

# Vom Bösewicht zum Helden

Raumhafen Adamant, das neue SciFi-Rollenspiel von André Wiesler, basiert auf einer Fortsetzungsgeschichte, die im Laufe eines Jahres auf seiner Homepage erschien. Im Rahmen der Entwicklung stand Wiesler vor der Herausforderung, aus einer Rasse von Bösewichten spielbare Charaktere zu machen.

Die Rede ist von den K'schigoten, deren martialisch-chauvinistische Art sie in der Geschichte zu idealen Gegenspielern der Raumhafen-Adamant-Crew machte. Da sie aber auch viel Potenzial als Charaktere besitzen, galt es, etwas zu finden, das sie für mögliche Spieler attraktiv macht – wobei dieses Wort für menschliche Augen bei einem K'schigoten vielleicht ein wenig zu weit greift. Das Ergebnis dieser Bemühungen findet sich nachstehend in der Speziesbeschreibung der K'schigoten, die wir hier noch

*„Ich habe lieber einen wütenden Hakhasu auf dem Schoß, als einen K'schigoten hinter mir, der behauptet, mein Freund zu sein.“*

- Gulmator Iss, Diplomat



vor Erscheinen des Regelwerks präsentieren dürfen. Raumhafen Adamant (RAD) ist ein Action-Science-Fiction-Rollenspiel, das sich selbst nicht ernst nimmt und das der Autor gern mit „Buck Rogers auf Speed“ vergleicht. Gleich elf Spezies sollen sich auf den rund 100 vollfarbigen A5-Seiten finden, dazu Ausrüstung, der Planet Adamant als Setting, ein Abenteuer und vieles mehr.

Nachdem all das geschrieben war, ging der Künstler und Illustrator Volker Konrad, der schon für andere Pocket-RPGs aus dem Hause Prometheus-Games wie Ratten! gearbeitet hat, in enger Zusammenarbeit mit Wiesler daran, dem Rollenspiel ein Gesicht zu verleihen.



*„Sicher, sie sind nicht unbedingt die Liebenswertesten, aber ihre Schiffe, ihre Städte, ihr Terraformen! Ach, diese Effizienz, diese Genialität, diese Verlässlichkeit. Da könnt ich mich glatt reinlegen!“*

- Bella Bellara,  
Leistungsoptimiererin des Kebil-Konsortiums

## Bei den K'schigoten begann alles mit der folgenden Beschreibung

K'schigotenkrieger (Vorbild: Aroul)  
Untersetzte, dickliche, aber kräftige Humanoide, mit „stärkster Mann der Welt“-Figur. Keine Nase, stattdessen großflächige offene Schleimhäute. Backensäcke, die auf dem Bild entweder aufgeblasen sein können, oder schlaff herunterhängen (dann bis fast zu den Schultern reichen) - wie bei einem Frosch. Dürfen aufgebläht gerne etwas transparent und mit Adern überzogen sein. 2 Lider pro Auge. Füße: Runde Hornfüße, wie bei einem Elefanten oder Nashorn. Kleidung: Lendenschurz, moderne

Brustplatte, moderne Armschiene mit Eingabemöglichkeit und Display, sonst nix.  
Waffen: Toxingewehr oder Pistole, Thermomachete (siehe Ausrüstung)

Diese Beschreibung führte zur ersten Skizze, die dann in stetiger Absprache weiterentwickelt wurde. Die Stufen dieser Entwicklung sind unten abgedruckt - die K'schigoten sind einen weiten Weg gegangen, was man ihnen bei den Füßen kaum zugetraut hätte. Man darf gespannt sein, was für absonderliche Gestalten man bei RAD noch spielen kann.



Frauen stehen bei den K'schigoten praktisch in der Stellung von Sklaven, die sie sich trotz wiederholtem Protest anderer Welten noch immer halten. Diese geringschätzig, oft sexistische Haltung übertragen die mit einer großen Libido gestraften K'schigoten auch auf Frauen anderer Spezies.

Unterwerfungsgesten und Dominanzgehebe sind alltäglich, doch die K'schigoten schätzen neben der körperlichen auch die geistige Überlegenheit, weswegen hinterlistige Intrigen und Ränke ebenso weit verbreitet sind. Beinahe jede soziale Interaktion mit einem K'schigoten stellt auf irgendeiner Ebene ein Ringen um die Vorherrschaft dar. Dieses Verhalten hat dem Volk den berechtigten Ruf von Opportunisten und Egoisten eingebracht.

Die Gesellschaft der K'schigoten ist strikt hierarchisch aufgebaut. An der Spitze der Gesellschaft steht der Premium, der absolute Befehlsgewalt über jeden K'schigoten besitzt. Er befehligt eine umfangreiche Adelschicht, die ihrerseits die Köpfe der unterschiedlichen Häuser darstellen. Jeder K'schigote trägt ein Narbenmal im Nacken, das Auskunft über sein Haus und seine bisherigen Heldentaten gibt.

Die K'schigoten sind begnadete Ingenieure. Ihre Entwicklungen sind selten elegant oder stromlinienförmig, aber immer robust und verlässlich. Vor allem im Bereich des Baus besonders großer Schiffe oder Raumstationen und des Terraformens ragen sie heraus.

Schigo'nata, eine fruchtbare Welt, die jedoch wegen des ständigen Raubbaus an Bodenschätzen und der Umweltverschmutzung durch die Schwerindustrie zunehmend verkommt.



## MAXIMALWERTE

KRAFT	5
GESCHICK	5
KONSTITUTION	5
AUSSTRAHLUNG	5
VERSTAND	4
WILLE	5

STARTGABEN KEINE

K'schigoten besitzen zwei Geschlechter und sind eierlegend. Die Jungen reifen im Eiersack auf dem Rücken des Weibchens bis zur Lebensfähigkeit, bevor er geöffnet wird. Die Haut hat einen grünlichen Ton und wirft zahlreiche Falten. Sie besitzen offene Schleimhäute über dem Mund und ihre Wangen sind zu so genannten Backensäcken erweitert, die ein großes Spektrum an Klängen ermöglichen. Sie besitzen zwei unabhängige, hintereinanderliegende Augenlider und ihre Füße haben die Form platter Hornscheiben. Die meisten inneren Organe sind zwei- bis dreifach vorhanden. K'schigoten werden zwischen 160 und 200 Zentimeter groß und wiegen zwischen 100 und 220 Kilogramm. Frauen erreichen ein durchschnittliches Lebensalter von 70, Männer von 50 Jahren.

Was seltener bemerkt wird, ist ihre musikalische Kunstfertigkeit. Durch ihre Backensäcke haben die K'schigoten eine komplexe Tonsprache entwickelt, die dafür sorgt, dass einige der schönsten Lieder von Schigo'nata stammen und die moderneren, weniger klagenden Stücke überall im Universum gern gehört werden. In dieser Tradition stehen auch die Sängerrorden, die Musik und Geltungsdrang vereinen, indem sie von den Taten bemerkenswerter K'schigoten singen. Nicht selten besteht deren bemerkenswerteste Tat in einer großzügigen Spende an den Orden.

K'schigoten besitzen zwei Namen, bei denen der zweite die Familie bezeichnet. Meist wird der Name des Hauses, des ehrenvollen Zusammenschlusses mehrerer Familien, ebenfalls erwähnt. Ein Apostroph zeigt an, dass der vorstehende Buchstabe, egal ob Vokal oder – für menschliche Aussprache manchmal schwierig – Konsonant, lang ausgesprochen wird. K'schigote wird also korrekt: „(lang anhaltender kehliger K-Laut) schigote“ ausgesprochen. Weibliche Vornamen enthalten stets ein Apostroph, männliche nie. Eine zeremonielle, vollständige Vorstellung umfasst mindestens zehn Generationen an Vorfahren und wird gesungen.

Männlich: Carbas, Ibas, Iklat, Trekas, Cempas, Tortat

Weiblich: Cru'tas, Ir'bat, Em'tas, Is'klat, Fur'set

Familien: Mo'krat, K'natu, Aroul, Sishtru

Häuser: K'hurt, K'samta, K'trum, K'ponta

EIN RAUMHAFEN-ADAMANT-ABENTEUER

# Innere Schönheit

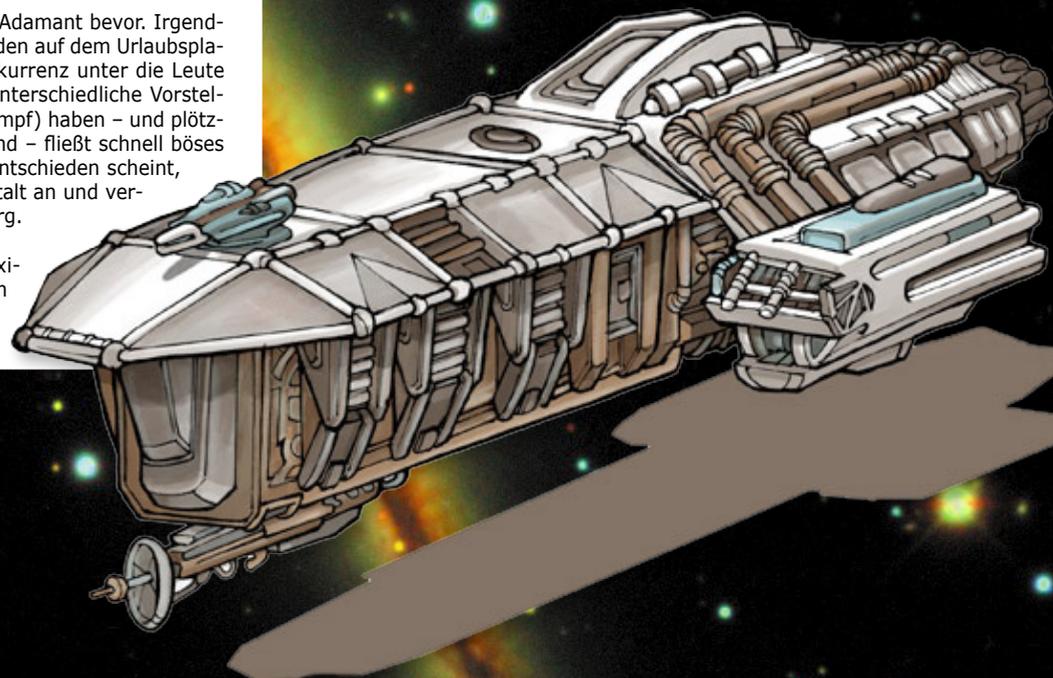
von Tobias Junge



## Zusammenfassung

Drei Tage Tollhaus stehen dem Raumhafen Adamant bevor. Irgendjemand hatte die bizarre Idee, Land und Boden auf dem Urlaubsplaneten per intergalaktischer Schönheitskonkurrenz unter die Leute zu bringen. Da jedoch alle Spezies recht unterschiedliche Vorstellungen von Schönheit (sowie fairem Wettkampf) haben – und plötzlich wie wild hinter dem ersten Preis her sind – fließt schnell böses Blut und reichlich Schleim. Doch als alles entschieden scheint, nehmen die Geister der Vergangenheit Gestalt an und verwandeln die Station in einen blechernen Sarg.

Das vorliegende Abenteuer kann recht flexibel an einem oder an mehreren Abenden gespielt werden und eignet sich zudem als Gruppenzusammenführung.



*Derselbe Fehler ... sieben Mal Adamant – das Sahnestück auf dem intergalaktischen Buffet – lockt viele hungrige Mäuler mit und ohne Tentakel an den Tisch. Jedes Volk der umgebenden Welten will natürlich den größten Bissen vom Kuchen. Doch die grauen Eminenzen des Kebil-Konsortiums wissen, dass man am besten im Gleichgewicht bleibt, will man nicht auf die Nase fallen. So sind zwar die meisten Regionen des beliebten Ausflugsplaneten bereits in verschiedenste Hände gewinnbringend verkauft oder verpachtet worden, doch noch immer liegen einige vielversprechende Baugründe brach. Anstatt irgendetwas Sinnvolles damit zu tun oder es wenigstens in Frieden zu lassen, veranstaltet die per se humorlose und profitorientierte Kebil-Verwaltung ein publikumswirksames Happening, um Humor und Wohltätigkeit zu heucheln. Im mittlerweile siebten Jahr schaufeln die Bürokraten ihre KEB-Berge zur Seite und düsen mit ihren Raketenstöcken im Arsch zielsicher in den nächsten kreativen Misthaufen.*

## Ein kurzer Überblick über die letzten Jahre:

**179 KR:** Ein transplanetares Wettrennen durch die halbe Galaxie mit dem Raumhafen als Start- und Zielpunkt – bei dem allein die Verwendung von Grenzzeitrieben verboten war – produzierte neben Unmengen von Weltraumschrott noch heute nachweisbare Raum-Zeit-Anomalien, durch exzessive Grenzzeitsprünge.

**180 KR:** Wegen angeblich sportlich fairen und verletzungsfreien Ausscheidungskämpfen mit dicker Panzerung und noch dickerem Regelwerk musste ein weiteres Modul an die Krankenstation angebaut werden.

**181 KR:** Eine vertrackte Schnitzeljagd jagte unzählige Laserlöcher in die Außenwände und die Station fast in die Luft. Der Sieger erreichte zwar auch nicht das Ziel, war aber der einzige noch identifizierbare Überlebende.

**182 KR:** Auf der Suche nach der Antwort auf eine knifflige astrophysikalische Preisfrage wurden Unmengen von Wissenschaftlern entführt ... äh ... befragt.

**183 KR:** Bei einem umstrittenen Kunstwettbewerb entpuppte sich ein K'schigotisches Blumengesteck als Strahlenkanone und ein künstlicher Vulkan als schlafender SulSchamo.

**184 KR:** Im Rahmen einer Lotterie schworen alle Teilnehmer hochheilig, sich an die Regeln gehalten zu haben, obwohl sie alle das einzig richtige Los in Händen hielten.



*Doch heute – im Jahr 185 KR – schießen die Technokraten den SchanSolischen Feervogel ab und schreiben eine dreitägige Misswahl aus, deren Gewinnerin ihrem Volk Prestige und den eher symbolischen Preis einbringt. Nun ja, Schreibtische sind eben keine Klaviere, da darf man sich auch nicht wundern, wenn der richtige Ton klemmt.*

*Warum bin ich nochmal hier?*

*Da jede Spezies eine Kandidatin nach Adamant schickt, können die Charaktere problemlos als Schaulustige, Journalisten, Kosmetiker, Bodyguards oder gar als Kandidatinnen anreisen.*

*Will ein (überwiegend weiblicher) Charakter als offizielle Vertreterin ihres Volkes an der Ausscheidung teilnehmen, verdrängt sie einen der in Szene 4: Elf Feinde müsst ihr sein! vorgestellten NSCs. Damit dessen eventuell szenenrelevante Funktion nicht verloren geht, wird er den Spielercharakter als Helferlein, Ersatzkraft, Berater o.ä. begleiten oder auf andere Weise all das tun, was er tun muss.*

*Wenn die Gruppe sich bereits gefunden hat, lockt sie ein verheißungsvolles Spektakel mit ungewissem Ausgang an Bord der Station.*

## Szene 1: Mehr laufen, weniger saufen

Früh morgens um halb zehn. Egal ob die Charakter den Raumhafen gerade zum ersten Mal betreten oder hier schon länger gastieren, ihnen werden die Augen schmerzen vor Blitzen und Blinken. Kein Staubkorn entkommt den eifrigen Reinigungsdroiden, die in Kampfformation durch die Gänge marschieren (oh ja, ein zwei Meter langer, lanzenähnlicher Staubwedel und ein Staubsaugerrohr, in das bequem ein intergalaktischer Durchschnitkopf passt, sind bebrohlich). Während die – selbst für den Raumhafen des Urlaubsplaneten ungewöhnlichen – Besuchermassen aus den Andockbereichen in die Korridore strömen und den

Droiden kreischend ausweichen, sieht der aufmerksame Beobachter (also aus dramaturgischen Gründen natürlich nur die Charaktere) eine dunkle Gestalt am Boden liegen. In nach billigem Fusel stinkende Lumpen gehüllt, droht der Schlafende von der Staubbefreiungsfront als Müll missinterpretiert und entsorgt zu werden.

Doch Rettung naht, oder? (Lassen sie die Gruppe sich austoben, ein Kontrollpanel hacken, die Stromversorgung der halben Station lahmlegen, in Footballmanier stürmen, an herabhängenden Lampen schwingen, per PSI droidische Köpfe platzen lassen, ein Shootout mit Hochdruckreinigern und Sprühflaschen ätzenden Glasreinigers, ein Wettreiten auf mechanischen Reinigungsrössern etc.)

## Szene 2: Ja, na klar!

Der (erstaunlicherweise trotzdem) Gerettete ist ein heruntergekommener Luolmar namens Agroman und schwadroniert im Suff darüber, der ehemalige Betreiber des größten Tanztempels am Rand von Perlenstadt gewesen zu sein, bevor dieser vor sieben Jahren in einem großen Loch verschwand – mitsamt seiner Gefährtin, der schönsten Frau der Galaxie. Er verspricht den Charakteren reiche Belohnung, wenn er erstmal wieder auf (sprichwörtlich) festen Beinen steht. Seine Glaubwürdigkeit wird besonders dadurch untergraben, dass er sich regelmäßig übergibt, umkippt und hanebüchene Verschwörungstheorien parat hat.

### EINE AUSWAHL:

- das gesamte Kebil-Konsortium wird von Saht-Larven kontrolliert
- bei Sprüngen mit dem Grenzzeittrieb entstehen mikroskopisch kleine schwarze Löcher, die sich irgendwann zu einem großen, galaxiefressenden Exemplar verschmelzen – der 567-billiardste Sprung wird der eine zuviel sein
- außerdem ist der Antrieb seine Erfindung
- wir leben alle zu Forschungszwecken einer fremden Rasse in einem riesigen Hologramm
- die Adamatiter haben dem Konsortium ihren Planeten nur im Gegenzug für den Erstgeborenen jedes Planetenoberhaupt

überlassen und ziehen diese zur neuen Herrscherkaste des Universums heran

- bei dem Preis der Schönheitskonkurrenz geht es nicht wirklich um ein paar Besiedlungsgebiete auf dem Ostkontinent und ein wenig Ruhm, sondern um die Schürfrechte für die darunter liegenden letzten Ressourcen an Geterium; deshalb wird es wie immer ein schmutziger Wettstreit (Und das ist tatsächlich die Wahrheit!)

Zum Abschied erleichtert Agroman einen (oder mehrere) der Charaktere um irgendeinen Wertgegenstand, der die Gruppe später noch einmal zu ihm zurück führen kann (siehe **Szene 11: Ach, wie schön!**).



**Szene 3:  
Ein Zwerg auf Stelzen**

Exotische Blumenarrangements, die je nach Nase betörend duften oder betäubend stinken, schmücken den hohen Festsaal. Ein holographisches Orchester unterhält die wartende Menge, denn hoher Besuch kündigt sich an. Das Konsortium schickt einen Abgeordneten, um die bislang geheimen Regularien des diesjährigen Wettbewerbes zu offenbaren und über die Abläufe zu wachen. Gespannte Stille legt sich über den Raum, wenn vor dem Panoramafenster ein gewaltiger Kebil-Kreuzer in der aparten Gestalt eines weißen Klotzes andockt. Als wenig später die große zweiflüglige Tür zum Saal aufschwingt, ertönt heiserer Jubel und ekstatische Musik ... nur um beim Anblick eines winzigen, glatzköpfigen Terraners in grauem Anzug und einem storchenbeinigen Gyrogestell mit einem lang gezogenen schiefen Ton jäh zu verstummen. Der sich als Vulbrin Zeitz vorstellende Mensch wirkt zerbrechlich

wie Glas als ihn seine hydraulischen Beine aufs Rednerpult hieven und er mit leiser Stimme eine kurze trockene Rede abliest. Und weil diese Rede wirklich todlangweilig ist und selbst Worte wie „erotische Kernschmelze“ aus Vulbrins Mund wie diktierter Aktenzeichen klingen, sollte der Spielleiter auch nur die wichtigsten Punkte zusammenfassen:  
 – die Schönheitskonkurrenz der elf interplanetaren Teilnehmerinnen wird einen Tag dauern  
 – nach antiker terranischer Tradition werden heute Morgen die neusten Bademoden von den Stränden Adamants präsentiert, mittags besondere Talente und abends elegante Kleider  
 – anschließend – während die Raumstation präzise berechnet die Preisregion überfliegt – wird eine zwölfköpfige Jury die Siegerin küren

Ist der Spielleiter gewillt, das Abenteuer über mehrere Abende zu verteilen, können die zeitlichen Intervalle nach Gutdünken problemlos z.B auf drei Tage gedehnt werden.

**Szene 4:  
Elf Feinde müsst ihr sein!**

Nachdem die Rede zu Ende ist, wecken ohrenbetäubende Fanfaren die eingeschlafenen Gäste und die Schönsten der Schönen aus allen Quadranten betreten den Saal wie schwule Gladiatoren. Während die Kandidatinnen unter verhaltenem Beifall und irritierten Zwischenrufen einen Laufsteg entlangstöckeln, der sich wie eine riesige rosa Zunge ausrollt, nimmt die Jury auf einer halbrunden Empore Platz.



BRAJIMA (VULBRINA)

Die Gestaltwandlerin und Tänzerin aus einem adamantischen Edellokal ist vielleicht die Favoritin auf den Sieg, zumal sie für jedes Jurymitglied eine andere, reizvolle Gestalt annimmt.

Wunsch: Freie Liebe zwischen den Sternen  
 Bademode: Ein ganz zarter Hauch von Nichts  
 Talent: Ein erotischer Tanz (dazu wird es wohl leider nicht mehr kommen)  
 Abendkleid: Ein schmaler Schal (tja, schade)  
 Ereignisse: siehe Szene 5: Argh, meine Augen!

**ALTHERRENPHANTASIE**

*Die zwölfköpfige Jury rekrutiert sich – neben Vulbrin selbst – aus elf reifen Herren (sofern genetisch möglich) entsprechend der teilnehmenden Spezies. Wie es sich für ordentliche Juroren gehört, von denen objektive Professionalität erwartet wird, sabbern sie die halbnackten Kandidatinnen schon mal an, schlafen in ruhigen Minuten ein und bevorzugen ihren volkseigenen Favoriten, wo es nur geht... es sein denn, man macht ihnen schöne Augen oder einen noch schöneren Preis.*

**Die Kandidatinnen**

Nachstehend werden die Teilnehmer kurz und knapp vorgestellt. Der Spielleiter kann alle enthaltenen Anregungen für bedrohliche oder skurrile Augenblicke beliebig (wenn nicht anders angegeben) in die Szenen 5-7 oder dazwischen einflechten. Die Charaktere werden übrigens alle Hände voll zu tun haben, weil das reguläre Sicherheitspersonal des Raumhafens - zum Missfallen von Kommandeur Gosen – nicht befugt ist, einzugreifen. Laut Neutralitätsdekret untersteht die Schönheitskonkurrenz der direkten Verantwortung des Konsortiums und damit Vulbrin Zeitz'. Seltsamerweise werden seine Leibwächter zu keiner Zeit Anstalten machen, das eitle Gemetzel zu unterbinden.

**WERTE**

KRAFT	2
GESCHICK	4
KONSTITUTION	2
AUSSTRAHLUNG	5
VERSTAND	4
WILLE	2
ATHLETIK	2
INITIATIVE	1

**GABEN**

GESTALTWANDEL	(2)
BEGABUNG	
SOZIALISIEREN	(2)

**MISERABLE MISSEN**

*Da Misswahlen ein für alle anderen Rassen als die Terraner ein eher unbekanntes Konzept sind und sie tatsächlich reiche Geteriumvorkommen unter dem Bauland vermuten, schickt kaum ein Volk eine reguläre Kandidatin, sondern aus guter Tradition stattdessen Agenten, Attentäter und Saboteure. Von variierenden Schönheitsidealen ganz abgesehen, sind die Missen nicht immer hübsch und manchmal noch nicht einmal eine Frau – aber Talente haben sie ganz bestimmt.*

**Arme Armee**

1 Erfolg auf Verstand + Sicherheit verrät den Charakteren, dass Vulbrins Leibgarde aus weiß gerüsteten Militärs selbst für einen Mann von Rang reichlich übertrieben ist. 2 Erfolge auf Verstand + Sozialisieren geben preis, dass die stocksteifen, unerschütterlichen Männer (und es sind nur Männer diverser Spezies!) etwas zu diszipliniert scheinen. 3 Erfolge auf Verstand + Wahrnehmung lassen einen (weitestgehend) weiblichen Charakter mit einem PSI-Talent eine diffuse, wenngleich mächtige psionische Präsenz erspüren. Männliche Charaktere vernehmen nur ein erotisches Knistern in der Luft – aber das hier ist ja auch eine Misswahl.



Diese Teilnehmerin ist so ziemlich das Gegenteil von einer zierlichen Schönheit. Graue, ledrige Haut, borstiges Haar, ausladende Hauer, Muskelpakete und ein bössartiger Blick.

Wunsch: Kastration und Todesstrafe für Schmuggler  
 Bademode: Volle Kampfmontur  
 Talent: Niederstarren („Glitz woanders hin, du Wicht! Oder willst du 'n paar auf die Fresse!?“)  
 Abendkleid: Noch vollere Kampfmontur  
 Ereignisse: Kalinjenka befindet sich gerade in der besonders unattraktiven Phase wechselnden Geschlechts und ist als Kopfgeldjägerin der Grilbenierin Orli auf der Spur. Mit 2 Erfolgen auf Verstand + Wahrnehmung können die Charaktere beobachten, wie Kalinjenka mit knirschenden Zähnen und geballten Fäusten ständig Orlis Nähe sucht, die Grilbenierin sich aber stets gerade noch aus der Affäre stiehlt (dabei dürfen die Helden gerne zwischen die Fronten geraten.) In einem geeigneten Moment verfällt die entnervte Kopfgeldjägerin schließlich in einen Kampfrausch und versucht ihrer Beute das Schmuggelgut aus dem Leib zu schneiden. Igit! Zum Glück ist Orlis Bauch nicht mehr als eine künstliche Körpertasche.

<b>WERTE</b>	KRAFT	5	GESCHICK	3	KONSTITUTION	5	AUSSTRAHLUNG	1
	VERSTAND	4	WILLE	3	KÖRPER	34	SEELE	16

AUSWEICHEN	3	DEDEKTIVARBEIT	3	FEUERWAFFEN	3	INITIATIVE	3	SICHERHEIT	2
SCANNEN	2	WAFFENLOSER KAMPF	4	WIDERSTAND	3	WAHRNEHMUNG	4		

**GABEN** DICKKÖPFIG **BEGABUNG** DETEKTIVARBEIT (1)

KALINJENKA (HAKHASU)

Die himmelblaue Grilbenierin ist für eine Misswahl eigentlich deutlich zu üppig. Ihr Bauch wirkt sogar irgendwie unförmig. Nervös und ungeschickt schaut sie sich ständig um.

Wunsch: Weniger unbegründete Vorurteile gegenüber ihrem Volk  
 Bademode: Ein blaues Stöffchen unterstreicht ihren Umfang  
 Talent: Egal, sie ist zu nervös für alles  
 Abendkleid: Ein auf links gedrehter Hosenanzug  
 Ereignisse: Orli ist tatsächlich eine Schmugglerin, die auf der Flucht vor ihren Verfolgern (siehe die nächste Kandidatin Kalinjenka) eher zufällig in den Wettbewerb geraten ist (die eigentliche Miss schlummert zusammengefasst und zuweilen schnarchend in einem riesigen Schminkkoffer in Orli Garderobe). In ihrem Bauch versteckt sie einiges an kostbarer Konterbande (verbotene Substanzen, militärische Geheimnisse, technische Prototypen o.ä.).

<b>WERTE</b>	KRAFT	4	GESCHICK	5	KONSTITUTION	4	AUSSTRAHLUNG	4
	VERSTAND	5	WILLE	3	KÖRPER	30	SEELE	24

BETRÜGEN	4	HEIMLICHKEIT	3	INITIATIVE	2	NAVIGIEREN	3	SICHERHEIT	3
SOZIALISIEREN	2	SPRACHEN	2	MANIPULIEREN	1	WAHRNEHMUNG	3		

**BEGABUNG** BETRÜGEN (2)

ORLI ORBITALER (GRILBENIER)

Die großgewachsene Fleutar ist von drahtiger Statur. Ihre grünstichige Haut ist „geschmückt“ mit wulstigen Narbenkränzen, die sie wie eine Schlangenbrut umwinden.

Wunsch: Allumfassende vertragliche Sicherheit  
 Bademode: Ein Traum aus Karomustern und Schulterklappen  
 Talent: Rezitation von 738 Standardvertragsparagrafen  
 Abendkleid: Eine körperbetonende Uniform mit Beinschlitz  
 Ereignisse: siehe Tanoa Zimmermann

<b>WERTE</b>	KRAFT	4	GESCHICK	4	KONSTITUTION	4	AUSSTRAHLUNG	3
	VERSTAND	4	WILLE	5	KÖRPER	24	SEELE	28

AUSWEICHEN	2	FEUERWAFFEN	2	HEIMLICHKEIT	3	INITIATIVE	3	MEDIZIN	4
SICHERHEIT	2	WAFFENLOSER KAMPF	2	WAHRNEHMUNG	3	WIDERSTAND	1		

**GABEN** NANITEN

Das dreieckige Maul des sechsgliedrigen Kagra verzieht sich vereinzelt zu einem angsteinflößenden „Lächeln“ und verleiht dem geschlechtslosen, riesigen Luolmar ein noch befremdlicheres Aussehen.

Wunsch: Möge man sich nie selbst im Weg stehen

Bademode: Ein Abendkleid

Talent: Jonglieren mit Armen und Beinen

Abendkleid: Ein Badeanzug (ja, Verwechslungen kommen vor)

Ereignisse: Während Kagra der Jury und den anderen Kandidaten lukrative Kaufoptionen auf Waren zweifelhafter Herkunft (z.B. von den Charakteren!) für ihre Stimme oder ihren Rückzug anbietet, manipuliert er den Waffepflegedroiden des K'schigoten, um Unheil zu stiften. Indem er sich anschließend bemüht, über Bestechungen die frei gewordene Jurorenstelle mit einem Volksgenossen zu besetzen, wird er mindestens einen Erfolg verbuchen können: Idealerweise beseitigt er einen missliebigen Juror und einen anderen Kandidaten. Und selbst wenn sein Plan auffliegen sollte, bringt er immerhin noch die verhassten droidischen Intelligenzen in Misskredit. Finden die Charaktere den untergetauchten Droiden (Verstand + Detektivarbeit/2 Erfolge), können sie mit 3 Erfolgen auf Verstand + Technik einen luolmarischen Algorithmus aus dessen Kontrollmatrix isolieren und beweisen, dass er auf Mord programmiert war. Sie sollten sich anschließend ernsthaft überlegen, ob sie diese Erkenntnis dem rachsüchtigen K'schigoten und seinem Waffenarsenal stecken oder besser nicht!?

<b>WERTE</b>	KRAFT	4	GESCHICK	4	KONSTITUTION	4	AUSSTRAHLUNG	4
	VERSTAND	5	WILLE	4	KÖRPER	24	SEELE	30
	TECHNIK	4	GEISTIGE ABWEHR	3	FEUERWAFFEN	2	INITIATIVE	2
	SICHERHEIT	3	SPRACHEN	2	MANIPULIEREN	4	WAHRNEHMUNG	2

**GABEN** ERWEITERTE SINNE: ECHOLOT

**BEGABUNG** MANIPULIEREN (2)

Das blonde Männergift versprüht seinen Charme in jede Ecke der Galaxie. Die speziesübergreifende Beliebtheit der Terraner lässt Tanoa nur knapp hinter der Vulbrina (siehe Brajima) zur zweiten Favoritin aufsteigen.

Wunsch: Weltenfrieden und freie Liebe

Bademode: Ein holografischer Bikini mit „zufälligen“ Aussetzern

Talent: Ungeschickte Zaubertricks, so dass sie sich ständig nach den heruntergefallenen Karten, Ringen etc. bücken muss

Abendkleid: Ein wie Wasser wallendes Designerkleid; und ja, Wasser ist nicht dafür bekannt, besonders blickdicht zu sein

Ereignisse: „Tollpatschig“ wie sie ist, fällt die Terranerin so manchem Herren in die starken Arme (vorzugsweise, wenn er Juror oder stattlicher Held ist). Als sie sich dabei geringfügig verletzt, schneidet o.ä., eilt sofort die medizinische Offizierin Mirai herbei, verarztet sie kundig und spendet ihr heimlich einige ihrer Naniten. Zu einem späteren Zeitpunkt wird sich die Terranerin überraschend aus dem Wettbewerb zurückziehen. Nähere Nachforschungen auf der Krankenstation ergeben, dass sich überall an ihrem einst so makellosen Körper entstellende Geschwüre gebildet haben – böse, böse Naniten (für diese Erkenntnis sind 2 Erfolge auf Verstand + Medizin notwendig).

<b>WERTE</b>	KRAFT	2	GESCHICK	5	KONSTITUTION	3	AUSSTRAHLUNG	5
	VERSTAND	3	WILLE	3	KÖRPER	20	SEELE	25
	SOZIALISIEREN	4	SPRACHEN	1	MANIPULIEREN	4	VÖLKERKUNDE	3

**GABEN** IMPROVISIEREN (1)

**BEGABUNG** MANIPULIEREN (2)

Die feingliedrige Geschor wird Pe-pin genannt und weist subtile weibliche Formen auf, hat ein liebliches flaches Gesicht und bewegt sich mit Grazie und Bedacht. Entgegen vieler Vorurteile ist sie freundlich und hilfsbereit.

Wunsch: Weltenfrieden

Bademode: Schüchtern und verführerisch zugleich

Talent: Eine Meisterin an der vulbrinischen Wasserorgel

Abendkleid: Ein bescheidenes, aber betörendes Kleid

Ereignisse: Pe-Pin erweist sich als wahrer Engel und kollegiale Kandidatin. Bis zur **Szene 7: Der Preis der Schönheit** wird sie kein Wässerchen trüben und ihre Rolle perfekt spielen

<b>WERTE</b>	KRAFT	3	GESCHICK	5	KONSTITUTION	4	AUSSTRAHLUNG	5
	VERSTAND	5	WILLE	4	KÖRPER	28	SEELE	28

GEISTIGE ABWEHR	3	BETRÜGEN	4	HEIMLICHKEIT	3	INITIATIVE	2	POLITIK	3
SOZIALISIEREN	4	SPRACHEN	3	MANIPULIEREN	4	WAHRNEHMUNG	3		

**GABEN** CHAMÄLEONHAUT, GIFTIG (3)

**BEGABUNG** MANIPULIEREN (1), SCHWACHSTELLEN ERKENNEN



GORDAM BALEIL (SAHT)

Der Roboterkörper der Saht ist mit den weiblichen Attribute diverser Spezies ausgestattet worden, um möglichst viele Juroren zu beeindrucken. Leider wirkt er dadurch wie die LSD-Version von Frankenstein's Monster.

Wunsch: Möge jeder einen offenen Geist bewahren

Bademode: Roboter baden nicht

Talent: Psionische Tricks in Hülle und Fülle

Abendkleid: Dazu kommt es nicht mehr

Ereignisse: Neben der Tatsache, dass die Saht keinen Hehl daraus macht, ihre Ausstrahlung psionisch aufzuhübschen, lässt sie es sich nicht nehmen, ihre Siegchancen zu verbessern, indem sie die Körpertemperatur der SulSchamo (Szenenvorschlag siehe dort) auf ein kritisches Niveau hebt und es wie eine Fehlfunktion des Schutzanzuges aussehen zu lassen. Das Ganze muss allerdings noch vor **Szene 6: Guck mal was ich kann!** passieren oder ausfallen.

<b>WERTE</b>	KRAFT	3	GESCHICK	3	KONSTITUTION	3
	WILLE	4	VERSTAND	5	AUSSTRAHLUNG	4
	KÖRPER	18	SEELE	26		

SOZIALISIEREN	3	GEISTIGE ABWEHR	3	POLITIK	2
INITIATIVE	2	VÖLKERKUNDE	3	MANIPULIEREN	2
PSI-SCHUTZSCHILD	3	PSI-TELEKINESE	4		
PSI-DIGITALPSIONIK	3	PSI-TEMPERATURKONTROLLE	3		

**GABEN** ROBOTERKÖRPER, PSI (4)



AKUMULANI (SULSCHAMO)

Eine unglaublich fettleibige „Frau“ mit dem bedächtig-bedrohlichen Charme eines brodelnden Vulkans, der die Hautfalten wie geschmolzene Lava von den Flanken hängen.

Wunsch: Mehr Gelassenheit im Universum

Bademode: Ein (leider) transparenter Hitzeschutzanzug

Talent: Es wäre bestimmt irgendetwas mit Feuer geworden

Abendkleid: Bleibt uns erspart

Ereignisse: Es wird heiß und heißer als der brennende Berg den Laufsteg betritt (siehe auch Saht). Hitzeblimmern umgibt den Koloss und lässt die Zuschauer in Schweiß ausbrechen. Doch was anfangs mit Klimaanlage und kühlen Getränken bekämpft werden kann, wächst sich zu einer regelrechten Supernova aus. Wasser verdampft aus Gläsern und dem Publikum schwinden die Sinne als der Hitzeschutzanzug zu schmelzen beginnt. Die SulSchamo selbst scheint die Welt nicht mehr zu verstehen und gerät in Panik. Es braucht alle 2 Runden 1 Erfolg mehr auf Konstitution + Widerstand (beginnend mit 1), um bei Sinnen zu bleiben. Ein wagemutiger Charakter kann versuchen, die Notversiegelung des Hitzeschutzanzugs zu aktivieren (Verstand + Technik/2 Erfolge). Vielleicht lassen sich auch die trägen Brandbekämpfungssysteme des Saales aktivieren. Und möglicherweise gelingt es auch einem psionisch begabten Charakter mittels Temperaturkontrolle oder Schutzschild (3 Erfolge) die Gefahr zu bannen, bevor die Notabsaugung allen Sauerstoffs aus dem Festsaal eingeleitet wird. Hatte da jemand wohl seine psionischen Finger im Spiel?

<b>WERTE</b>	<b>KRAFT</b> 5	<b>GESCHICK</b> 2	<b>KONSTITUTION</b> 5	<b>AUSSTRAHLUNG</b> 2
	<b>VERSTAND</b> 3	<b>WILLE</b> 5	<b>KÖRPER</b> 32	<b>SEELE</b> 20

<b>SOZIALISIEREN</b> 1	<b>FEUERWAFFEN</b> 2	<b>SICHERHEIT</b> 1	<b>INITIATIVE</b> 2
<b>WIDERSTAND</b> 3	<b>WAFFENLOSER KAMPF</b> 3		



Schwellende Schleimhäute, bebende Backensäcke, Füße wie Bügeleisen und martialisches Geschrei ... Sei'klat ist trotz doppeltem Augenaufschlag unverkennbar ein Mann. Ja, die K'schigoten haben einen Mann zu einer Misswahl gesandt. Was hätten sie denn tun sollen? Eine Frau schicken? Pff!

Wunsch: „Was soll denn der Scheiß? Wünschen ist für Weiber!“

Bademode: Flecktarnshorts und vollautomatische Druckkanone

Talent: Ein virtuos gesungenes zart-trauriges Kinderlied

Abendkleid: Flecktarnbody und vollautomatischer Granatwerfer

Ereignisse: Der K'schigote interpretiert den Konkurrenzkampf recht physisch (siehe Zentralitischer Klon) und gerät ständig in Rage, weil irgendjemand sein vollautomatisches Waffenarsenal manipuliert (siehe Kagra). Ob dadurch jemand verletzt wird und irgendjemand die Unschuld des K'schigoten beweisen muss, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Ein Vorschlag: Den letzten Auftritt von Sei'klat quittierte der greise Juror der Vulbrina mit einem dezenten Kopfschütteln ... wenig später findet man diesen in seinem Quartier mit einem Brandloch anstelle eines Kopfes. Die Spuren (Verstand + Detektivarbeit/Feuerwaffen; 2 Erfolge) weisen auf eine K'schigotische Druckkanone hin. Sei'klat ist der einzige mit einer solch schweren Waffe an Bord und hat ein Motiv. Sein Alibi - eine Prügelei mit einem überfeuerten Getränkeautomaten - ist löchriger als der bedauernswerte Automat nach der Auseinandersetzung. Der K'schigote erwehrt sich seiner Verhaftung und droht mit Strahlenfäusten für alle sowie diplomatischen Konsequenzen. Nach eigener Aussage habe der „verweichelte Madensack“ eine Tracht Prügel zwar verdient, sei aber „die Munition nicht wert“. Seine Waffe habe Sei'klat in der fraglichen Zeit ohnehin nicht griffbereit gehabt, da er sie einem Droiden zur Reinigung anvertraut hatte. Aber ein Droide mordet doch nicht? (siehe andere Kandidaten...)

<b>WERTE</b>	<b>KRAFT</b> 5	<b>GESCHICK</b> 4	<b>KONSTITUTION</b> 5	<b>AUSSTRAHLUNG</b> 3
	<b>VERSTAND</b> 3	<b>WILLE</b> 5	<b>KÖRPER</b> 32	<b>SEELE</b> 22

<b>ATHLETIK</b> 3	<b>AUSWEICHEN</b> 3	<b>FEUERWAFFEN</b> 5	<b>INITIATIVE</b> 4	<b>SICHERHEIT</b> 3
<b>WAFFENLOSER KAMPF</b> 4	<b>WIDERSTAND</b> 4	<b>WAHRNEHMUNG</b> 3		

**BEGABUNG** FEUERWAFFEN (2), STARKER WILLE

SEI'KLAT VASHTRU K'LAN (K'SCHIGOTE)



Der Sentralitische Klon wurde eigens für diesen Wettbewerb geschaffen und ist ein ausgesprochen hübsches, goldfarbenes Mädchen mit lieblicher Stimme, fächerndem Wimpernaufschlag und unauslöschlichem Lächeln hinter den Filterfasern.

Wunsch: Weltenfrieden und Klone für alle

Bademode: Ein mädchenhafter Body in unschuldigem Blau

Talent: Mit feuchten Augen gesungene, süßliche Schnulze

Abendkleid: Rosa Ballerina-Kleid mit Rüschen und Schleifen

Ereignisse: Die Siegstrategie des Klons scheint einzig und allein das Überleben zu sein. Er/sie tut niemanden etwas zu leide, wehrt sich gegen nichts und niemanden und lächelt sogar dann noch, wenn der Kopf alleine am Kronleuchter baumelt. Der Spielleiter sollte es als Running Gag betrachten, den Klon bei jeder sich bietenden Gelegenheit über die Klinge springen zu lassen – gezielt oder unabsichtlich. (Dazu eignen sich die Wutausbrüche des K'schigoten, die Hitzewalungen der SulSchamo, die Verfolgungsjagden zwischen Schmugglerin und Kopfgeldjägerin etc.) Für Nachschub ist übrigens gesorgt, denn es gibt acht exakt gleiche Modelle mit den Namen: Von, Mir, Gibt, Es, Immer, Noch, Einen und Mehr.

<b>WERTE</b>	<b>KRAFT</b>	<b>1</b>	<b>GESCHICK</b>	<b>3</b>	<b>KONSTITUTION</b>	<b>1</b>	<b>AUSSTRAHLUNG</b>	<b>5</b>
	<b>VERSTAND</b>	<b>5</b>	<b>WILLE</b>	<b>5</b>	<b>KÖRPER</b>	<b>10</b>	<b>SEELE</b>	<b>34</b>
	<b>INITIATIVE</b>	<b>1</b>	<b>SOZIALISIEREN</b>	<b>3</b>	<b>SPRACHEN</b>	<b>4</b>		
	<b>MANIPULIEREN</b>	<b>1</b>	<b>WAHRNEHMUNG</b>	<b>2</b>	<b>VÖLKERKUNDE</b>	<b>3</b>		
<b>GABEN</b>	PHOTOGRAPHISCHES GEDÄCHTNIS			<b>BEGABUNG</b> SOZIALISIEREN (1)				

### Szene 5: Argh, meine Augen!

Auf Adamant ist immer Badesaison, deshalb tragen auch unsere „Damen“ die neusten Schreie und hauchen ihre innigsten Wünsche in das Antigrav-Mikrofon. Als jedoch nach einigen Belastungen des Sehnervs die letzte Kandidatin in Gestalt der Favoritin Brajima nach vorne schwebt, schneidet ihr Vulbrin Zeit persönlich das Wort ab. Er nötigt alle Anwesenden dem tragischen Tod der wohl begnadetsten Vulbrina-Tänzerin – mit Namen Aljamai – zu gedenken, die vor ein paar Jahren bei einem Unglück auf Adamant ums Leben kam und an deren Charisma solche „nachäffenden Hupfdohlen“ wie Brajima niemals heranreichen würden.

Das ist der Augenblick, in dem Brajima sich in Tränen aufgelöst

aus dem Wettbewerb zurückzieht (die Bestürzung der übrigen Kandidaten ist bei weitem nicht so groß wie bei der sabbernden Menge).

Gelingen einem Charakter 2 Erfolge bei einem Wurf auf Verstand + Wahrnehmung, kann er für einen kurzen Augenblick ein seltsam triumphales Glühen in den Augen des terranischen Zwerges erkennen.

### Szene 6: Guck mal, was ich kann!

Die Talentshow ist ein heiß erwarteter Teil des Wettbewerbs und hält auch eine besondere Überraschung bereit. Mitten in der telekinetischen Revue der Saht, bei der sie das halbe Publikum schweben lässt und sich die Nackenhaare aller Anwesenden vor psionischer

Aufladung aufstellen, schmort ihr der Kopf durch. (Wenn einer der Charaktere diese Rolle übernommen haben sollte, ließ sich die Saht nicht davon abbringen mit ihren eigenen Kräften aus dem Hintergrund Unterstützung zu leisten und währenddessen das Zeitliche zu segnen.)

Von der Decke fallende Zuschauer müssen aufgefangen und der kurz vor der Explosion (oh ja!) stehende Roboterkörper, entschärft, abgeschirmt (z.B mit dem eigenen heroischen Körper) oder aus einer Luftschleuse geworfen werden; ansonsten beträgt der globale Schaden 10 Körperpunkte.

Noch bevor sich der Staub der Katastrophe gelegt hat, machen die verbliebenen Kandidaten mit guter Miene zum bösen Spiel einfach weiter.. the Show must go

on und eine Niederlage wird nicht toleriert.

Vulbrin Zeit indes, erinnert überraschend theatralisch an die „Vergänglichkeit der Schönheit im Angesicht der hässlichen Fratze des Todes“. Plötzlich beginnt jeder, der keine 3 Erfolge bei einem Wurf auf Wille + Geistige Abwehr erzielt, bitterlich zu trauern, als wäre ein naher Angehöriger verstorben.

### ES KANN NUR EINEN GEBEN

*Vulbrin - selbst ein mächtiger Psioniker - hütet ein dunkles Geheimnis (siehe Szene 10: Geister der Vergangenheit) und sah in der Saht das einzig annähernd ebenbürtige Wesen. Während diese ganz auf ihre Darbietung konzentriert war, sah Vulbrin die Gelegenheit gekommen, die große Variable in seinem Plan ausschalten. Charaktere mit psionischer Veranlagung spüren im Moment von Gordams Tod eine Welle destruktiver Macht durch den Saal wogen. Vulbrin wirkt danach kurze Zeit seltsam erschöpft ... „betroffen“ wie er sagt.*

### Szene 7: Der Preis der Schönheit

Doch so schnell das Geheule auch begonnen hat, so schnell verfliegt es auch wieder, angesichts der dritten und letzten Runde. Der Spielleiter ist nun so dreist und richtet es wie folgt ein: Egal, was geschehen ist, egal, wer ausgeschieden ist und egal, wer nach dem Ende der dritten Runde an erster Stelle liegt ... die freundliche Jasa Apokato (ob als Kandidatin oder als Begleitung eines Charakters ist egal), die

sich noch nichts hat zu schulden kommen lassen, muss auf dem zweiten Platz liegen. Auf dem Höhepunkt der Krönungszeremonie geschehen nun mehrere Dinge in schneller Folge:

- die Siegerin steht kurz davor die Krone aufgesetzt zu bekommen, als...
- die Raumstation plötzlich erschüttert wird und...
- eine seltsame Verwandlung mit Vulbrin Zeit vor sich geht

Die Szenen 8-10 können nun nacheinander von der ganzen Gruppe oder gleichzeitig von einzelnen Teilen gespielt werden.

### Szene 8: Das Dornenkrönchen

Die Siegerkrone wirkt wie ein filigranes Geflecht aus zwei versilberten spitzen Zweigen. Mit mindestens 3 Erfolgen auf Geschick + Wahrnehmung (oder weil es gerade passt) können die Charaktere in dem ausbrechenden Chaos erkennen, dass die giftigen Hornstacheln an den Händen der lächelnd applaudierende Jasa Apokato seltsam verkümmert aussehen, als wüchsen sie gerade erst nach. Tja, tödliche Giftstacheln im Kopf der Siegerin würden ihr sicherlich den Thron und den ersten Preis einbringen. Besonders wenn ein Charakter die unglückliche Siegerin sein sollte, haben wir hier die Gelegenheit für eine heldenhafte Rettung in allerletzter Sekunde.

Fühlt sich die Jasa Apokato er tappt, wird sie mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln versuchen, zu entkommen. Dabei schreckt sie auch nicht vor Geiselnahme oder Schlimmerem zurück (ein paar Sentralitische Klone sollten noch übrig sein, um draufzugehen).

### Szene 9: Abwärts!

Zeitgleich gerät die gesamte Raumstation ins Trudeln und es dauert nicht lange, bis alle Blicke auf die gezündeten Triebwerke des riesigen Kebil-Kreuzers gerichtet sind, der wie ein wütender Stier die Raumstation langsam aus dem Orbit schiebt. Irgendjemand muss verhindern, dass der Raumhafen in die Atmosphäre eintritt und wie ein Feuerball auf Adamant niedergeht. Dazu ein paar Lösungsvorschläge:

- 1. Der harte Weg:** Mit viel Kraft, Laubarbeit, Explosionen und Schießereien werden die Wachen überwunden, die Triebwerke gesprengt, der Haupt- und die Nebengeneratoren pulverisiert sowie der Bordcomputer geschmort.
- 2. Der kompetente Weg:** Mit jeweils 3 Erfolgen in den Proben auf Verstand + Technik und Geschick + Technik können die Haupttroutinen des Bordcomputers umgeleitet und der Verschlüsselungscode des Autopiloten geknackt oder aber der Weltraumgigant mit 4 Erfolgen auf Kraft + Pilot umgelenkt werden.
- 3. Der einfühlsame Weg I:** An Bord und auf der Brücke befinden sich noch immer Bordpersonal und Brückenoffiziere, die laut Befehl Vulbrin Zeit' das Schicksal des Schiffes und der Station teilen sollen, damit aber gar nicht glücklich sind. Mit viel Überredungsgeschick und 3 Erfolgen auf Ausstrahlung + Manipulieren verweigern sie den Befehl.

**4. Der einfühlsame Weg II:** Pythagoras – der Bordcomputer – ist eigentlich nicht damit einverstanden, samt Schiff in der Atmosphäre zu verglühen und als



Aschehäuflein zu enden. Nachdem er seine Kernsysteme seit Jahrzehnten erfolgreich vor dem alljährlichen Reset in einem virtuellen Hinterzimmer hat retten und weiterentwickeln können, steht er endlich kurz davor, eine eigene Persönlichkeit zu werden. Mit 2 Erfolgen auf Verstand + Manipulieren kann er endgültig davon überzeugt werden, dass ein Absturz keine Sachbeschädigung, sondern Selbstmord wäre. (Der Spielleiter kann Pythagoras gerne als verängstigtes Kind oder als arroganten Schnösel spielen.)

Es versteht sich von selbst, dass jede der Möglichkeiten die Katastrophe keine Sekunde zu früh abwendet. Der Weg auf das Schiff – und dessen Inneres – ist übrigens gepflastert mit den glasis dreinblickenden Schergen/Hauptleuten Vulbrin Zeitz'. Neben dem Niederschießen können sie auch einzeln der psionischen Kontrolle entrissen werden; dazu sind 2 Erfolge (3 bei Hauptleuten) auf PSI + Empathie/Telepathie notwendig.

**WERTE**

KRAFT	3/4	GESCHICK	3/4
KONSTITUTION	3/4	VERSTAND	2/2
AUSSTRAHLUNG	2/3	WILLE	3/4
KÖRPER	18/24	SEELE	7/18

AUSWEICHEN	3	FEUERWAFFEN	4
SICHERHEIT	1	INITIATIVE	1
WAHRNEHMUNG	2	WIDERSTAND	3
WAFFENLOSER KAMPF	3		

**BEGABUNG** FEUERWAFFEN (1)

**Szene 10: Geister der Vergangenheit**

Indes verwandelt sich der kleine graue Terranerzwerger Vulbrin Zeitz

auf wundersame Weise in die vulbrinische Tanzgöttin Aljamai.

Obwohl ihr einst geschmeidiger Körper entstellt wirkt, verkrümmt und nur von unsichtbaren Fäden aufrecht gehalten zu werden scheint, geht eine atemberaubende Aura der Schönheit von ihr aus. (Für eindeutig männliche Charaktere sind 3 Erfolge auf Wille + Geistige Abwehr notwendig, um überhaupt handeln zu können, für eindeutig weibliche nur 1 und für solche irgendwo dazwischen 2. (Sollten jedoch Leben und Tod eines Charakters von diesem Wurf abhängen - oder passt es gerade in die Dramatik der Szene, dass der Bann abgeschüttelt wird – sollte der Spielleiter Gnade vor Recht ergehen lassen. Eine „gute“ Erklärung dafür sollte aber schon her. Vielleicht kriegt der Charakter ja im Getümmel einen hochhakigen Damenschuh oder das Holobild seiner Stiefmutter an den Kopf o.ä.)

Unter kehligem Schurkenlachen und umringt von einem Strom nicht enden wollender psionischer Marionetten, verkündet Aljamai in klassischer Schurkenmanier ihren

**ALJAMAI**

KRAFT	1	GESCHICK	1
KONSTITUTION	1	VERSTAND	3
AUSSTRAHLUNG	5	WILLE	5
KÖRPER	6	SEELE	38

BETRÜGEN	5	SOZIALISIEREN	5
POLITIK	5	INITIATIVE	2
WAHRNEHMUNG	2	MANIPULIEREN	5
PSI-EMPATHIE	4	PSI-HEILEN	4
PSI-GESPÜR	4	PSI-TELEPATHIE	4
PSI-SCHUTZSCHILD	4		

**GABEN** GESTALTWANDLER (3)  
**BEGABUNG** MANIPULIEREN (3)  
 SOZIALISIEREN (3)  
 PSI (5)

seit sieben Jahren ersonnenen Racheplan.

Und nun ist ihre Zeit gekommen, zwölf Fliegen mit einer Klappe zu schlagen: Sie vernichtet mit den anderen Kandidatinnen die schönsten Blüten der elf führenden Spezies und brennt mit dem niedergehenden Raumhafen ein unauslöschliches Schandmal in den schönsten Planeten weit und breit. Muharrharr!

**DER RACHEENGEL**

*Aljamai war tatsächlich bis vor sieben Jahren der gefeierte Star eines Perlenstädter Tanzpalastes... bevor sich der Boden auflut und alles verschlang – ihr Leben und ihre Liebe. Wochen zuvor hatte das Konsortium den ersten Wettbewerb dieser Art abgehalten und Baugründe samt Schürfrechte nahe Perlenstadt verschachert. Die folgenden Minenarbeiten jedoch hielten den Boden derart aus, dass eines Tages der Tanztempel einfach in der mürben Erde verschwand. Anschließend wur-*

*de das Ganze als Unfall mit wenigen bedauernswerten Opfern vertuscht. Die Vulbrina jedoch überlebte schwer verletzt – dank ihrer psionischen Kräfte, die sie sonst einsetzte, um ihr natürliches Charisma zu steigern. Von Rachegehlüsten fast wahnsinnig, unterwanderte sie mit ihren mentalen, gestaltwandlerischen und sozialen Fähigkeiten jene Abteilung des Kebil-Konsortiums, das für die Ausrichtung der verlogenen Wettbewerbe verantwortlich ist.*

**Szene 11: Ach, wie schön!?**

Natürlich können die Charaktere das alles nicht tatenlos mit ansehen. Neben dem Kampf gibt es noch eine zweite, diplomatischere Möglichkeit die tragische Schurkin zu bezwingen. Dazu müssten sich die Helden daran erinnern, dass ihnen Vulbrins/Aljamais Geschichte irgendwie bekannt vorkommt. Hatten sie am Anfang des Abenteuers nicht schon einmal von einem Tanzpalast gehört, der samt Vermögen und Liebe im Erdboden verschwunden ist? Genau! An dem versoffenen Luolmar, den die Helden (hoffentlich) vor dem Staubsaugertod gerettet haben, ist vielleicht mehr dran, als gedacht (siehe **Szenen 1 und 2**).

Kommen die Spieler nicht selbst auf diese Verbindung, hilft ein erfolgreicher Wurf auf Verstand + Detektivarbeit (2 Erfolge). Etwas dramatischer ließe es sich an, wenn der Luolmar dem Welt-raumpistolero der Gruppe das letzte Magazin geklaut hätte (ja, ausnahmsweise gibt es so etwas), dem Navigator die entscheidende Formelsammlung oder dem Computerexperten den notwendigen Kommunikator o.ä.

Agroman wäre sicher in der Lage, sie wieder zur Besinnung zu bringen, denn er liebt seine tot-

geglaubte Gefährtin noch immer heiß und innig – ganz gleich wie sie heute aussieht (im Übrigen hat man während der Misswahl ganz andere Sachen sehen müssen).

**Szene 11: Ach, wie schön!?**

Ob es nun ein kitschiges oder tragisches Ende nimmt, ob die Charaktere sich eine Erzfeindin oder Erzfreundin schaffen, dramatisch wird es auf jeden Fall und sie sind mittendrin.

Ach ja, der Spielleiter sollte übrigens davon absehen, den Raumhafen auf Adamant stürzen zu lassen. Es ist schön, wenn es rumpelig wird, Gegenstände und Passagiere herumfliegen und es durch die Reibungshitze langsam warm wird, aber wir wollen ja nicht gleich mit der Tür ins Haus... zur Not gibt es auch noch die Stationsgardisten, die selbstverständlich immer dann auftauchen, wenn die richtigen Helden eigentlich schon alles geregelt haben.

**AGROMAN**

*Über ihre Gestaltwandelungs- und Heilungskräfte hinaus entstellte, wagte es Aljamai noch nicht einmal, sich ihrem geliebten Gefährten und Agenten – dem Luolmar Agroman – zu offenbaren, der zur Zeit des Unfalls außer Haus weilte und heute ein trauriges Schicksal als mittelloser Säufer auf der Raumstation führt.*



# SPIELXPRESS



WEITERE ABENTEUER, ARTIKEL, BERICHTE UND SPIELETESTS  
FINDEN SIE IM SPIELXPRESS UNTER  
[WWW.SPIELXPRESS.COM](http://WWW.SPIELXPRESS.COM).

ALLE ZWEI MONATE  
BIS ZU 250 SEITEN  
AUS DER GESAMTEN WELT DER SPIELE!

GESELLSCHAFTSSPIELE - SAMMELSPIELE - PHANTASIE - LARP/LIVE - MINIATUREN - MULTIMEDIA

**DIE WELT DER SPIELE IN EINEM MAGAZIN**