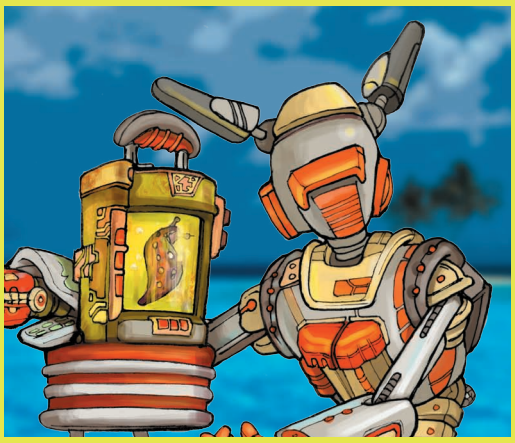
Raumhafen Adamant

LIGHT-REGELWERK



KOPFKINO

Ein SciFi-Action-Rollenspiel
von André Wiesler

IMPRESSUM

IDEE & CHEFREDAKTION
André Wiesler

ENTWICKLUNG & KONZEPTION
André Wiesler - David Grashoff

TEXTE
André Wiesler

ILLUSTRATIONEN
Volker Konrad

LEKTORAT & KORREKTORAT
Janina Wiesler

LAYOUT
David Grashoff

INFORMATIONEN & SPIELMATERIAL
www.raumhafen-adamant.de
www.ulisses-spiele.de

Copyright © by André Wiesler 2010. Alle Rechte vorbehalten. Raumhafen Adamant ist ein Produkt der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von André Wiesler. Nachdruck des Werkes, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung deS Verlages. Charakterblätter dürfen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden. Die in diesem Buch beschriebenen Figuren und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit real existierenden Personen ist rein zufällig.

Und ... Action!

Raumhafen Adamant (oder kurz RAD) ist ein Science-Fiction-Rollenspiel, mit Betonung auf „Fiction“. In diesem actionreichen, rasanten Spiel sucht man harte wissenschaftliche Fakten und logische Erklärungen für Fragen der Technik, Raumfahrt oder Psionik vergeblich. Wichtiger als der Realismus ist bei weitem der Coolness-Faktor. Wenn eine Waffe einen martialisch klingenden Namen hat und pyrokinetisch anspruchsvolle Schüsse abfeuert, dann schert es bei Raumhafen Adamant niemanden, welche technischen Prinzipien dahinterstecken und ob sie „realistisch“ oder „logisch“ sind.

Die Spieler sollen auch gar keine Zeit haben, sich darüber Gedanken zu machen, denn die Ereignisse folgen Schlag auf Schlag. Das liegt unter anderem darin begründet, dass dieses Rollenspiel auf dem gleichnamigen Roman des Autors André Wiesler basiert, der im September 2010 erscheint.

Die Erzählung ist ursprünglich als Fortsetzungsgeschichte auf seiner Internetseite www.andrewiesler.de erschienen. Jede der fast 40 Episoden, die jeweils acht bis zehn Seiten lang waren, endete mit einem spannenden Cliffhanger und beinhaltete meist noch ein bis zwei Szenencliffhanger. Das ergibt unterm Strich fast 100 spannende, actionreiche Szenen in einem einzigen Roman – und dieses rasante Tempo will auch RAD beibehalten. Das bedeutet nicht, dass keine sozialen oder rollenspielerisch intensiven Szenen möglich sind – sie sollten nur einen ähnlichen Schwung haben, wie die reinen Actionszenen.

Sie lesen in diesem Augenblick das kostenlose Light-Regelwerk zu RAD, das eine kleine Auswahl an Regeln, Spezies und Hintergrundinformationen präsentiert. Das vollwertige Grundregelwerk umfasst auf 124 vollfarbigen Seiten eine Menge weiterer Spezies, Ausrüstung, Hintergrundbeschreibungen zum Universum und dem Raumhafen Adamant sowie ein sofort spielbares Actionabenteuer.

Hintergrund

Das Kebil-Konsortium

Die Verwaltung dieses Zusammenschlusses von 104 finanzstarken, multiplanetaren Unternehmen sitzt auf der Zentralwelt, einem künstlichen Planeten, der als neunter Planet um die Sonne des Systems Norgalien kreist. Es arbeitet vorrangig gewinnorientiert, hat aber erkannt, dass ein friedliches Universum für die meisten Handelsbereiche von Vorteil ist. Darum spielt sich das Konsortium immer wieder auch als Friedenspolizei auf. Es besitzt eine eigene Rechtssprechung und genug Soldaten, um diese auch durchzusetzen.
Es sich mit dem Konsortium zu verscherzen, bedeutet, binnen kurzer Zeit eine Vielzahl von schwer bewaffneten Schiffen im eigenen Orbit vorzufinden, die ein Embargo durchsetzen.

Die Amtssprache des Konsortiums mit dem Namen Translingus hat sich als Allgemeinsprache im ganzen Universum durchgesetzt und jeder Raumfahrer beherrscht sie zumindest in Grundzügen.

Die Grenzzeit

Mit der Entdeckung der Grenzzeit, modernen Theorien zufolge so etwas wie eine Paralleldimension mit faltbarem Raum, wurden interplanetare Reisen eine Frage von Tagen und nicht mehr, wie früher, von Jahrhunderten.
Um in die Grenzzeit eintreten zu können, benötigt man einen Grenzzeitantrieb aus dem Metall Geterium, der mit einem Zhagurkern angetrieben wird. Beide Substanzen sind nur sehr begrenzt verfügbar und dadurch immens wertvoll – mehr als ein Krieg wurde um Planeten mit viel versprechenden Vorkommen geführt.
Zhagur ist eine halbpflanzliche Energiequelle, die darum entsprechend empfindlich reagiert, aber in geringem Maße auch nachwachsen kann.

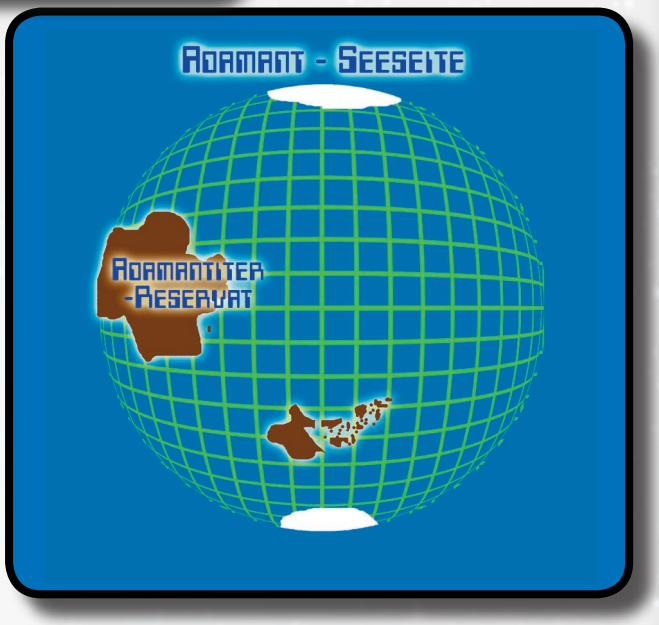
Adamant

Das Grundregelwerk enthält eine Beschreibung des Ausflugsplaneten Adamant, in dessen Orbit der Raumhafen Adamant kreist. Nachfolgend lesen Sie einige Auszüge aus dieser Beschreibung.

Adamant lässt sich grob in eine Landseite, mit vier großen Kontinenten, und eine Seeseite aufteilen. Die zahlreichen Binnenseen sorgen dafür, dass auch das Landesinnere über weite Teile sehr fruchtbar ist. Nicht einmal 10% der Planetenoberfläche sind bisher bebaut und fast 30% sind noch völlig unberührt und nur aus dem Orbit kartografiert,

fährliche Fauna des Planeten abzuhalten.
Die oberen Zehntausend leisten sich eine Villa auf einer der abgelegenen kleinen Inseln, wo man sicher sein kann, unter sich zu bleiben, oder sie bereisen das Meer gleich in einer luxuriösen Jacht.

Abseits der Strände ist Adamant bis auf wenige Ausnahmen von dichtem Urwald bewachsen, der mit seiner einmaligen Vielfalt an Tieren und Pflanzen nicht nur Biologen anlockt – auch für die Touristen werden geführte Safaris zu Fuß oder in Fahrzeugen angeboten.



aber beide Zahlen sind stetigem Wandel unterworfen.

Auf Adamant bezahlt man mit KEB – Kebilbezahleinheiten – oder der regionalen Währung namens Adamantbereil, die erfreulicherweise 1:1 getauscht werden.

Sand und Wasser

Adamant hat mit blauen Meeren, unendlichen Sandstränden, vielen Sonnentagen und einer (noch) klaren Luft alles zu bieten, was man für einen erholsamen Urlaubstag braucht.
Überall auf dem Planeten gibt es kleine und mittelgroße Hotelanlagen, die für das leibliche Wohl ihrer Gäste sorgen – dazu gehört auch, die teilweise ge-

Let's Party

Wenn nach einem anstrengenden Arbeits- oder nicht ganz so anstrengendem Urlaubstag der Sinn nach Unterhaltung steht, dann nenne man dem Planeten-Shuttlepiloten als Adresse Perlenstadt, offiziell als Besiedlungsprojekt 1-0-1 bekannt.
Das Schimmern und Funkeln dieser Ansammlung von transparenten und halbtransparenten Kuppeln unterschiedlichster Größe ist des Nachts sogar vom Raumhafen aus zu sehen.

Vom Glücksspiel oder gehobener Unterhaltung wie Oper und Theater über Sportzentren und -veranstaltungen oder Künstlermatineen und -performances bis hin zu anspruchsvoller Erotik oder Luxusbordellen beinhalten die „Perlen" genannten Kuppeln alles, was das finanzstarke, anspruchsvolle Herz begehrt. Die Perlen werden durch einen begehbaren Energieschirm, dem so genannten Flanierschirm, miteinander verbunden, der langsam seine Farbe wechselt und dabei das ganze Regenbogenspektrum (außer Rot) annimmt.

Nicht jeder hat jedoch die nötigen Adamantbereil, um Perlenstadt zu besuchen. Da ist es praktisch, dass die Kuppeln nur die obersten Etagen mehrstöckiger Bauten darstellen. In der so genannten „Bunten Stadt" unter dem Flanierschirm werden zwar im wesentlichen die gleichen Dienstleistungen anboten, doch hier nimmt man es mit dem Recht und Gesetz nicht so genau und der Preis ist deutlich geringer – leider aber oft auch die Qualität.

Eintritt nur mit Einladung

Für die meisten Besucher Adamants werden die Adamantiter getauften Ureinwohner wohl nur eine Anekdote im Infopaket ihrer Reiseleitung bleiben. Wer mehr über die hoch gewachsenen Wesen erfahren möchte, von denen es angeblich nur noch eine Handvoll gibt und die seit Jahrhunderten im Kälteschlaf liegen, der kann sich im Heimatmuseum informieren. Viel gibt es aber auch dort nicht zu erfahren, da die Adamantiter wenig von sich preisgeben. Ein Besuch im Reservat gestaltet sich schwierig. Zwar leben dort mittlerweile einige Dutzend Wesen verschiedenster Rassen in kleinen, aber mit allen Annehmlichkeiten des modernen Lebens ausgestatteten Bungalows, aber für alle anderen bleibt der Energie- und PSI-Schirm geschlossen. Nur eine vom Präsidenten des Planeten, des Sicherheitschefs und eines hochrangigen Kebil-Verantwortlichen autorisierte Genehmigung öffnet den Weg in das Reservat – und wer dort war, hatte danach nicht mehr den Drang oder genug Erinnerungen an seinen Besuch, um Informationen publik zu machen.
Ob das an den angeblich so mächtigen PSI-Kräften der Adamantiter liegt?

Zutritt verboten

Eine der größeren Landmassen Adamants wurde kurz nach der Terraformung zur Sperrzone erklärt. Patrouillen der Planetensicherheit und ein Gürtel automatischer Überwachungsdrohnen versuchen zu verhindern, dass Abenteuertouristen sich in diese verstrahlte, von mutierten Tieren bevölkerte Wüste begeben, aber oft sind sie machtlos. Gerüchten zufolge werden politische Gegner und Schwerverbrecher vom Kebil-Konsortium hier in einem großen Gefängniskomplex untergebracht, der wegen der zahlreichen Sandstürme aus dem All nicht zu sehen ist. Auch für die angeblich existierenden Stämme mutierter K'schigoten, Mukfeli und anderer Wesen hat man bisher noch keinen Beweis gefunden, was Verschwörungstheoretiker jedoch darauf zurückführen, dass diese Wesen natürlich unter der Erde leben.

Location: KI3s automatische Bar

Die künstliche Intelligenz, die auf die Kennung KI3 hört, nutzte vor etwas mehr als zehn Jahren eine mittlerweile geschlossene Lücke in den Geschäftsbedingungen des Kebil-Konsortiums, um sich aus den Diensten ihrer Erschaffer freizukaufen. Nun leitet diese künstliche Wesenheit, die sich selbst als weiblich definiert hat, die automatische Bar in der bunten Stadt. Das zweistöckige Etablissement bietet im Erdgeschoss einen großzügigen, chromstrotzenden Barraum, in dem der Gast von Robotern der unterschiedlichsten Art bedient wird. KI3 kann jederzeit in einen der Roboter springen, um beispielsweise einen Plausch mit einem Stammgast zu halten. Da sie in der Lage ist, bis zu elf Gespräche gleichzeitig zu führen, ohne dass die komplexe Steuerung der Bar ihr entgleitet, erfährt sie eine Menge und ist eine übersprudelnde Informationsquelle.

Im ersten Stock bietet KI3 einige „Räume für private Feierlichkeiten", in denen Roboterprostitution ebenso an der Tagesordnung ist wie geheime Besprechungen. Dabei schätzen es die Gäste,

dass die Gedächtnisspeicher der Roboter am Ende der Mietdauer gelöscht werden.
Luolmar ist das Betreten der Bar streng verboten und vier uralte, aber intakte ehemalige Luolmar-Kriegsroboter vor der Tür stellen sicher, dass keiner hineinkommt. Nur gelegentlich erlaubt KI3 einem guten und verlässlichen Freund, für einen Luolmar zu bürgen.

Abenteueridee

KI3 riecht Lunte

KI3 hat bei ihren zahlreichen Gesprächen ein beunruhigendes Muster aufgedeckt, das auf eine planetenweite Verschwörung hinweist. Aus unerfindlichen Gründen vertraut sie jedoch ausgerechnet den Charakteren völlig und weiht sie ein. Während die Charaktere den Hinweisen im Rotlicht nachgehen und dabei diversen Leuten mit großem Gewaltpotenzial auf die Füße treten, werden die Verschwörungstheorien der KI immer verworrener. Wie lange wird es dauern, bis die Charaktere merken, dass ein Virus die KI in eine paranoide Persönlichkeitsstörung stürzt und es gar keine Verschwörung gibt?
Nachfolgend lesen Sie einige Auszüge aus dem Regelsystem RADs, das bewusst einfach gehalten wurde und rasante Action unterstützt. Im Grundregelwerk werden die Regeln durch zahlreiche Beispiele weitergehend erläutert.

Regeln

Attribute

Jeder Charakter wird von 6 Attributen definiert. Sie besitzen einen Höchstwert von 5. Attribute können jedoch bei besonders begabten Wesen das Maß des üblichen überschreiten und Werte über 5 erreichen. Solche „Superattribute“ bieten bei jedem Wurf, bei dem sie benutzt werden, bis zu drei automatische Erfolge.

Attributswerte:

1 - Unterdurchschnittlich
2 - Durchschnittlich
3 - Überdurchschnittlich
4 - Außergewöhnlich begabt
5 - Spitze
5 (I) - Herausragend, 1 automatischer Erfolg
5 (II) - Übermenschlich, 2 automatische Erfolge
5 (III) - Gottgleich, 3 automatische Erfolge

Körperlich:

Kraft gibt Auskunft über die körperliche Stärke des Charakters.
Geschick umfasst alles von der körperlichen Geschicklichkeit über die Hand-Augen-Koordination bis hin zur Fingerfertigkeit.
Konstitution beschreibt die körperliche Leistungsfähigkeit und Widerstandsfähigkeit.

Geistig:

Ausstrahlung umfasst das Charisma des Charakters, sein Aussehen und seine Wirkung auf andere Wesen.
Verstand beschreibt das erlernte Wissen, die Intelligenz und die Auffassungsgabe des Charakters.
Wille gibt Auskunft über die Willenskraft und Entschlossenheit des Charakters.

Abgeleitete Werte:

Die drei körperlichen Attribute werden addiert und verdoppelt, um den **Körper**-Wert zu erhalten. Die drei geistigen ergeben zusammengezählt und verdoppelt entsprechend den **Seele**-Wert. Superattribute geben pro automatischem Erfolg vier Punkte auf Körper bzw. Seele. Mehr zu diesen beiden Werten finden Sie im Abschnitt Konflikte.

Fertigkeiten

Fertigkeiten beschreiben erlernte Fähigkeiten des Charakters und reichen von 0 bis 5. Eine Fertigkeit kann keine automatischen Erfolge besitzen. Spezialisierte Fertigkeiten (durch Spez gekennzeichnet) müssen für jeden Teilbereich einzeln erlernt werden.

Die Fertigkeiten finden Sie nachstehend. Wir beschränken uns hier im

Lightregelwerk darauf, nur die näher zu beschreiben, die nicht weitgehend selbsterklärend sind:

Athletik, Ausweichen, Detektivarbeit, Feuerwaffen

Geistige Abwehr wird genutzt, um sozialen Angriffen und den Auswirkungen von PSI-Fertigkeiten zu widerstehen.

Geschütze, Heimlichkeit, Hobbys

Initiative kommt ins Spiel, wenn in einer Situation eine Handlungsreihenfolge festgelegt werden soll.

Betrügen, Medizin, Nahkampf, Navigieren, Ortskenntnis, Pilot

Politik umfasst alles, was ein guter Politiker können muss: Intrigieren, Reden halten, die Medien (aus)nutzen, aber auch durchschauen, was hinter den Kulissen einer Organisation vor sich geht.

PSI (Spez), Scannen, Sicherheit

Sozialisieren beschreibt die Fähigkeit, sich gut mit Leuten zu verstehen, zu wissen, was sie von einem erwarten und sie zu unterhalten. Hierunter fällt auch das Tanzen und Zechen. Auf Sozialisieren kann auch gewürfelt werden, wenn herausgefunden werden soll, ob ein Charakter jemanden kennt, der ihm bei einer Frage oder einem Problem helfen könnte.

Sprachen, Survival, Technik

Manipulieren fasst alle Arten zusammen, wie man andere Menschen dazu bringen kann, nach der eigenen Pfeife zu tanzen. Darunter fällt u.a. das Verführen, Überreden, Schnellreden, Einschüchtern und Verhandeln.

Völkerkunde, Wahrnehmung, Widerstand, Wissen (Spez)

PSI-Fertigkeiten

Nachfolgend finden Sie einige PSI-Fertigkeiten, die Psionikern mit der entsprechenden Gabe (siehe dort) zur Verfügung stehen. Im Grundregelwerk stehen 14 PSI-Fertigkeiten zur Auswahl.

PSI: Boosten
Der Charakter kann für kurze Zeit seine körperlichen Attribute steigern. Pro Nettoerfolg kann er ein Attribut um einen Punkt anheben, auch über sein Speziesmaximum hinaus, jedoch nicht über 5 (III). Automatische Erfolge verbrauchen zwei Erfolge des Wurfes. Er muss sich mit den Erfolgen außerdem die Laufzeit in Kampfrunden erkaufen.

PSI: Digitalpsionik
Der Psioniker ist in der Lage, jede Art von Schaltkreis oder Computer zu be-

einflussen und umzuprogrammieren. Dies bezieht sich im Prinzip auf jedes Gerät, das Strom benutzt. Gegen Androiden und KI wirkt die Fähigkeit wie Telepathie. Bei komplexen oder gesicherten Systemen kann der Spielleiter die Manipulation wie einen sozialen Konflikt handhaben.

PSI: Schutzschild
Der Charakter baut ein psionisches Schutzschild um sich auf, das gegen jede Art von Schaden, auch geistigem, wirkt. Bevor er Körper oder Seele verliert, werden zuerst seine Nettoerfolge abgebaut. Das Schutzschild kann ausgeweitet werden, um einen bestimmten Bereich zu umfassen und der Psioniker kann es mit sich führen, oder an einer Stelle verharren lassen. Er kann gleichzeitig nur ein Schutzschild aufrechterhalten.

Gaben

Gaben beschreiben Besonderheiten, die den Charakter über seine Werte hinaus von anderen unterscheiden. Einige Gaben sind bestimmten Spezies vorbehalten. Dies ist im Folgenden erwähnt. Im Grundregelwerk stehen zahlreiche weitere Gaben zur Auswahl.

PSI - kann bis zu fünfmal gewählt werden. Würfe auf PSI-Fertigkeiten werden immer mit der PSI-Gabe und nicht mit einem Attribut zusammen gewürfelt.

Begabung - kann pro Fertigkeit bis zu dreimal gewählt werden und erlaubt dem Spieler einmal pro Abend eine beliebige Anzahl seiner Würfel bei einer Probe auf diese Fertigkeit neu zu würfeln. Wurde sie mehrmals für eine Fertigkeit gewählt, kann sie mehrmals auf den gleichen Wurf angewendet werden.

Dickköpfig – Wenn sich der Charakter für etwas entschieden hat oder sich eine Meinung gebildet hat, ist er nur sehr schwer davon abzubringen. Er erhält in solchen Situationen einen Bonus von +2, um Beeinflussungen zu widerstehen.

Natürliche Panzerung – Der Charakter besitzt Hornplatten oder zähe Haut, die ihn vor Schaden schützen. Jede gewählte Gabe senkt jeden erlittenen Körper-Schaden um 1 (maximal 3), schränkt aber die Beweglichkeit und die Ausstrahlung des Charakters ein. Darum senkt jeder Punkt Panzerung die Maximalwerte in Ausstrahlung und Geschick um 1.

Natürliche Waffen – Der Charakter besitzt Stacheln, scharfe Zähne, strahlt Hitze oder Kälte aus oder hat vielleicht aber auch nur harte Fäuste, die den Schaden bei Nahkampfangriffen um 1 pro gewählter Gabe erhöhen (maximal +3).

PSI-Resistenz – Der Charakter besitzt eine angeborene oder antrainierte Abwehr gegen PSI-Beeinflussung. Sobald eine PSI-Kraft bei der Anwendung auf den Charakter wirkt, negiert er pro gewählter Gabe einen Erfolg des Psionikers (maximal 3).

Besonderer Gegenstand - kann mehrfach, auch für einen bestimmten Gegenstand, gewählt werden. Diese Gabe erlaubt es dem Charakter, einen besonderen Ausrüstungsgegenstand zu besitzen, der besser ist, als andere seiner Art. Das kann bedeuten, dass er +1 auf jede Probe damit erhält oder +1 Schaden macht. Das Maximum jeder Verbesserung beträgt +3. Die Gabe kann in Absprache mit dem Spielleiter auch genutzt werden, um einen seltenen oder teuren Gegenstand zu erhalten. Geht der besondere Gegenstand im Spiel verloren, sollte der Spielleiter dafür sorgen, dass der Charakter relativ zeitnah ein gleichwertiges Gegenstück erhält.
Um sich eines der Raumschiffe aus dem Ausrüstungskapitel auszusuchen, muss ein Charakter diese Gabe zweimal wählen.

Spezies

Wir sind nicht allein – was die Menschheit schon Jahrtausende vor ihrem ersten Raumflug ahnte, hat sich bewahrheitet. Das Universum ist voller (mehr oder weniger) vernunftbegabter Spezies. Einige der einflussreichsten und interessantesten Wesen stellen wir Ihnen im folgenden Kapitel vor. Und das Beste: Alle hier beschriebenen Spezies können Sie als Charakter wählen.

Weitergehende Informationen zu den im Text erwähnten Fertigkeiten und Gaben finden Sie im Regelteil ab Seite 9.

SulSchamo

„So heiß und so intelligent wie ein Wärmeofen – und genauso hübsch. Nein danke, die überlasse ich meinen Kollegen.“
– Phera Misra, erotische Tänzerin

„Die schaffen was weg! Wenn alle anderen Pause machen, werden die erst richtig warm ... oh, ein Wortspiel ... Sicher, ab und an ist mal was angekokelt, aber wir produzieren hier ja auch keine Kissen, oder?“
– Lukluk Loklok, Vorarbeiter des Geterium-Bergwerks auf Hanja 4

Wussten Sie schon ...

dass SulSchamo-Eier in gehobenen Gourmetkreisen als die ideale Kochgelegenheit für Fleisch gelten? Sie geben offenbar ein ganz besonderes Aroma an das Fleisch ab. Diese Praxis ist natürlich im höchsten Maße illegal. „Wie würden Sie es finden, wenn wir unser Mittagessen auf Ihren Embryos kochen würden?", fragt der SulSchamo Botschafter auf Adamant

Typische Konzepte: Bergbauingenieur, Bergmann, Metallurge, Philosoph, Dichter, Söldner

SulSchamo besitzen zwei Geschlechter. Die Befruchtung der von der Frau gelegten zehn bis zwanzig kopfgroßen Eier erfolgt außerhalb der Körper. Die Eier werden dann in einen Magmasee gelegt, in dem sie binnen sechs Jahren ausgebrütet werden. Unmittelbar vor dem Schlüpfen müssen die Eier geborgen werden, da die Kinder sonst verglühen. Die runzelige, rotbraune Haut der SulSchamo ist dick und zäh und ausgesprochen hitzebeständig. Sie haben sehr kleine, rot glühende Augen, werden zwischen 200 und 300 Zentimeter groß und wiegen 250 bis 400 Kilogramm. Im Schnitt werden SulSchamo 300 Jahre alt.

Heimatplanet: SchanSol, eine Welt der Vulkane und heißer Gase.

Namen: Die SulSchamo besitzen einen Namen. Der Spieler kann sich an hawaiianischen Vornamen orientieren. Großbuchstaben innerhalb des Wortes weisen darauf hin, dass die nachfolgende Silbe betont wird, die vorhergehende jedoch nicht.
Männlich: Hulumano, MaRama, NaHele, Kimon, Alani, LeKeke, MaKani
Weiblich: MaLea, Ahulani, HoKulani, Kapua, NeoLani

Kultur: Da jeder Fehltritt auf SchanSol den Tod bedeuten kann, bewegen sich die SulSchamo sehr bedacht, und dieses Verhalten hat sich auf alle Bereiche des Lebens ausgeweitet. Sie überdenken eine

Handlung lieber einmal mehr, bevor sie sich entscheiden und sammeln möglichst viele Informationen. Dies hat zwar dazu geführt, dass einige der bedeutendsten Philosophen aus diesem Volk stammen, auf der anderen Seite verhindert dies jede Spontaneität und kann Entscheidungsprozesse bis zum Stillstand verzögern – vor allem, weil es als angemessen gilt, sich alle Argumente beider Seiten anzuhören, bevor man entscheidet.

SulSchamo laufen beständig Gefahr, zu verglühen, wenn sie sich zu sehr aufregen oder im Alter die Kontrolle über ihren Körper verlieren. Aus diesem Grund sind Meditation und Gelassenheit wichtige Bestandteile der Gesellschaft, was auch nicht zu einem schwungvolleren Lebenswandel beiträgt. Es sorgt jedoch dafür, dass sie weniger empfänglich für PSI-Beeinflussung jeder Art sind.

Technik: Die SulSchamo sind die Entdecker des Geteriums, das auf ihrem Planeten noch immer in großen Mengen vorkommt, und führend in der Metallveredelung. Die besten Panzerungen und metallischen Baustoffe stammen von SchanSol.

Besonderheiten: Das Blut der SulSchamo kocht und diese Hitze wird über die Haut auch an die Umwelt abgegeben. Dieser Effekt kann begrenzt werden, wenn der SulSchamo sich darauf konzentriert, aber die meisten ziehen es vor, im Umgang mit anderen Spezies einen Hitzeschutzanzug zu tragen.

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

Wussten Sie schon ...

dass SulSchamo bei Temperaturen unter -80 Grad beginnen, von der Haut her abzukühlen und zu erstarren? Ein rechtzeitiges Bad in kochendem Wasser kann diesen Effekt rückgängig machen.

Hakhasu

„Wenn ich ein großes, starkes, dummes Stück Fleisch ohne Sinn für Kunst will, kauf ich mir lieber ein Fuhsa-Schnitzel!“
– Hilmare, Sekretärin im Büro für die schönen Künste auf Adamant

„Doch, wenn ich es euch doch sage! Dieser Mistkerl hat den Durchgang ganz allein verteidigt, und erst als alle gerettet waren, ist er tot umgefallen! Wirt, noch ein Melschek!“
– Gralforn Mehtage, Söldner

Typische Konzepte:
Söldner, Sicherheitspersonal, Preiskämpfer, Kindermädchen, Köchin, Raumschifftechniker, Ablaufoptimierer

Die Hakhasu besitzen zwei Geschlechter, zwischen denen sie im Laufe ihres rund achtzigjährigen Lebens alle zehn bis zwanzig Jahre wechseln. Nur in den ersten beiden weiblichen Phasen sind sie in der Lage, schwanger zu werden und tragen dann vier bis sechs Junge aus, die allesamt männlich geboren werden. Ihre Haut ist ledrig und von grau-brauner Färbung, ebenso wie das in Borsten wachsende Haar. Die Eckzähne an ihren Unterkiefern sind zu Hauern verlängert. Hakhasu werden zwischen 190 und 250 Zentimeter groß und wiegen 150 bis 300 Kilogramm.

Heimatplanet: Hasumanil, eine trockene Welt mit Steppen und spärlicher Flora und Fauna.

Namen: Hakhasu besitzen einen Namen, den sie in beiden Geschlechtern beibehalten und der sich durch harsche Silben auszeichnet. Der Spieler möge an das irdische Russisch denken. Dem Namen vorangestellt wird die Geschlechtsbezeichnung Sherak für männliche Phasen und Sherin für weibliche.
Beispiele: Limanfesko, Jubinavkow, Tolstoijenka, Wiskowskowik, Trebjanka

Kultur: Bei den Hakhasu herrscht eine klare Aufgabenteilung nach Geschlechtern. Die gerade weiblichen Exemplare bleiben auf dem Heimatplaneten, ziehen die Kinder groß und kümmern sich um den Haushalt. In der männlichen Phase ziehen sie als Söldner in den Krieg, bestimmen die Politik oder die Wirtschaft des Planeten. Hakhasu, die zu stark aus diesem Rollenmodell ausbrechen, werden verbannt und dürfen erst wiederkehren, wenn sie die nächste Umwandlung hinter sich haben, nach der sie hoffentlich besser mit ihren Pflichten zurechtkommen. Hakhasus schließen Lebensgemeinschaften mit vier bis sechs Mitgliedern – um die Chancen zu erhöhen, dass in der fruchtbaren Phase ein passender Mann zur Verfügung steht – und haben natürlich keine Probleme mit gleichgeschlechtlicher Liebe.

Kunst gilt bei den Hakhasu als Zeitverschwendung und auch im Sozialen sind sie sehr direkt und selten subtil. Konflikte werden, auch im Familienbund, oft durch Handgreiflichkeiten gelöst. So schnell ein Hakhasu sich aufregt, so schnell ist

Hakhasu sind auf Jasa Apokato wegen der Terrorattentate auf Grisai nicht gut zu sprechen (siehe Speziesbeschreibung der Jasa Apokato). Bei Saht reagieren sie oft ungehalten oder sogar aggressiv, wenn sie ihnen zu nah kommen. Sie fürchten diese schneckenartigen Lebewesen, weil laut einer alten Legende die drei großen Kriegerbrüder der ersten Eroberungswelle von „Hirnwürmern“ dazu gebracht wurden, ihre Kameraden abzuschlachten.

Technik: Die Hakhasu zeichnen sich nicht durch herausragende Wissenschaftler aus und bringen so wenig Neues in die Technologie des Universums ein. Sie verfügen aber über die nötige Beharrlichkeit, um bestehende Systeme zu verbessern.

Besonderheiten: Hakhasu laufen Gefahr, in eine Art Kampfrausch zu verfallen, wenn sie zu sehr verärgert werden. Wenn ein Hakhasu bei einem seelischen Konflikt, der darauf aus ist, ihn zu verspotten, zu provozieren oder einzuschüchtern, auf einen Schlag 6 oder mehr Punkte Schaden erleidet oder bei seiner Abwehr ein negatives Ergebnis würfelt, muss er eine Probe auf Wille + Geistige Abwehr ablegen. Hat er bei dieser keinen Erfolg, läuft er Amok, bis der Gegner, der dies ausgelöst hat, eindeutig besiegt ist. Bis dahin schreckt er auch nicht davor zurück, seine Freunde anzugreifen (wenn auch nicht mit tödlichen Mitteln), wenn sie ihn daran hindern wollen.

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

Wussten Sie schon ...

dass es einen Söldnerverbund gibt, der nur aus weiblichen Hakhasu besteht? Sie nennen sich selbst die Sherak-Sherin und werden gerne von Händlern zum Schutz vor Raumpiraten angeheuert. Wird eine Sherak-Sherin zum Mann, muss sie die

Charaktererschaffung

Am Anfang war die Spezies – wenn sich der Spieler für eine solche entschieden hat, ergeben sich daraus Maximalwerte bei den Attributen und teilweise auch schon eine oder mehrere seiner Gaben.

Er kann nun 18 Punkte auf seine **Attribute** verteilen, wobei jedes mindestens einen Punkt erhalten muss und keines das Rassenmaximum überschreiten darf. Jeder automatische Erfolg, die erst ab einem Wert von 5 im jeweiligen Attribut gekauft werden können, kostet 2 Attributspunkte.

Für die **Fertigkeiten** stehen 30 Punkte zur Verfügung. Keine Fertigkeit darf über 5 gesteigert werden.
Außerdem erhält jeder Charakter zwei Hobbyfertigkeiten kostenlos auf einen Wert von 2. Möchte er diese Hobbys weiter steigern, kostet ihn dies Fertigkeitspunkte.

Zu Spielbeginn erhält jeder Charakter vier **Gaben**. Bei einigen Spezies sind Gaben bereits vorgegeben, die der Spieler wählen muss. Sie zählen zum Maximum von vier Gaben.

Der Spielleiter sollte den Charakteren **Ausrüstung** zugestehen, die zu ihren Fertigkeiten und Gaben passt. Wenn jemand die Fertigkeit Feuerwaffen besitzt, sollte er eine Waffe bekommen, hat jemand die Gabe Rüstungsgewöhnung gewählt, kann der Spielleiter ihm ruhig einen Kampfanzug zugestehen. Gegenstände, die Boni geben, oder Raumschiffe erhält ein Charakter jedoch nur über die Gabe „Besonderer Gegenstand“.

Proben

Bei Adamant wird jede Probe mit einer Anzahl von Würfeln abgelegt, die sich aus dem Gesamtwert aus einem Attribut und einer Fertigkeit ergibt. Ziel ist es, Erfolge zu sammeln. Erfolge erzielt man, indem man Paschs würfelt.

Anzahl gleicher Würfel	Erfolge
2	1
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Erfolge durch Einserpaschs müssen von der Gesamtzahl abgezogen werden

Beispiel: Karla würfelt eine Probe mit 8 Würfeln, die sich aus Stärke + Athletik ergeben. Sie würfelt 6, 6, 5, 3, 3, 3, 1, 1, also einen Sechserpasch, einen Dreierdrilling und einen Einserpasch. Die Sechsen bringen ihr 1 Erfolg, die Dreien 3, damit ist sie also bei 4. Davon muss sie nun 1 wieder abziehen, weil sie zwei Einsen gewürfelt hat.

Automatische Erfolge

Superattribute liefern automatische Erfolge, die bei jedem Wurf mit diesem Attribut addiert werden.

Kampf

Kommt es zum Kampf, wird die Handlung in Kampfrunden eingeteilt. In jeder Kampfrunde kann jeder Charakter jeweils eine aktive Handlung durchführen – sie umfasst also wenige Sekunden. Die Reihenfolge wird bei Bedarf durch einen Wurf auf ein passendes Attribut und Initiative ermittelt. Eine aktive Handlung kann ein Angriff sein, die Waffe zu wechseln usw. Coole oder lustige Sprüche sind stets möglich und stellen keine Handlung dar.
Jeder Charakter kann beliebig oft passiv handeln, also abwehren oder ausweichen.

Tipps & Tricks

Welches Attribut?

Die Frage, welches Attribut bei einer Probe genutzt wird, sollte der Spielleiter kreativ behandeln. So wird ein eingesprungener Tritt zum Kopf sicher Geschick + Nahkampf verlangen, das stumpfe Umrennen eines Gegners hingegen eher Kraft. Initiative kann mit Verstand kombiniert werden, wenn es darum geht, Angreifer rechtzeitig zu entdecken, mit Geschick, wenn zwei Leute nach der gleichen Waffe auf dem Tisch greifen oder sogar mit Kraft, wenn es darum geht, wer sich als erstes durch eine Tür zwängt. Es ist bei RAD gewünscht, auch ungewöhnliche Kombinationen zu verwenden, z.B. Konstitution + Politik, um trotz des Treffers mit einem Schuh aus dem Publikum die Rede zu Ende zu halten.
Der Spieler sollte durch seine Beschreibungen die Gelegenheit erhalten, Einfluss auf die verwendeten Attribute zu nehmen.

Die Nettoerfolge eines Angriffs ergeben den Schaden. Waffen besitzen keinen eigenen Schadenswert. Waffen, die mit der Gabe Besondere Ausrüstung erworben wurden, bieten jedoch einen Bonus auf den Schaden. Rüstungen senken den Schaden bei jedem Treffer um ihren Wert.
Der Schaden eines Kampfes wird vom Körper-Wert des Charakters abgezogen. Wenn ein Charakter den Körperwert eines Gegners auf Null senkt, darf er entscheiden, ob er tot oder nur bewusstlos ist.

Der Charakter darf für Proben auf die körperlichen Attribute nie mehr Würfel benutzen, als sein aktueller Körperwert beträgt.

Soziale Konflikte

Unter sozialen Konflikten versteht man jede Art von Verführen, Überreden, Überzeugen, Einschüchtern, kurzum jede Form von Beeinflussung oder Manipulation. Ein solcher Konflikt folgt den Regeln des Kampfes, nutzt als Waffen jedoch verbale Angriffe und Körpersprache. Das Opfer würfelt gegen Angriffe mit einer entsprechenden sozialen Fähigkeit, um abzuwehren, oder mit geistiger Abwehr, um sich nicht beeindrucken zu lassen.

Schaden wird von dem Seelewert abgezogen. Sinkt dieser auf 0, wurde der Gegner überzeugt, verführt, eingeschüchtert usw. Der Charakter darf für Proben mit den geistigen Attributen nie mehr Würfel benutzen, als sein aktueller Seelewert beträgt.

PSI-Anwendung

Wann immer ein Psioniker seine Kräfte anwendet, würfelt er auf die Gabe PSI + PSI-Fertigkeit. Viele PSI-Fertigkeiten lassen sich auch für einen Angriff oder eine soziale Attacke benutzen. Feuer kann verbrennen, Telepathie das Gehirn schmelzen lassen, Empathie Angst machen. In so einem Fall ergibt sich der Schaden aus den Nettoerfolgen des Psionikers + Stufe in der Gabe PSI.

PSI-Anwendungen zehren am Geist des Psionikers. Er muss darum nach jeder PSI-Anwendung gegen Erschöpfung würfeln. Basis für den Seelen-Schaden, den er erleidet, sind die Nettoerfolge der PSI-Anwendung. Jeder Erfolg bei einem Wurf auf Wille + Geistige Abwehr senkt diesen Schaden um 1 Punkt.

Die Actionregeln

Raumhafen Adamant ist als rasantes, handlungsreiches Rollenspiel voller cooler Sprüche und noch coolerer Action konzipiert. Um dieser Idee auch regeltechnisch besonderen Nachdruck zu verleihen, gibt es den Actionpunkt.

Der Actionpunkt

Der Actionpunkt kann ausgegeben werden, um die bei einem Wurf erzielten Erfolge zu verdoppeln oder einen bereits erfolgten Wurf zu wiederholen. Dieser zweite Wurf gilt auf jeden Fall als mit einem Erfolg abgeschlossen, auch wenn keiner oder sogar negative Erfolge erzielt wurden.

Es gibt in jeder Spielrunde nur einen Actionpunkt, und er bleibt solange bei einem Spieler, bis er ausgegeben wird. Es liegt also im Interesse der Spieler, ihn möglichst schnell und oft auszugeben, damit er einem anderen Spieler zur Verfügung steht. Der Actionpunkt sollte für spektakuläre, lustige oder coole Aktionen ausgegeben werden.

Am Anfang jedes Spielabends, wirft jeder Spieler 5 Würfel. Wer am meisten Erfolge erzielt, erhält den Actionpunkt. Wird er ausgegeben, erhält ihn der Spieler mit der meisten Coolness (siehe unten). Haben zwei Spieler gleich viel Coolness, entscheidet erneut ein Wurf mit 5 Würfeln.

Coolness

Am Anfang eines Spielabends beträgt die Coolness aller Charaktere 0.

Die Coolness ist eine Maßgabe dafür, wie viel Action und Unterhaltung ein Spieler bisher ins Spiel eingebracht hat. Wann immer ein Spieler der Meinung ist, die Handlung eines Charakters – egal ob erfolgreich oder nicht – verlangt eine Belohnung, weil sie besonders unterhaltsam, lässig und/oder actionreich war, kann er ihn mit Coolness belohnen. Die Coolness des von ihm gelobten Spielers steigt dann um eins.

Hat ein Spieler den Actionpunkt erhalten, sinkt seine Coolness auf 0, damit nicht immer die gleichen Spieler den Actionpunkt einheimsen.

Es hat sich als hilfreich erwiesen, Coolness und den Actionpunkt in Form von Glasperlen, Centstücken oder Streichhölzern zu verwalten.

Schergen und Schurken

Die Welt bei RAD zerfällt in zwei Gruppen: Die Macher und die Handlanger. Die Hilfskräfte, Sturmtruppen, kurzum die Schergen, kippen beim ersten Treffer, der Schaden verursacht, um. Im Kampf ist dies wörtlich zu nehmen, in sozialen Konflikten geben sie beim ersten Punkt Seelenschaden nach.
Die Drahtzieher, Chefs, die bedeutenden NSCs, also die Schurken hingegen besitzen einen eigenen Körper- und Seelewert und werden regeltechnisch wie Charaktere behandelt. Schurken müssen übrigens nicht immer böse sein – auch der wohlmeinende Chef, der aber keine Gehaltserhöhung rausrücken will, fällt in diese Kategorie.

Ausrüstung

Nachstehend finden Sie eine kleine Auswahl der im Grundregelwerk beschriebenen Ausrüstung.

Die **Detonationsspirale** besitzt einen Handgriff mit Abzug, vor dem eine thermoenergetische Spirale angebracht ist. Wird die Waffe aktiviert, steigert sie die Molekülbewegung in ihrem Ziel, das daraufhin explodiert. Ein organisches Ziel erleidet normalen Schaden. Wird ein toter Gegenstand beschossen, verwandelt er sich in eine tödliche Bombe und verursacht im Umkreis von wenigen Metern globalen Schaden in Höhe der Erfolge des Schützen.

Kinetophile Panzerung benutzt elektrische Felder, um die auf die Panzerung treffende Energie zu verteilen. Sie leuchten bei jedem Treffer hell auf.

Diffusorwaffen gibt es als Pistolen und Gewehre, die sich vorrangig in ihrer Reichweite unterscheiden. Die aus den meist recht kleinen Waffen abgefeuerte Strahlung löst im Ziel die Molekülbindung auf und verwandelt es in zähen Schleim. Die Heilung solcher Wunden dauert doppelt so lang.

Antigrav (kurz: AG) ist seit gut 20 Jahren in aller Munde und überall im Einsatz. Damals verloren die K'schigoten in einem spektakulären Prozess die Patentrechte und nun fertigen viele Fabriken AG-Zubehör jeder Art. Es gibt schwebende AG-Möbel, Transportplattformen, Harnische, selbsthaftende AG-Platten, ja sogar AG-Motorräder.

Raumhafen Adamant

Name	Spezies
Konzept	Spieler

Kraft	Ausstrahlung
Geschick	Verstand
Konstitution	Wille

KÖRPER
(KR + GE + KO)x2

GEIST
(AU + VE+ WI)x2

Athletik	1 2 3 4 5	Pilot	1 2 3 4 5
Ausweichen	1 2 3 4 5	Politik	1 2 3 4 5
Betrügen	1 2 3 4 5	PSI ( )	1 2 3 4 5
Detektivarbeit	1 2 3 4 5	PSI ( )	1 2 3 4 5
Feuerwaffen	1 2 3 4 5	PSI ( )	1 2 3 4 5
Geistige Abwehr	1 2 3 4 5	Scannen	1 2 3 4 5
Geschütze	1 2 3 4 5	Sicherheit	1 2 3 4 5
Heimlichkeit	1 2 3 4 5	Sozialisieren	1 2 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5	Sprachen	1 2 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5	Survival	1 2 3 4 5
Hobbys ( )	1 2 3 4 5	Technik	1 2 3 4 5
Initiative	1 2 3 4 5	Völkerkunde	1 2 3 4 5
Medizin	1 2 3 4 5	Wahrnehmung	1 2 3 4 5
Manipulieren	1 2 3 4 5	Widerstand	1 2 3 4 5
Nahkampf	1 2 3 4 5	Wissen ( )	1 2 3 4 5
Navigieren	1 2 3 4 5	Wissen ( )	1 2 3 4 5
Ortskenntnis	1 2 3 4 5	Wissen ( )	1 2 3 4 5

Gaben	Stufe	Beschreibung

Ausrüstung	Beschreibung