

# Und was machst du heute so?

Ein RAD-Kurzabenteuer von André Wiesler

## Vorwort

Dieses Abenteuer wurde speziell für sehr kurze Schnupperrunden auf Cons und Messen geschrieben. Es wird darum mit vormontierten Charakteren geliefert. Es eignet sich jedoch auch, um eine Spielgruppe zusammenzuführen, sofern Ihre Spieler nichts dagegenhaben, wenn ihre Charaktere eine zumindest kurze gemeinsame Schulzeit angedichtet bekommen. Wenn Sie dieses Abenteuer in einer regulären Runde spielen und mehr Zeit haben, können Sie auch immer wieder einmal in die Vergangenheit springen und die alte Clique ihre Erlebnisse im Stile von Indiana Jones' Jugendjahren (oder den Muppet-Babys, je nach Gruppe) in Rückblenden ausspielen lassen.

Alle wichtigen Werte sind am Ende gesammelt.

## Mensch, ist dass wirklich schon so lange her?

Vor zehn Jahren haben die Charaktere ihren Abschluss an der *Kebil-Schule für grundlegende Ausbildung* gemacht, um sich danach in gänzlich unterschiedliche Richtungen zu entwickeln. Jetzt steht ein Klassentreffen an, für das die Charaktere nach Adamant gereist sind, genauer gesagt auf die winzige Insel „Sternenglück“. Hier sind sie in kleinen Holzbungalows in einem sehr gepflegten Ressornt untergebracht.

Ein Großteil der Mitarbeiter sind Menschen, einige wenige Vulbrina kümmern sich um die Posten mit dem größten Gastkontakt und eine handvoll humanoider Roboter trägt Gepäck, pflegt die Grünflächen und erledigt andere stumpfsinnige Arbeiten. Das fleischliche Personal ist sehr zuvorkommend, aber die Roboter wurden nie auf Interaktion programmiert und können nur auf „Ja“- und „Nein“-Fragen antworten.

### Namen

Einige impertinente Spieler bestehen darauf, den Namen dienstbarer Geister um sich herum zu erfahren, darum hier eine kurze Liste für den Spielleiter:

Menschen:

(m) Karl Schuppke, Ismael Borge, Joe Intern

(w) Rebekka Schulz, Orphelia Muster, Olga Ninschejew

Vulbrina: Iljamahina, Jaujemin, Horjeuna, Limjena

Roboter: R-1, R-2, R-3

Die Charaktere finden sich, weil sie früher eine unzertrennliche Clique waren, schnell zusammen und sitzen bereits bei Cocktails und kleinen Häppchen am Pool, als wir in die Geschichte einsteigen. Ihre Waffen haben sie natürlich auf dem Zimmer gelassen, schließlich haben sie Urlaub.

Im Gespräch miteinander und mit der vulbrinischen Bedienung können die Charaktere Folgendes herausfinden:

- Die ganze Insel wurde für das Treffen gebucht, es sind also keine anderen Gäste hier.
- Niemand weiß, wer das Fest organisiert hat.
- Von den 25 Mitschülern sind fast alle hier.
- Die Lebenspartner der Schüler wurden explizit eingeladen, was ungewöhnlich ist.
- Wer kein Geld für ein Ticket nach Adamant hatte, bekam es geschenkt.

Streuen Sie in lockerer Folge einige NSCs ein, um das Gespräch interessant zu halten. Verwenden Sie eine Auswahl der unter „So jung kommen wir nie mehr zusammen“ beschriebenen Schüler.

### **So jung kommen wir nie mehr zusammen**

Wie die Zeit vergeht – da ist es doch wirklich schon Zeit, sich für den abendlichen Stehempfang fertig zu machen. Neben einem exquisiten Buffet mit einem gigantischen Schokoladenbrunnen, Eisstatuen, Bottichen mit heißer Suppe und anderer Dinge, die nur darauf warten, im späteren Verlauf von den Charakteren als Waffe missbraucht zu werden, warten eine Menge alter Bekannter und Feinde auf die Charaktere.

#### **Sherak Sheronkja - Hakhasu**

Die ehemalige Lehrerin für Haushaltkunde und Benimm wirkt sehr verändert. Das könnte daran liegen, dass sie in der Zwischenzeit ihr Geschlecht gewechselt hat und nun als Söldner in den Krieg zieht. Spielen Sie die ehemals so feingeistige Dame wie eine Mischung aus betrunkenem Ruhrpott-Fußballfan und Rocky.

**Aussehen:** Schwere Lederkleidung mit offensichtlichen Waffenhalterungen, breite Narbe über die Schnauze, Haarbüschel auf dem Kopf blutrot gefärbt.

#### **Weimalek Torwächter- Grilbenier**

Der ehemalige Triball-Champion der Schule hat einen ziemlichen Absturz hinter sich. Er schrubbt heute die Düsen der Kebil-Frachtschiffe und steckt im Moment in seiner dritten Ehe, mit der es auch nicht rosig aussieht. Er lügt jedem, der es hören will jedoch vor, dass er kurz davor steht, einen Profivertrag abzuschließen. Er reagiert sehr gereizt, wenn man ihm nicht glaubt.

**Aussehen:** Haut dunkelblau, dicker Bauch, fransiger Bart, lange, ungepflegte Haare.

### **HokoHale – SulSchamo**

Hoko, wie ihre Freund sie nennen würden, wenn sie welche hätte, war früher die Klassenschlägerin. Daran hat sich nichts geändert – sie verdient ihr Geld jetzt mit illegalen Hinterhofkämpfen auf Leben und Tod und versteht noch immer keinen Spaß. Es könnte durchaus zu einer kleinen Handgreiflichkeit mit ihr kommen. Sie verwendet dafür die Werte eines erfahrenen generischen Kampf-Gegners aus dem GRW (S.87).

**Aussehen:** Haut wie rot und grün gesprenkelter Marmor, billiger Schutzanzug mit einem Loch auf dem Rücken, aus dem beständig ein heißer Luftstrom austritt, elf kleine Totenköpfe in die Stirn gemeißelt.

### **Ellisabetha Conzuela Ipheginensis Müller – Mensch**

Elli führt sich auf wie eine Prinzessin, was unter anderem daran liegt, dass sie eine ist. Sie ist die Tochter des Königs von Goldbergen, einer kleinen, aber reichen Kolonialwelt. Sie ist gönnerhaft und arrogant, aber unter der Oberflächlichkeit ist sie todunglücklich, weil sie in Kürze eine politische Hochzeit erwartet. Eventuell will sie sich vorher noch mit einem der Charaktere die Hörner abstoßen. Sie eignet sich hervorragend für einen sozialen Konflikt (Flirten oder Austausch verbaler Spitzen) und verwendet dafür die Werte eines erfahrenen generischen sozialen Gegners aus dem GRW (S.87).

**Aussehen:** Heidi Klum ohne Kletschaue.

### **Ttenohukksemriafontterasait – Jasa Apokatho**

Früher war Tten der schlaueste Kopf der Klasse, immer ganz vorne dabei. Was passiert sein muss, dass der sympathische und hübsche Geschor als Diener von Elli Müller endete, kann man nicht aus ihm herausbekommen. Er ist höflich und unterwürfig, aber man kann erkennen, dass er seinen Job hasst.

**Aussehen:** Teurer, aber nach Dienerlivree aussehender Anzug. Hat sich Muster in seine Gesichtsbehaarung rasiert und trägt einen großen, teuren Ring mit seinem Familienwappen: ineinander verschlungene Nebelschwaden.

### **Sigror – Luolmar**

Der Klassenclown hat sich mächtig gewandelt. Jetzt ist er ein erfolgreicher Geschäftsmann, der „in Weltraumschrott“ macht und ist sehr distinguiert, ein echter Gentleman und Zentrum der weiblichen Aufmerksamkeit.

**Aussehen:** Er ist ausgesprochen gut in Form, trägt maßgeschneiderte Designergurte und einen samtene Mantel über dem Rückenpanzer.

### **Torat Sishtru aus dem Hause K’ponta – K’schigote**

Flottenkommandant wollte er werden, stolz die Ehre des Premium verteidigen. Stattdessen wurde aus ihm ein universumweit berühmter Schnulzensänger. Doch dieses Leben hat aus dem knallharten Stinkstiefel tatsächlich einen

sympathischen, selbstironischen Mann werden lassen, der sich sogar für vergangene Fehltaten entschuldigt.

**Aussehen:** Der goldrote Anzug ist vielleicht ein bisschen übertrieben, aber er kann ihn tragen. Für einen K'schigoten ist er ausgesprochen schlank und riecht beständig nach Blumen. Seine sehr großen Backensäcke sind mit Noten tätowiert, die zum Vorschein kommen, wenn er sie zum Gesang aufbläst.

### **Tasge Ulmano – Saht**

Wer Tasge in seinem nagelneuen, sauteuren Roboteranzug mit allen Schikanen sieht, würde ihn zuerst nicht wiedererkennen. Aber auch diese teure Hülle fängt die gelegentlichen Zuckungen auf und gibt sie wieder, die ihn schon damals zum Gespött gemacht haben. Zucken sie immer mal wieder mit dem Kopf oder den Armen und stottern sie gelegentlich, wenn Sie ihn darstellen.

Auch heute benutzen viele noch den gemeinen Spitznamen, den er wegen seines mit lecken Lufthydraulikschläuchen betriebenen Roboterkörpers damals erhalten hatte: Zischler. Sie werden sich noch wünschen, es nicht getan zu haben. Vorerst wirkt er jedoch wie eine Ausgeburt an Höflichkeit und Bescheidenheit. Er gibt vor, sein Geld überraschend geerbt zu haben.

Wenn das nicht ausreichen sollte, um die Charaktere eine Weile zu beschäftigen, können Sie verflossene Lieben, alte Rivalen, verhasste Lehrer und einen Trupp Nerds auftauchen lassen, die immer noch 3D-Rollenspiele spielen.

## **Schokolade ist süß – Rache auch.**

Zischler betritt die kleine Bühne und hält eine Antrittsrede, in der er offenbart, dass er alle Unkosten übernimmt. Er freut sich, dass so viele Leute gekommen sind. An dieser Stelle wird er von Weimalek unterbrochen, der ihm zuruft: „Spendabel, spendabel, Zischler!“

Das ist der Moment, wo die Dinge außer Kontrolle geraten. Tasge schleudert Weimalek telekinetisch in den Schokoladenbrunnen, wo er ihn ersäuft, wenn keiner der Charaktere ihn abhält. Dann stürmen die Roboter in den Raum, die sich nun als Kampfroboter mit eingebauten Waffen offenbaren. Lasergewehre, Druckkanonen, Klappen wie bei einem Taschenmesser aus.

Zu guter Letzt bekommt auch Sherinkja ein Diffusorgewehr zugeworfen und erschießt einen namenlosen Schüler mit den Worten: „Den kleinen Scheißer hab ich nie leiden können.“

Tesge lacht ein Bösewichtlachen und verkündet: „Ihr habt zehn Minuten, um euch zu verstecken. Dann fange ich an, euch zu jagen – ihr werdet euch noch wünschen, mich nie gehänselt zu haben!“

Sollten die Charaktere direkt den Kampf suchen, kann Tesge durch eine Falltür im Boden verschwinden. Springen sie dann, nachdem die Charaktere die Roboter (Schergen) und ihre ehemalige Hauswirtschaftslehrerin (Schurke) besiegt haben, direkt zu „Ich hab da ein Geschenk für euch“.

Ansonsten folgt nun:

### **Jeder für sich, alle für mich**

Die meisten Schüler geraten in Panik und versuchen zu fliehen. Tesge hat die Insel allerdings mit einem Kraftfeld umgeben lassen, das es unmöglich macht, nach draußen zu kommunizieren oder sie zu verlassen.

Zudem hat er im Dschungel der Insel zahlreiche wilde Tiere ausgesetzt (siehe K'britâr (GRW S. 90) oder Burlikant (S. 88)), die den Fliehenden das Leben weiter erschweren. Wenn es einmal eng wird für die Gruppe, kann ein solches Tier aber auch als unerwartete Verstärkung dienen.

Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, sich in ihren Bungalows zu verschanzen, erwartet sie eine böse Überraschung: Tesge hat die Bauten mit Sprengsätzen versehen. Die Charaktere sollten gerade noch ihre Waffen herausholen können, bevor die Häuschen hochgehen. Natürlich machen die Bomben sich rechtzeitig durch schneller werdendes Piepsen bemerkbar, um noch in dramatischer Manier aus dem Fenster zu springen (globaler Schaden 6).

Es folgt nun eine rasante Jagd durch den Urwald, bei der die Charaktere hoffentlich die Jäger schnell zu Gejagten machen. Immer wieder hören sie Schüsse und Schreie, was sie sicher motivieren wird. Tesge stehen neben den Robotern auch einige erfahrene menschliche Söldner zur Verfügung (die vermeintlichen Bediensteten). Lediglich die Vulbrina-Angestellten sind echt und ebenso entsetzt wie die Charaktere.

Wenn der Dschungelkampf langweilig wird, geht es weiter mit:

### **Ich häng hier nur so ab**

Die Charaktere stolpern auf eine Lichtung, auf der sie den gesammelten Lehrkörper ihrer Klasse in Glasröhren stehen sehen, die sich langsam mit Wasser füllen. Den meisten reicht das Wasser schon bis zum Hals. Ein Schuss auf die Röhren würde den Darinstehenden gefährden und gegen Nahkampfwaffen sind die Röhren gepanzert. Um sie zu retten, müssen die Charaktere die Verschlüsselung des Steuercomputers knacken. Sie haben dazu 2 Minuten Zeit. Jeder Erfolg auf Verstand + Technik und/oder Psionik + Digitalpsionik bringt weitere 10 Sekunden.

Symbolisiert wird diese Aufgabe durch ein gut durchgemischtes Kartenspiel, das zu gleichen Teilen an die Spieler verteilt wird und das sie innerhalb dieser Zeitspanne wieder sortieren müssen. Am Ende müssen die Karten aufsteigend und nach Farben sortiert sein.

Scheitern sie, füllen sich die Röhren mit Wasser, laufen dann aber wieder leer, nur um sich erneut zu füllen – eine perfide Art der Folter.

Es geht weiter mit:

### **Ich hab da ein Geschenk für euch**

Tesge muss irgendwann erkennen, dass die Charaktere seinen schönen Plan zunichte machen werden. Also greift er zu Plan B – als die Charaktere ihn aufspüren, steigt er gerade in einen Gleiter, unter dem eine riesige Rakete hängt. Es ist klar, was er vorhat: Er will die ganze Insel sprengen.

Einige Roboter bewachen die anderen drei unbewaffneten Gleiter, die hier noch stehen. Die Charaktere müssen sie besiegen und Tesge mit den unbewaffneten Gleitern im Luftkampf besiegen. Er setzt dabei seine PSI-Kräfte gnadenlos ein.

Bevor sie ihn zur Landung zwingen (durchaus auch durch gutes Zureden als sozialer Konflikt möglich) oder abstürzen lassen, schießt er die Rakete jedoch ab. Sie steigt erstmal einige hundert Meter auf, um dann senkrecht auf die Insel hinabzustürzen.

Die Charaktere müssen sie abfangen, bevor sie die Insel erreichen kann. Dazu können sie mit ihren Handwaffen darauf schießen (sie müssen dann 20 Erfolge sammeln) oder sie beispielsweise mit einem leeren Gleiter (aus dem vorher alle in einen anderen Gleiter umgestiegen sind) rammen.

Die Rakete weicht in allen Fällen mit 7 Würfeln aus und erreicht die Inseloberfläche nach 10 Runden.

Gelingt ihnen dies, endet das Abenteuer mit einem großen Feuerball, in dessen Flammen als cinematischer Effekt Videoaufnahmen des Abschlussballs der Charaktere zu sehen sind. Lassen Sie die Spieler diese Aufnahmen ruhig selbst beschreiben.

## **Werte**

### **Sherinkja (Schurke)**

#### **Kampf**

KR 4, GE 3, KO 5

AU 1, VE 3, WI 4

Körper 24

Seele 16

Ausweichen 3  
Feuerwaffen 4  
Initiative 3  
Sicherheit 2  
Waffenloser Kampf 3  
Wahrnehmung 2

Gaben:

Begabung: Feuerwaffen (1)

### **Roboter (Schergen)**

KR 5, GE 3, KO 3  
AU 2, VE 1, WI 3  
Körper 22  
Seele 12

Ausweichen 2  
Feuerwaffen 2  
Initiative 2  
Waffenloser Kampf 3

Gaben:

Natürliche Panzerung 1

Waffen (eingebaut): Lasergewehre, Druckkanonen

### **Menschensöldner (Schergen)**

KR 2, GE 4, KO 3  
AU 2, VE 3, WI 3  
Körper 18  
Seele 16

Ausweichen 3  
Betrügen 2  
Feuerwaffen 2  
Geistiger Widerstand 2  
Initiative 3  
Sicherheit 2  
Waffenloser Kampf 3  
Wahrnehmung 2  
Widerstand 2

Gaben:

-

Waffen:

Lasergewehr, Detonationsspirale oder Diffusorgewehr

### **Tesge (Schurke)**

KR: 4, GE 3, KO 4

AU 2, VE 5 (I), WI 4

Körper 22

Seele 26

Geistiger Widerstand 5

Betrügen 4

Initiative 2

Politik 3

Sozialisieren 3

Sprachen 4

Manipulieren 5

PSI (Telekinese): 4

PSI (Empathie): 4

PSI (Temperaturkontrolle): 3

Wahrnehmung 3

Gaben:

PSI (4)

Roboterkörper (3): EMP-Härtung, Panzerung 2

### **Gleiter**

Antrieb 0

Grenzzeitantrieb -

Panzerung 0

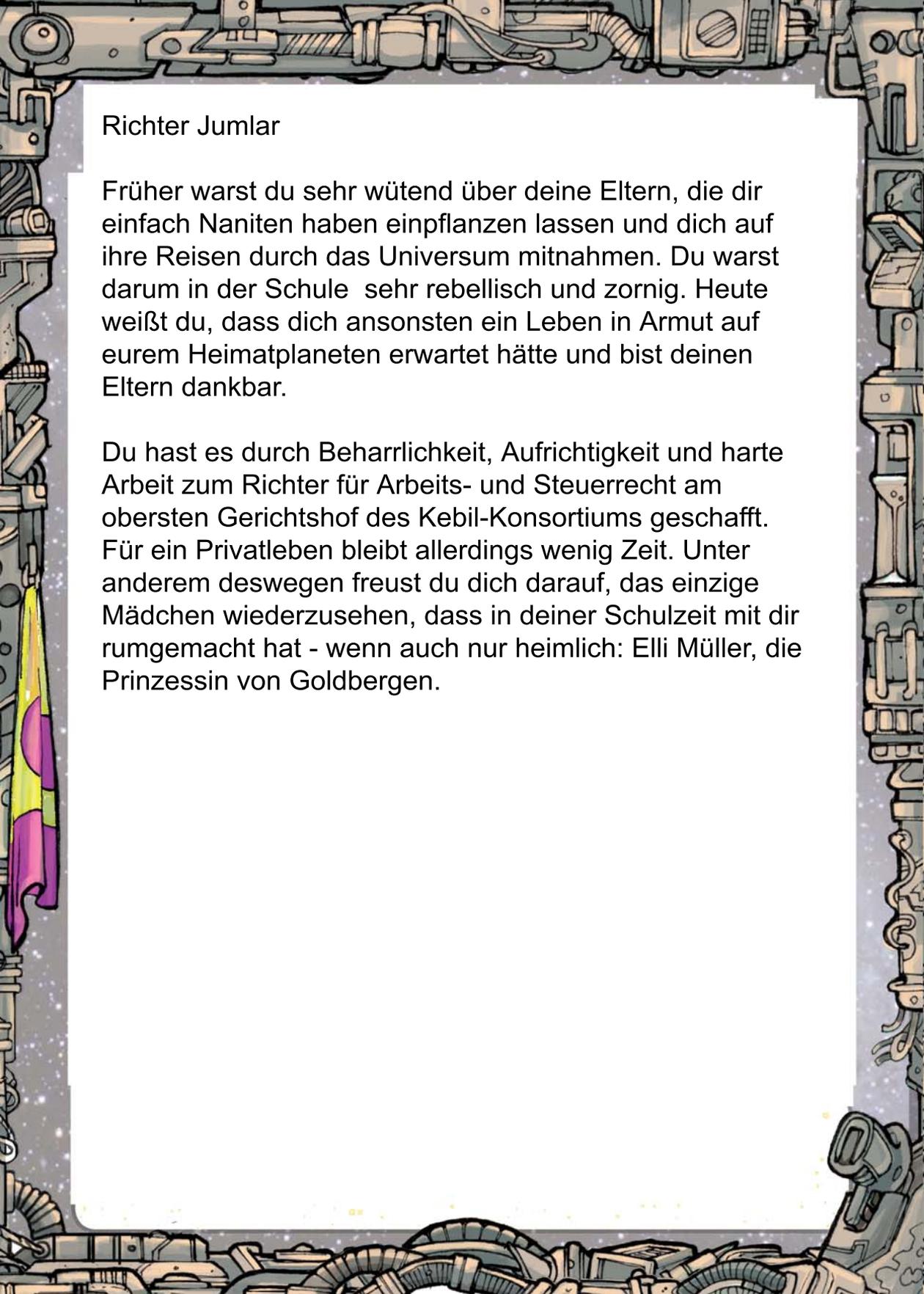
Rumpf 15

Scanner 0

Steuerung (Atmosphäre) +1

Steuerung (Raumflug) -3

Waffe -



## Richter Jumlar

Früher warst du sehr wütend über deine Eltern, die dir einfach Naniten haben einpflanzen lassen und dich auf ihre Reisen durch das Universum mitnahmen. Du warst darum in der Schule sehr rebellisch und zornig. Heute weißt du, dass dich ansonsten ein Leben in Armut auf eurem Heimatplaneten erwartet hätte und bist deinen Eltern dankbar.

Du hast es durch Beharrlichkeit, Aufrichtigkeit und harte Arbeit zum Richter für Arbeits- und Steuerrecht am obersten Gerichtshof des Kebil-Konsortiums geschafft. Für ein Privatleben bleibt allerdings wenig Zeit. Unter anderem deswegen freust du dich darauf, das einzige Mädchen wiederzusehen, das in deiner Schulzeit mit dir rumgemacht hat - wenn auch nur heimlich: Elli Müller, die Prinzessin von Goldbergen.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Richter Jumlar

**Spezies** Fleutar

**Konzept** Erfolgreicher Richter

**Spieler**

**Kraft** 1

**Geschick** 2

**Konstitution** 2

**Ausstrahlung** 5

**Verstand** 4

**Wille** 4

**KÖRPER** 10

**(KR + GE + KO)x2**

**GEIST** 26

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys (Ölmalerei)	1 0 3 4 5
Hobbys (Vogelzucht)	1 0 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen ( Recht )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

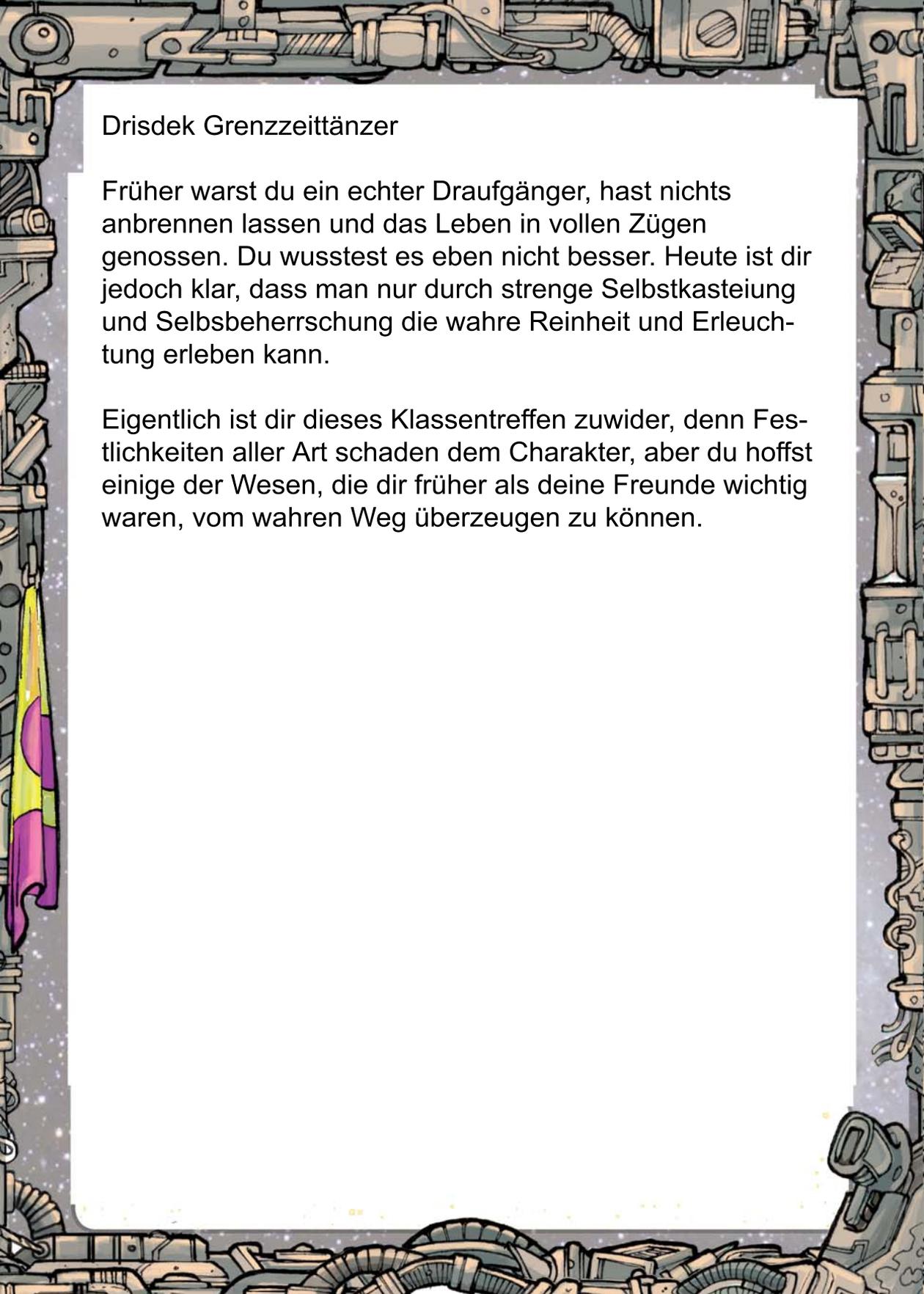
**Stufe**

**Beschreibung**

Naniten	-	30 zusätzliche Körperpunkte
Besonderer Gegenstand	+2	Datenbanken mit politischen und juristischen Informationen
Schwachstellen erkennen	+1	+1 bei sozialen Konflikten

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



## Drisdek Grenzzeitänzer

Früher warst du ein echter Draufgänger, hast nichts anbrennen lassen und das Leben in vollen Zügen genossen. Du wusstest es eben nicht besser. Heute ist dir jedoch klar, dass man nur durch strenge Selbstkasteiung und Selbsbeherrschung die wahre Reinheit und Erleuchtung erleben kann.

Eigentlich ist dir dieses Klassentreffen zuwider, denn Festlichkeiten aller Art schaden dem Charakter, aber du hoffst einige der Wesen, die dir früher als deine Freunde wichtig waren, vom wahren Weg überzeugen zu können.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Drisdek Grenzzeitänzer

**Spezies** Grilbenier

**Konzept** Missionar

**Spieler**

**Kraft** 2

**Geschick** 2

**Konstitution** 2

**Ausstrahlung** 2

**Verstand** 3

**Wille** 5 (I)

**KÖRPER** 12

**(KR + GE + KO)x2**

**GEIST** 24

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys (Meditation)	1 2 3 4 5
Hobbys (in der Schrift)	1 2 3 4 5
Hobbys (lesen )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen (Religionskunde)	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

**Stufe**

**Beschreibung**

Starker Wille

2

2 Punkte "Panzerung" in soz. Konflikten  
+2 um Beeinflussungen zu  
widerstehen

Dickköpfig

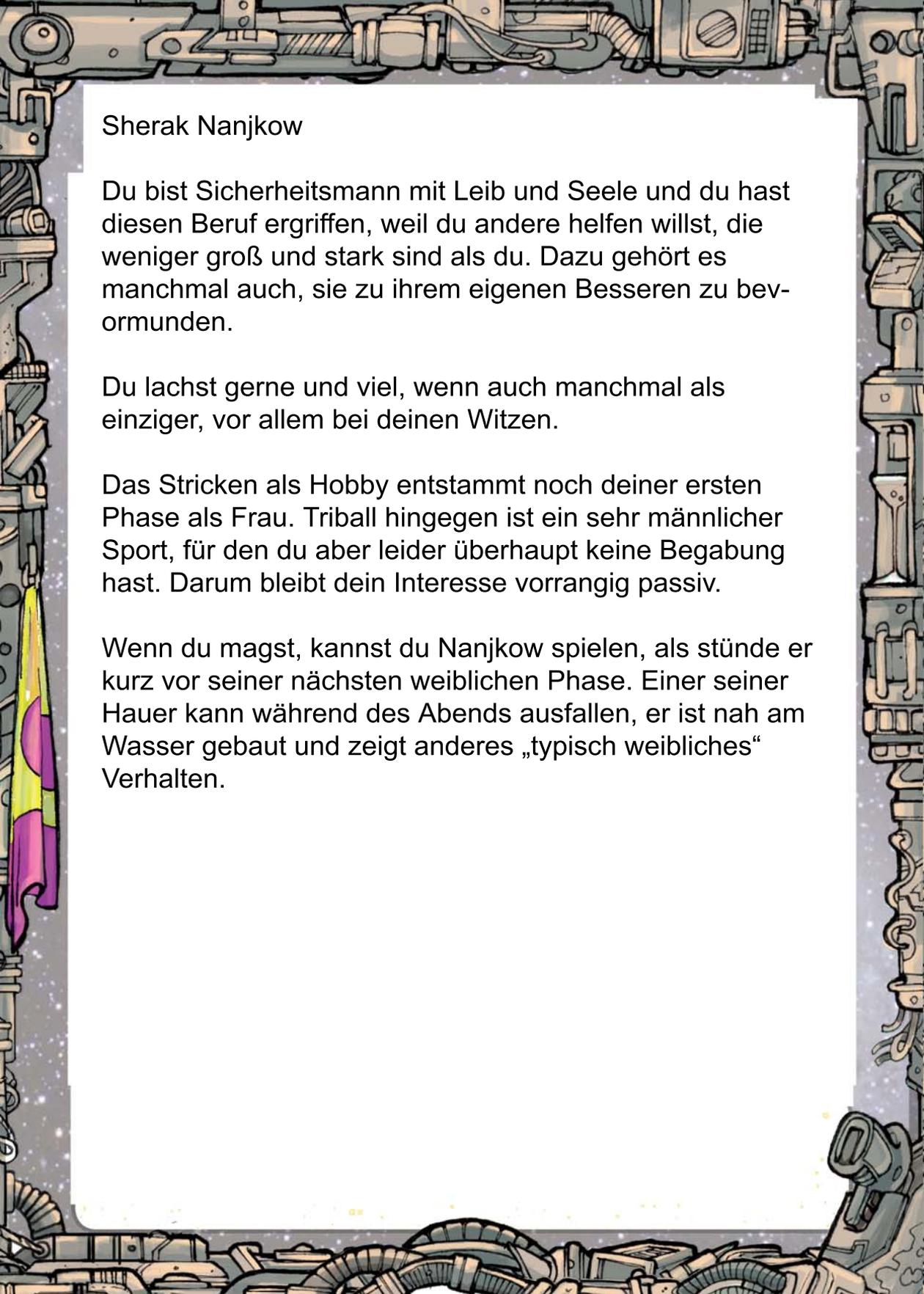
PSI-Resisten

1

1 Punkt "Panzerung" gegen PSI

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



## Sherak Nanjkow

Du bist Sicherheitsmann mit Leib und Seele und du hast diesen Beruf ergriffen, weil du andere helfen willst, die weniger groß und stark sind als du. Dazu gehört es manchmal auch, sie zu ihrem eigenen Besseren zu bevormunden.

Du lachst gerne und viel, wenn auch manchmal als einziger, vor allem bei deinen Witzen.

Das Stricken als Hobby entstammt noch deiner ersten Phase als Frau. Triball hingegen ist ein sehr männlicher Sport, für den du aber leider überhaupt keine Begabung hast. Darum bleibt dein Interesse vorrangig passiv.

Wenn du magst, kannst du Nanjkow spielen, als stünde er kurz vor seiner nächsten weiblichen Phase. Einer seiner Hauer kann während des Abends ausfallen, er ist nah am Wasser gebaut und zeigt anderes „typisch weibliches“ Verhalten.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Sherak Nanjkow

**Spezies** Hakhasu

**Konzept** Sicherheitsmann

**Spieler**

**Kraft** 5

**Geschick** 2

**Konstitution** 5 (I)

**Ausstrahlung** 1

**Verstand** 1

**Wille** 2

**KÖRPER** 28

**(KR + GE + KO)x2**

**GEIST** 8

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys (Triball )	1 2 3 4 5
Hobbys (Stricker)	1 2 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

**Stufe**

**Beschreibung**

Dickköpfig

+2 um Beeinflussungen zu widerstehen

Rüstungsgewöhnung

1

kein Malus für Stufe 1 Panzerung

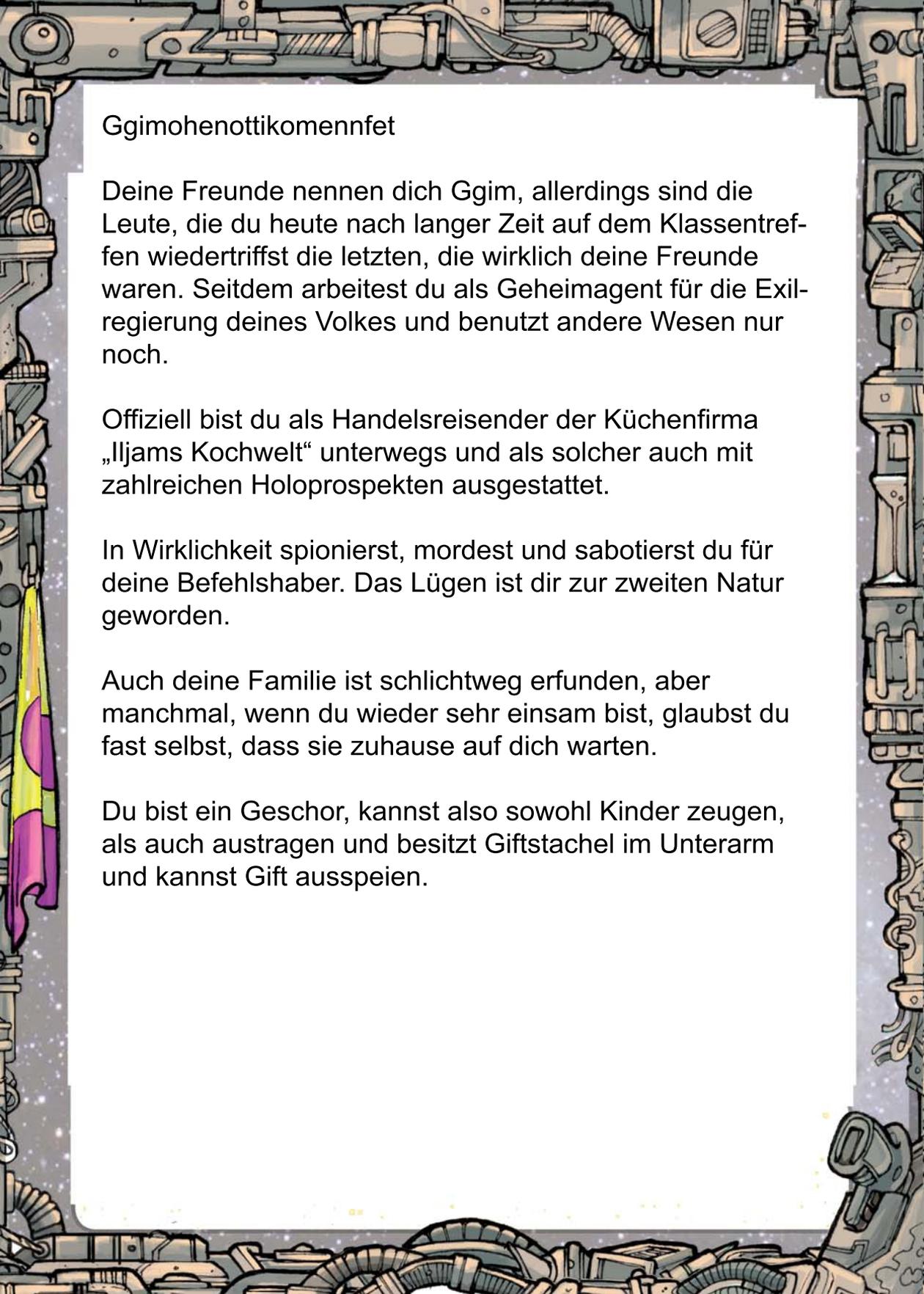
Begabung: Sicherheit

1

einmal pro Abend beliebige Anzahl an Würfeln bei Sicherheit neu würfeln

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



## Ggimohenottikomennfet

Deine Freunde nennen dich Ggim, allerdings sind die Leute, die du heute nach langer Zeit auf dem Klassentreffen wiedertriffst die letzten, die wirklich deine Freunde waren. Seitdem arbeitest du als Geheimagent für die Exilregierung deines Volkes und benutzt andere Wesen nur noch.

Offiziell bist du als Handelsreisender der Küchenfirma „Iljams Kochwelt“ unterwegs und als solcher auch mit zahlreichen Holoprospekten ausgestattet.

In Wirklichkeit spionierst, mordest und sabotierst du für deine Befehlshaber. Das Lügen ist dir zur zweiten Natur geworden.

Auch deine Familie ist schlichtweg erfunden, aber manchmal, wenn du wieder sehr einsam bist, glaubst du fast selbst, dass sie zuhause auf dich warten.

Du bist ein Geschor, kannst also sowohl Kinder zeugen, als auch austragen und besitzt Giftstachel im Unterarm und kannst Gift ausspeien.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Ggimohenottikomennfet      **Spezies** Jasa Apokato

**Konzept** Handelsreisender (Agent)      **Spieler**

**Kraft** 1

**Geschick** 3

**Konstitution** 1

**Ausstrahlung** 3

**Verstand** 5 (I)

**Wille** 3

**KÖRPER** 10

**(KR + GE + KO)x2**

**GEIST** 26

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys ( Glücksspiel	1 2 3 4 5
Hobbys ( Gleiterausstattung	1 2 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

Chamäleonhaut

Giftig

Begabung (Betrügen)

**Stufe**

2

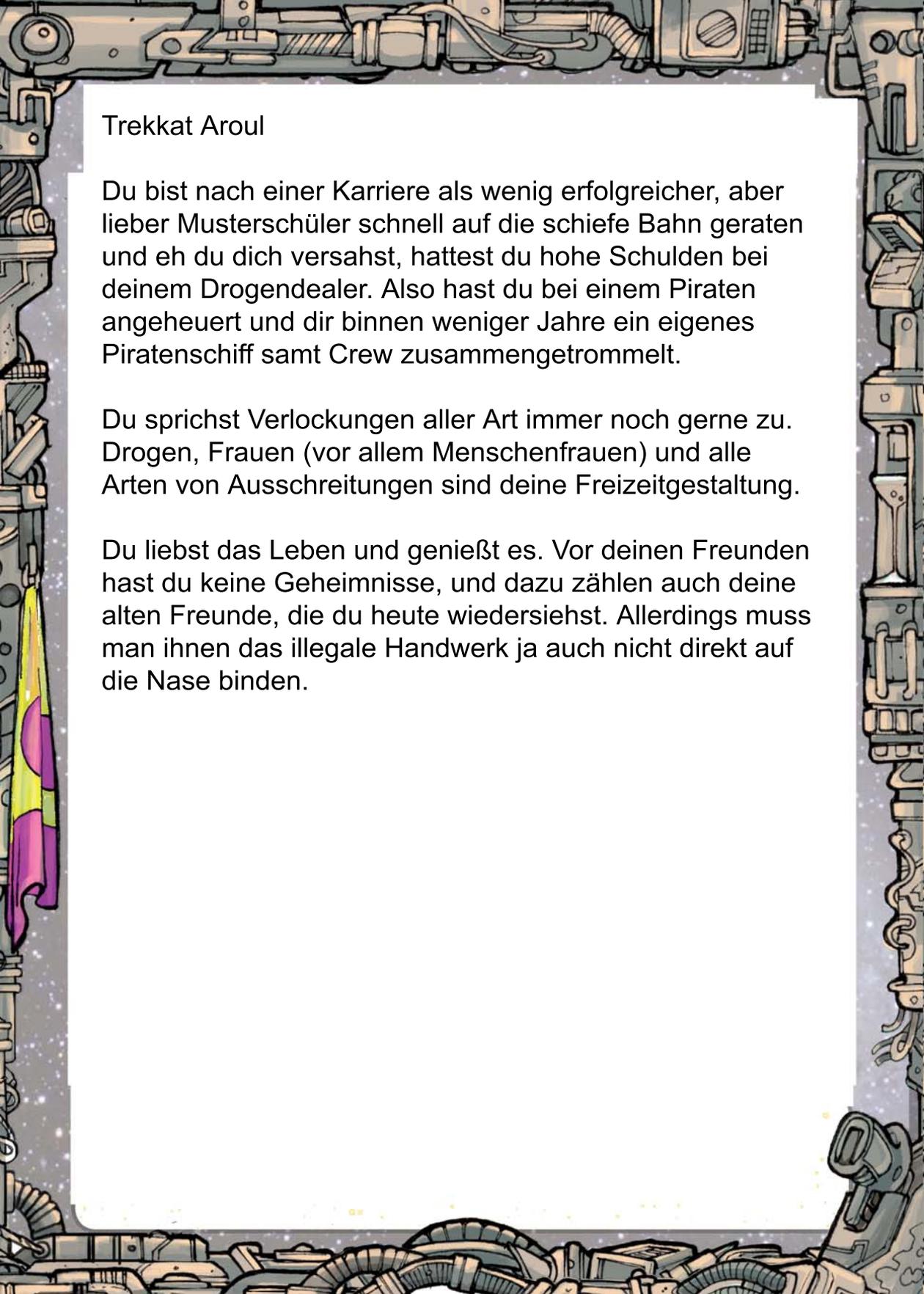
**Beschreibung**

+3 auf Heimlichkeit

8 Schaden (Ellenbogensporn/Giftatem)  
einmal am Abend beliebig viele  
Würfel neu werfen bei Betrügen

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



## Trekkat Aroul

Du bist nach einer Karriere als wenig erfolgreicher, aber lieber Musterschüler schnell auf die schiefe Bahn geraten und eh du dich versahst, hattest du hohe Schulden bei deinem Drogendealer. Also hast du bei einem Piraten angeheuert und dir binnen weniger Jahre ein eigenes Piratenschiff samt Crew zusammengetrommelt.

Du sprichst Verlockungen aller Art immer noch gerne zu. Drogen, Frauen (vor allem Menschenfrauen) und alle Arten von Ausschreitungen sind deine Freizeitgestaltung.

Du liebst das Leben und genießt es. Vor deinen Freunden hast du keine Geheimnisse, und dazu zählen auch deine alten Freunde, die du heute wieder siehst. Allerdings muss man ihnen das illegale Handwerk ja auch nicht direkt auf die Nase binden.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Trekat Aroul aus dem Hause K'Ponta

**Spezies** K'schigote

**Konzept** Pirat

**Spieler**

**Kraft** 5 (I)

**Geschick** 2

**Konstitution** 4

**Ausstrahlung** 2

**Verstand** 1

**Wille** 2

**KÖRPER** 26

**(KR + GE + KO)x2**

**GEIST** 10

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys (klassische Musik)	1 2 3 4 5
Hobbys (Soap Operas)	1 2 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI (Digitalpsionik)	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

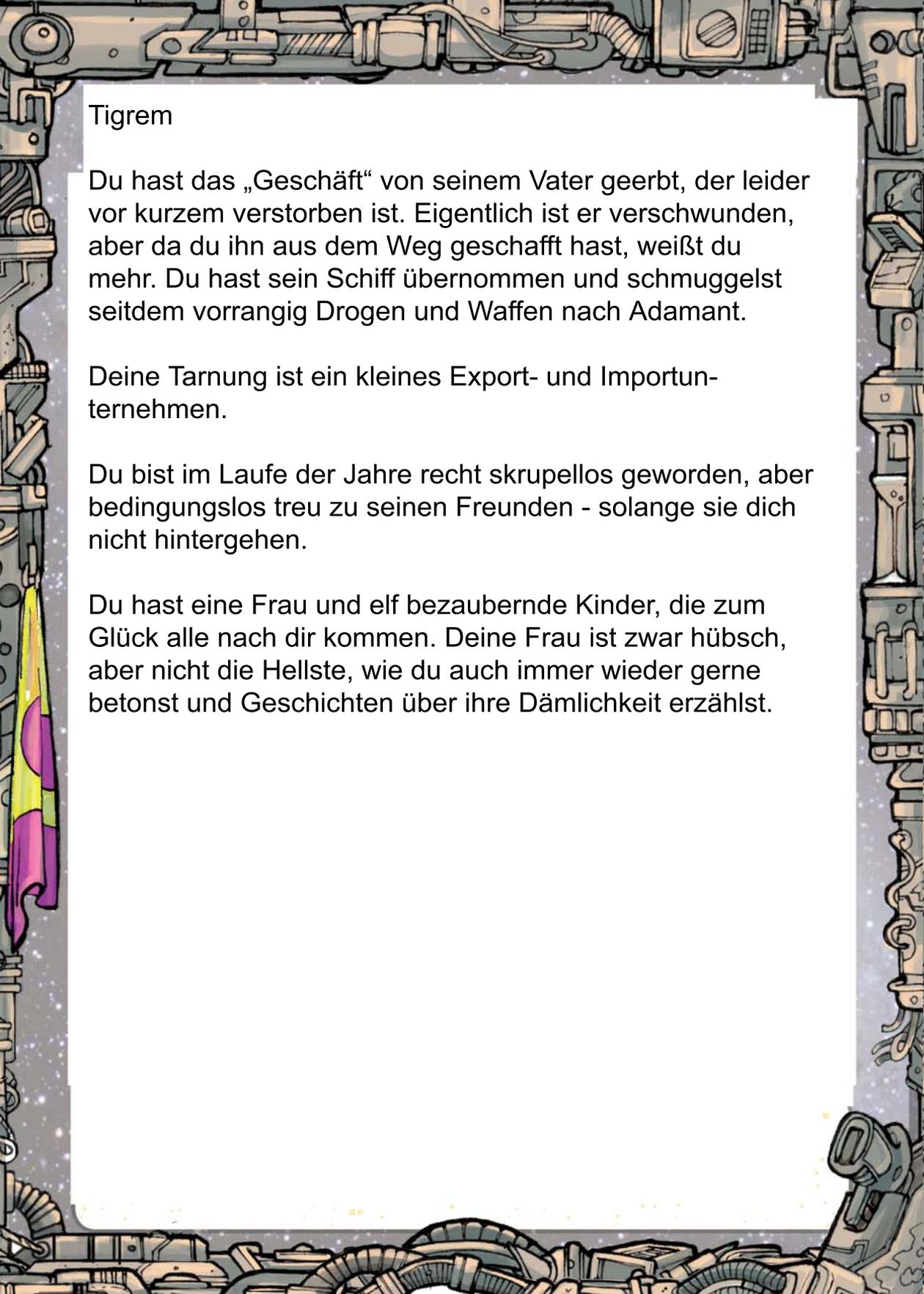
**Stufe**

**Beschreibung**

PSI	3	3 Würfel bei PSI-Anwendungen
Begabung: Digitalpsionik	1	einmal am Abend eine beliebige Anzahl von Würfeln bei Digitalpsionik neu würfeln

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



## Tigrem

Du hast das „Geschäft“ von seinem Vater geerbt, der leider vor kurzem verstorben ist. Eigentlich ist er verschwunden, aber da du ihn aus dem Weg geschafft hast, weißt du mehr. Du hast sein Schiff übernommen und schmuggelst seitdem vorrangig Drogen und Waffen nach Adamant.

Deine Tarnung ist ein kleines Export- und Importunternehmen.

Du bist im Laufe der Jahre recht skrupellos geworden, aber bedingungslos treu zu seinen Freunden - solange sie dich nicht hintergehen.

Du hast eine Frau und elf bezaubernde Kinder, die zum Glück alle nach dir kommen. Deine Frau ist zwar hübsch, aber nicht die Hellste, wie du auch immer wieder gerne betonst und Geschichten über ihre Dämlichkeit erzählst.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Tigrem

**Spezies** Luolmar

**Konzept** Schmuggler

**Spieler**

**Kraft** 2

**Ausstrahlung** 5 (I)

**Geschick** 4

**Verstand** 2

**Konstitution** 2

**Wille** 1

**KÖRPER** 16  
(KR + GE + KO)x2

**GEIST** 20  
(AU + VE+ WI)x2

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys (erotischer) Tanz	1 2 3 4 5
Hobbys (Glückspiel)	1 2 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

Erweiterte Sinne: Echolot  
Macht und Ruhm  
Begabung (Pilot)

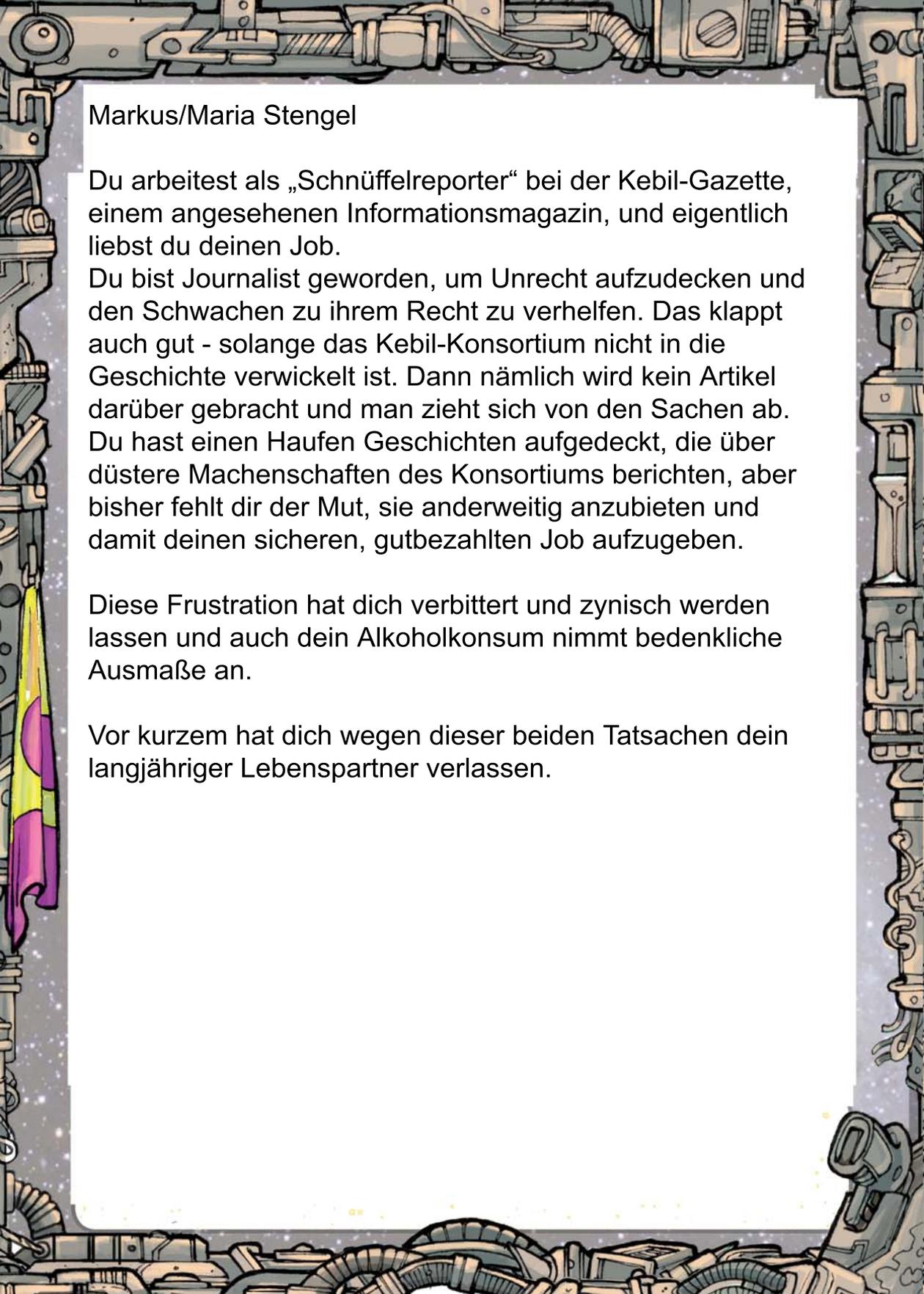
**Stufe**

**Beschreibung**

Im Dunkeln sehen, Rundumsicht  
+2 bei allen Schmugglern und Piraten  
zweimal am Abend beliebig viele  
Würfel bei Pilot neu würfeln

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



Markus/Maria Stengel

Du arbeitest als „Schnüffelreporter“ bei der Kebil-Gazette, einem angesehenen Informationsmagazin, und eigentlich liebst du deinen Job.

Du bist Journalist geworden, um Unrecht aufzudecken und den Schwachen zu ihrem Recht zu verhelfen. Das klappt auch gut - solange das Kebil-Konsortium nicht in die Geschichte verwickelt ist. Dann nämlich wird kein Artikel darüber gebracht und man zieht sich von den Sachen ab. Du hast einen Haufen Geschichten aufgedeckt, die über düstere Machenschaften des Konsortiums berichten, aber bisher fehlt dir der Mut, sie anderweitig anzubieten und damit deinen sicheren, gutbezahlten Job aufzugeben.

Diese Frustration hat dich verbittert und zynisch werden lassen und auch dein Alkoholkonsum nimmt bedenkliche Ausmaße an.

Vor kurzem hat dich wegen dieser beiden Tatsachen dein langjähriger Lebenspartner verlassen.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Markus/Maria Stengel

**Spezies** Mensch

**Konzept** investigativer Journalist

**Spieler**

**Kraft** 1

**Geschick** 2

**Konstitution** 1

**Ausstrahlung** 5 (I)

**Verstand** 5

**Wille** 2

**KÖRPER** 8

**(KR + GE + KO)x2**

**GEIST** 28

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 ② 3 4 5
Betrügen	1 2 3 ④ 5
Detektivarbeit	1 2 ③ 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 ④ 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 ③ 4 5
Hobbys (Cocktails)	1 ② 3 4 5
Hobbys (Holo-Filme)	1 ② 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 ④ 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 ③ 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 ④ 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 ③ 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

**Stufe**

**Beschreibung**

Improvisieren

2

2x am Abend 3 Würfel in einer Fertigkeit, die der Charakter nicht besitzt oder +3 auf eine bestehende

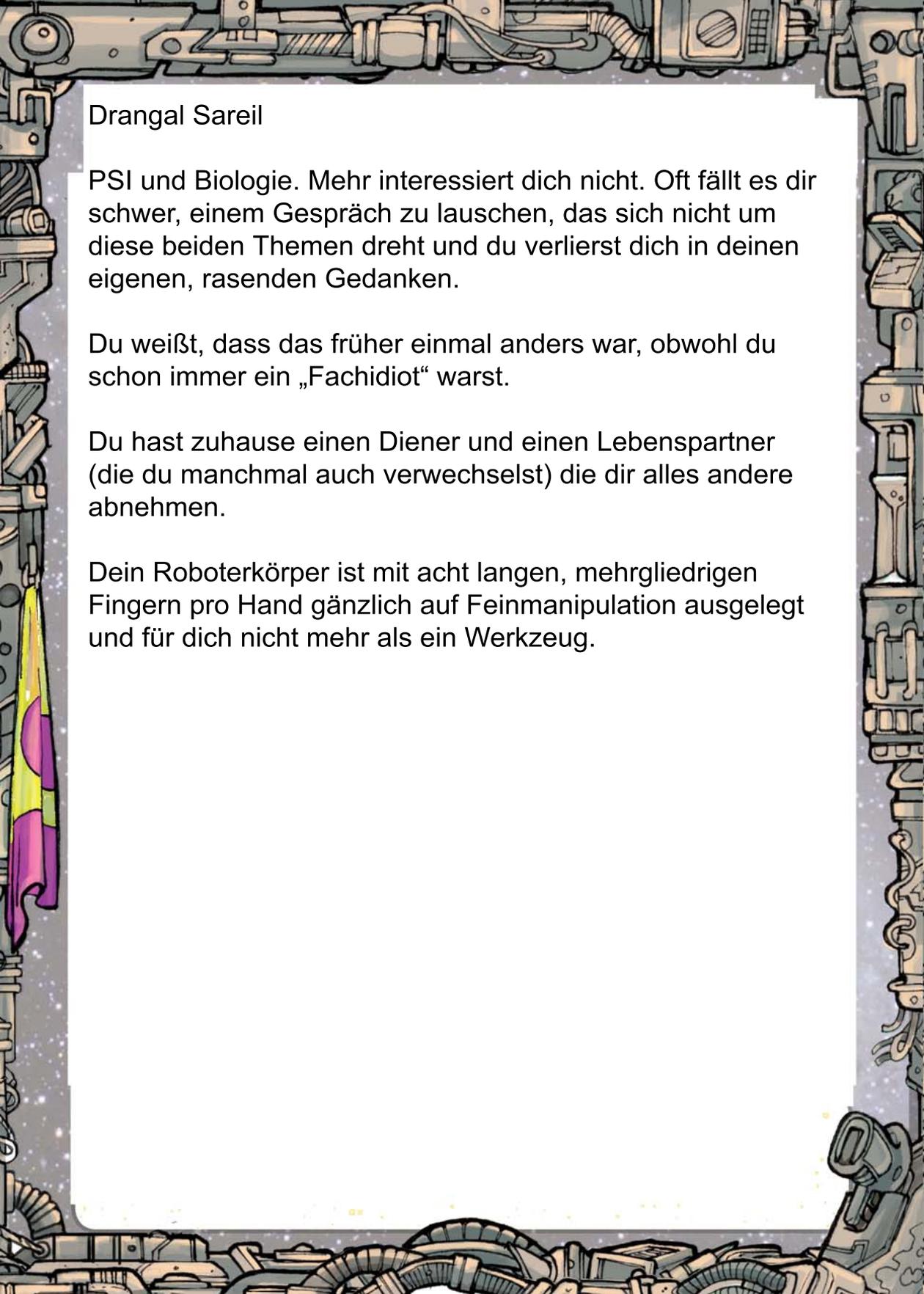
Starker Wille

2

“Panzerung” 2 in sozialen Konflikten

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



Drangal Sareil

PSI und Biologie. Mehr interessiert dich nicht. Oft fällt es dir schwer, einem Gespräch zu lauschen, das sich nicht um diese beiden Themen dreht und du verlierst dich in deinen eigenen, rasenden Gedanken.

Du weißt, dass das früher einmal anders war, obwohl du schon immer ein „Fachidiot“ warst.

Du hast zuhause einen Diener und einen Lebenspartner (die du manchmal auch verwechselst) die dir alles andere abnehmen.

Dein Roboterkörper ist mit acht langen, mehrgliedrigen Fingern pro Hand gänzlich auf Feinmanipulation ausgelegt und für dich nicht mehr als ein Werkzeug.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Drangal Sareil

**Spezies** Saht

**Konzept** Biologe

**Spieler**

**Kraft** 1

**Geschick** 5 (I)

**Konstitution** 1

**Ausstrahlung** 1

**Verstand** 5 (I)

**Wille** 1

**KÖRPER** 18

**(KR + GE + KO)x2**

**GEIST** 18

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys (Sporen sammeln)	1 0 3 4 5
Hobbys (Tierfilme)	1 0 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 0
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI (Telekinese)	1 2 3 4 0
PSI (Schutzschild)	1 2 3 4 0
PSI (Hellsicht)	1 2 3 4 0
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 0
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen ( Biologie)	1 2 3 4 0
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

Roboterkörper  
PSI

**Stufe**

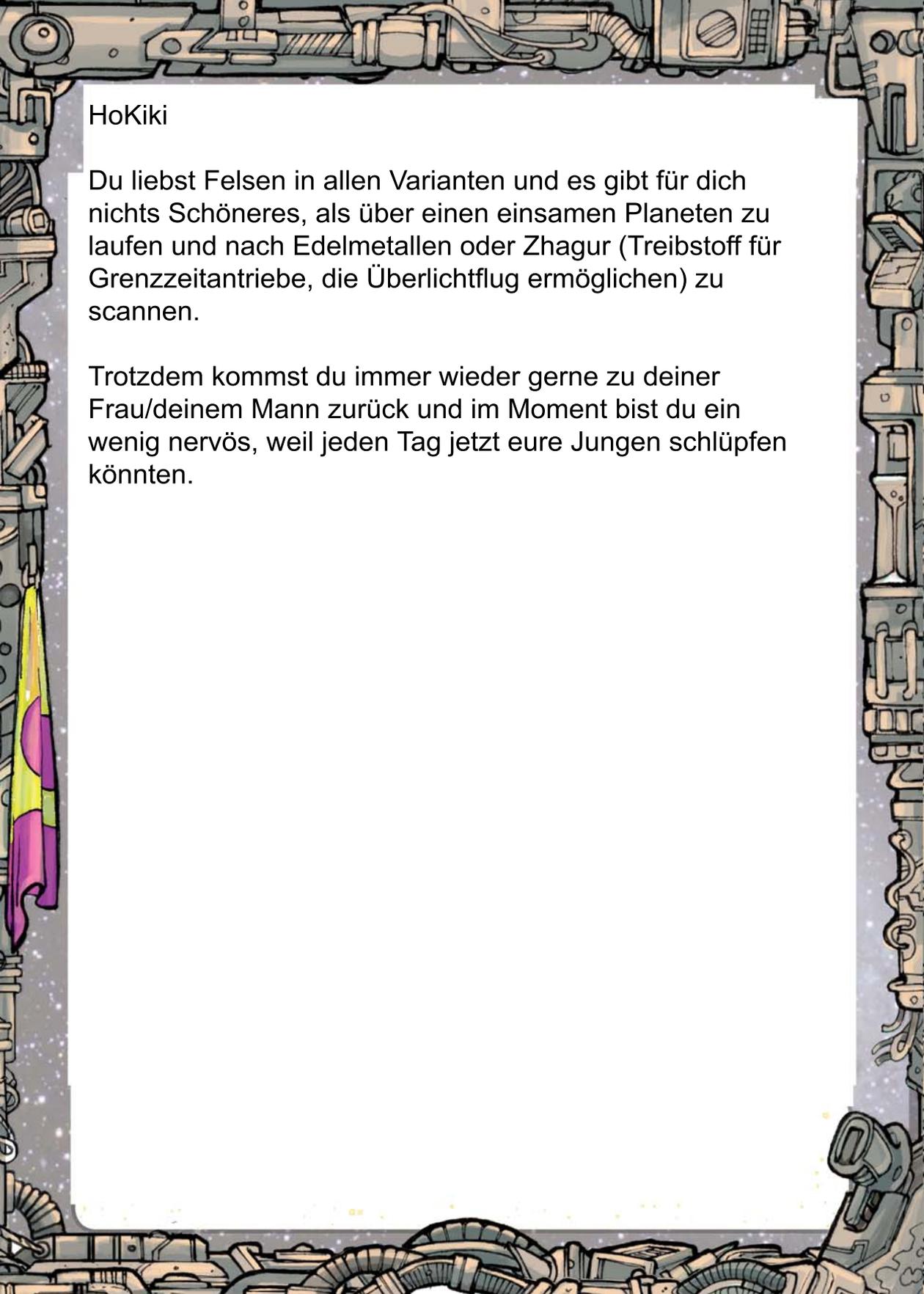
1  
3

**Beschreibung**

Raketenrucksack  
wird mit PSI-Fertigkeiten gewürfelt

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



HoKiki

Du liebst Felsen in allen Varianten und es gibt für dich nichts Schöneres, als über einen einsamen Planeten zu laufen und nach Edelmetallen oder Zhagur (Treibstoff für Grenzzeitantriebe, die Überlichtflug ermöglichen) zu scannen.

Trotzdem kommst du immer wieder gerne zu deiner Frau/deinem Mann zurück und im Moment bist du ein wenig nervös, weil jeden Tag jetzt eure Jungen schlüpfen könnten.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** HoKiki

**Spezies** SulSchamo

**Konzept** Prospektor

**Spieler**

**Kraft** 5 (II)

**Ausstrahlung** 1

**Geschick** 1

**Verstand** 3

**Konstitution** 3

**Wille** 1

**KÖRPER** 26

**GEIST** 10

**(KR + GE + KO)x2**

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys (Spacerehnen)	1 2 3 4 5
Hobbys (Kochen)	1 2 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen (Bergbau)	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

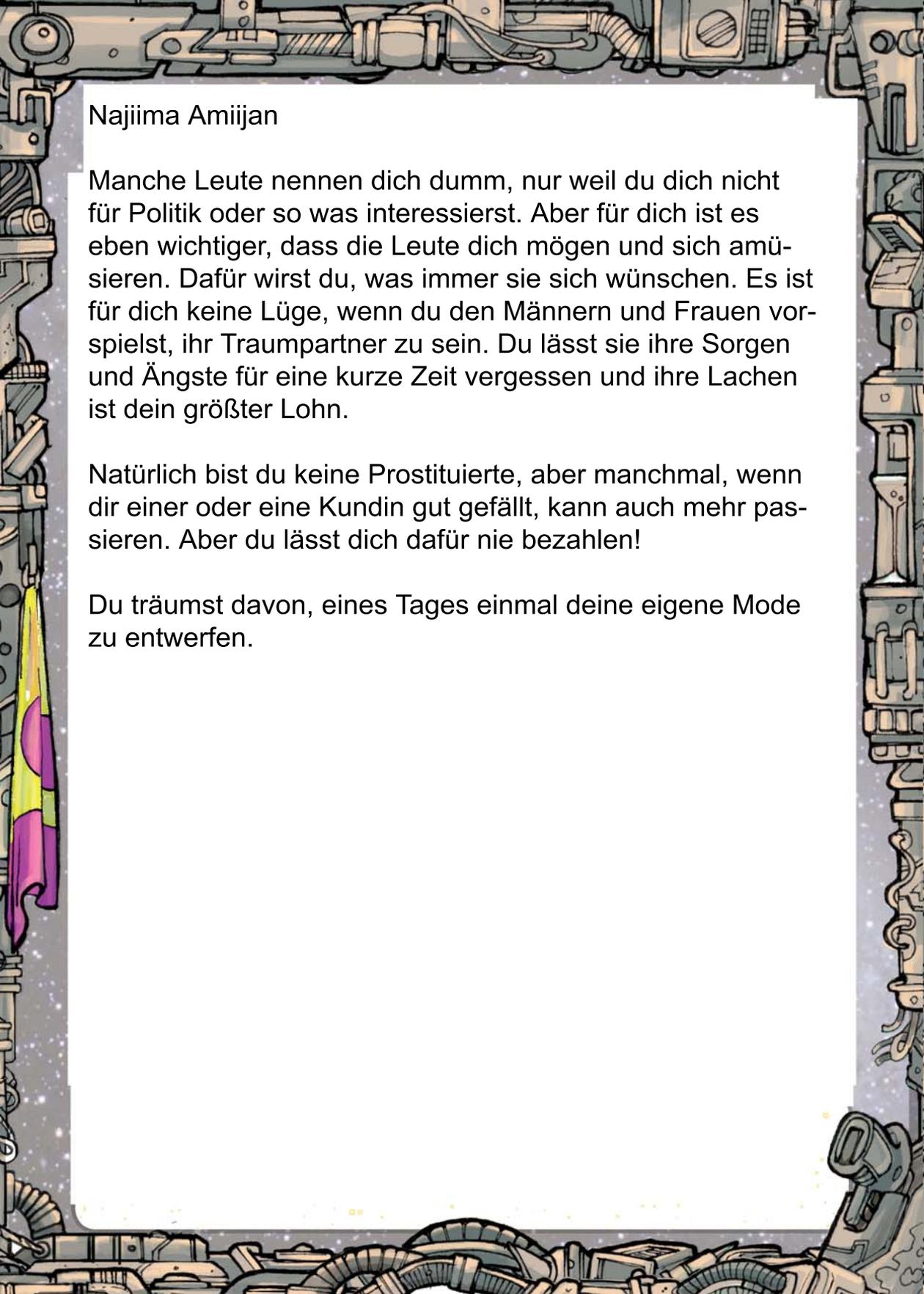
**Stufe**

**Beschreibung**

Natürliche Waffen: Hitze	1	+1 Nahkampfschaden
PSI-Resistenz	1	1 automatischer Erfolg gegen PSI
Natürliche Panzerung	2	-2 Schaden

**Ausrüstung**

**Beschreibung**



Najiima Amiijan

Manche Leute nennen dich dumm, nur weil du dich nicht für Politik oder so was interessierst. Aber für dich ist es eben wichtiger, dass die Leute dich mögen und sich amüsieren. Dafür wirst du, was immer sie sich wünschen. Es ist für dich keine Lüge, wenn du den Männern und Frauen vorspielst, ihr Traumpartner zu sein. Du lässt sie ihre Sorgen und Ängste für eine kurze Zeit vergessen und ihre Lachen ist dein größter Lohn.

Natürlich bist du keine Prostituierte, aber manchmal, wenn dir einer oder eine Kundin gut gefällt, kann auch mehr passieren. Aber du lässt dich dafür nie bezahlen!

Du träumst davon, eines Tages einmal deine eigene Mode zu entwerfen.

# RAUMHAFEN ADAMANT



**Name** Najjima Amijan

**Spezies** Vulbrina

**Konzept** Exotische(r) Tänzer(in)

**Spieler**

**Kraft** 1

**Geschick** 5

**Konstitution** 1

**Ausstrahlung** 5 (II)

**Verstand** 1

**Wille** 1

**KÖRPER** 14

**(KR + GE + KO)x2**

**GEIST** 22

**(AU + VE+ WI)x2**

Athletik	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5
Hobbys (Mode )	1 0 3 4 5
Hobbys (Schmuck)	1 0 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5

Pilot	1 2 3 4 5
Politik	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
PSI ( )	1 2 3 4 5
Scannen	1 2 3 4 5
Sicherheit	1 2 3 4 5
Sozialisieren	1 2 3 4 5
Sprachen	1 2 3 4 5
Survival	1 2 3 4 5
Technik	1 2 3 4 5
Völkerkunde	1 2 3 4 5
Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Widerstand	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5
Wissen ( )	1 2 3 4 5

**Gaben**

**Stufe**

**Beschreibung**

Gestaltwandler	2	Geschlechtwechsel, +50 Größe/Gewicht
Begabung: Sozialisieren	1	einmal am Abend eine beliebige Würfelzahl bei Sozialisieren neu würfeln
Macht und Ruhm		+2 in sozialen Konflikten bei allen Szeneleuten und Clubgängern

**Ausrüstung**

**Beschreibung**