

Juli 2010

Media Mania Magazin

Fremde Länder
und Kulturen

Ungarn entdecken



Japanische Impressionen



RAUMHAFEN
ADAMANT
RPG-Special, 2. Teil

Abenteuerliche
Reise nach
Aventurien



beitern das täglich Brot (oder den täglich Falufa-Brei) sichert. Mit all diesen Bereichen des Lebens auf Adamant werden es die Charaktere in diesem Abenteuer zu tun bekommen.

GUTEN APPETIT

Alles beginnt mit einem Anruf des sympatischen Saht Niroil Merkul, eines Antiquitäten- und Möbelschändlers, der die Charaktere um einen Gefallen bittet. Über den Kommunikator möchte er nicht drüber sprechen, lädt die Charaktere aber zu einem Abendessen ein. Die Charaktere nehmen die Einladung (gefälligst) gerne an, ist Niroil doch ein alter Bekannter von mindestens einem von ihnen (mit dem höchsten Wert in Sozialisieren).

Der Händler wohnt in einem sehr schmalen, aber tiefen Haus im Zentrum von Smaragdheim, wo bereits alles fertig gebaut ist. Im vorderen Bereich seines Ladenlokals stehen kleine Kraftfeldvitrinen, in denen kleine antike Figurinen und Schmuckstücke der unterschiedlichsten Kulturen liegen. Da der Laden keine 2 Meter breit ist, machen sie den Mittelgang so schmal,

ROLLENSPIEL-SPECIAL, TEIL 2

In der letzten Ausgabe des Media Mania Magazins präsentierten wir das neue Rollenspiel „Raumhafen Adamant“. Im zweiten Teil des Specials stellen wir nun ein Abenteuer und eine Spezie aus der Spielwelt vor.

ACHT BEINE FÜR EINE HANDVOLL KEBs

EIN RAUMHAFEN-ADAMANT-ABENTEUER VON ANDRÉ WIESLER

Für die meisten ist Adamant ein toller Ausflugsplanet, ein Urlaubsparadies, auf dem man die Seele und Gliedmaßen in unterschiedlicher Anzahl baumeln lassen kann. Aber neben den Hunderttausenden, die hier jeden Monat für mehr oder weniger viele KEBs ihre Freizeit genießen, gibt es auch die Dienstleister und Arbeiter, deren Aufgabe es ist, den Gästen jeden Wunsch von den Augen (oder anderen Sehorganen) abzulesen und dann gibt es wieder jene, die

diesen Angestellten das alltägliche Leben ermöglichen. Und wie auf jedem Planeten mit vielen Besuchern, denen das Geld locker sitzt, haben sich auch auf Adamant die Verbrechersyndikate angesiedelt. Doch in den Tagungszentren der Stadt Versammlung treffen sich regelmäßig auch politische Führer und wichtige Entscheider, was wiederum Freiheitskämpfer/Terroristen anlockt. Und zu guter Letzt wird auf Adamant munter gebaut, was einem ganzen Heer an Bauar-



dass ein Hakhasu, Luolmar oder SulSchamo Probleme haben könnte, hindurchzukommen.

Der Saht empfängt die Gruppe in einem Roboterkörper, der wenig größer als ein sentralitischer Klon ist. Er besteht aus grünlich schimmernder, gummiartiger Kunsthaut, die etwas ausgeleiert und an den Gelenken schon abgeschabt, über ein laut zischendes Hydraulikskelett gespannt ist.

Er begrüßt sie freundlich und mit einer warmen, wohlmodulierten Stimme, die nicht recht zu seinem klobigen Körper passen will. Charaktere, die 1+ Erfolge bei einer Probe auf Verstand + Wahrnehmung oder PSI + PSI-Gespür erzielen, bemerken, dass Niroil telepathisch mit ihnen spricht, obwohl sich der Mund des Roboters dabei bewegt.

Niroil schließt sein Geschäft und führt die Gruppe in seine Küche. Haben die Charaktere es durch den Schlauch in den Wohnbereich ge-

schafft, wird es nicht besser. Auch die drei Zimmer der Wohnung liegen hintereinander, sind knapp 2 Meter breit und statt Vitrinen stehen hier Schränke, eine kleine Zubereitungsstation und ein großer Nährstoffbottich (in dem der Saht die Nächte verbringt) im Weg.

Da die Küche nur Platz für zwei kleine oder ein großes Wesen bietet, müssen die Charaktere vermutlich auf Kissen im Wohnzimmer und dem Arbeitszimmer Platz nehmen und sitzen dann wie in einem Zug hintereinander. Wenn die Platzmöglichkeiten am Spielort es erlauben, sollte diese Sitzordnung auch am Spieltisch nachgeahmt werden.

Niroil hat, wie die Charaktere später noch erfahren werden, arge Geldsorgen und kann den Charakteren darum nur Wasser und Nährstoffbrei anbieten (Pudding aus dem Tetrapack bietet sich hier zur Simulation am Spieltisch an). Aufmerksame Charaktere können bemerken, dass er den Brei aus seinem Schlafbottich abzapft, und mit einigen Aroman aufpeppt, was vielleicht den Appetit ein wenig mindern könnte.

Während er dem letzten Besucher sein Essen bringt (und dabei ggf.

einen Weg durch drei Räume hinter sich bringen muss), bleibt er plötzlich mitten in der Bewegung stehen. Dann fängt er an, in einer Art hydraulischem Veitstanz herumzuspringen, wobei er durchaus auch den einen oder anderen versehentlichen Nasenstüber verteilen kann. Wenn die Charaktere ihn nicht mit einem Stärke + Nahkampfangriff festhalten, zerlegt er zudem einige Einrichtungsgegenstände.

Nach knapp einer Minute erschläfft der Roboterkörper und eine Klappe am Rücken öffnet sich. Der Saht schwebt telekinetisch hinaus und in den Nährstoffbottich, wo er zitternd zu Boden sinkt.

Nach einigen Augenblicken des Verschnaufens erklärt er telepathisch: „Entschuldigt bitte. Ich leide unter RIK – der Roboterinterfaceintolleranz-Krankheit. Das bedeutet, die für die Steuerung des Roboters benötigten Nerven sterben langsam ab und so kommt es manchmal zu Fehlfunktionen. Und der Stress der letzten Wochen macht es nicht besser. Vermutlich werde ich in weniger als einem Monat keinen Körper mehr steuern können.“

Nach dem Grund für seinen Stress

befragt, berichtet Niroil, dass er in argen Geldsorgen steckt. Der Laden – vor allem der digital ablaufende Möbelhandel – hat immer gerade genug eingebracht, um die Miete und die Rechnungen zu zahlen. Er hatte sogar genug für einen neuen Körper mit weniger anfälligem Interface angepart. Aber dann kam ein Unglück nach dem nächsten: Eine nicht versicherte große Möbelleverung verschwand, eine Untersuchung des Bausicherheitsamtes ergab eine Giftstoffbelastung, die eine umfassende Renovierung nötig machte und zu

guter Letzt wurde er auch noch plötzlich in eine andere Steuerklasse eingestuft und musste erheblich nachzahlen.

Darum hat er sich schweren Herzens entschlossen, seinen kostbarsten Besitz, ein Jahrtausende altes Familienerbstück von seinem Heimatplanet, zu verkaufen. Da er sich keinen Sicherheitsdienst mehr leisten kann und selbst wegen der Aussetzer keinen Transport mehr wagt, bittet er die Charaktere, den Gegenstand aus dem Schließfach

zu holen und zum Käufer zu bringen.

Geld kann er ihnen dafür nicht zahlen, aber er bietet ihnen an, sich aus seinem Laden auszusuchen, was immer sie haben wollen – hat da jemand Aufhänger für kommende Abenteuer gesagt?



ABENTEUERIDEEN SCHMUCK

- Das Schmuckstück gehörte früher einer mächtigen PSI-Priesterin und ihr Geist ist darin gefangen – sobald eine PSI-Anwenderin (oder ein Gestaltwandler in weiblicher Form) es anlegt, beginnt die Priesterin damit, die Macht über den Körper zu übernehmen, um sich endlich zur Gottkaiserin zu machen – vorerst erstmal von Adamant.
- Die unscheinbare Kette ist in Wirklichkeit der Schlüssel zu einem Archiv des Wissens und so sehen sich die Charaktere plötzlich von Schurken gejagt und von Verteidigern des geheimen Wissens belagert, dass Dan Brown seine helle Freude daran hätte.
- Der Herrscher der irdischen Kolonie Goldheim möchte gerne heiraten, aber das kann er nur, wenn er seiner Braut den Familienring anstecken kann – den hat aber sein Bruder auf Adamant verspielt. Die Gruppe setzt sich auf die Fährte des Ringes und kann ihn nach mehreren Stationen beim Spielkasino, dem neuen Besitzer, einem Pfandleiher usw. aufspüren: Er war bei Niroil gelandet und einer der Charaktere trägt schon die Ganze Zeit unwissentlich am Finger. Dabei werden die Charaktere beständig von den Spionen und Schergen des bösen Großwesirs gehetzt, der Herrscher anstelle des Herrschers werden will.



MEIN HAUS, MEIN SCHIFF, MEINE ARMEE

Da es keine Probleme dabei gibt, die kleine Statue, die einen Saht mit acht dicken, spinnenartigen Beinen darstellt, aus dem Schließfach zu holen, braucht es auch nicht ausgespielt zu werden.

Die Charaktere entstehen nun also einem Lufttaxi oder ihrem eigenen Gefährt auf der Landefläche einer kleinen Insel gut 200 Kilometer vor der Nordküste des südlichen Kontinents, auf dem der mysteriöse Käufer wohnen soll. Ortskenntnis oder Politik + Verstand können einem verraten, dass dies der Wohnsitz des ein-

flussreichen Zegram, einem Luolmar, der als „Hochsekretär der Anreise“ nicht nur einen hohen Posten in der Verwaltung Adamants inne hat, sondern von dem auch gemunkelt wird, er sei ein einflussreiches Mitglied der Sternliga (einer Verbrecherorganisation, SXX GRW).

Das Anwesen ist riesig und es gibt unzählige Sicherheitswachen, allesamt ebenfalls Luolmar (generische Standardgegner mit Echo-

lot). Außerdem laufen auf der Insel Dutzende Grulgrubar frei herum, die auf Pheromonschlüssel konditioniert wurden. Sobald die Charaktere sich also ohne Begleitung einer Wache außerhalb der Häuser bewegen, werden sie angegriffen.

Bis auf die Waffen der Wachen (meist Detonationsspiralen und Säbel), gibt es kaum etwas auf der Insel und im Haus, dass man als hochtechnisch bezeichnen könnte. Keine automatischen Überwa-

Grulgrubar – Wachspinnen

Die Grulgrubar sind zehnbeinige Spinnentiere vom Planeten Ramja, mit einer Spannweite von gut zwei Metern. Der fast kreisförmige, mit Brennhaaren bedeckte Körper hat einen Durchmesser von gut achtzig Zentimetern. Die blinden Tiere stoßen ein beständiges Pfeifen aus zwei Röhren im Hinterleib aus, da sie sich mithilfe von Echolot orientieren. Sie sind wenig intelligent, werden von den Luolmar aber auf bestimmte Geruchsmarken geprägt, um sie als Androidenaufspürer und Wachtiere benutzen zu können.

Werte

KR 2, GE 2, KO 2

AU 1, VE 1, WI 1

Körper 12

Seele 6

Ausweichen: 3

Initiative 2

Waffenloser Kampf: 2

Gaben

Natürliche Waffen +1

Natürliche Panzerung 1

Gift (1)



oder Roboter oder auch nur Nahrungsmittelautomaten.

Das Haus liegt zu einem Großteil unterirdisch und besteht aus Gängen und Höhlen, die in das Korallengestein gegraben wurden, aus dem die Insel besteht. Die rotbrau-

nen Wände sind mit Mosaiken aus wertvollem Gestein und Metallen geschmückt, die berühmte Luolmar der Heimatwelt in typischen Landschaften zeigen. Für jeden, der sich mit der Kultur der Luolmar nicht auskennt, sehen die Bilder bemerkenswert gleich aus: Lu-

chungssysteme, keine Drohnen

DER KÄUFER

Zegram ist ein ehrwürdiger alter Luolmar, was an den langen weißen Haaren an seinem Körper zu erkennen ist, von denen sich viele schon zu Stacheln verhornt haben. Zwei seiner vier Beine sind durch unbewegliche Stahlprothesen ersetzt und einer seiner Arme endet in einem Stahlhaken. Er trägt im Gegensatz zu den anderen Luolmar keine Panzerung, sondern nur einen langen, roten Mantel aus einem glitzernden Stoff. Zwei seiner sechs Augen sind von bestickten Augenklappen bedeckt. Wenn er spricht, knarrt seine Stimme wie altes Segeltuch. So langsam sollte nun auch der letzte die Piratenspieler verstanden haben.

Früher war Zegram KI- und Androidenjäger, bis er an eine verteuftelt clevere KI geriet, die seine gesamte Mannschaft auslöschte und auch ihn beinahe mithilfe der Reparaturroboter ihres Schiffes erledigt hätte. Seitdem hält er sich beinahe abergläubisch von jeder Art von Hochtechnik fern, soweit es möglich ist.

Er ist anfangs sehr freundlich und zuvorkommend zu den Charakteren und zeigt ihnen unaufgefordert einen großen Koffer voller KEB-Scheine. Sobald die Gruppe den achtbeinigen Saht übergeben hat, winkt Luolmar einen sehr kleinen Luolmar zu sich heran, dessen Augen allesamt weiß sind. Die beiden wispern und klicken in der Sprache der Luolmar miteinander und dann zieht der Kleinere eine daumengroße, goldene Sahtstatue hervor, die er in eine runde Öffnung am Hinterkopf der achtbeinigen Statue steckt.

Einige Augenblicke, in denen der Kleinere sehr angestrengt wirkt (und jemand mit PSI-Gespür bemerken kann, dass er Heil-PSI anwendet), vergehen, dann schüttelt der weißäugige den Kopf und verkündet: „Eine Fälschung!“

Zegram brüllt wütend: „Dafür habe ich den verdammten Roboterknecht nicht in den Ruin getrieben, damit er mir jetzt eine Fälschung andreht!“

Die Waffen der anwesenden Wachen beginnen zu summen und werden wie magisch von den Gesichtern der Charaktere angezogen. Die zahlreichen Durchgänge zu der großen Höhle verdunkeln sich, als weitere Wachen herbeieilen. Kleine-

olmar in dunklen Höhlen.
Die Charaktere werden von einer Eskorte aus (Charakteren x 2) Wachen in eine Empfangshöhle geführt, in der sich die steinernen Sitzmöbel für humanoide Gäste wie Fremdkörper ausnehmen. Schmuckspinnweben in bunten Farben hängen von den Wänden

und für den kleinen Snack auch einige von faustgroßen „Haushälterspinnen“ eingesponnene kleine Tiere, die so frisch gehalten werden.



re Wachen könnten über größere hinwegklettern, um als erste da zu sein. Kurzum: Den Charakteren sollte auf grotesk plumpe Weise klargemacht werden, dass sie sich hier keinen Weg hinauskämpfen können. Es ist also ihre Aufgabe, Zegram mit guten Argumenten zu überzeugen, sie nicht auf der Stelle zu töten. Aussagen wie: „Wir besorgen die echte Statue“ können da sehr hilfreich sein und Boni in dem sozialen Konflikt bieten, der nun mit dem Luolmar ansteht. Gewinnen die Charaktere, gibt er ihnen 16 Stunden (also einen halben Adamanttag, der je bekanntlich 32 Stunden besitzt), um die Statue zu beschaffen und sich das Geld abzuholen. Schaffen sie es nicht, droht er unumwunden Niroil umzubringen. Verliert die Gruppe, gibt er ihnen auch 16 Stunden, verspricht aber kein Geld und droht, sie alle umzubringen und ihre Familien gleich dazu – und das Schlimme ist, dass man ihm das abnimmt!
An dieser Stelle händigt der Spielleiter den Charakteren 16 bunte Murmeln, Steinchen, Streichhölzer oder ähnliches aus (essbare Marker überleben auf dem Tisch der durchschnittlichen Rollenspielrunde nicht lang genug). Im Folgenden wird von diesen immer ein Stück weggenommen, wenn die Charaktere trödeln oder zu lange über etwas diskutieren. Sind die Marker aufgebraucht, ist die Zeit rum. Dabei sollte der Spielleiter sich aber nicht zu einer allzu genauen Buchhaltung gezwungen fühlen. Die Marker sind eher Erziehungsmaßnahme zu actionreichem, schnellem Spiel als wirklicher Uhrersatz.

ZEGRAM

KR: 2, GE 1, KO 2
AU 2, VE 4, WI 4
Körper 10
Seele 20

Geistiger Widerstand 3

Betrügen 5
Initiative 1
Politik 5
Sozialisieren 4
Sprachen 2
Manipulieren 2
Wahrnehmung 2
Ausweichen 3
Initiative 2
Waffenloser Kampf 2

GABEN

Besondere Ausrüstung (Toxinpistole +2)
Begabung: Sozialisieren (1)

WOHER NEHMEN?

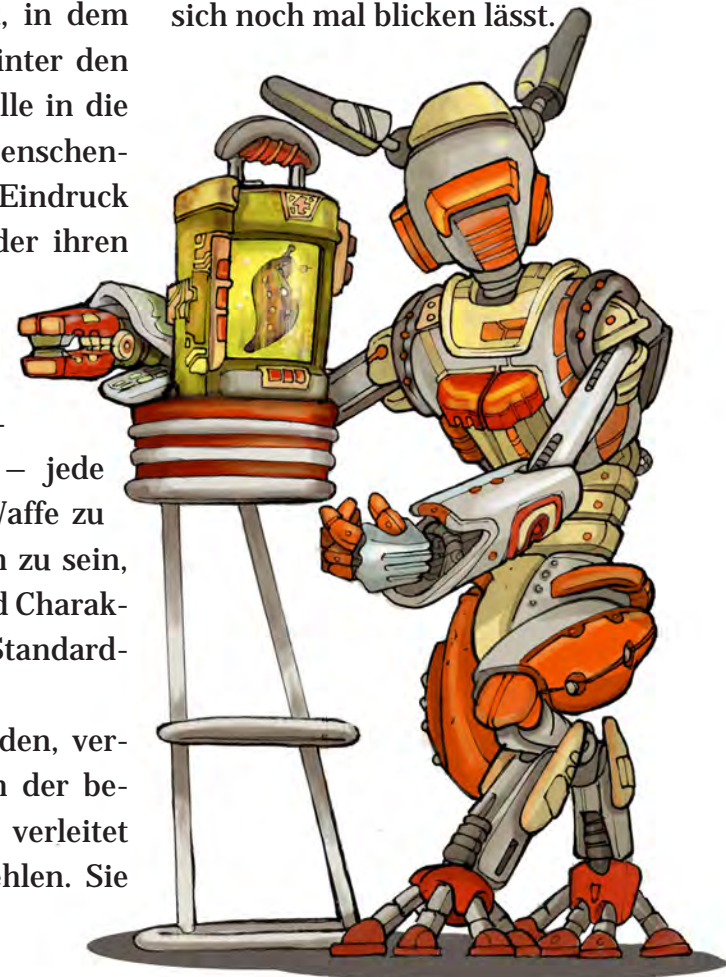
Wo sollen die Charaktere nun das echte Artefakt herbekommen? Zuerst einmal gilt herauszufinden, ob Niroil wusste, dass er die Charaktere mit einer Fälschung losgeschickt hat. Er wusste es nicht, ist völlig entsetzt und kann sich auch nicht erklären, wer dahinterstecken könnte, denn der Schlüssel zum Schließfach lag ja immer in seinem Safe. Zum Glück hat er aber vor kurzem eine Sicherheitskamera installiert und die zeigt seinen Assistenten, einen Menschen namens Ottfried Kannonier, wie er den Schlüssel vor zwei Tagen aus dem Safe holt und ein paar Stunden später wieder reinlegt. Danach hatte der Assistent sich krank gemeldet, was Niroil ihm nicht übel nehmen konnte, weil er ihn seit drei Monaten nicht mehr hatte bezahlen können. Ottfried wohnt unweit in einem riesigen Wohnkomplex, der an einen Bienenstock oder ein mehrstöckiges Labyrinth

erinnert. Er nennt eine winzige Einzimmerwohnung mit Duschklo sein eigen, von denen es in diesem monolithischen Bauwerk einige Tausend gibt.

Ottfried ist ein dicklicher, verhuschter, schüchterner Mann, dem man ein solches Verbrechen gar nicht zutraut. Er lügt schlecht im Versuch alles abzustreiten, knickt aber schnell ein, wenn er mit Beweisen oder Drohungen konfrontiert wird und gibt alles zu. Das ist der Moment, in dem sich der schmale Flur hinter den Charakteren (die nicht alle in die Wohnung passen) mit Menschenmännern füllt, die den Eindruck haben, dass hier einer der ihren angegangen wird. Sie sind angetrunken und mit Latten und Rohren bewaffnet, die sie unbedingt einsetzen wollen – jede Provokation, z.B. eine Waffe zu ziehen oder kein Mensch zu sein, führt zur Prügelei. Es sind Charaktere x 2 Schergen mit Standardwerten.

Ist die Keilerei überstanden, verriet Ottfried, dass er von der bezaubernden Ejiina dazu verleitet wurde, die Statue zu stehlen. Sie

ist eine „exotische Tänzerin und Eskortdame“ und arbeitet im Sündigen K’britâr, einem Amüsierschuppen in der Bunten Stadt. Sie hat sich mit ihm eingelassen und ihn angestachelt, die Statue auszutauschen, um sie dann zu verkaufen, um seine ausstehenden Gehälter zu begleichen. Ottfried schämt sich sehr dafür. Kaum hatte er ihr die Statue gebracht, warf sie ihn raus und drohte ihm damit, dass ihr K’schigoten-Bodyguard ihn zusammenschlagen würde, wenn er sich noch mal blicken lässt.





ANTIGRAVTANZ

Das Sündige K'britär ist eine Mischung aus Stripteasebar und Kasino. Eine Bühne gibt es nicht, die Tänzer und Tänzerinnen schweben von Antigrav-Armbändern und Schuhen in der Luft gehalten über den Gästen unter der hohen Decke. Wie weit sie sich entblättern oder in „Paaraktivitäten“ eintreten, bleibt ganz der schmutzigen Phantasie des Spielleiters überlassen, der sich dabei aber am Durchschnittsalter seiner Spielrunde orientieren sollte. Detaillierte Orgienbeschreibungen könnten bei der Junior-Einführungsrunde die Kindergärtnerin nervös machen – und das nicht in einem guten Sinne.

Die Decke des weitläufigen Raumes besteht aus geschliffenem Kunstglas, in dem sich das Licht des Schirms über der bunten Stadt bricht und so für spektakuläre Lichteffekte sorgt.

Wenn die Charaktere nach Ejiina fragen, erfahren sie, dass sie Glück haben – sie tritt gleich auf. Und tatsächlich wird sie wenig später angesagt und fliegt mit einem dichten, bunten Federkleid und einem Papageienkopf herein. Nach und nach lässt sie die Federn verschwinden (wie weit: s.o.) und formt den Vogelkopf in ein wunderschönes Vulbrinagesicht um. Sie landet nicht und reagiert auch nicht auf Rufe, so dass die Charaktere sich wohl oder übel bis nach ihrem Auftritt gedulden müssen.

Aufmerksame Charaktere bemerken schon einen kräftigen, anscheinend noch recht jungen K'schigoten, der in einer Schmuckrüstung immer in der Nähe der Tänzerin bleibt.

Der Durchgang zum Backstage-Bereich der Lokalität wird von zwei Hakhasu-Wachen versperrt, die man mit einem sozialen Angriff davon überzeugen muss, dass man passieren darf (Standardkämpferwerte). Hinter der Bühne lösen die Charaktere erst einmal Tumult aus, denn die sich umziehenden Künstler/innen kreischen und bedecken ihre diversen Blößen – was in Anbetracht ihrer Auftritte mehr als albern ist. Schließlich finden die

Charaktere aber die Tür zu einer umgebauten Besenkammer, an die ein goldener Stern geklebt wurde, auf dem Ejiina steht. Die Tür wird von erwähntem K'schigoten Nirkas bewacht, von dem sich sehr schnell herausstellt, dass er nicht so dumm ist, wie er aussieht. Wenn die Charaktere sich von seinen sarkastischen Beleidigungen nicht dazu bringen lassen, ihn zusammenzuschlagen, können sie ihn z.B. mit Bestechungen in einem sozialen Konflikt besiegen. Geht der männliche Charakter mit der höchsten Ausstrahlung auf seine Flirtversuche ein, erhält er einen Bonus von +2.

NIRKAS – K'SCHIGOTENWACHE

KR: 3, GE 2, KO 3

AU 2, VE 4, WI 3

Körper 16

Seele 18

Ausweichen 2

Geistiger Widerstand 2

Initiative 3

Sozialisieren 3

Nahkampf 4

Manipulieren 2

Wahrnehmung 3



RAUMHAFEN ADAMANT



SÜSSES GIFT

Ejiina spielt das naive, dumme Schönchen, inklusive Schollmündchen und leichtem Lispeln. Sie behauptet, Ottfried haben sie gebeten, die Statue zu verkaufen und sie dann um ihren Anteil gebracht und wäre außerdem zudringlich geworden, und „so was“ mache sie nicht – sie sei Tänzerin und Künstlerin. Sie bittet die Charaktere –ihre „Helden“ - sogar dreist darum, das ihr zustehende Geld von Ottfried einzutreiben. Angeblich hat sie die Statue an den stadtbekanntem Grilbenier-Hehler namens Gulpek verkauft, von dem sie den Charakteren sogar sagen kann, wo sie ihn finden. Er sitzt jeden Tag bei Wasser und Brot in einem Meditationscafé namens „Stille Langeweile“ in der Perlenstadt.

Während des Gesprächs zieht sie sich mit lasziven, aber dabei natürlich wirkenden Bewegungen an, legt Schmuck an und experimentiert mit Hautfärbungen, die sie statt eines Make-Ups verwendet. Das alles dient ihr natürlich dazu, in einem sozialen Konflikt die Gruppe weiter um den Finger zu wickeln. Wenn sie bemerkt, dass die Charaktere ihren Mani-

pulationsversuchen widerstehen oder ihre Lügen durchschauen, versucht sie zu fliehen. Das sollte ihr, zur Not mit Hilfe der drei Wachen (K'schigote + 2 Hakhasu) auch gelingen, damit die Gruppe in den „Genuss“ der nächsten Szene kommt.

Lassen sich die Charaktere wirklich überzeugen, dass sie unschuldig ist, und machen sich auf den Weg in die Perlenstadt, sollten sie noch bemerken, dass Ejiina sich aus dem Staub zu machen versucht, kaum dass sie aus dem Haus sind, woraufhin sie flieht und wir ebenfalls in der nächsten Szene landen.

NIRKAS – K'SCHIGOTENWACHE

KR: 1, GE 2, KO 1

AU 5 (I), VE 3, WI 2

Körper 8

Seele 24

Ausweichen 3

Geistiger Widerstand 2

Initiative 1

Sozialisieren 4

Nahkampf 1

Manipulieren 4

Wahrnehmung 2

GABEN

Begabung: Manipulieren (1)

Begabung: Sozialisieren (1)



100 JAHRE SIRLAND

Ejiina verschwindet auf den belebten Straßen der Bunten Stadt um die Ecke und als die Charaktere ihr folgen, geraten sie mitten in eine große Versammlung der Sirländer, die verbotenerweise hier den 100 jährigen Gründungstag ihrer Kolonie feiern. Den Partydrogen wurde bereits ausgiebig zugesprochen und die nationalistischen Lieder und Agitationsreden, die schon seit einigen Stunden die fast 400 Exilsirländer beschallen, haben die Stimmung aufgepeitscht.

Die Charaktere treten auf ein Kleid, dass sie noch vor wenigen Augenblicken am wohlgeformten Körper Ejiinas gesehen haben und schließen hoffentlich sofort, dass sich die Vulbrina verwandelt und unter die Sirländer gemischt hat.

Die Charaktere müssen sich in diese Meute stürzen, wenn sie Ejiina jemals wieder finden wollen. Proben auf Ausweichen und Wahrneh-

SIRLAND

Vor genau 100 Jahren landete Sören Sirheimer mit einem riesigen Familienschiff auf dem Planeten H34/3434-XXG-4/1, der fortan als Sirland bekannt wurde. Die menschlichen Kolonisten richteten sich häuslich ein und lebten 10 Jahre ungestört und freuten sich darauf, dass das Wetter bald wärmer werden würde, befand sich Sirland doch auf einer sich zyklisch verändernden Laufbahn. Die Temperatur stieg und die Ramsaler, die eigentlichen Bewohner des Planeten, erwachten in ihren unterirdischen Höhlen aus ihrem vierzigjährigen Winterschlaf. Diese Spezies ist nicht eben für ihre diplomatische Art bekannt und die Sirländer weigerten sich, den Planeten wieder zu verlassen. So kam es zum Krieg, der jedoch vom Sternenrat schnell wieder beendet wurde. Die Kolonie Sirland wurde nach geltendem Recht aufgelöst und die meisten menschlichen Bewohner zwangsumgesiedelt. Einige blieben jedoch, um für ihre „Heimat“ zu kämpfen und diese Freiheitskämpfer/Terroristen nutzen in umfassendem Maße genmanipulative Technik, um sich zu Kampfmaschinen zu züchten.

mung werden nötig werden, um sich durch die Menge zu bewegen und dabei Ausschau zu halten, je nach Ausrichtung des Charakters mit Stärke oder Geschick oder Verstand, um Menschenbewegungen vorauszuahnen. Bei erfolgreichen Proben können die Charaktere eine junge Menschenfrau entdecken, die die gleichen Ohringe trägt wie Ejiina sie hatte. Bei gemeinen Spielleitern war die Tänzerin so clever ihre Ohringe zu verschenken und die Charaktere konfrontieren eine aufrechte Sirländerin, was bei deren Kumpanen sicher zu großer Begeisterung führen wird.

Überhaupt mögen es die Sirländer nicht, wenn Fremde sich unter sie mischen, und so kann es leicht zu einer großen Keilerei kommen, wenn die Charaktere nicht aufpassen (die Sirländer besitzen die Werte generischer Standardkämpfer).

Schließlich sollten die Charaktere Ejiina aber an der irgendwie komischen Art erkennen, wie ihr langer Mantel fällt (den sie ja aus ihrem Körper geformt hat) oder anhand eines kleinen „Schluckaufs“, bei dem ihre wahre Gestalt hindurchschimmert und ihrer habhaft werden. Versprechen ihr die Charaktere



re, sie laufen zu lassen, verrät sie ihren Auftraggeber: Der Fleutar Bofel hat sie auf die Statue angesetzt. Sie kennt seinen Unterschlupf, es ist ein halbfertiges Gebäude in Smaragdheim, an dem im Moment nicht gebaut wird.

Gerüchten zufolge, die Charaktere mit Detektivarbeit oder Ortskenntnis kennen oder von Ejiina erfahren können, ist Bofel der Anführer einer terroristischen Gruppe, die sich Rache für Grilben nennt. Warum sich ein Fleutar am Vergeltungskampf der Grilbenier beteiligt, bleibt ein großes Geheimnis. Sicher ist aber: Bofel ist nicht allein.

LAUF, BOFEL, LAUF

Das Haus, in dem der Terrorist sich angeblich aufhält, ist bereits als Hochhaus zu erkennen, besteht aber eigentlich nur aus Stahlträgern, in die einige Böden eingezogen wurden. Es befindet sich neben einem riesigen Moloch von

Wohnkomplex, mehrere hundert Meter hoch und unten bereits weitgehend fertig, während ganz oben Bauroboter die Stahlkonstruktionen für weitere Stockwerke aufpflanzen. Beschreiben Sie die riesigen Baumaschinen, den Lärm, das Durcheinander an lebendigen, halbautomatischen und automatischen Bauarbeitern und die zahlreichen Gefahren der Baustelle - kluge Spieler ahnen schon jetzt, dass sie der Weg bald dorthin führen wird.

Vorerst aber gilt es den Unterschlupf zu erkunden und den Terroristen zu fangen und tatsächlich kann man schon nach kurzer Beobachtung feststellen, dass schwer bewaffnete Grilbenier in dem Haus patrouillieren. Dies ist erfahrungsgemäß eine der Szenen, in denen die Spieler sich stundenlang beraten, Bewegungspläne der Wachen erstellen und tolle, komplizierte und zum Scheitern verurteilte Pläne schmieden wollen. Aber nicht bei RAD! Der Spielleiter sollte hier großzügigen Gebrauch von den

„Stundenperlen“ machen und sollte das nicht ausreichen, die Spieler zum Handeln zu bringen, werden sie schlichtweg entdeckt und beschossen.

Es folgt ein kurzes Gefecht mit einer Vorhut von fünf grilbenischen Terroristen mit Standardkämpferwerten, Diffusorwaffen und Giftgasgranaten (die sie mit einem Athletikwert von 2 einsetzen). Sind diese besiegt, bemerken die Charaktere eine Gruppe von Terroristen, die in einem oberen Stockwerk über einen schmalen Balken in das riesige, im Bau befindliche Gebäude fliehen. Einer der Grilbenier hält eine den Charakteren sehr bekannte Statue an seine Brust gepresst. Selbstredend nehmen die Charaktere die Verfolgung auf und stürzen sich in das Chaos der Baustelle.



GIFTGASGRANATEN

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit Athletik eingesetzt. Sie verursachen beim Treffen maximal einen Schaden von 1 (wenn sie jemandem gegen den Kopf geworfen werden), geben aber in einem Bereich von 3x3 Metern eine Giftwolke von sich, die einen globalen Giftschaden von 9 verursacht. Erzielt ein Opfer mehr Erfolge auf Ausweichen als der Angreifer beim Werfen, ist er aus dem Giftbereich herausgesprungen und erleidet keinen Schaden. Er kann auch versuchen, die Granate mit einem Nahkampfangriff zurückzuwerfen/-schlagen, bevor das Gift austritt - dazu braucht er mehr Erfolge als der Angreifer beim Werfen.



GIB AB!

Die folgende Jagd sollte sich wie ein Rugbyspiel anfühlen, bei dem die Statue zum Ball wird. Immer wenn die Charaktere den Mann mit der Statue fast erwisch haben, gibt er an einen Kollegen ab und wenn ein Charakter die Statue im Besitz hat, stürzen sich unzählige Terroristen auf ihn (denken Sie an die optionale Regel Alle auf einen), um sie ihm wieder abzunehmen. Der Nachschub an Terroristen kann als unerschöpflich angesehen werden, aber die Charaktere sollten nie das Gefühl bekommen, keine Chance zu haben. Ziel der Terroristen ist es, zu entkommen, nicht die Gruppe auszulöschen.

Während der Jagd können Sie die Möglichkeiten der Baustelle voll ausnutzen: Baumaterial und Arbeiter, die in den Weg geraten, Betonbottiche, plötzlich auftauchende Abgründe, Abkürzungen über frei schwebende Metallträger oder

Kranseile usw.

Sobald dieses Spiel langweilig wird, schaffen es die Charaktere, sich die Statue zu schnappen - nur um sie im nächsten Augenblick durch die Luft fliegen zu sehen, weil Bofel sie mithilfe seiner telekinetischen Kräfte an sich reißt. Ja, das klappt einfach so - dramaturgische Notwendigkeit - wenn sich die Spieler beschweren, nehmen Sie ihnen zur Strafe einen Stundenmarker weg.

Bofel steht einige Stockwerke über den Charakteren, schenkt ihnen noch ein verächtliches Lächeln und verschwindet. Bis die Gruppe auf dem oberen Stockwerk angekommen ist, haben Bofel und ein halbes Dutzend seiner Schergen schon Baumaschinen aus dem hier versammelten Fuhrpark gekapert, mit denen sie nun fliehen. Bofel fährt mit einem Kameraden, der als Schütze dient, einen beladenen Lastschweber (der damit als Schurke gilt), drei weitere sitzen auf Löt-schweben und zwei weitere haben eine Schwebewalze (die in diesem Kampf ebenfalls als Schurke gilt) gekapert.

Für die Charaktere stehen ein Kon-

trollschweberad des Bauamts, ein Betonkipper, ein beladener und ein unbeladener Lastschweber und drei Löt-schweber zur Verfügung, aus denen sie wählen können.

Die folgende Verfolgungsjagd sollte so rasant durch das riesige, verschachtelte Gebäude gehen, dass Georg Lucas seine helle Freude daran hätte.

FAHRZEUGE

Alle beschriebenen Fahrzeuge können einige Meter hoch schweben und sich dabei durchaus um die eigene Achse drehen oder Loopings machen.

LASTSCHWEBER

Ein Lastwagen auf Antigravpols-tern, mit einer Fahrgastzelle vorne und einer Ladefläche hinten. Die Werte nach dem Querstrich gelten für einen beladenen Lastweber.

Antrieb: -1/-2

Grenzzeitantrieb: -

Panzerung: 0

Rumpf: 14

Scanner: -2

Steuerung (Atmosphäre): 0/-1
(nicht Raumflugfähig)

Waffe: Rammen



Zielsystem: keines

LÖTSCHWEBER

Diese Antigrav-Motorräder besitzen am vorderen Ende eine Apparatur, mit der sie Stahl löten und glühende Bolzen verschießen können. Sie bieten einem Piloten Platz.

Antrieb: +1

Grenzzeitantrieb: -

Panzerung: 0

Rumpf: 10

Scanner: -1

Steuerung (Atmosphäre): +1
(nicht Raumflugfähig)

RAMMEN UND AUFPRALLEN

Es gibt zwei Arten des Rammens. Die eine dient dazu, den Gegner aus der Bahn zu bringen und möglicherweise irgendwo gegen fahren zu lassen. In diesem Fall wird der Angriff mit Geschick + Pilot abgelegt und ebenso gekontert. Gewinnt der Angreifer, wird das andere Fahrzeug aus der Bahn geworfen. Sind Hindernisse in der Nähe, auf die der Angegriffene prallen könnte, muss er ihnen ausweichen und erhält dabei einen Malus in Höhe der Nettoerfolge des Angreifers (maximal aber -3). Gelingt ihm diese Probe nicht, prallt er auf das Hindernis (siehe unten).

Tautschek verfolgt auf seinem Antigrav-Motorrad (Steuerung +1) einen Flüchtigen, der allerdings einige Kumpanen in einem Schweber bei sich hat, die Tautschek abdrängen und gegen eine Häuserwand knallen lassen möchten. Der Pilot des Schwebers würfelt auf Geschick + Pilot mit 8 Würfeln und erzielt 5 Erfolge. Tautschek besitzt darin ebenfalls 8 Würfel, erhält aber den Steuerungsbonus von +1 dazu und würfelt mit 9 Würfeln. Trotzdem bringt er nur 2 Erfolge. Er wird mit einem kräftigen Rums von der Straße geschoben und droht nun gegen einen Laternenpfahl zu prallen. Er würfelt erneut, um ihm auszuweichen, besitzt nun aber nur noch 6 Würfel zur Verfügung, weil der Pilot des Schwebers 3 Nettoerfolge hatte. Er schafft 3 Erfolge und weicht dem Pfahl souverän aus.

Das Rammen, um dem Gegner Schaden zu verursachen (zum Beispiel beim Frontalaufprall), verursacht direkt Schaden, wenn das Ziel nicht ausweichen kann. Dieser Schaden entspricht der Hälfte des Grundrumpfes des rammenden Fahrzeugs, und diesen Schaden erleiden beide Fahrzeuge, wobei der Angreifer jedoch seine Nettoerfolge dazuaddieren darf. *Tautschek sieht keine andere Möglichkeit: Um den fliehenden Schurken aufzuhalten, bevor er in die Grenzzeit eintritt, muss er dessen Schiff mit seinem eigenen Gleiter rammen. Er trifft mit 4 Nettoerfolgen und da sein Gleiter einen Rumpf von 15 hat, verursacht er (aufgerundet) 8 Punkte Schaden + 4 von seinen Erfolgen. Gleichzeitig erleidet sein Gleiter jedoch auch 8 Punkte Schaden.*

AUFPRALLEN

Bei einem Zusammenstoß mit einem Hindernis wird der Grundrumpfwert des Fahrzeugs gewürfelt und die Erfolge geben den erlittenen Schaden an. Bei besonders scharfkantigen und harten Hindernissen kann der Schaden um bis zu 3 Punkte gesteigert, bei nachgiebigem Material gesenkt werden. Bei einem Schergenfahrzeug reicht natürlich ein einzelner Punkt Schaden, um es in einem dekorativen Totalschaden zu zerlegen. Erleidet das Fahrzeug mehr Schaden, als es noch Rumpfpunkte übrig hat, geht dieser Schaden auf die Insassen über.



Waffe: Bolzen
Zielsystem: keines

KONTROLLSCHWEBERAD

Mit diesen Antigrav-Motorrädern schweben die Beamten des Bauamts umher, um nach dem Rechten zu sehen. Da sie nicht sonderlich beliebt sind, ist der Sitz von einer Plexiglaskugel umgeben.

Antrieb: +2
Grenzzeitantrieb: -
Panzerung: 1
Rumpf 12
Scanner: +1
Steuerung (Atmosphäre) 0
(nicht Raumflugfähig)
Waffe: Rammen
Zielsystem: keines

SCHWEBEWALZE/BETONKIPPER

Antrieb: -3
Grenzzeitantrieb: -
Panzerung: 2
Rumpf 25
Scanner: -1

Steuerung (Atmosphäre) -2
(nicht Raumflugfähig)
Waffe: Rammen (+1)
Zielsystem: keines

Nachdem die Charaktere Bofels Fahrzeug aufgehalten haben, kämpft der Fleutar bis zum Tod (oder der Bewusstlosigkeit) gegen die Gruppe. Er hat sich bis zur Hutschnur mit Naniten vollgepumpt, was durch den Körperwert in Klammern dargestellt wird, und setzt seine PSI-Kräfte und Waffen gnadenlos ein. Sollte er lebend gefangen werden können, löscht er mithilfe seine PSI-Gaben unwiederbringlich sein eigenes Gedächtnis und kann den Charakteren nichts mehr verraten.

BOFEL - TERRORISTENANFÜHRER

KR 3, GE 4, KO 3
AU 2, VE 4, WI 4
Körper 20 (50)
Seele 20

Athletik 3
Ausweichen 2
Betrügen 4
Feuerwaffen 2
Geistige Abwehr 5
Heimlichkeit 3
Initiative 3

Nahkampf 3
Pilot 3
PSI: Telekinese 5
PSI: Telepathie 3
Wahrnehmung 2

Waffen:

Diffusorpistole
Bogenschlagarmband

Gaben:

PSI (3)

Bofel ist tot oder ohne Erinnerungen und seine Schergen wissen sowieso von gar nichts. Jetzt könnten die Charaktere natürlich einfach das Artefakt nehmen und zu Zegram bringen, aber was wären sie dann für Actionhelden? Wenn ein Terrorist einen Gegenstand haben will, dann hat er damit sicher Böses vor. Es ist der Kommunikator Bofels (der dramaturgisch passend aus der Tasche rutscht oder piepst, wenn die Gruppe nicht selbst drauf kommt, ihn zu untersuchen), der hier weiterhilft. Aber zuerst einmal muss die Verschlüsselung geknackt werden. Das kann als sozialer Konflikt mit Verstand + Computer (oder mit einem Bonus von +3 über Digitalpsionik) gegen den Wert der Verschlüsselung (6

Würfel, Seele 10) abgehandelt werden. Schöner ist aber die folgende Variante:

Der Spielleiter sortiert aus einem Memoryspiel (je peinlicher, desto schöner, ganz hoch im Kurs stehen Diddel-Mäuse) zehn Paare heraus, die er mischt und auslegt. Der Spieler, der die Verschlüsselung knacken will, würfelt nun Verstand + Computer und merkt sich die Erfolge. Dann beginnen Spieler und Spielleiter abwechselnd Karten umzudrehen, um Pärchen zu sammeln. Für jeden Erfolg, den der Spieler hatte, darf er einmal eine zusätzliche Karte umdrehen, aber maximal zwei pro Durchgang. Der erste, der sechs Pärchen gefunden hat, gewinnt. Ist dies der Spielleiter, so gibt das Gerät ein dissonantes, nach einem Lachen klingendes Piepsen von sich und schaltet sich ab. Nun müssen die Spieler

in einer Nebenqueste einen illegalen Profihacker suchen, der ihnen mit der Entschlüsselung hilft. Gewinnt der Spieler, finden sie das im Anhang aufgelistete Handout im Speicher des Geräts.

Aus diesem ergibt sich, dass es zwei weitere, zu dem achtbeinigen Saht gehörende Artefakte gibt, denen übernatürliche Fähigkeiten zugeschrieben werden, aber



welche es sind, verrät der Text nicht. Nur, dass der „Chef“, also offensichtlich der eigentliche Drahtzieher des Ganzen, diese Artefakte in die Finger bekommen will.

Die Charaktere können nun selbst auf die Idee kommen, den in Fachkreisen stadtbekanntem (oder eher stadtbekanntem) Archäologen Elf Jogen zu befragen - durch eine Probe auf eine passende Wissens- oder Hobbyfertigkeit. Wenn sie bei Niroil nach den Artefakten fragen, wird er sie ebenfalls auf den sentralitischen Klon verweisen.

Elf Jogen befindet sich gerade auf einer Ausgrabung uralter Adamantiter-Relikte mitten im Dschungel. Je nach bisher verbrauchter Zeit und Laune, kann der Spielleiter hier einen kurzen Shuttletaxitrip oder eine anstrengende Wanderung durch den Urwald einflechten. Auf jeden Fall erreichen die Charaktere schließlich ein mit Holomarken abgesperrtes Gebiet, in dem Professor Jogen im Kreise unzähliger eifriger Studenten alte Wohnkuppeln ausgräbt. Der sentralitische Klon ist fast 12 Jahre alt und



hat sein vorgesehenes Alter damit um mehr als 16 Monate überlebt - einige sagen, dass er nur noch von seiner Dickköpfigkeit am Leben gehalten wird.

Er ist klein, die blaue Haut ist bereits grau und die Lippenfasern sind trocken und spröde. Er trägt einen gelben Ganzkörperlatexanzug mit einem schwarzen Pinsel auf der Brust und dicke AntiGrav-Stiefel, die er auch schon mal einsetzt, um einem größeren Gesprächspartner auf Augenhöhe begegnen zu können.

Jogen hat, neben einer tiefen Paranoia und Verwirrtheit, zudem einen Reinlichkeitsspleen, sobald es um sein Wohnzelt geht. So müssen die Charaktere ihn erst einmal davon überzeugen, dass sie ihm nichts böses wollen, dann jede Ablenkung von ihm fernhalten, weil jede Nachfrage eines Assistenten dazu führt, dass Jogen erneut fragte: „Und was wolltet ihr?“

Erreichen sie schließlich das Zelt,

sollen sie sich bis auf die Unterwäsche ausziehen und durch eine Schalldusche laufen. Außerhalb des Zeltes ist Jogen jedoch nicht bereit, mit den Charakteren zu sprechen.

Spielen Sie ihn als eine Mischung aus Joda und Ekel Alfred. Er ist sehr auf seine Arbeit konzentriert und macht sich nicht die Mühe, höflich zu sein.

Er kann jedoch sehr fundiert über das Artefakt sprechen. Es ist ein uraltes Relikt aus den frühen Tagen der Saht-Zivilisation und stellt eine Art PSI-Verstärker dar. Zusammen mit wechselnden „Steckern“, die in die Öffnung am Kopf gesteckt werden, wechselt sich auch die Ausrichtung der unterstützten Energie. Jogen hat Informationen über diese zwei Stecker und kann auch Bilder zeigen. Das eine ist eine goldene Sahtfigurine, welche die Gruppe schon bei Zegram gesehen hat. Sie verleiht der Statue die Macht, heilende PSI-Kräfte zu unterstützen. Erwähnen die Charaktere Zegram, dann kann Jogen ihnen berichten, dass dessen Tochter mit medizinischen Mittel unheilbar krank ist - Zegram finanziert auch diese Ausgrabung, weil er hofft, dass uralte Adamantiter-

Psionik sie retten kann.

Der andere „Stecker“ ist eine silberne Sahtstatue, die sich Jogens Wissens nach zufälligerweise auf Adamant befindet, genauer gesagt im Museum in Versammlung. Es heißt, dass ein Psioniker mit ihrer Hilfe „schon mit einem bloßen Gedanken töten kann“.

NICHT DIE EXPONATE ANFASSEN!

Selbstverständlich werden die Charaktere sich sofort zum Museum aufmachen, und kommen gerade noch rechtzeitig an. Sollten sie das Sicherheitspersonal informieren, gibt man sich selbstbewusst und behauptet, niemand könne etwas aus dem auf altmodisch gemachten Prunkbau mit unzähligen Sänten stehlen. Und tatsächlich gibt es eine Menge Wachen und elektronische Sicherheitssysteme sowie schwere Fallschotts, die jeden Ausgang versperren können. Waffen sind natürlich pauschal verboten, können aber an der Garderobe abgegeben werden.

Beobachten die Charaktere die silberne Statue, fällt ihnen irgendwann eine kleine, dünne Gestalt auf, die sich mit einem Kapuzenmantel und langen Tuchbahnen praktisch ver mummt hat, so dass



nur noch die Augen zu sehen sind. Sie zieht einige Bahnen um die Vitrine mit dem Ausstellungsstück. Dann verlassen alle Wachen gleichzeitig den Saal, der Vitrinendeckel wird wie von Geisterhand angehoben, ohne dass der Alarm ausgelöst wurde, und der Vermummte macht sich aus dem Staub.

Es handelt sich natürlich um den Chef, einen Jasa Apokato namens Kkum mit mächtigen PSI-Kräften. Die Charaktere können ihn entweder eigenhändig aufhalten, oder aber das Sicherheitssystem auslösen, so dass sie mit ihm im Museum eingesperrt werden.

KKUM

KR 1, GE 3, KO 1

AU 3, VE 5, WI 5 (I)

Körper 10

Seele 30

Ausweichen 2

Betrügen 5

Geistige Abwehr 3

Heimlichkeit 3

Initiative 3

PSI: Digitalpsionik 4

PSI: Schutzschild 3

PSI: Telekinese 4

Wahrnehmung 4

Gaben:

PSI (4)

Chamäleonhaut

Giftig (2) - Kkum ist ein Geschor, besitzt also Giftstacheln, kann das Gift aber auch ausatmen.

Kkum ist ein Opportunist, der nicht bis zum Tode kämpft. Sobald deutlich wird, dass er unterliegen wird, gibt er auf und versucht sich durch Lügen herauszureden. Er sei ein Auftragsdieb und wisse nichts von irgendwelchen Terroristen. Kommen die Charaktere auf die Idee, ihn ein wenig zu entkleiden, wird die Befragung deutlich leichter, denn Kkum leidet an der Infektionskrankheit „sprechende Haut“, die dafür sorgt, dass die Chamäleonhaut des Jasa Apokato jeden seiner Gedanken aufschreibt. Während sein Mund also perfekt lügt, verrät seine Haut bei den richtigen Fragen, dass er der Anführer einer Jasa Apokato Terrorzelle ist, zu der als angeheuerter Söldner

auch Bofel gehörte, und dass er vorhatte, sich in die Versammlung des Sternenratsgremiums für Handelsfragen zu schleichen, wo ein hoher Politiker der Hakhasu heute ebenfalls anwesend sein wird. Diesen wollte er mit Hilfe der beiden Artefakte in Stücke reißen. Das haben die Charaktere erfolgreich verhindert - was aber nichts macht, denn als Alternativplan haben seine Leute eine Bombe platziert, die dann eben jetzt das ganze Gremium in die Luft sprengen wird. Die Bombe wird gezündet, wenn er nicht rechtzeitig Bescheid gibt, es nicht zu tun. Der Moment dafür ist gerade vorbei - in 15 Minuten wird die Bombe hochgehen, die unter dem Stuhl des Hakhasu liegt.

Lassen sie die Spieler hier ein bisschen arbeiten, um die richtigen Fragen zu formulieren.

Spielleiter mit einer gewissen Multitaskingbegabung und einer guten Handschrift, können hier Schilder schreiben und hochhalten, oder man bemüht ein Netbook, um die Aussagen der Haut zu tippen und die Charaktere lesen zu lassen.



DIE BOMBE

Es ist keine Zeit mehr, die Sache den Sicherheitskräften zu übergeben, darum müssen die Charaktere irgendwie in den Versammlungssaal des Sternenrates im zentralen Kongresszentrum gelangen. Assistenten und Sicherheitsleute versuchen sie aufzuhalten und die Kämpfer der Gruppe können sich unterdessen mit den Terroristen herumschlagen, die natürlich auch verhindern wollen, dass ihr Attentat vereitelt wird.

Der Spielleiter sollte hier die Hindernisse an die Begabungen der Charaktere anpassen, so dass es knapp wird, sie aber dennoch rechtzeitig zur Bombe kommen, und sie entschärfen können, was natürlich erst gelingt, als die große Uhr bis auf 1 Sekunde heruntergezählt hat.

Nachdem man das Leben der Versammlung gerettet und sein Ver-

halten geklärt hat (was für den Spielleiter eine gute Gelegenheit ist, die Gruppe festzusetzen und ihr die verbleibenden Stundenmarker abzunehmen) kann man nach einer atemberaubenden Hetzjagd über den Planeten ge-

rade noch rechtzeitig bei Zegram landen und ihm das echte Artefakt übergeben. Er zeigt sich überglücklich und wird später, da seine Tochter nun tatsächlich geheilt wird, zum Kontakt der Charaktere.

Wieder einmal haben die Charaktere sich als echte Helden bewiesen, Niroils Laden, das Leben eines jungen Mädchens und ein Verwaltungsgremium gerettet. Jetzt haben sie sich etwas Ruhe verdient, richtig? Falsch! Bei RAD gibt es keine Ruhe, also gleich weiter mit dem nächsten Abenteuer, von denen Sie z.B. immer wieder mal welche auf der Verlagsseite unter www.ulisses-spiele.de finden.

Handout: Bofels Kommunikator

Nachricht von „Chef“

An: Bofel

Betreff: Artefakt

Gut zu wissen, dass du das Artefakt hast - ich wusste doch, warum ich dich dazugeholt habe. Verwahre es gut, wir werden seine Kräfte gut gebrauchen können! Das minimiert den Kollateralschaden.

Nachricht von Bofel

An: „Chef“:

Betreff: Die anderen beiden Dinger

Soll ich die anderen beiden Dinger auch besorgen?

Nachricht von „Chef“

An: Bofel

Betreff: Antwort: Die anderen beiden Dinger

Nein, das eine brauchen wir im Moment nicht und um das andere kümmere ich mich in den nächsten Tagen. Bis ich mich wieder melde herrscht Funkstille!



SIRLAND UND DIE RAMSALER

EINE RAUMHAFEN-ADMANT-ERWEITERUNG VON ANDRÉ WIESLER

Sirland, nach Kebil-Kennzeichnung auch als H34/3434-XXG-4/1 bekannt, liegt von Adamant aus in Richtung 02, -11 und ist 269 Stunden vom Raumhafen entfernt. Der Planet erlangte traurige Berühmtheit als ein Beispiel dafür, wie mangelnde Vorbereitung und Erforschung eines Planeten vor der Kolonisierung zu erheblichen Schwierigkeiten führen kann.

Im Jahr 79 KR startete der eigenbrötlerische irdische Milliardär Sören Sirheimer mit einem Generationsschiff, in dem mehrere Tausend nahe und entfernte Verwandte sowie ausgewählte Mitarbeiter seiner mit Gentechnik groß gewordenen Firma SirTech lebten. Mit Zwischenstationen und nach einigen technischen Schwierigkeiten erreichte die Sirheim Alpha nach 6 Jahren den Planeten – mit modernen Antrieben braucht man heute, im Jahr 185 KR, etwas mehr als 10 Tage von der Erde aus.

Wie geplant baute man das Schiff auseinander und begann in den nächsten Jahren eine neue und bessere Gesellschaft zu errichten. Anfangs war das Klima noch rau und frostig, aber wie vorausberechnet wurde es aufgrund einer Verlagerung der Umlaufbahn des Planeten um die Sonne (durch die Passage eines zyklisch wiederkehrenden wandernden schwarzen Loches) bald wärmer.

Der Dauerfrostboden taute auf und der Anbau und die Tierzucht der Sirlander erreichten neue Höchstmarken. Doch eines Tages war der Boden so weit aufgetaut, dass die in ihm schlafenden Ramsaler erwachten, sich ausgruben und ganz und gar nicht davon begeistert waren,

dass jemand ihren Planeten besiedeln wollte. Als sie dann auch noch bemerkten, dass Wälder abgeholzt und Bauwerke errichtet worden waren, stellten sie den Sirlandern ein Ultimatum, den Planeten bin-



Skizze von Norbert Struckmeier

nen Jahr und Tag zu verlassen. Aber Sören Sirheimer stand den Ramsalern an Dickköpfigkeit in nichts nach, weigerte sich und es kam zum Krieg. Schon ein Jahr später aber schritt der Sternenrat ein und beendete die Auseinandersetzung zugunsten der Ramsaler, erklärte die Kolonie für illegal und befahl den Abzug der Sirlander. Sirheimer weigerte sich erwartungsgemäß und so räumte der Sternenrat den Planeten gewaltsam. Sirheimer wurde zum Terroristen erklärt, sein Unternehmen

gepfändet und dem Kebil Konsortium einverleibt – Kritiker werfen dem Sternenrat und KK vor, dies von Anfang an bezweckt und nur darum in den Konflikt eingegriffen zu haben, wo beide Parteien doch überall im Universum ähnliche Kriege ignorieren. Folgerichtig zogen sich die Ratstruppen auch schon drei Jahre später vom angeblich befriedeten Sirland zurück. Während der Großteil der Kolonisten ins Exil geschickt wurde und aufsplitterte - was sie aber nicht

darin hindert, noch immer jeden Jahrestag zu feiern und für die Wiedereroberung ihres „rechtmäßigen Grund und Boden“ zu polemisieren - blieb Sirheimer mit einigen Dutzend Getreuen zurück und führt seit mehr als 80 Jahren einen Guerillakrieg. Er und seine Soldaten klonen sich regelmäßig und nutzen alle gentechnischen Manipulationen, derer sie habhaft werden können, um sich zu verbessern, mit zum Teil grotesken Ergebnissen.



GABE: GENMANIPULIERT

Der Charakter besitzt eine genetische Manipulation, die zu erheblichen Veränderungen an seinem Körper führt. Beispiele sind ein dritter voll einsatzfähiger Arm oder längere Beine, die weitere Sprünge erlauben. Andere genetische Manipulationen können auch durch Gaben wie zusätzliche Sinne (mehr Augen für Rundumblick, größere Ohren für ein besseres Gehör), Panzerung (verhärtete Haut) oder natürliche Waffen (Krallen, Dornen) ausgedrückt werden.

Alternativ kann der Charakter durch die Manipulation seinen Maximalwert bei zwei Attributen um einen oder bei einem Attribut um zwei Punkte erhöhen. Ein Mensch könnte so also z.B. auf Geschick 5 (II) und Stärke 5 (II) oder auf Willenskraft 5 (III) kommen. Er erhält durch die Gabe jedoch keine zusätzlichen Attributspunkte, sondern nur der maximal zulässige Wert wird erhöht.

Die Art der genetischen Manipulation muss beim Wählen dieser Gabe festgelegt werden.



SPEZIES: RAMSALER

„Es ist inspirierend, in welcher Einigkeit und Ruhe die Ramsaler mit ihrem Planeten leben. Alles fließt, alles fließt, alles fließt.“

- NaKahelu, Spiritueller Berater der Steinmetzgilde

„Verdammte rassistische Baumlecker und Schlammfresser!“

- Hauptmann Sirheimer#543, Sirlander-Klon

Typische Konzepte: Heiliger Mann, Landschaftsgärtner, Soldat, persönlicher Berater, Abenteurer, Prospektor

Die Ramsaler besitzen zwei Geschlechter, wobei nach einer Paarung beide Partner Eier legen, aus denen dann aber nach fast einem Jahr der Reifung in der Erde nur Junge ihres jeweiligen Geschlechts schlüpfen. Männer bringen also nur Männer zur Welt, Frauen nur

Frauen.

Ihre Körper erinnern an die von Würmern, besitzen aber ein kurzes Armpaar mit fünf Fingern knapp unter dem Kopf und ein kurzes Beinpaar kurz vor dem Körperende. Sie besitzen Muskelkringe, die wie Reifen ihren Körper umschlingen und dazwischen Bereiche mit dehnbare Haut. Ramsaler bekommen pro Jahr einen bis zwei dieser Ringe hinzu, ihre Körper werden also pro Jahr um etwa 10-20 Zentimeter länger. Bei der Geburt sind sie knapp 50 Zentimeter lang, 10 Zentimeter dick, wiegen um 3 Kilogramm und besitzen nur fünf Ringe. Ramsaler wachsen bis zu ihrem Lebensende mit im Schnitt 240 Jahren weiter. Dann können sie bis zu 50 Meter lang sein, maximal 60 Zentimeter dick und bis zu einer Tonne schwer. Ramsaler gelten mit 14 Jahren als Erwachsene. Bis ungefähr zu diesem Alter sind sie auch noch in der Lage, sich auf die Hinterbeine aufzurichten und darauf herumzulaufen. Danach bewegen sie sich ähnlich wie eine Raupe vorwärts, indem sie ihre Hände aufsetzen, den Hinterleib heranziehen, die Beine aufsetzen und den Oberkörper anheben und vorschieben. Sobald sie länger

als vier Meter sind (also mit etwa Anfang 30) ist jedoch auch das zu mühselig und sie kriechen nur noch wie Würmer durch Zusammenziehen der einzelnen Ringsegmente vorwärts, können sich aber auch wie Schlangen zusammenrollen und dann

vorschnellen. Sie besitzen einen kreisförmigen Mund, in dem mehrere nach innen gerichtete Zahnreihen aus äußerst hartem Material sich frei drehen können, was ihnen das „Fräsen“ ermöglicht. Darüber liegen drei große, dunkle, lidlose Augen.

Heimatplanet: Sirland, ein feuchter Planet, der am Äquator Dschungelgebiete aufweist und an den Polen riesige Schlammfelder.

Namen: Ramsaler erhalten bei der Geburt einen dreisilbigen Namen, mit dem sie Zeit ihres Lebens von Freunden und im ungezwungenen Rahmen angesprochen werden. Mit jedem Ring kommt dann eine Silbe hinzu, die jeweils aus einem Konsonanten und einem Vokal besteht. Der längste bisher verzeichnete Ramsalername war über 500 Silben lang. Die Namen unterscheiden sich nicht nach Ge-



schlecht.

Beispiele: Resalu, Figate, Huligu, Tatata, Lopitu, Hemato(fuhetadet afilemutefidutamehiro...)

Kultur: Ramsaler sind sehr soziale Wesen, die sich mit Vorliebe in der Nähe anderer Wesen aufhalten und sehr aufgeschlossen sind, wenn es nicht gerade um Technik geht. Sie sind jedoch auch sehr direkt, sprechen oft aus, was sie denken und obwohl sie anderen ihre Fehler selten vorwerfen, weisen sie doch mit Vorliebe darauf hin, streben sie selbst doch immer danach, sich zu verbessern. Sie können sehr dickköpfig sein, wenn sie sich einmal für etwas entschieden haben. Sie leben im Einklang mit ihrer Umwelt, errichten keine Bauwerke und ihre heiligen Männer und Frauen verstehen sich darauf, die Umwelt mit PSI sanft und vorsichtig zu verändern, wenn es sein muss. Ramsaler schließen auch keine festen Lebensgemeinschaf-

ten – da Männer und Frauen nur zehnmal in ihrem Leben zu unvorhersehbaren Zeiten und dann auch nur jeweils zwei Wochen lang fruchtbar sind, paaren sich zwei fruchtbare Ramsaler unterschiedlichen Geschlechts miteinander, sobald sie sich begegnen. Gleichgeschlechtliche Fortpflanzung ist nicht möglich. Männer und Frauen sind völlig gleichberechtigt.

Die Ramsaler mögen keine strikten Hierarchien – da sie keine Posten besitzen und keine Güter ansammeln, sehen sie auch keinen Bedarf darin, Anführer zu ernennen. Sie achten jedoch das Alter und seit sie im Krieg sind, gibt es auch so etwas wie eine Befehlsstruktur und einzelne Ramsaler, die eine Taktik vorgeben.

Technik: Ramsaler verabscheuen Technik und meiden sie. Nur die ganz wenigen verwegenen Exemplare, die sich auf Reisen in fremde Welten machen (sprich, die Spielercharaktere unter den Ramsalern), erlernen den allernötigsten Umgang mit ihr. Auch im Krieg setzen sie außer ihren Zähnen keine Waffen ein, aber wer schon einmal gesehen hat, wie ein 30 Meter langer Ramsaler einen Sirlander-

Klon am Stück samt Rüstung und Lasergewehr verschluckt hat, den wundert das nicht.

Da sie beinahe alles fressen und verdauen können, haben sie kein Interesse an Landwirtschaft gleich welcher Art.

Besonderheiten: Der Planet der Ramsaler wird durch kosmische Verschiebungen alle 200 Jahre in eine 40 Jahre währende Kältezeit versetzt, bei der die Durchschnittstemperatur unter -10 Grad sinkt und die Moore einfrieren. Diese Zeit verbringen die Ramsaler in einer Winterstarre, die ihr Überleben sichert. Wenn ein Ramsaler längere Zeit (mehr als eine Stunde) einer Temperatur unter dem Gefrierpunkt ausgesetzt ist, muss er eine Probe mit Konstitution + geistiger Widerstand ablegen. Gelingt sie, muss er in jeder folgenden Stunde in der Kälte diese Probe wiederholen (natürlich nicht, wenn er Schutzkleidung trägt oder seine Körpertemperatur auf andere Weise stabil hält). Erzielt er dabei keinen Erfolg, setzt die Winterstarre ein und er verliert jede weitere Stunde 1 Punkt Geschick und Verstand. Sinkt einer der Werte dabei auf 0, erstarrt der Charakter ganz



und schläft ein. Er verbraucht dann jedoch weder Nährstoffe noch Sauerstoff und kann diesen Zustand über Jahre aufrechterhalten. Sobald die Temperatur wieder über 0 Grad steigt, erwacht der Charakter langsam wieder und erhält pro Stunde einen Punkt der beiden Attribute wieder.

Maximalwerte: Kraft 5 (I), Geschick 3, Konstitution 5 (II), Ausstrahlung 4, Verstand 5 (I), Wille 5 (II)

Startgaben: Natürliche Waffe (Zähne, +1), Allesfresser

PSI-FERTIGKEIT: LANDSCHAFTSVERÄNDERUNG

Diese bei den Ramsalern entwickelte PSI-Kraft, die sie aber jederzeit gerne vertrauenswürdigen Besuchern beibringen, erlaubt die Veränderung natürlicher Begebenheiten. Sie stellt vermutlich eine intuitive Mischung verschiedener anderer PSI-Kräfte dar. Mit ihr können Pflanzen zu schnellerem Wachstum angeregt, der Weg, den das Grundwasser nimmt, verändert und so Moore oder Treibsand geschaffen, Hügel gemächlich und mit der Zeit geglättet, Wurzeln aus dem Weg gebogen und angeblich sogar das Wetter beeinflusst werden. Diese PSI-Kraft wirkt nur auf naturbelassene Dinge (unbehandelte Bretter wären noch in Ordnung, nicht mehr aber sobald sie aber imprägniert sind) und der Spielleiter bestimmt das konkrete Tempo und Ausmaß der Veränderung anhand der Erfolgszahl.

Weitere Informationen zum Rollenspiel finden Sie auf der Verlagsseite unter www.ulisses-spiele.de und natürlich im Regelwerk.

GABE: ALLESFRESSER (NUR RAMSALER)

Der Charakter ist in der Lage, ausnahmslos alles zu verspeisen und zu verdauen, was er zerbeißen kann, von normaler Nahrung über Werkstoffe wie Beton bis hin zu Plastik und Keramik. Je näher das Verspeiste an einem organischen Zustand ist, umso mehr Nährstoffe kann der Charakter daraus ziehen. Ein Baumwoll-Hemd bringt ihm noch recht viel Nährwert während Plastikfolie beinahe ohne einen Nutzen durch den Körper wandert.



RAUMHAFEN
ADAMANT
Regelwerk

Broschiert, 125 Seiten
ISBN: 978-3-86889-057-0
Ulisses Spiele, EUR 19,95