15, Elektrotechnik 13, Bordgeschütze 14, 60 Prestige

Kontakt/Verbündeter als Mentor

Ein Kontakt/Verbündeter kann auch in seinem Spezialgebiet als Mentor für einen SC dienen. Jeder Mentor kann also mit seinem Spezialgebiet dem SC einen Lernversuch pro Abenteuer geben, wenn er dafür anstelle einer Auftrag-Assistenz genutzt wird. Im Forumspiel kann er bei „Lern- & Kreativarbeit“ eingesetzt werden.

Kontakt/Verbündeter als Personenschutz

Wird ein Kontakt/Verbündeter mit Kampf-Spezialgebiet(en) genutzt, um in einer Kampfsituation den SC beiseite zu stehen,

so gilt der Wert seines Spezialgebietes (z.B. Gewehre) auch für Initiative und Ausweichen bei einem Schutz von 10 und einer LE von 40. Alternativ könnte der SL auch auf Standard-NSC („Utopia Noir“ S. 81) wie „Schläger“ (als Kontakt 15 Prestige), „Agent“ (20 Prestige) oder sogar Civs (25 Prestige) und Legionäre (30 Prestige) zurückgreifen.

Niederlage von Kontakten und Verbündeten

Im Abenteuer können Kontakte und Verbündete natürlich auch in einer gefährlichen Szene verwundet oder getötet werden. Im Forumspiel wird nach dem Misserfolg eines Auftrages 1W6 geworfen, um die Auswirkung der Niederlage herauszufinden (siehe Tabelle).

Rang (Dorn)

Innerhalb des Dorns können die SC in den Halos aufsteigen. Dadurch erhalten sie mehr Anerkennung, Möglichkeiten und bessere Aufträge. Niedrigstufigere Halos sollten den Anweisungen der höheren Folge leisten, wenn sie es sich auf Dauer nicht mit der Organisation verscherzen wollen. Die Halo-Ränge sind im NOVAquellbuch „Terra Superior“ auf S. 50 zu finden.

Der Vermerk auf dem Charakterblatt lautet z.B.: Halo 3 (Dorn), 550 Prestige

Niederlage

1W6	Kontakt/Verbündeter...
1	...ist noch einmal davon gekommen!
2	...fällt für eine gewisse Zeit aus (schwere Verletzung, Trauma, muss untertauchen, benötigt neue ID etc.)
3	...wird erhält bleibende Schäden (z.B. schwer verletzt), fällt für eine Zeit aus und erleidet Verlust von -1 auf alle Spezialgebiete; entsprechend Prestige-Reduktion
4	...befindet sich in einer Situation, aus der er ohne fremde Hilfe nicht mehr entkommt (z.B. Gefangener, im Koma)
5, 6	...geht verloren (z.B. getötet, auf der Flucht, Kontaktabbruch); Prestigeverlust in Höhe des Kontakt-„Werts“

Rang (Beruf)

Auch der Aufstieg innerhalb des gewählten Doppellebens ist möglich. Kommen sie durch ihre Karriere in für den Dorn wichtige oder interessante Positionen, wird dies auch in mehr Unterstützung des Dorns resultieren. Ränge/Prestige für Berufe gibt es im NOVAquellbuch „Terra Superior“ z.B. auf S. 24, S. 27, S. 34, S. 40, S. 52

Auf dem Charakterblatt heißt es z.B.: Teamleiter (TERRABANK), 250 Prestige

Socialising (Straßenleben oder Etikette&Förmlichkeit, Stufe)

Socialising wählt man entweder für das Spezialgebiet „Etikette/Förmlichkeit“ (gilt in Nobelhotels, Restaurants, bei Empfängen, Bällen, in der Oper oder Casino, High-Society-Umfeld) oder „Straßenleben“ (gilt in Discos, Bars, Holothheater, „Low Society“). Charaktere, die die Straßen der Stadt wie ihre Westentasche kennen, wissen, dass es Locations gibt, in denen man einfach seine Hände haben muss. Jemand, der den Vorteil „Socialising“ erworben hat, kann sich oder hat sich bereits in die wichtigsten Locations eingefunden und kann hier und da nützliche Vorteile daraus ziehen.

Bei Forum-Aufträgen, bei denen das Socialising eine Rolle spielt, erhalten solche

Charaktere einen Bonus in ihrem Auftrag. In der Spielsitzung geraten sie in der entsprechenden Umgebung auch einfacher an Kontakte und Informationen.

Socialising wird in Stufen abgegeben, die über Prestige gesteigert werden können. Pro Stufe erhält man einen Bonus von +1 auf einen Forum-Auftragswurf oder in der Spielsitzung, wenn passend.

Socialising

Stufe	Prestige
1	50
2	100
3	170
4	250
5	350

auf einen Forum-Auftragswurf oder in der Spielsitzung, wenn passend.

Auf dem Charakterblatt: Socialising (Straßenleben, Stufe 3), 200 Prestige

Berühmtheit (Spezialisierung nötig, z.B. Civisec, Legion, Staatsanwaltschaft, Musiker, Medizin, ISD, MBO, Straßenrennszene, Stufe)

Wer es einmal zu Berühmtheit geschafft hat, dessen Namen wird bald in aller Munde sein – zumindest in dem Gebiet. Ein Charakter der Berühmtheit ergattert hat, hat sich einen überaus guten Namen gemacht und wird mit der ein oder anderen Tat in Verbindung gebracht, egal ob es auch wahr ist oder nicht. Seine Taten werden übersteigert

und von Personen innerhalb seiner Szene propagiert: Berühmtheiten erhalten mehr Aufmerksamkeit und Ruhm.

Berühmtheit

Stufe	Prestige
1	50
2	100
3	200
4	400
5	800

Pro Berühmtheit-Stufe bekommt ein SC 10% mehr Prestige aus Funkenschlägen, Forum-Aufträgen, bei Stufe 5 erhält er also das 1,5fache!

Auf dem Charakterblatt: Berühmtheit (Schauspieler, Stufe 1), 50 Prestige

Einfluss (Stufe)

Wenn es ein Charakter erst einmal zu Einfluss gebracht hat, dann scheinen ihm alle Pforten offen zu stehen. Einfluss bedeutet, dass ein Charakter verschiedene Fäden in der Hand hält, die er zu bestimmten Zeiten ziehen kann, seien dies nun Geldmittel, Kontakte, Verbündete, ein Mentor oder ganz einfach die schiere Kontrolle.

Einfluss wird in Stufen angegeben. Durch Prestige lassen sich diese Einflussstufen steigern. Jede weitere Stufe in Einfluss erhöht die Anzahl an Möglichkeiten, die sich einmal pro Abenteuer oder während eines Forum-Auftrages bieten.

Einfluss

Stufe	Prestige	
1	100	<i>Auf dem Charakterblatt: Einfluss (Stufe 4), 500 Prestige</i>
2	170	
3	300	Pro Einflussstufe kann ein Spieler einmal pro Forum-Auftrag oder Spielsitzung:
4	450	
5	700	

- › Entweder ein Kontakt in einen Verbündeten verwandeln
- › oder Geldmittel locker machen
- › oder einen Kontakt/Verbündeten eines anderen Spielers nutzen
- › oder besondere Ausrüstung erhalten
- › oder einen speziellen, fähigen Kontakt (Spezialgebiet mit Wert 16, bei Aufwendung von „2 Stufen“ Wert 18) für diese Zeit gewinnen
- › oder 1WG-Bonus auf einen Forum-Auftrag-Test oder (im Abenteuer) „Beeinflussen&Verhalten/beliebiges Spezialgebiet“-Test bekommen.



DANIEL SCOLARIS'

