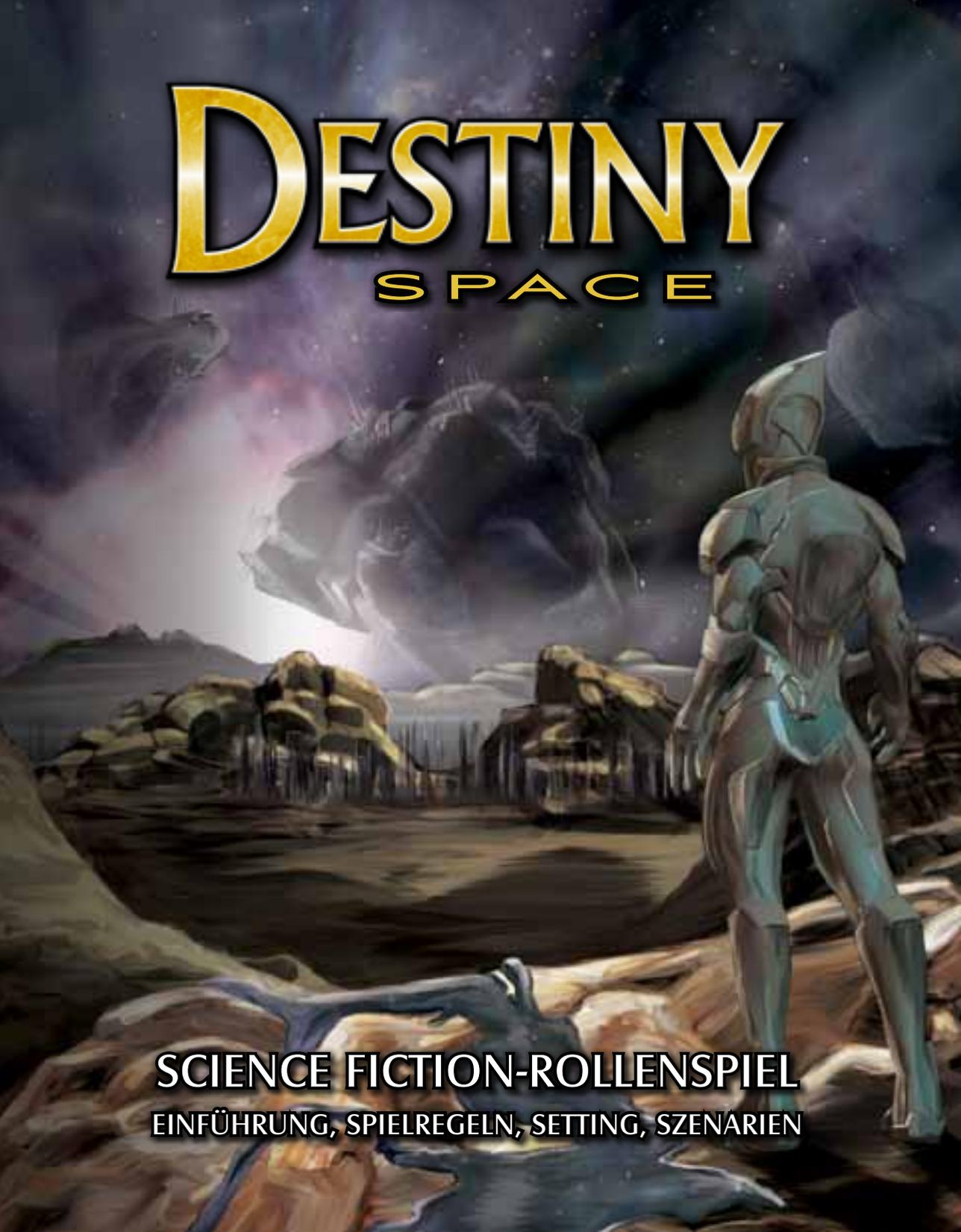


DESTINY

SPACE



SCIENCE FICTION-ROLLENSPIEL
EINFÜHRUNG, SPIELREGELN, SETTING, SZENÄRIEN



The logo for 'Destiny Space' is centered on the page. 'DESTINY' is written in a large, bold, yellow, stylized font with a black outline and a slight shadow. Below it, 'SPACE' is written in a smaller, yellow, blocky font with a black outline. The background is a grayscale space scene with a large planet on the right and a rocky horizon at the bottom.

DESTINY

SPACE

Destiny Space

© 2013-2014 Alexander Schiebel | AceOfDice Rollenspiele
www.aceofdice.com



Setting-Konzept „Schwarm“ von Simon Aistleitner
Illustrationen von Marco Morte

Für Inspirationen, Analysen und Tests sei gedankt:
Simon Aistleitner, Christoph Flandorfer und Roland Wild
sowie den Destiny Space-Testrunden
und hilfreichen Stimmen im AceOfDice-Blog.

Herstellung und Vertrieb
BoD - Books on Demand GmbH, Norderstedt

ISBN 978-3-7322-9660-6

INHALT

Über dieses Spiel	5
Was ist ein Rollenspiel?	5
Über Destiny Space	8

TEIL 1: REGELN

Attribute und Aspekte	10
Attribute	10
Aspekte	12
Würfel und Proben	13
Proben aus Spielleitersicht	13
Der W66	14
Behinderung	15
Konstitution	16
Bemessung von Schaden	16
Regeneration	16
Szenenwechsel	17
Kampf	18
Kampfrunde	18
Nahkampf	18
Distanzkampf	19
Geschützkampf	20
Sonstiges	20
Rüstung	21
Referenz-Kreaturen	22
Optional: Waffen und Rüstungen	23
Sternenraum-Kampf	25
Schiffsintegrität	25
Sternenraum-Kampfrunde	25
Manöver und Gefahrenpunkte	26
Optional: Schiffstypen	27
Ausstattung	27
Beispielkampf	28
Das Große Talent	29
Erschaffung	29
Das Große Talent im Spiel	30
Details zur Wirkung	31
Beispiele	32
Erfahrung	34
Questpunkte	34
Stufenanstieg	34

TEIL 2: SPIELLEITUNG

Spielleitung	36
Nichtspielercharaktere	38
Werteprofil	38
Tot oder lebendig	38
Abenteuergestaltung	39

TEIL 3: DER SCHWARM

Überblick	42
Völker des Schwarms	43
Natokh (NSC)	43
Khotan (NSC)	44
Eudorianer	45
Zulkari	46
Irlithaner	47
So'Phaak	48
Kunpanekrota	49
Mlendosianer	50
Implementics	51
Der Schwarm	52
Gegebenheiten	55
Das Sektoren-Feld	60
Aliens und Kreaturen	62
Abenteurer im Schwarm	65
Ortsgebundene Abenteurer	65
Kampagnen-Abenteurer	68

SPIELHILFEN UND ANHÄNGE

„Kaltes Erwachen“	72
NSC & Hintergründe	72
Teil 1	73
Teil 2	75
Tabellen	77
Preisliste	80
Charakterdokument	82
Karte des Sektoren-Felds	83
Index	84
Abkürzungen	84



.: EINLEITUNG .:

ÜBER DIESES SPIEL

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Wahrscheinlich ist es auch dir schon so ergangen: Du liest ein Buch und fragst dich, wie die Geschichte wohl verlaufen wäre, wenn du selbst Einfluss auf die Handlung genommen hättest. Du wünschst dir vielleicht, eine Verschwörung auf einer Raumstation aufzuklären, Artefakte vergessener Zivilisationen zu entdecken, PSI-Phänomene zu wirken oder mit einem Laserschwert in der Hand einem Cyborg gegenüber zu treten. Unglücklicherweise geschieht aber im Buch immer nur das, was sich der Autor ausgedacht hat. Im Rollenspiel aber, da hast du selbst die Möglichkeit, die Handlung zu gestalten!

Rollenspiel ist das gemeinsame Erzählen einer Geschichte.

Dafür setzen sich mindestens zwei, besser vier Personen einen Abend lang an einen Tisch. Zuvor werden noch schnell Knabberzeug und Getränke zur Verfügung gestellt, ehe eine der anwesenden Personen die Funktion des Spielleiters übernimmt.

Der **Spielleiter** (SL) ist gewissermaßen Erzähler und Moderator in einer Person, während die anderen Spieler in die Rolle ihrer ganz persönlichen Hauptperson schlüpfen, ihres **Spielercharakters** (SC). Diesen verkörpern sie nun für die Dauer eines Abends. Die Spieler beschreiben Äußeres, Worte und Taten wahlweise aus der Ich-Perspektive („Ich ziehe den Blaster und schieße das Schloss kaputt!“) oder in der dritten Person („Vrenn betätigt den Türöffner und sieht ganz kurz um die Ecke...“). Wer schauspielerisch veranlagt ist, kann auch

seine Stimme verstellen oder Mimik und Gesten einfließen lassen. Der Spielercharakter ist dabei allerdings kein Abbild des Spielers, sondern eine eigenständige Persönlichkeit, mit Stärken, Schwächen und einer eigenen Vorgeschichte.

Der Spielleiter ist Regisseur und Autor der Geschichte. Die Spieler sind Hauptdarsteller mit der Lizenz zum Improvisieren.

Bevor das Spiel los geht, werden die SCs nach den Spielregeln mit numerischen Werten ausgestattet. Diese ermöglichen das Vergleichen von Fähigkeiten zwischen Charakteren.



So könnte etwa ein Raumpilot einen höheren Geschützkampf-Wert haben als ein Botschafter, dafür würde dieser wieder mit hohem Charisma glänzen. In einem mehr oder weniger aufwändigen Prozess, den man gemeinhin **Erschaffung** nennt, werden alle möglichen spielrelevanten Details des SC in Werte gefasst. Danach kann es auch schon ins erste Abenteuer gehen.

Erschaffung findet vor dem ersten Abenteuer statt. Sie dient dazu, Spielercharaktere mit vergleichbaren Werten auszustatten.

Das **Abenteuer** ist eine dynamische Geschichte, die der Spielleiter vorbereitet hat und durch die er nun einen Abend lang führt. Vielleicht bedient er sich dabei eines vorgefertigten Konzepts, das er gekauft oder im Internet gefunden hat. Das Abenteuer ist am ehesten mit einem Drehbuch zu vergleichen, allerdings gestalten hier die Spieler das Geschehen in der Rolle ihres SC mit. Die Handlung ist dadurch in hohem Maß veränderbar, so dass auch der Spielleiter nicht weiß, wie das Abenteuer ausgehen wird. Natürlich kann er die Geschichte steuern, schließlich definiert und beschreibt er die Umgebung, z.B. Orte oder Personen, auf die die SCs im Abenteuer treffen (genannt „Nicht-Spieler-Charaktere“ oder **NSCs**). Er sollte dabei weder zu Gunsten der Spieler noch gegen sie spielen, sondern unparteiisch den Gesetzen der Logik, der Spielwelt und dem Plan seines Abenteurers folgen.

Abenteuer nennt man das „Drehbuch“ des Spielleiters. Ob vollständiges Script oder Stichwörter – wichtig ist nur, dass es die Spieler fesselt und niemals langweilig wird.

Dieser Plan kann die SCs vor allerlei Aufgaben stellen. Vielleicht müssen sie den gestohlenen Prototyp eines Raumschiffs wiederbeschaffen, einen Spion entlarven oder verhindern, dass die Raumstation mit einem Asteroiden kollidiert. Was auch immer es ist, am Ende werden sie mit **Erfahrung** belohnt. Erfahrung ermöglicht es ihnen, die eigenen Werte zu verbessern,

oder, wie man auch sagt: den SC zu „steigern“. Dadurch wird er stärker, geschickter oder klüger... und er wird künftig in der Lage sein, neue – noch schwierigere – Herausforderungen anzunehmen. Mit der Zeit kann so aus einem Frachterpiloten ein angesehener Staffelführer werden oder aus einem Schmuggler ein einflussreicher Politiker.

Erfahrung ist die Belohnung für erfolgreiches Bestehen eines Abenteurers. Erfahrung verbessert die Werte und damit die Fähigkeiten des Spielercharakters.

Um so schlimmer ist es natürlich für die Spieler, wenn die SCs an den vorgegebenen Aufgaben scheitern. Bestenfalls entgeht ihnen auf diese Weise Erfahrung, möglicherweise geraten sie aber auch in Gefangenschaft und müssen im nächsten Abenteuer erst wieder ausbrechen. Schlimmstenfalls kann es zum Tod eines oder mehrerer SCs kommen.

Ziel im Rollenspiel ist das Er- und Überleben unvergesslicher Geschichten, das Entwickeln von Charakteren und das Mehren ihrer Erfahrung.

Da das Gelingen der SCs nicht im Belieben des Spielers stehen, aber auch nicht von der Willkür des Spielleiters abhängen soll, braucht es einen unabhängigen Maßstab. Im Rollenspiel entscheiden daher die Würfel, ob z.B. der SC in der Lage ist, einen Raumjäger auf 12 Uhr abzuschießen, ein unbekanntes Artefakt in Betrieb zu nehmen oder vor einem Blasterfeuer in Deckung zu springen. Die Erfolgchance einer solchen **Probe** ist um so höher, je besser die Werte des SC in der jeweiligen Disziplin sind.

Proben sind Würfelwürfe des Spielers, durch die bestimmt wird, ob sein Spielercharakter in der Lage ist, eine Handlung erfolgreich auszuführen.

Exemplarische Szene

All das könnte zum Beispiel wie folgt ablaufen. Beteiligte sind die Spieler mit den Charakteren Axyx (A), ein gewiefter Schmuggler, Bavra (B),

ein Medium, sowie Crol (C), ein ungestümer Söldner, der keine Roboter mag, sowie natürlich der Spielleiter (SL):

SL (Spielleiter): Ihr betretet den Konferenz-Hub auf S-Alpha, eine Halle mit ca. 30 breiten Stühlen. Zwei Drittel davon sind besetzt und gleichzeitig von schimmernden Kraftfeldern umgeben, die von Geräuschen nicht durchdrungen werden.

C (Crol): Na großartig. Wie sollen wir nun wissen, wer von denen an der Versteigerung der Karte des Schwarzen Sektors beteiligt ist?

A (Axys): Ganz ruhig. Sehen wir uns das erst mal näher an. Ich schendere an einigen der besetzten Stühle vorüber. Haben die eigentlich Videokontakt mit ihren Gesprächspartnern?

SL: Als du so herumwanderst, siehst du in der Tat einige, die einen kleinen Monitor aus der Armlehne hervorgeklappt haben.

A: Dann versuche ich doch mal, ein paar erhellende Blicke zu erhaschen.

SL: Und ihr, Bavra und Crol, bleibt ihr zurück?

B (Bavra): Ist wohl besser, wenn Axys das alleine übernimmt. Crol würde auffallen, und ich möchte einstweilen etwas anderes versuchen.

SL: Dazu gleich. Axys, bitte würfle eine Probe auf Charisma, um beim Spähen möglichst wenig Verdacht zu erregen.

A (würfelt): Gelungen!

SL: Perfekt. Du bewegst dich zwischen den Konferenzstühlen, als würdest du irgendwie dazu gehören. Dabei kannst du drei Irlithaner identifizieren, die an derselben Konferenzschaltung teilnehmen.

A: Das ist seltsam. Die könnten sich doch genauso gut in der Bar nebenan besprechen. Ich kehre zurück zu Bavra und Crol und teile meine Erkenntnis mit ihnen.

B: Das ist es, Axys! Das muss die geheime Versteigerung sein! Jetzt müssen wir nur noch einen Weg finden, sie zu belauschen.

C: Nichts da belauschen. Wir schnappen sie uns und prügeln den Ort der Übergabe aus ihnen heraus.

A: Das können wir immer noch tun, wenn das mit dem Belauschen nicht klappt.

C: Grummel.

B (zum SL): Ich bin doch ein Medium. Mit meinem großen Talent in Metaphysik sollte es mir möglich sein, ihre Gedankenströme zu lesen, oder?

SL: Grundsätzlich ja, aber bedenke, dass sie von Kraftfeldern abgeschirmt werden, die auch das MagField beeinträchtigen. Könnte also aufwändig werden.

B: Ich versuche es trotzdem. Wieviele Punkte kostet mich der Versuch?

SL: Gedankenlesen bei drei Individuen unter erschwerenden Umständen ist ein Grad 3-Effekt.

B (streichet sich in Entsprechung der Regeln 5 Destiny-Punkte ab und würfelt): Geschafft!!

A: Großartig!!

SL: Deine Gedanken verbinden sich mit dem MagField des Raumes. Zuerst vernimmst du ein pulsierendes Rauschen in deinem Kopf, dann formen sich allmählich hallende Stimmen in deinem Bewusstsein, viel zu viele, um sie zu verstehen. Du entwirrst sie im Geiste, bis nur noch die tiefen Stimmen der drei Irlithaner übrig bleiben. Schließlich vernimmst du die Begriffe „Übergabe“, „40.000 Q“ und „Sektor 66“.

B: Ich murle diese Worte leise vor mich hin.

C (laut): Wow! 40.000 Q!!

SL (zu C): Ein Administrator-Implementic kommt auf dich zu, und spricht mit metallischer Stimme: „Ihre Lautstärke entspricht dem durchschnittlichen Geräuschpegel einer Bar. Sie aber befinden sich in einem Konferenz-Hub. Bitte seien Sie leiser!“

C: Was? Ich glaube, ich höre nicht recht. Was will dieses Ding von mir?!

A: Oh nein – nicht gut!

SL: „Ich sagte, Sie sollen sich leiser verhalten. Andernfalls muss ich Sie entfernen lassen.“

A: Wir sind schon weg, vielen Dank für den Hinweis!

C: Entfernen lassen? Ich lass mich doch von so einem Rostfresser nicht entfernen!!

B: Bitte, Crol, mach jetzt keinen Aufstand.

C: Keine Sorge, ich mach das kurz und schmerzlos. (Zum SL:) Ich rei dem Roboter den Schdel ab.

A: Echt jetzt?

SL: Whrend du mit einer schnellen Bewegung den Kopf des Admin-Implementics umfasst, fhrt auch schon ein Elektroschock-Bolzen aus seinem Arm aus. Kampf. Aufgrund des berraschungsmoments bist du zuerst dran.

C (wrfelt Attacke): Mist, daneben.

SL: Jetzt kommt der ‚Rostfresser‘ mit seinen 5000-Volt. Mach dich auf was gefasst!

BER DESTINY SPACE

Destiny Space enthlt alles, was du brauchst, um ohne lange Vorbereitung ins Reich der Science-Fiction einzutauchen. Als Spieler kannst du binnen 10 Minuten losstarten, als Spielleiter brauchst du lediglich dieses Bchlein zu lesen. Die ebenso intuitiven wie vertiefungsfhigen Regeln wenden sich an Einsteiger und Umsteiger, und sie passen sich jedwedem Charakter, Abenteuer und SciFi-Setting an.

Teil 1 erklrt dir die Spielregeln genau so weit, wie du sie kennen musst, um einen SC zu erschaffen und mit zwei verschiedenfrbigen Sechsseitern (dem “W66”) Proben und Kmpfe zu bestehen. Erfahre hier, wie du besondere Fhigkeiten einsetzt und wie sich dabei die Regeln deiner Fantasie anpassen (und

nicht umgekehrt). Erfahrene Spieler werden zudem die szenenabhngige Regeneration zu schtzen wissen, die Erzhlung und Spielfluss untersttzt.

Das ◉-Symbol markiert Abschnitte, in denen *Destiny Space*-Regeln von der Spielleiter-Seite beleuchtet werden. Als Spieler, der sich vorerst auf das Ntigste beschrnken mchte, kannst du diese Abschnitte getrost berspringen; als Spielleiter oder fortgeschrittener Spieler wirst du sie frher oder spter allerdings recht aufschlussreich finden.

Teil 2 widmet sich zur Gnze der Funktion des Spielleiters und enthlt Tipps und Kniffe zum Gestalten eigener Abenteuer und Kampagnen sowie zum Definieren von NSCs.

Teil 3 beschreibt den faszinierenden Kometenschwarm mit dem Hauptkometen *Shepherd*, dem Hintergrund deiner ersten Charaktere und Abenteuer. Erschliee hier rtselhafte Artefakte im Inneren der Kometen, erkunde unkartographierte Asteroidenfelder, verfolge sinistre Krfte in den dunklen Korridoren der Raumstation S-Beta oder sammle Beweise fr dubiose Machenschaften innerhalb der Quilirium-Gilde!

Darber hinaus enthlt dieses Buch zahlreiche Szenarien fr den Spielleiter, Beispiel-Charaktere fr schnell Entschlossene, weiters das Charakterdokument und eine Karte des Schwarms zur Orientierung.

Informationen zu *Destiny* und *Destiny Space* sowie diverse Materialien findest du auf www.aceofdice.com. Nun aber viel Spa und Freude mit *Destiny Space* und dem Abenteuer Schwarm!

Alexander Schiebel
und Simon Aistleitner

.: TEIL 1 :.
SPIELREGELN

.: KAPITEL EINS .:

ATTRIBUTE UND ASPEKTE

Der erste Schritt zu deinem eigenen Spielercharakter (SC) besteht darin, dass du dir ein **geistiges Bild** von ihm oder ihr machst. Orientiere dich eventuell an literarischen Figuren oder solchen aus Film und Fernsehen.

BSP *Ist dein SC verwegen wie Han Solo, stark wie ein Klingone oder charismatisch wie Captain Reynolds? Hat er besondere Fähigkeiten wie Yoda, Spock oder wie die Minbari? Ist er überhaupt ein Mensch?*

Du kannst mit *Destiny Space* in jeder SciFi-Welt spielen und folglich auch Vulkanier, Centauri, Wookies oder Cyborgs verkörpern. Wenn du aber Lust hast, noch nie da gewesene Wesen



darzustellen, dann wähle eine der in Teil 3 beschriebenen Völker des Schwarms!

ATTRIBUTE

In *Destiny Space* besteht das Charakterprofil deines Charakters aus **9 Attributen**, die du auch auf deinem Charakterdokument findest und deren Bedeutung auf Seite 11 näher beschrieben wird.

Sobald du weißt, wofür die einzelnen Attribute stehen, wählst du **3 primäre Attribute**, die dir für deinen SC besonders wichtig erscheinen. In ihnen startet dein SC mit dem Wert 43. In allen anderen beginnt er mit dem Wert 33.

BSP *Das Medium Bavra startet in den Attributen METAPHYSIK, KONZENTRATION und KULTUR mit höheren Werten. Der Schmuggler Axys entscheidet sich für CHARISMA, MASCHINEN und STEUERUNG.*

Anschließend hast du die Möglichkeit, pro Attribut bis zu **2 Punkte zu verschieben**. Gleiche jede Erhöhung mit einer Verminderung im selben Betrag bei einem anderen Attribut aus. Die Attribute können so am Ende im Bereich 41-45 bzw. 31-35 zu liegen kommen.

BSP *Bavra erhöht ihren Wert in METAPHYSIK auf 45 und vermindert dafür NAHKAMPF auf 31. Axys verzichtet auf jegliche Spiritualität und vermindert METAPHYSIK auf 31. Er erhöht dafür seinen CHARISMA-Wert auf 45.*

Abschließend erhältst du einen **Bonus von +1** auf ein Attribut, das bei Angehörigen deiner Rasse bzw. deines Volkes typischerweise besonders ausgeprägt ist (siehe Teil 3). Als Mensch erhältst du einen Bonus von +1 auf ein beliebiges Attribut.

Die neun Attribute

CHARISMA & EMPATHIE umfasst deine „Menschen“kenntnis und Wirkung auf andere Lebewesen und kommt ins Spiel, wenn du jemanden beeindrucken, einschüchtern, überzeugen, täuschen oder durchschauen möchtest. Zuordnung: INTUITION/ARCHAIK.

ANLAGEN & RESSOURCEN misst dein Grundverständnis über den Aufbau von Anlagen, z.B. Minen, Abbaupoperationen, Installationen, Hangars, Raumstationen, einschließlich lebenserhaltender Systeme, Schleusen, Aufzüge, Versorgungsschächte etc. Darüber hinaus repräsentiert das Attribut Kenntnis von Ressourcen und ihrer Verarbeitungsprozesse sowie das Beurteilen ihrer Reinheit und ihres Wertes. Zuordnung: INTUITION/TECHNIK.

METAPHYSIK & PARANORMALES ist theoretisches Wissen und intuitive Fähigkeiten in Bezug auf metaphysische und transzendente Kräfte (PSI, MagField, Parapsychologie, Okkultismus o.ä.). Du kannst derartige Kräfte einschätzen, abblocken, in manchen Fällen sogar spüren oder Artefakte intuitiv anwenden. Zuordnung: INTUITION/META.

ATHLETIK & NAHKAMPF umfasst sämtliche auf Kraft und Athletik basierende Ganzkörperbewegungen, z.B. Aufstemmen einer Schleusentür, Springen in eine entfernte Schiffs Luke, schnelles Sprinten, in Deckung Werfen sowie überhaupt jeder Ganzkörpereinsatz, der unter Zeitdruck erfolgt, einschließlich Nahkampfhandlungen. Zuordnung: KINETIK/ARCHAIK.

GESCHICK & DISTANZKAMPF repräsentiert die koordinative Beweglichkeit deines Charakters, d.h. jene Bewegungen, die überwiegend auf Präzision, Koordination oder Balance basieren. Es ermöglicht dir das Vorbeischleichen an einem Wachroboter ebenso wie das Balancieren auf einem Hangargertüst oder das fingerfertige

Entwirren eines Kabels. Im Kampf wird das Attribut für Handlungen im Distanzkampf auf die Probe gestellt. Zuordnung: KINETIK/TECHNIK.

STEUERUNG & GESCHÜTZKAMPF beinhaltet das Steuern von übersetzten oder virtuellen Bewegungen und Handlungen, z.B. das Lenken eines Fahrzeugs, Pilotieren eines Schiffs oder Agieren in virtuellen Räumen. Das Attribut ist außerdem der Schlüssel für Angriffsmanöver im Sternenraumkampf. Zuordnung: KINETIK/META.

KULTUR & NATUR ist dein Wissen über die Völker und Rassen des Settings ebenso wie über alte, fremde und ausgestorbene Kulturen, Traditionen, Gesetze und historische Querverbindungen. Das Attribut ermöglicht dir auch, dich in natürlichen Lebensräumen zurecht zu finden, z.B. um mit Holz ein Feuer zu entfachen, Heilpflanzen zu identifizieren oder das Jagdrevier eines gefährlichen Tieres zu erkennen. Zuordnung: RATIO/ARCHAIK.

MASCHINEN & COMPUTER versetzt dich in die Lage, Mechanismen und Maschinen von der hydraulischen Hebebühne bis zur Funkeinheit zu durchschauen, zu verwenden, zu reparieren oder zu deaktivieren. Soweit Computersysteme und Datenbanken betroffen sind (Orientierungsterminal, Bordcomputer, Mannschaftsverzeichnis), kannst du diese ebenfalls umfassend bedienen. Zuordnung: RATIO/TECHNIK.

KONZENTRATION & BEOBACHTUNG ermöglicht dir, deine geistigen Sinne zu fokussieren, z.B. um eine Erinnerung abzurufen, dir einen Installationsplan einzuprägen, jemanden in der Menschenmenge im Auge zu behalten oder generell Sinnesschärfe und Aufmerksamkeit walten zu lassen, soweit dies nicht von anderen Attributen umfasst ist. Zuordnung: RATIO/META.

Wähle drei Attribute, in denen du mit dem Wert 43 startest, alle anderen erhalten den Wert 33. Verschiebe bis zu 2 Punkte pro Attribut, um das Profil zu schärfen. Am Ende erhältst du einen rassenabhängigen Bonus von +1.

Nach dem Festlegen der Attributwerte gibst du deinem SC noch einen klingvollen Namen, eine kurze Hintergrundgeschichte und ein oder zwei prägnante Wesenszüge.

🎯 ASPEKTE

In *Destiny Space* liegen jedem Attribut **zwei von sechs Aspekten** zu Grunde, woraus sich auch die 3x3-Anordnung der Attribute auf dem Charakterdokument ergibt. Während Spieler diese Zuordnungen weitgehend ignorieren können, sind sie für dich als Spielleiter in zweierlei Hinsicht interessant:

Erstens ermöglichen sie dir, auf einfache Weise **NSCs zu definieren**. Du brauchst nämlich dafür nicht alle neun Attribute mit Werten befüllen, sondern versiehst deinen NSC einfach mit Werten in Archaik, Technik und Meta oder wahlweise in Intuition, Kinetik und Ratio. Diese gelten dann vereinfacht für alle Attribute der jeweiligen Zeile/Spalte.

BS Du möchtest auf die Schnelle einen Zulkari-Diplomaten definieren. Nichts einfacher als das: z.B. Archaik 44, Technik 31, Meta 34.

Außerdem wirst du im Spiel Aktionen auf die Probe stellen müssen, die **nicht im Begriffskern** der jeweiligen Attribute gelegen sind. Ziehe dann die Aspekte heran und bestimme dadurch das einschlägige Attribut.

BS Die Spielercharaktere sind in Raumanzügen mit Manövrierdüsen auf einem Asteroiden unterwegs und müssen mit einer Probe beweisen, ob es ihnen gelingt, rechtzeitig zum Schiff zurück zu kommen, bevor ein Kunpanekrota-Raumpirat sich nähert. Bewegung in Raumanzügen ist auf den ersten Blick keinem Attribut eindeutig zuzuordnen. Mit Hilfe der Aspekte lässt sich diese Aktion aber den Aspekten Kinetik und Meta zuordnen.

Die Aspekte sind wie folgt definiert:

INTUITION: Dieser Aspekt umfasst unbewusste, psychosoziale und spirituelle Eigenschaften des Charakters, vor allem wenn er Händler, Würdenträger, Prophet oder Medium ist.

KINETIK: Kinetik umfasst die physischen und koordinativen Fähigkeiten des Charakters (u.a. auch im Kampf) und ist damit besonders wichtig für Kopfgeldjäger, Söldner und Piloten.

RATIO: bildet überwiegend geistig-rationale Fähigkeiten ab und zeichnet vor allem Forscher, Wissenschaftler und Gelehrte aus.

ARCHAIK: Archaik beschäftigt sich mit den eher „untechnologischen“, Lebewesen-nahen Disziplinen und ist ein Schwerpunkt all jener, die Menschen/Humanoide verstehen oder mit ihnen umgehen müssen, seien es Xenologen, Feldforscher oder Schmuggler.

TECHNIK: Technik umfasst Verständnis von und Umgang mit Technologien und Technik-geprägten Abläufen. Technik ist unerlässlich für Bordtechniker, Hacker und Konstrukteure.

META: Metadisziplinen sind Metaphysik, Spiritualität, mittelbares Steuern von Eigen- oder Fremdbewegungen sowie abstrakte Intelligenz, Analytik und Verarbeitung von Sinnesreizen. Dieser Aspekt unterstützt Astroatoren ebenso wie Sucher und Forscher.

Attribute umfassen mehr als nur den Begriffskern ihrer Bezeichnung. Jedem liegen zwei Aspekte zu Grunde, die dem Spielleiter die Zuordnung seltener/spezieller Aktionen und die vereinfachte Erschaffung von NSCs ermöglichen.

Sprachen

Destiny Space geht davon aus, dass alle Charaktere mit den Grundzügen der gängigen Sprachen vertraut sind und nur im Anlassfall (Flüstern, Dialekt, Fachsprache, Kommunizieren auf hohem Niveau) ihre sprachlichen Fähigkeiten durch geeignete Proben (z.B. auf KULTUR, auf EMPATHIE oder auf KONZENTRATION) unter Beweis stellen müssen.

:: KAPITEL ZWEI ::

WÜRFEL UND PROBEN

Wenn dein SC eine Handlung setzt, deren Erfolg alles andere als sicher ist, kann der Spielleiter von dir eine **Probe** verlangen. Er benennt dafür jenes Attribut, von dem er meint, dass es deine Erfolgchance am stärksten beeinflusst.

BSP SL: „Euer Schiff erreicht Sektor 66. Die Sensoren melden euch, dass eine Mehrzahl von Schiffen bereits anwesend ist.“ Crol: „Sehr gut, es geht doch nichts über einen ordentlichen Kampf!“ Axys: „Nicht mit diesem Schiff, Crol. Ich glaube, es ist besser, wir deaktivieren schnellstens unser ID-Signal, bevor man uns bemerkt.“ SL: „Dafür gibt es keinen Schalter. Wenn du das ID-Signal deaktivieren möchtest, wirst du die Funkeinheit manu-



ell ausbauen müssen, und das möglichst schnell. Würfle dafür eine Probe auf MASCHINEN.“

Nun kommt die eigentliche Probe, ein **Würfelwurf mit dem W66** (siehe unten), bei dem du kleiner oder gleich dem geforderten Attribut würfeln musst. Gelingt dir das, so hat auch dein SC die Aktion geschafft. Überwürfelst du den Wert, so ist die Aktion misslungen.

BSP Würfelt Axys kleiner oder gleich 43, so ist seine MASCHINEN-Probe gelungen. Würfelt er 44 oder höher, so ist sie misslungen.

Schätzt der Spielleiter eine Aktion schwieriger oder leichter ein, so kann er die **Schwierigkeit** der Probe hinauf- oder hinuntersetzen, indem er an der Zehnerstelle des maßgeblichen Wertes dreht. Leichte Proben sind in diesem Sinne um eine Zehnerstelle erleichtert (+1), schwierige Proben um eine Zehnerstelle erschwert (-1).

BSP Wäre die obige MASCHINEN-Probe um 1 erschwert (z.B. in Ermangelung geeigneten Werkzeugs), so dürfte Axys statt 43 nur maximal 33 würfeln.

Proben **gelingen** bei einem Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Wert des auf die Probe gestellten Attributs. Boni und Mali modifizieren die Zehnerstelle.

🎲 PROBEN AUS SPIELLEITERSICHT

Notwendigkeit. Proben solltest du nur bei Aktionen verlangen, die auch erzählerisch von Bedeutung sind. Natürlich kann ein SC auch beim Verzehr eines Dulsuru-Eintopfs ersti-

cken, aber dafür eine Probe zu verlangen, wäre wohl nicht im Sinn des Spiels. Hebe dir Proben für bedeutsame Momente auf und bedenke, dass sie auch immer wie ein Rampenlicht auf denjenigen wirken, der sie ablegt. Im Zweifelsfall verlange lieber weniger Proben; die Spieler mögen es ohnehin, wenn ihre Aktionen ohne Würfelwurf gelingen.

Attributwahl. Stelle jenes Attribut auf die Probe, von dem du als SL meinst, es sei am meisten ausschlaggebend in der konkreten Situation. Lies den Abschnitt über die den Attributen zu Grunde liegenden Aspekte im Kapitel „Attribute und Aspekte“, um spezielle Aktionen zuordnen zu können.

Schwierigkeitsgrad. Normale Proben sind angebracht, wenn das Wort „anspruchsvoll“ passt. Wenn etwas leichter als „anspruchsvoll“ ist, vergibst du als SL einen Bonus (oder verzichtest überhaupt auf die Probe), bei erschwerenden Umständen kannst du einen Malus veranschlagen.

Konsequenzen. Misslungene Proben sollten Folgen nach sich ziehen, z.B. Verlust von Zeit oder Gelegenheiten, Schaden, Erschöpfung, Behinderung. Kann eine Probe wiederholt werden (z.B. mehrfaches Hacken eines Türschlosses), so bietet sich als Konsequenz ein kumulativer Malus an, d.h. erste Wiederholung der Probe um -1 erschwert, zweite Wiederholung -2 etc. In ganzheitlicher Betrachtung des Abenteuers sollten misslungene Proben kein nachhaltiges Scheitern, sondern vielmehr Komplikationen nach sich ziehen. Das gilt um so mehr, wenn es keine oder kaum Handlungsalternativen gibt. Niemals sollte eine misslungene Probe dazu führen, dass das Abenteuer fest steckt („Oh, das war daneben. Der Attentäter entkommt und setzt sich im Outer Rim zur Ruhe. Game Over!“).

DER W66

In Destiny-Rollenspielen wird der W66 verwendet. Er besteht aus einem dunklen und ei-

nem hellen sechsseitigen Würfel (W6). Wenn du mit dem W66 eine Probe würfelst, würfelst du mit beiden Sechsseitern. Der dunkle gibt die Zehnerstelle des Ergebnisses an, der helle die Einerstelle. Du kannst damit Werte **von 11 bis 66** erwürfeln.

Beim W66 gibt der dunklere W6 die Zehnerstelle, der hellere W6 die Einerstelle an.

W66		heller W6					
		1	2	3	4	5	6
dunkler W6	1	11	12	13	14	15	16
	2	21	22	23	24	25	26
	3	31	32	33	34	35	36
	4	41	42	43	44	45	46
	5	51	52	53	54	55	56
	6	61	62	63	64	65	66

Wie bereits erwähnt musst du für eine erfolgreiche Probe mit dem W66 kleiner oder gleich dem maßgeblichen Attributwert würfeln.

BSP Axys' *MASCHINEN*-Probe gegen den Wert 43 bedeutet, dass er 11 bis 43 würfeln darf, um erfolgreich zu sein. Bei 44 oder höher scheitert er.

Dieser Würfelwurf verrät dir aber nicht nur, ob die Probe gelingt, sondern auch wie gut sie im Erfolgsfall gelingt: Zähle dafür die Werte der beiden Sechsseiter, so wie sie bei der Probe zu liegen kommen, zusammen. Du erhältst damit den **Erfolgswert** (EW). Er liegt im Bereich 2 bis 12 und ermöglicht es, eine erfolgreiche Probe mit einer anderen zu vergleichen, z.B. Angriff vs. Verteidigung, Lügen vs. Menschenkenntnis, Verbergen vs. Aufmerksamkeit usw. Wer bei seiner (gelungenen) Probe den höheren Erfolgswert aufweist, behält die Oberhand. Misslungene Proben haben demgegenüber immer einen EW von 0.

BS Axys würfelt „25“. Sein Erfolgswert beträgt 7. Der Spielleiter könnte nun die Wahrnehmung der im Sektor befindlichen Schiffe auf die Probe stellen. Er würfelt „13“. Die Probe ist damit zwar auch gelungen, doch der EW ist niedriger als der von Axys. Der SL beschreibt daher: „Axys hat in Windeseile die Einheit ausgebaut. Offenbar schnell genug, dass euer Schiffssignal nicht bemerkt wurde.“ Alle sind erleichtert – nur Crol hätte gerne gekämpft...

Der Erfolgswert einer gelungenen Probe entspricht der Summe der beiden Sechsseiter. Bei einem Krätemessen gewinnt derjenige mit dem höheren Erfolgswert.

Erfolgswerte im Detail

Sofern die Regeln nichts anderes bestimmen, wird die Qualität eines Erfolgs durch den EW, also die Quersumme der beiden Würfel, bestimmt. Zuweilen beziehen sich die Regeln aber auch nur auf den größeren oder kleineren der beiden Würfel. In diesem Fall ist von **EW-g** (großem Erfolgswürfel) und **EW-k** (kleinem Erfolgswürfel) die Rede.

BS Wenn du bei einer Probe „25“ würfelst, beträgt dein EW 7, dein EW-g 5 und dein EW-k 2.

Glück und Unglück

Manchmal gelingen Proben besonders gut (Würfelergebnis „11“) oder scheitern besonders spektakulär („66“). Die konkreten Auswirkungen legt der Spielleiter fest, wobei er durchaus in die erzählerische Trickkiste greifen kann. Für „11“-er sei als Zweifelsregel vorgeschlagen, dem glücklichen Charakter den maximal möglichen Erfolgswert zuzugestehen.

Optimistisch/pessimistisch

Zwei Würfelvarianten gibt es noch, die du kennen solltest: Beim sogenannten **optimistischen Würfeln** darfst du das Ergebnis so deuten, dass der niedrigere Sechsseiter bei der Probe (und nicht notwendigerweise der dunklere) die Zehnerstelle angibt.

BS Würfelst du bei einer optimistischen Probe „62“, so wird das Ergebnis in „26“ umgedeutet. Da es gilt, niedrig zu würfeln, ist diese Deutungsvariante für dich von Vorteil.

Pessimistisches Würfeln funktioniert umgekehrt: Hier stellt der höhere W6 die Zehnerstelle des Resultats dar.

BS Würfelst du bei einer pessimistischen Probe „15“, so lautet das Ergebnis „51“.

Du darfst entspannt davon ausgehen, dass normales Würfeln angesagt ist, sofern die Regeln nicht explizit optimistisches oder pessimistisches Würfeln anordnen. (Letzteres z.B. für Verteidigungswürfe, siehe „Kampf“).

BEHINDERUNG

Verfängt sich ein Charakter in Kabeln oder in einem Mikro-Gravitationsfeld, stolpert er oder wird er abgelenkt, so schlägt sich das in **Behinderungspunkten** (BEP) nieder. BEP sind kurzfristige (körperliche oder geistige) Beeinträchtigungen, die einmalig den Erfolgswert der *nächsten gelungenen Probe* verringern und dabei auch gleich im selben Ausmaß verschwinden.

BS Auf der Oberfläche eines kleinen Kometen, bei dem sich die Schiffe treffen, gerät Axys in ein Magnetfeld, das seinen Raumanzug mit 11 BEP festhält. Gleichzeitig nähert sich ihm ein felsenfressender Orgrox. Axys schießt mit seiner Laserpistole auf die Kreatur, was ihm mit „16“ gelingen würde. Die 7 Punkte Erfolgswert werden allerdings nicht zu Schadenspunkten für die Kreatur, sondern reduzieren Axys' BEP von 11 auf 4. Er traf daher nicht, konnte sich aber schon ein wenig aus dem Magnetfeld herausmanövrieren. Wollen wir hoffen, dass es ihm gelingt, sich mit der nächsten Probe zu befreien, ehe der Orgrox ihn erreicht!

Behinderungspunkte sollten erst ins Spiel gebracht werden, wenn alle am Tisch mit den Regeln ausreichend vertraut sind.

.: KAPITEL DREI .:

KONSTITUTION

Dein SC wird im Abenteuer einer großen Anzahl an Gefahren gegenüber treten. Hydraulische Fallen, Explosionen und Kabelbrände, Artefakte, Gravitationsdefekte, feindselige Aliens und Kreaturen, um nur einige zu nennen, zehren beharrlich an seiner Lebenskraft. Die Energie, die ihn am Leben erhält, nennen wir **Konstitution** (KON). Sie hat bei frisch erschaffenen Spielercharakteren den Wert 15.

Erleidest du Schaden, so verringern **Schadenspunkte** (SP), die der Spielleiter bestimmt, deine Konstitution. Den jeweils aktuellen Stand verzeichnest du auf deinem Charakterdokument.

BSP Rechne mit 1W6 Schadenspunkten durch leichte Verletzungen, 2W6 bei schweren und 3W6 oder mehr bei fatalen Verletzungen.

Fällt die Konstitution **auf oder unter 0**, so verlierst du das Bewusstsein. Fällt sie **auf oder unter -6**, stirbt dein SC. In diesem Fall musst du einen neuen Spielercharakter erschaffen, um weiter am Abenteuer teilzunehmen.

Schadenspunkte reduzieren die Konstitution. Fällt sie auf oder unter 0, verlierst du das Bewusstsein. Fällt sie auf oder unter -6, stirbt dein SC.

🎯 BEMESSUNG VON SCHADEN

In *Destiny* ist die Bemessung von Schaden keine Frage von Tabellen und Regeln, sondern deine Entscheidung als SL. Dahinter steckt der Gedanke, dass es dein Abenteuer, dein Drama und dein Verständnis der jeweiligen Gefahrenquelle sind, die den

Ausschlag geben sollen. Am besten wählst du zur Konkretisierung von Schaden eine der Würfelvarianten, die *Destiny* zur Verfügung stellt: 1W6, 2W6 oder 3W6 Schadenspunkte oder – zur feineren Unterscheidung im niedrigen Bereich – den größeren/kleineren von 2W6 (2W-g bzw. 2W-k).

Eine schwer einzuschätzende Gefahrenquelle ist das **Vakuum** des Sternenraums. Hier bedrohen Temperatur, Strahlung, Druckunterschied und Luftmangel die Konstitution, und es ist weniger eine Frage ob, als vielmehr wie schnell Charaktere darin zu Grunde gehen: SCs ohne Schutzanzug erleiden 2W6 SP pro Kampfrunde, abzüglich des Erfolgswertes einer Probe auf **ATHLETIK**, welche die körperliche Widerstandskraft des Charakters repräsentiert.

REGENERATION

Spielercharaktere regenerieren ihre Kräfte am Ende jeder Szene. Den Zeitpunkt des **Szenenwechsels** verkündet der Spielleiter. Wenn es soweit ist, würfelst du mit zwei W6 und schlägst eines der beiden Würfelergebnisse deiner Konstitution hinzu. Das andere erhöht deine *Destiny*-Punkte. (Ihnen widmen wir uns etwas später).

BSP Der SL verkündet einen Szenenwechsel. *Bavra* hat 11 von 15 Konstitution-Punkten und 4 von 6 *Destiny*-Punkten. Sie würfelt für die Regeneration „1“ und „5“ und verteilt in Anbetracht ihres Zustandes 5 auf ihre KON (diese steigt dadurch auf das Maximum von 15) und 1 auf ihre *Destiny*-Punkte, die sich dadurch auf 5 regenerieren.



Destiny-Abenteurer sind in Szenen gegliedert. Sobald der Spielleiter einen Szenenwechsel verkündet, wirfst du zwei W6 und schlägst ein Ergebnis deiner Konstitution hinzu, das andere deinen Destiny-Punkten.

Auch Medizin, Tinkturen oder längere Erholungsphasen können die Konstitution steigen lassen. So regeneriert sie sich etwa zwischen zwei Abenteuern zur Gänze. Das **KON-Maximum**, also jener Wert, mit dem du das Abenteuer begonnen hast, kann dadurch aber nie überschritten werden. (Es steigt anschließend durch Erfahrung, siehe unten).

BSP Im Inneren des Kometen 66/1 befindet sich ein altes Kavernensystem der Khotan, gut gesichert und äußerst gefährlich. Beim Erkunden stürzt Axys in eine Fallgrube und erleidet 8 Schadenspunkte. Da er vorher unverletzt war (KON 15) beträgt seine KON nunmehr 7. Glücklicherweise enthält seine Ausrüstung einen MedKit. Dieser regeneriert 10 Punkte. Da Axys' KON nicht über den

Ursprungswert steigen kann, erhöht sie sich auf 15, das Maximum. Die restlichen Punkte „verfallen“.

🎲 SZENENWECHSEL

Wann eine Szene endet und eine neue beginnt, ist deine Entscheidung als Spielleiter und „improvisierender Dramaturg“. Als Richtlinie mag dabei folgende Definition dienen:

Eine Szene ist ein Teil des Abenteuers, in dem die Spieler eine bestimmte Aufgabe lösen sollen, ohne dass sich Zeit und Ort wesentlich ändern.

Diese Formulierung soll eine Hilfestellung sein, das Abenteuer bewusst zu gliedern. Je öfter du Destiny-Abenteuer leitest, desto selbstverständlicher wird für dich – und für deine Spieler – der regelmäßige Szenenwechsel.

In vorgefertigten Destiny-Abenteuern werden Szenenwechsel durch Abschnitte oder das Vorhang-Symbol 🎭 visualisiert.

BSP Eine mögliche szenische Gliederung: Die SCs bestechen einen Eingeweihten, sie zum Heiligtum im Kometeninneren zu führen. 🎭 Hier lösen sie ein Rätsel, um ein Portal zu öffnen. Dahinter befinden sich vier Wächterstatuen, aus deren Augen Laser feuern. 🎭 Auf der Treppe nach unten hört man warnende Stimmen. Im Keller wartet bereits ein aus dem Cryoschlaf erwachter Khotan darauf, die SCs zu zerreißen. 🎭 ...

Durch Szenenwechsel kannst du den **Schwierigkeitsgrad** des Abenteuers steuern: Viele (kurze) Szenen bedingen häufigeres Regenerieren und damit größere Kraftreserven für das Finale. Wenige (längere) Szenen bedeuten, dass die SCs mit ihrer Konstitution und ihren Destiny-Punkten verstärkt haushalten müssen.

Wenn du möchtest, kannst du einen Gong, ein Glockenspiel oder ein ähnliches Signal für den Szenenwechsel verwenden.

.: KAPITEL VIER .:

KAMPF

KAMPFRUNDE

Ob die SCs gegen einen Attentäter kämpfen oder in letzter Sekunde eine Explosion im Gravitationskern einer Raumstation verhindern wollen: Wenn es zeitkritisch wird und vielleicht sogar um Leben und Tod geht, verlangsamt der Spielleiter das Geschehen und teilt es in **Kampfrunden** (KR). In einer KR (ca. 3 Sekunden) kann jeder Beteiligte eine Aktion setzen; danach, wenn alle in dieser Weise gehandelt haben, beginnt die nächste KR.

Zeitliche Einheit im Kampfgeschehen ist die Kampfrunde (KR). Jeder Beteiligte hat pro KR eine Aktion.

Reihenfolge

Die Reihenfolge, in der die Beteiligten agieren, wird nur einmal, zu Beginn des Kampfes, festgelegt, und zwar abhängig von den taktischen Umständen, insb. vom Überraschungsmoment. Auch Gegenlicht oder Vorteile im Terrain können einer Partei die Initiative, also das Recht zur ersten Aktion, sichern. Im Zweifel sind die SCs zuerst an der Reihe. Danach agieren die Parteien abwechselnd.

BSP *Axys wartet auf Verstärkung. Nach der Ankunft von Bavra und Crol dringen die drei gemeinsam tiefer in die Khotan-Kavernen ein, als plötzlich ein riesiger Irlithaner aus der Dunkelheit auf sie zustürzt. Aufgrund des Überraschungsmoments erhält er den Ersts Schlag, d.h. alle Kampfrunden beginnen mit seiner Attacke. Die der Spielercharaktere folgt jeweils darauf.*

Taktische Umstände entscheiden zu Kampfbeginn, welche Partei (SCs oder NSCs) in den Kampfrunden zuerst agiert.

Innerhalb einer Partei – SCs bzw. NSCs – gilt gewillkürte Reihenfolge, d.h. die Spieler einigen sich unter einander, wer zuerst agiert, ebenso wie der Spielleiter seine NSCs in beliebiger Reihenfolge aktiv werden lässt.

Aktion und Reaktion

Wenn dein Charakter an der Reihe ist – er ist dann der „Angreifer“ – beschreibst du seine Aktion. Der davon betroffene Gegner heißt „Verteidiger“. Jeder Charakter kann nur einmal pro Kampfrunde Angreifer, sehr wohl aber öfters Verteidiger sein!

NAHKAMPF

Im Nahkampf attackierst du als Angreifer einen Gegner in unmittelbarer Nähe. Du würfelst dafür eine Probe auf ATHLETIK & NAHKAMPF. Gelingt diese Probe, so stehen so viele Schadenspunkte (SP) im Raum wie deinem Erfolgswert (EW) entspricht.

BSP *Der Irlithaner attackiert Crol mit einem Wert von 45 und würfelt „36“ – gelungen! Crol drohen 9 Schadenspunkte.*

Der Verteidiger kann versuchen den Angriff abzuwehren: Er würfelt dafür ebenfalls auf ATHLETIK & NAHKAMPF. Weil ihm aber nur ein Bruchteil von Sekunden für seine Reaktion zur Verfügung steht, würfelt er diese Probe pessimistisch. Dafür darf er, wenn ihm die Probe gelingt, seinen Erfolgswert von den drohenden Schadenspunkten abziehen.

BSP *Crol presst sich im letzten Augenblick an die Wand, um dem Angriff auszuweichen. Er würfelt auf NAHKAMPF (43), und die Würfel zeigen „24“. Achtung: Da Verteidigung pessimistisch gewürfelt wird, gilt dies als „42“! Glücklicherweise ändert das*

in unserem Beispiel nichts daran, dass Crol erfolgreich verteidigt hat: Er konnte immerhin 6 (4+2) von 9 Schadenspunkten abwehren.

Nicht verteidigte Schadenspunkte verringern die Konstitution des Verteidigers.

BSP Die 3 unverteidigten Schadenspunkte reduzieren Crols KON. Sie sinkt von 15 auf 12.

Nahkampf (Probe auf ATHLETIK & NAHKAMPF) verursacht EW Schadenspunkte, allerdings kann der Verteidiger mit einer pessimistischen Probe ganz oder teilweise verteidigen.

Waffenlose Attacken verursachen wahlweise EW-k Schaden oder, wenn es darum geht, den Gegner niederzuringen, Behinderungspunkte.

DISTANZKAMPF

Als Angreifer mit einer Wurf- oder Schusswaffe würfelst du eine Probe auf GESCHICK & DISTANZKAMPF und verursachst, wenn sie dir gelingt, Schadenspunkte in Höhe deines Erfolgswertes (EW).

Wie im Nahkampf kann das Ziel versuchen, mit einer pessimistischen Probe auf ATHLETIK & NAHKAMPF auszuweichen, Hindernisse zwischen sich und den Schützen zu bringen oder in Deckung zu springen, um im Erfolgsfall EW Schadenspunkte abzuwenden.

BSP Crol hält mit seinem Repetierlaserblaster auf den Irlithaner und feuert aus allen Kanälen. Er würfelt „35“ und verursacht somit 8 Schadenspunkte. Der Irlithaner würfelt „16“, was als „61“ gedeutet wird (pessimistische Probe) und damit misslungen ist. Seine KON sinkt durch den Treffer von 15 auf 7.

Distanzkampf (Probe auf GESCHICK & DISTANZKAMPF) verursacht EW Schadenspunkte. Auch hier kann der Verteidiger mit einer pessimistischen Probe ganz oder teilweise verteidigen.



Größe und Entfernung

Attacken im Distanzkampf sind erschwert, und zwar

- um 1, wenn das Ziel weiter als 20 Meter vom Angreifer entfernt ist oder in dessen unmittelbaren Nahbereich eindringt und ihn im Nahkampf bedroht,
- um 1, wenn das Ziel selbst sehr klein ist (Schalter, Spinnensonde etc.) oder wenn der größte sichtbare Teil des Ziels sehr klein ist,
- um 2, wenn sich das Ziel in vollständiger, solider Deckung befindet und es diese nur während seiner Aktionsphase aufgibt, um z.B. ein Feuer zu erwidern oder sich einen Überblick zu verschaffen.
- um 2, wenn in derselben Kampfrunde die Distanzwaffe nachgeladen werden muss, z.B. mit einem Energieaggregat oder Munition.

GESCHÜTZKAMPF

Um ein Geschütz abzufeuern, musst du es erst auf das Ziel ausrichten. Das kann ein Sensor-unterstützter Vorgang sein oder mit einem intelligenten Target Locking einher gehen. In jedem Fall musst du mit deinen „Attacken“ erst **Gefahrenpunkte** (GEP) aufbauen, bevor du diese zu Schadenspunkten (SP) umwandeln kannst.

Eine Probe auf STEUERUNG & GESCHÜTZKAMPF fügt dem Ziel entweder EW Gefahrenpunkte zu oder wandelt bis zu EW bereits existierende GEP in Schadenspunkte um.

Eine Attacke mit Geschützen benötigt daher immer mindestens zwei Kampfrunden. Schadenspunkte schlagen allerdings nicht nur auf das primäre Ziel, sondern auch auf jeden Charakter in der Nähe des primären Ziels durch!

Eine Verteidigung gegen Schadenspunkte durch Geschütze gibt es nicht. Das (potenzielle) Ziel eines Geschützes kann aber Gefahrenpunkte aktiv abbauen, indem es sich bei seiner Aktion mittels einer Probe außer Reichweite, in tote Winkel, in geschützte Positionen etc. bringt.

SONSTIGES

Kreativattacken

Nicht immer ist das direkte Attackieren des Gegners zielführend. Selbstverständlich kann (und soll) dein Charakter im Kampf auch andere Attribute ins Spiel bringen können.

BSF *Vielleicht ist es sinnvoller, die Laderampe schnell umzuprogrammieren, damit sie dem Gegner auf den Kopf fällt, oder einen elektromagnetischen Puls zu induzieren, der den feindlichen Roboter außer Kraft setzt! Oder du greifst nach den Ephexilium-Flaschen und mischt schnell einen explosiven Cocktail zusammen?*

Solche „Kreativattacken“ verursachen EW-g Schaden oder Behinderungspunkte, gegen die der Gegner mit einer pessimistischen Probe nach Maßgabe des Spielleiters verteidigen kann.

☉ Im Normalfall sollte der Gegner die Chance haben, gegen die Kreativattacke wie gegen eine normale Kampfhandlung zu verteidigen. Wenn du als Spielleiter besonders ideenreiche Taktiken honorieren möchtest, sprichst du dem Gegner entweder die Verteidigung ab oder lässt die Kreativattacke mit EW Punkten zur Wirkung kommen.

Einschüchtern

In *Destiny Space* kannst du einen Gegner auch besiegen, indem du seine Moral untergräbst, ihn einschüchterst oder verschreckst. Dazu muss er sich natürlich in einer bedrohlichen Situation befinden, die ihm durch dein Einschüchtern bewusst gemacht – oder geschickt suggeriert – wird.



BS Die Bedrohung kann sich auf äußere Umstände gründen, z.B. wenn sich bereits eine Niederlage abzeichnet, oder aber auf den Gemütszustand des Gegners, wenn er ohnehin ängstlich oder zögerlich ist oder mehr zu verlieren als zu gewinnen hat.

Beim Einschüchtern handelt es sich um eine Spielart der Kreativtacke, die mit CHARISMA & EMPATHIE gekoppelt ist und im Erfolgsfall EW-g „moralische Schadenspunkte“ verursacht. Diese **Demoralisierungspunkte** werden notiert und aufsummiert. Spätestens wenn sie die aktuelle Konstitution des Gegners erreichen oder übertreffen, wird er sich ergeben, das Weite suchen o.ä.

BS Nachdem der Irlithaner zahlreiche Laserwunden erlitten hat, hebt Bavra die Hand. „Siehst du diese Hand, Irlithaner? Ein Zeichen von mir, und mein Freund hier beendet, was er begonnen hat. Ergib dich! SOFORT!“ Bavra würfelt auf CHARISMA, die Probe gelingt mit „34“. Sie verursacht somit 4 Punkte Demoralisierung. Axys setzt noch eins drauf: „Keine blöden Gedanken, Dicker, oder wir machen Dulsuru-Eintopf aus dir!“ Seine Probe gelingt mit „32“, verursacht also 3 Punkte Demoralisierung. Da die Demoralisierungspunkte in Summe (7) den Stand der Konstitution (7) erreicht haben, beschließt der SL, dass sich der Irlithaner ergibt.

☉ Stellen die Spieler die Bedrohung besonders überzeugend dar oder kennen sie den Gegner gut genug, um eine Schwäche auszunutzen, kann das Einschüchtern auch in Höhe von EW Punkten demoralisieren.

Eine Verteidigung gegen Demoralisierung gibt es nicht.

Demoralisierungspunkte verschwinden (spätestens) beim nächsten Szenenwechsel.

Einschüchtern (Probe auf CHARISMA) verursacht EW-g Punkte Demoralisierung (keine Verteidigung). Erreicht oder übersteigt dieser „moralische Schaden“ die KON des Gegners, so ist dieser besiegt.

Bewegung

Du kannst davon ausgehen, dass Charaktere beim Laufen ca. 20 Meter pro Kampfrunde zurücklegen können.

☉ Möchtest du das Ergebnis von einer Probe abhängig machen, so legen die Charaktere [EW + 12] Meter pro Kampfrunde zurück. Die Probe erfolgt grundsätzlich auf ATHLETIK.

Großes Talent

In den meisten Fällen kannst du dein Großes Talent im Rahmen einer Kampfrunde, also als Aktion, einsetzen. Es gelten die im Kapitel „Das Große Talent“ beschriebenen Regeln.

„Sonstige“ Handlungen

Bei Aktionen, die nicht darauf abzielen, den Gegner anzugreifen, z.B. wenn du einen medizinischen Infiltrator ziehst und anwendest, einen Schacht emporkletterst oder eilig ein elektronisches Türschloss hackst, entscheidet der Spielleiter, wieviele Kampfrunden deine Handlung in Anspruch nimmt und ob und welche Proben du dafür würfeln musst.

RÜSTUNG

Rüstungen schützen dich bei jedem Treffer vor 2 Schadenspunkten (**Rüstschutz**, RS). Dafür erschweren sie, wenn der Spielleiter nichts anderes bestimmt, KINETIK-assozierte Proben generell um 1 (Zehnerstelle!).

Auch Kreaturen und Monster können Rüstschutz aufweisen. Dieser ist dann natürlicher Art und hat, wenn nicht anders beschrieben, keine Nebenwirkungen.

REFERENZ-KREATUREN

Für den Fall, dass die SCs im Rahmen ihrer Abenteuer auf einen vitalen Planeten treffen, findest du die folgenden Kampfwerte diverser Tiere angegeben. Sie mögen dir auch als Anhaltspunkt dienen, wenn du daran gehst, eigene Aliens und Kreaturen zu definieren.

Schwarm-spezifische Kreaturen findest du im entsprechenden Kapitel in Teil 3 dieses Buches.

Adler. Kampf 42, KON 6, EW-g SP, Sturzangriff

Äffchen. Kampf 36, KON 2, 1 SP

Bär. Kampf 33, KON 45, EW+4 SP

Delfin. Kampf 32, KON 23, EW-g SP, Wasser-affin

Echsen. Kampf 16, KON 2, 0 SP

Elch. Kampf 26, KON 32, EW+1 SP

Eule. Kampf 33, KON 5, EW-k SP

Fledermaus. Kampf 26, KON 1, 1 SP

Flusspferd. Kampf 24, KON 36, EW+3 SP, RS 1, Wasser-affin

Geier. Kampf 43, KON 6, EW-g SP

Hai. Kampf 36, KON 33, EW+3 SP, RS 1, Wasser-affin

Hirsch. Kampf 36, KON 27, EW+1 SP

Hund. Kampf 36, KON 9, EW-g SP

Insekten. Kampf 26, KON 1, Schwarm

Kamel. Kampf 26, KON 21, EW-g SP

Katze. Kampf 33, KON 5, 1 SP

Krokodil. Kampf 34, KON 18, EW+2 SP, Wasser-affin

Kröte. Kampf 16, KON 3, Gift SX

Löwe. Kampf 44, KON 36, EW+2 SP, #AT 2

Nashorn. Kampf 33, KON 32, EW+3 SP, RS 1, Sturmangriff

Papagei. Kampf 33, KON 3, 1 SP

Pferd, ungezähmt. Kampf 26, KON 27, EW SP

Rabe. Kampf 31, KON 3, EW-k SP

Ratte. Kampf 26, KON 2, 1 SP

Raubkatzen. Kampf 52, KON 18, EW+1 SP

Schakal. Kampf 36, KON 9, EW-g SP

Schlange, Gift-. Kampf 26, KON 1, Gift XDF

Schlange, Würge-. Kampf 43, KON 14, EW SP, Behinderung, Wasser-affin

Wildschwein. Kampf 33, KON 15, EW SP

Wolf. Kampf 46, KON 10, EW-g SP

Fähigkeiten

#AT: Anzahl an Attacken pro Kampfrunde

Behinderung: verursacht ebenso viele BEP wie SP

Blitzschlag: keine Parade, nur Ausweichen, kein RS

Distanz: Kreatur bleibt im Nahbereich auf Distanz und attackiert von dort aus (z.B. Feueratem, Säurespeien, Dornen verschießen o.ä.).

Dunkelsicht: sieht im Dunkeln

[Element]-affin: Proben im [Element] um +1 erleichtert. Schaden durch [Element] halbiert.

Flug: Kreatur kann fliegen und ihre Position nach Belieben ändern.

Gegenschaden: Jeden SP, der dieser Kreatur beigebracht wird, erhält der Verursacher ebenfalls.

Gift: Es werden mehrere W6 gewürfelt und der Höhe nach geordnet, beginnend mit dem Höchsten. Entsprechend der angegebenen Permutation gibt S den Sofortschaden an, D die Dauer in Minuten und F den Folgeschaden pro Minute. X-Würfel werden ignoriert. Beispiel: SDFX. Höchster W6 ist Sofortschaden, zweithöchster Dauer, dritthöchster Folgeschaden pro Minute, der niedrigste W6 wird ignoriert.

Schwächung: Treffer verursacht nicht nur Schaden, sondern auch einen kumulativen Malus von -1

Phantasma: bewegt sich durch Materie, immun gegen physische Angriffe, verursacht Schaden, der nur mittels einer Probe auf Intuition/Meta abgewehrt werden kann.

Regeneriert: regeneriert pro Kampfrunde W6 KON

Säure: Säure frisst sich weiter und verursacht 1 KR später nochmal W6 Schaden. Rüstungen verlieren beim ersten Treffer 1 Punkt Rüstschutz.

Schwarm: Schaden negiert Rüstung; erleidet bei einem Treffer maximal so viel Schaden wie er selbst pro KR verursachen kann.

Sturzangriff: verursacht doppelte SP, wenn vor der Attacke eine 2 KR dauernde Bewegung erfolgt ist.

OPTIONAL: WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffen

Archaische Fernwaffen* (EW SP). Armbrust, Bogen, Schleuder etc. können in kompetenten Händen ebenso viel Schaden wie hochtechnologische Waffen verursachen, sind aber größer, weniger stabil und vor allem für technologisierte Völker ungeeignet zu bedienen (Probe um 1 erschwert).

Blitzer (EW SP). Ring, der bei Berührung elektrische Ladung an den Gegner abgibt und gleichzeitig seinen Träger davor schützt.

Detonator (EW+6 SP). Mit einem technischen Zünder ausgestattete Granate, die 1 Kampfrunde zum Scharfmachen und Werfen benötigt, in der nächsten dafür aber EW+6 SP verursacht, und zwar bei allen Charakteren in der Nähe der Detonation. Ausweichen ist möglich.

Disruptor (EW-g BEP). Der auf Iontechologie beruhende Disruptor feuert geladene Teilchen auf den Gegner ab, die diesem keinen Schaden beibringen, allerdings auf sein Nervensystem wirken und paralysieren.

Elektronebelgranate (EW BEP). Explodiert beim Aufprall in blaue Funken, die stark exogen mit Edelgasen in der Umgebung reagieren. Der dabei entstehende Dampf und Teilchentanz trübt die Sicht und verwirrt Gegner.

Elektronenpeitsche* (EW SP). Auf dem Prinzip einer Peitsche beruhender Mikroteilchenbeschleuniger, der dem Gegner geladene Teilchen mit hoher Geschwindigkeit entgegenschleudert, was beim Aufprall höllische Schmerzen verur-

sacht. Pasche bei der Angriffsprobe sind unverteidigbar.

Elektronenpistole (EW SP). Schießt geladene Teilchen ab, lässt Materie aber weitgehend unversehrt. Ideal auf Schiffen (sofern keine zentralen Computersysteme getroffen werden).

Improvisierte Waffen (EW-g SP). Im Notfall können auch Rohre, Glasscherben, Antennen etc. als Waffen geführt und Gesteinsbrocken und Schraubenzieher geworfen werden. Sie sind natürlich etwas weniger effektiv als richtige Waffen.

Infraschallblaster (EW SP). Feuert stoßartig Infraschallwellen auf den Gegner mit vergleichbarer Wirkung wie ein Hammerschlag; nur in Atmosphäre einsetzbar.

Ionendetonator (EW+6 BEP). Wie Detonator, allerdings wird kein Sprengmittel freigesetzt, sondern ein komprimiertes Ionengas, das Gegner in der Nähe paralyisiert. Wirkung wie Detonator, allerdings BEP statt SP.

Ionengeflecht (EW BEP). Gespinnt an geladenen Teilchen, das dem Gegner entgegen geschleudert wird und ihn kurzfristig paralyisiert.

Ionenschocker (EW-g BEP). Diese wie ein Elektroschocker aufgebaute Nahkampfwaffe verursacht keinen Schaden, paralyisiert den Gegner allerdings bei Berührung sehr effektiv.

Laserblaster (EW SP). Der Laserblaster feuert – hauptsächlich, um nicht Energie zu verschwenden und Überhitzung zu vermeiden – ultrakurze Laserstrahlen ab, die sterile Wunden beim Gegner verursachen, allerdings auch dünne Materie (wie z.B. Schiffswände) durchdringen können.

Laserklinge* (EW+2 SP). Ein hochfrequent stabilisierter Laserbogen dient als Klinge

dieser Schwert-ähnlichen Nahkampfwaffe. Die Laserklinge verschleißt nicht und schneidet (wenn man viel Zeit hat) auch Materie.

Laservisier. Erleichtert iVm Gewehren die Angriffsprobe um 1, wenn man sich vor dem Schuss 1 KR Zeit zum Anvisieren nimmt.

Lectro-Hammer (EW SP). Eine relativ leicht zu schwingende Nahkampfwaffe, deren Kopf nicht besonders schwer ist, aber bei Kontakt elektrische Ladung abgibt.

Plasmawerfer* (EW+2 SP). Diese Blaster-ähnliche Waffe funktioniert nur im Nahbereich und auch nur im Vakuum. Sie emittiert heißes, ionisiertes Gas, das für kurze Zeit von einem Magnetfeld stabilisiert wird und dann zerfällt.

Präzisionsgewehr (EW SP). Dieses mit Laservisier ausgestattete Gewehr verschießt ganz altmodische Projektilen, diese allerdings auf bis zu 200 Meter.

Punktierer (EW SP). Dolch, der Organe durchdringt, von innen verbrennt und die Wunde beim Herausziehen kauterisiert. Ebenso tödliche wie sterile Meuchelwaffe.

Repetierlaserblaster (EW-g SP). Dieser schwere, große Laserblaster hat eine zusätzliche Energiezelle und größere Kühleinheit, sodass er in der Lage ist, viele kleine Laserstrahlstöße hinter einander abzugeben. Die Waffe verursacht EW-g SP, allerdings bei allen Charakteren, die sich in der Nähe des primären Ziels befinden, und die Angriffsprobe ist um 1 erleichtert!

Quantendolch (EW SP und BEP). Meuchelwaffe, die nach dem Zusteichen auf subatomarer Ebene eine stark exogene Teilchenkollision im Inneren des Körpers des Gegners bewirkt und für diesen mit starken Schmerzen verbunden ist. Verursacht beim ersten Stich zusätzlich ebenso viele BEP wie SP.

Schockstab (EW SP). Zum archaischen Zuschlagen oder zum Vermitteln einer elektrischen Ladung mittels „Stichattacke“.

Stabdetonator (EW+6 SP). Kurzer Stab, der angebrochen wird und 1 KR später explodiert; siehe Detonator.

Rüstungen

Archaische Rüstungen* (RS 2). Schützen sehr effektiv auch vor hochtechnologischen Waffen, bringen allerdings einen Probenmalus von -1 auf alle Kinetik-assoziierten Proben mit sich. Vorsicht: Archaische Metallrüstungen wandeln BEP durch Ionenschaden in SP um!

Aggregatzug (RS 1). Der aufwändig zu produzierende Kunststoffanzug kann punktuell und in begrenztem Ausmaß seinen Aggregatzustand zwischen fest und flüssig verändern. Er fließt z.B. bei körperlicher Betätigung etwas auseinander, um bessere Beweglichkeit zu ermöglichen, oder wieder zusammen, etwa um ein Einschussloch zu versiegeln. Er sollte nur begrenzt getragen werden, da es sonst zu Hitzestau und unangenehmem Geruch kommen kann.

Spontandeflektor (RS 2). Dieses bei Bedarf zu aktivierende Ganzkörper-Energiefeld schützt vor allen Waffen außer Laserwaffen.

Metalltorso (RS 2). Diese mit Mikrohöhlräumen versehene Polymetallrüstung fällt erstaunlich wenig ins Gewicht, bietet aber am Torso optimalen Schutz vor allen Waffen außer Ionen- und Elektronenwaffen.

Lasergeflecht (RS 3). Die Lasergeflechtrüstung neutralisiert durch gegenläufige Phasenbildung die Frequenzen gängiger Laserwaffen, ist dafür aber gegenüber allen anderen Waffen nutzlos.

* nicht im Schwarm verfügbar

.: KAPITEL FÜNF .:

STERNENRAUM-KAMPF

Ein Großteil der Kämpfe in *Destiny Space* wird nicht in geschlossenen Räumen mit Nah- oder Distanzwaffen ausgetragen, sondern im Cockpit von Raumjägern oder auf der Brücke eines Kampfschiffs. Die Regeln hierfür bauen auf den bisher beschriebenen auf und modifizieren sie in folgender Weise:

SCHIFFSINTEGRITÄT

Ein Schiff ist manövrierunfähig, wenn seine **Integrität** (ITG) auf 0 oder darunter sinkt. Spätestens dann ist der Besatzung angeraten, sich zu ergeben oder eine Rettungskapsel zu bemühen. Völlig zerstört ist das Schiff, wenn seine ITG auf -6 oder darunter fällt. Ab diesem Zeitpunkt wirkt Schaden, der dem Schiff, z.B. durch weiteren Beschuss, beigebracht wird, direkt auf die Besatzung durch – ganz abgesehen von der Gefahr, die von Explosionen, giftigen Gasen und Druck-/Sogwirkungen ausgeht.

Der Zustand eines Schiffes wird an seiner Integrität (ITG) abgelesen. Sobald die ITG unter 0 fällt, ist das Schiff manövrierunfähig, unter -6 ist es zerstört.

STERNENRAUM-KAMPFRUNDE

Die **Sternenraum-Kampfrunde** (SKR) ist die Einheit, in der Kämpfe im Sternenraum behandelt werden. Sie dauert ca. 6 Sekunden, also etwa doppelt so lang wie eine normale Kampfrunde. In einer SKR kommen Ein-Personen-Schiffe einmal, größere Schiffe, Basen, Stationen etc. sogar zweimal unmittelbar hintereinander zum Zug.

Die Aktionen, die pro Schiff und Sternenkampfrunde ausgeführt werden können, werden **Manöver** genannt. Jedes Manöver wird durch eine Probe abgebildet. Die ausschlaggebenden Attribute hängen vom jeweiligen Manöver ab.

BSP Meistens wird es sich um ein klassisches Flugmanöver handeln (STEUERUNG), es kann aber auch ein irreführender Funkspruch sein (CHARISMA), ein Energieschub aus dem Maschinenraum (MASCHINEN) oder ein telepathischer Angriff auf den gegnerischen Piloten (METAPHYSIK) – der Kreativität der Spieler sind hier keine Grenzen gesetzt!



Bei Entitäten, denen zwei Manöver pro SKR zustehen, müssen diese von unterschiedlichen Crewmitgliedern ausgeführt werden, und zwar unmittelbar hinter einander.

BSP Eine klassische Manöverkombination besteht darin, dass der Captain das Schiff in Angriffsposition (Flugmanöver) manövriert, während sein Geschüttoffizier den Gegner unter Beschuss nimmt (Angriffsmanöver).

☞ Deine Aufgabe als SL wird es sein, die Manöverlogik zu überwachen. Arbeitsteilung im Sternenraumkampf sollte durchaus gefördert, aber nicht überstrapaziert werden. So wird auch der eine oder andere Trick nur einmal funktionieren und nicht jeder an Bord in der Lage sein, jedwedes Manöver zu unterstützen.

MANÖVER UND GEFAHRENPUNKTE

Es gibt zwei Stufen von Manövern, die auf einander aufbauen. Ziel eines Manövers Stufe 1 ist es zunächst, dem gegnerischen Schiff einen taktischen Nachteil zu bescheren. Dieser wird in **Gefahrenpunkten** (GEP) ausgedrückt.

BSP GEP können bedeuten, dass das Schiff kurzzeitig Trägheitskräften ausgesetzt ist, abgedrängt wird, einem Asteroiden zu nahe kommt, ins Trudeln gerät oder dem Gegner schlichtweg vor die Bugkanonen fliegt.

Manöver Stufe 2 setzen voraus, dass dem gegnerischen Schiff bereits GEP anhaften. Gelingt ein Manöver Stufe 2, so realisiert es diese bereits bestehenden GEP, d.h. es wandelt sie in Schadenspunkte (oder eine andere konkrete Wirkung) um.

BSP Je nach Zielsetzung kann das Manöver Stufe 2 dazu führen, dass dem gegnerischen Schiff Daten abgesaugt werden oder ein Detailscan durchdringt. Möglicherweise wird aber auch auf dem gegnerischen Schiff ein Peilsender appliziert – oder es wird schlichtweg zusammengeschossen.

Manöver erfolgen stets in zwei Stufen: Manöver Stufe 1 bringen dem Gegner Gefahrenpunkte (GEP) bei. Manöver Stufe 2 „realisieren“ bereits bestehende GEP zu Schaden oder wandelnde sie in sonstige Wirkungen um.

Manöver Stufe 1

Flugmanöver. Dieses Manöver ist die Basis des Sternenraumkampfs. Der Pilot versucht damit, Hindernisse zu umfliegen und sein Schiff in die bestmögliche relative Position zum Gegner zu befördern. Das Flugmanöver verursacht EW GEP beim Gegner.

Hilfsmanöver. Tricks und Unterstützungshandlungen seitens der Mannschaftsmitglieder können ebenfalls dazu führen, einen taktischen Vorteil gegenüber dem Gegner aufzubauen. Hilfsmanöver verursachen daher ebenfalls EW GEP beim Gegner.

Ausweichmanöver. Hiermit versucht der Pilot, das eigene Schiff aus dem taktischen Fokus des Gegners zu befreien. Er nutzt dazu z.B. die äußeren Gegebenheiten, Flugeigenschaften aller beteiligten Schiffe und unvorhersehbare Bewegungen. Das Ausweichmanöver reduziert eigene GEP um den EW einer pessimistisch (!) zu würfeln Probe.

Bewegungsmanöver. Sofern dem Schiff keine GEP anhaften, kann es mit diesem Manöver EW Clicks zurücklegen oder wahlweise – ohne Probe – seinen bisherigen Kursvektor mit gleicher Geschwindigkeit beibehalten. Bei einer Verfolgungsjagd gilt das gegnerische Schiff als eingeholt, wenn die Entfernung auf diese Weise auf 0 Clicks reduziert wird. Ein übersteigender EW verursacht oder realisiert GEP beim gegnerischen Schiff im entsprechenden Ausmaß.

Fluchtmanöver. Das gewagte Fluchtmanöver baut EW Gefahrenpunkte ab und bringt ebenso viele Clicks zwischen das Schiff und den Angreifer. Allerdings erhält der Angreifer dabei die Option, alle restlichen GEP des Schiffs zu Schaden zu realisieren. (Bei Misslingen des

OPTIONAL: SCHIFFSTYPEN

Bei Bedarf können die diversen Schiffstypen auch spieltechnisch unterschieden werden. In diesem Fall mögen folgende Besonderheiten die o.a. Regeln ergänzen:

Transferschiff. ITG 15, 8 Personen, 100 Block Ladekapazität, maximaler Ausstattungsgrad 4. Keine Besonderheiten. 2 Manöver pro SKR.

Langstreckenfrachter. ITG 20, 8 Personen, 300 Block, Max-AG 4. Schwäche: Angriffsmanöver (EW-g). 2 Manöver pro SKR.

Explorer. ITG 15, 12 Personen, 100 Block, Max-AG 6. Stärke: Parallelmanöver (EW+2). Schwäche: Bewegungsmanöver (EW-g). 2 Manöver pro SKR.

Aufklärer. ITG 4, 1 Person, 10 Block, Max-AG 1. Stärke: Stärke: Parallelmanöver (EW+2). Schwäche: Angriffsmanöver (EW-g). 1 Manöver pro SKR.

Jäger. ITG 6, 1 Person, 0 Block, Max-AG 3. Stärke: Angriffsmanöver (EW+2). Schwäche: Bewegungsmanöver (EW-g). 1 Manöver pro SKR.

Abfangjäger. ITG 5, 1 Person, 10 Block, Max-AG 2. Stärke: Angriffsmanöver (EW+2). Schwäche: Parallelmanöver (EW-g). 1 Manöver pro SKR.

AUSSTATTUNG

Schiffe können mit besonderen Komponenten bestückt werden, die ihnen einmal pro Szene zu einem beliebigen Zeitpunkt (!) die Möglichkeit zu besonderen Effekten geben. Mit jeder Komponente erhöht sich allerdings auch der **Ausstattungsgrad** (AG) eines Schiffes. Erleidet das Schiff 3 oder mehr Integritätsschaden, so wird mit W6 gewürfelt: Das Ergebnis gibt die Indexzahl der Komponente an, die beschädigt wurde. Ab 3

SP ist eine Komponente funktionsunfähig, aber zum halben Preis reparierbar, ab 6 SP zerstört.

Kampf

Hochfrequenz-Lasergeschütz. verstärkt 1x pro Szene einen Treffer um W6 SP.

Integritätsdeflektor. absorbiert 1x pro Szene bei einem Treffer bis zu W6 SP.

Ionenbombe. kostet 1x pro Szene ein gegnerisches Schiff sämtliche Aktionen innerhalb derselben oder nächsten Sternenkampfrunde

Bewegung

Manövrierdüsen. befreien das Schiff 1x pro Szene von W6 Gefahrenpunkten.

0°-Turbo. beschleunigt das Schiff 1x pro Szene bei einem Flucht- oder Bewegungsmanöver um W6 Clicks.

Frachtraumerweiterung. verdoppelt die Ladekapazität.

Traktorstrahl. stellt 1x pro Szene eine Verbindung zu einem weniger als 1 Click entfernten Schiff her und bewirkt, dass – je nach Kräfteverhältnis – eines vom anderen „mitgezogen“ wird.

Sonstiges

Störsender. negiert 1x pro Szene den Erfolg eines Detailscans oder einer erzwungenen Datenverbindung.

EMP-Emitter. löst 1x pro Szene einen magnetischen Puls aus. Schiffe, die nicht weiter als 3 Clicks entfernt sind, verlieren schlagartig Antrieb und Waffensysteme (gilt nicht für Artefakt-basierende Funktionen). Bereits begonnene Bewegungen bleiben gleichförmig aufrecht. Um ein Schiff danach neu durchzustarten, bedarf es 3 SKR.

Puls-Notaggregat. fängt 1 magnetischen Puls ab, danach ist die Einheit verbraucht.

Strategische Komponenten

Größere Entitäten (Kreuzer, Trägerschiffe, Schlachtschiffe, Raumstationen), die üblicherweise in der Hand von NSCs liegen, können einen höheren Ausstattungsgrad aufweisen und außerdem die folgenden Komponenten beinhalten:

Geschützturm. Ermöglicht 1x pro Szene einen zusätzlichen Angriff.

Integritätskomponente. Erhöht die Gesamtintegrität der Anlage um 10 Punkte.

Integraldeflektor. Absorbiert bei jedem Treffer 2 Schadenspunkte.

Hangar. Entlässt 1x pro Szene einen Abfangjäger (Angriff 36, ITG 7)

Raketenabschussbasis. Rakete (ITG 3) benötigt 3 SKR zum Locking, danach heftet sie sich wie ein gegnerisches Schiff mit 3W6 GEP ans Ziel und realisiert 1 SKR später den gesamten Betrag zu Schaden.

Manövers erleidet das Schiff demnach Schaden in Höhe sämtlicher bestehender GEP.)

Manöver Stufe 2

Angriffsmanöver. Sobald er den idealen Zeitpunkt für gekommen sieht, kann der Angreifer auf Angriffskurs drehen und mit einer Probe auf GESCHÜTZKAMPF seine Schiffsgeschütze abfeuern: Maximal EW bereits bestehende GEP des Gegners werden dabei in Schadenspunkte umgewandelt.

Parallelmanöver. Der „Angreifer“ heftet sich in geringer Entfernung an das gegnerische Schiff und macht all seine Bewegungen exakt mit. Er öffnet dadurch ein Zeitfenster von EW Impulsen (Zeiteinheit, etwas kleiner als 1 Sekunde), in dem Aktionen, die unmittelbare Nähe erfordern, durchgeführt werden können, z.B. Datendiebstahl, Einschleusen eines Virus in die Schiffssysteme, Anbringen eines Peilsenders, Detailscan, Blockieren der Kommunikationssysteme o.ä.

Kontrollmanöver. Sobald der Angreifer eine gewisse taktische Überlegenheit aufgebaut hat, kann er diese dazu nutzen, das gegnerische Schiff auf einen bestimmten Kurs zu zwingen, z.B. in die Reichweite stationärer Geschütze, in den Rand eines Minenfelds oder auf einen Asteroiden zu. Dem Schiff droht dadurch Integritätsschaden je nach Gefahrenquelle, mindestens aber EW SP.

BEISPIELKAMPF

Die „Rizzo“ wird am Rande eines Asteroidenfeldes von 3 Einmannjägern angegriffen, denen aufgrund des Hinterhalts die Initiative zukommt. Jäger 1 würfelt „23“ und verwickelt die Rizzo in ein Flugmanöver mit 5 Gefahrenpunkten. Jäger 2 nutzt diesen Umstand und führt ein Angriffsmanöver durch, würfelt aber „55“ - nur ein Schuss vor den Bug. Jäger 3 aber gelingt selbiges mit einem Erfolgswert von 6. Da der Rizzo derzeit aber nur 5 GEP anhaften, kann er auch „nur“ 5 Schaden verursachen - der sechste Punkt „verfällt“.

Die Integrität der Rizzo sinkt also um 5 Punkte - kein leichter Treffer! Nun der Gegenangriff: Captain Semmui reißt das Steuer herum und hängt sich seinerseits an Jäger 1 - mit Erfolg und 6 GEP. Sein Geschützoffizier führt das zweite Manöver aus (die Rizzo ist ein Mehrpersonenschiff und hat daher zwei Manöver pro Sternenkampfrunde), betätigt die Schiffskanonen und würfelt „11“ - maximaler Erfolg! Jäger 1 erleidet den vollen, also 6 Integritätsschaden und explodiert in einer flammenden Gaswolke!

Jäger 2 dreht auf Angriff und bringt der Rizzo 3 GEP bei. Jäger 3 verliert die Kontrolle („66“) und rotiert in Richtung Asteroidenfeld. Die Rizzo entschließt sich zu einem Ausweichmanöver, das auch gelingt („22“) - die GEP sind somit abgebaut. Mit der zweiten Aktion schaltet sich Crewmitglied Phenora in das Komm-System. Sie investiert 3 Destiny-Punkte, um mit ihrem Großen Talent (siehe nächstes Kapitel) Jäger 2 zum Aufgeben zu bewegen. Ihre Probe gelingt mit „14“, dazu würfelt sie noch einen weiteren W6 („4“), was in Summe 9 Punkten Demoralisierung entspricht: Jäger 2 dreht ab und sucht sein Heil in der Flucht...

Bleibt noch Jäger 3, der gerade erst seinen Flugvektor stabilisieren konnte, aber dem Asteroidenfeld noch gefährlich nahe ist. Die Crew der Rizzo hat eine Idee: Semmui nutzt ein Flugmanöver, um sich an ihn dranzuhängen. Dann aktiviert Bordingenieur Crocco im richtigen Moment den Traktorstrahl und „schleift“ den Jäger in den nächst gelegenen Asteroiden...

.: KAPITEL SECHS .:

DAS GROSSE TALENT

In *Destiny Space* ist jedem SC ein „Fähigkeitenbündel“ zu Eigen, das ihn zu besonderen Leistungen befähigt. Dieses wird Großes Talent genannt und kann beispielsweise beinhalten: Telepathie, Magnetismus, routiniertes Entwaffnen eines Gegners, Versenken eines Torpedos in einem Lüftungsschacht oder Entziffern einer alten Inschrift ohne Dechiffriercode – kurzum: alle Fähigkeiten, die Charaktere einzigartig und besonders machen und sie von anderen unterscheiden.

ERSCHAFFUNG

Indem du bei der Erschaffung eines deiner 9 Attribute zum **Talent-Attribut** bestimmst, legst du den *potenziellen* Umfang deines Großen Talents fest. (Idealerweise wählst du dafür eines jener drei primären Attribute, in denen du mit einem höheren Wert gestartet bist). Das Talent-Attribut definiert also, in welchem Bereich dein SC besondere, einzigartige oder übernatürliche Fähigkeiten aufweist.

BSP Wenn du ein *MagField-Medium* spielen möchtest, musst du *METAPHYSIK* als Großes Talent wählen. Erst im Abenteuer entscheidest du dann, wie du das Große Talent einsetzt, ob du telepathisch Kontakt aufnimmst, pyrokinetisch ein Feuer erstickst, einen Gegenstand magnetisch anziehst oder eine Vision erzwingst. All diese Dinge sind theoretisch im Bereich *METAPHYSIK* möglich und daher von deinem Großen Talent umfasst.

BSP Ein anderer Spieler verkörpert vielleicht einen brillanten Händler und legt sein Großes Talent in *CHARISMA*. Er wird in der Lage sein, selbst an entlegenen Orten einflussreiche Kontakte zu aktivieren, seltene Gegenstände auf dem Schwarzmarkt zu er-



stehen oder Drohungen auszusprechen, die man nicht leichtfertig ignoriert.

Um dir die Wahl des Talent-Attributs zu erleichtern, findest du am Ende dieses Kapitels eine beispielhafte Aufstellung von Effekten. Lass dich davon inspirieren, bedenke aber, dass die dort beschriebenen Phänomene lediglich die Spitze des Eisberges sind. Mit dem Großen Talent ist *alles* möglich, was du dir an Besonderheiten vorstellen kannst, solange es nur zum jeweiligen Attribut passt!

Das Große Talent ermöglicht Charakteren den Einsatz besonderer Fähigkeiten. Die Wirkung ist nur durch das Talent-Attribut beschränkt und im Anfall gemeinsam mit dem Spielleiter auszugestalten.

Die im Rahmen von *Destiny Space* beschriebenen Völker des Schwarms sind übrigens mit **angeborenen Fähigkeiten** ausgestattet, die mit dem Großen Talent nichts zu tun haben. Wenn du andere Völker/Rassen verkörpern möchtest, die in diesem Buch nicht beschrieben sind, dann kannst du deren besondere Fähigkeiten über das Große Talent ins Spiel bringen, sofern sie vom Talent-Attribut umfasst sind.

BSP Als Wookie mit übermenschlicher Körperkraft wähle das Talent-Attribut **ATHLETIK & NAHKAMPF**. Als Telepathie-begabte Minbari wähle **METAPHYSIK & PARANORMALES**.

DAS GROSSE TALENT IM SPIEL

Bei der Erschaffung wird also durch die Wahl des Talent-Attributs nur der Rahmen abgesteckt. Erst während des Spiels entscheidest du, wie und wofür du es konkret einsetzt. Lass dich dabei von Kreativität und Fantasie leiten!

BSP Axys hat das Große Talent in **CHARISMA** gewählt und nutzt es auf S-Alpha, um von einem Zulkari-Diplomaten einen geheimen Zugangscodewort zu erhalten. Dazu lädt er diesen an der Bar auf ein Squigg ein, legt ihm den Arm um die Schulter und setzt mit einem gewinnenden Lächeln sein Talent ein. Ein Squigg später verrät ihm der Zulkari den gewünschten Zugangscodewort...

Handlungen, die theoretisch jedem SC gelingen können, erfordern nicht den Einsatz des Großen Talents, können durch dieses aber unter Umständen leichter, verlässlicher oder perfekter ausgeführt werden.

Destiny-Punkte

Anwenden kannst du das Große Talent durch den Einsatz von **Destiny-Punkten** (DP). Dein SC weist zu Beginn eines Abenteuers immer so viele DP auf wie seine Stufe beträgt. Bei frisch erschaffenen Charakteren sind das 6 Destiny-

Punkte, da sie mit Stufe 6 starten (s. Kapitel „Erfahrung“).

Durch den Einsatz des Großen Talents sinken die Destiny-Punkte. Am Beginn einer neuen Szene steigen sie jedoch wieder: Sobald der Spielleiter einen **Szenenwechsel** verkündet, würfelst du mit zwei W6 und schlägst, wie bereits im Kapitel „Konstitution“ beschrieben, eines der beiden Würfelresultate deinen Destiny-Punkten hinzu. Das andere erhöht deine Konstitution. Auch die Destiny-Punkte können auf diese Weise nicht über ihren Ursprungswert steigen.

Mächtigkeit

Um das Große Talent einzusetzen, beschreibst du zunächst die beabsichtigte Wirkung. Bei Effekten, die sich in Punkten ausdrücken lassen (Schadenspunkte, BEP, KON etc.), kannst du die Wirkungsstärke oftmals selbst zwischen 1W6, 3W6 und 5W6 Punkten wählen.

Nun ordnet der Spielleiter dem beschriebenen Effekt einen **Grad von 1 bis 3** zu. Effekte höheren Grades oder solche, die im jeweiligen Genre undenkbar sind, kann er ablehnen.

BSP So zum Beispiel wenn jemand sein Großes Talent in **ATHLETIK** verwenden wollte, um einen Planeten aus der Umlaufbahn zu schieben oder mittels **METAPHYSIK** eine Vision erzwingen möchte, die ihm den Ort sämtlicher Artefakte im Schwarm zeigt.

Die Entscheidung über den Grad bestimmt, wieviele Destiny-Punkte du aufwenden musst. Wenn du zu wenige DP übrig hast oder dir der Effekt doch zu aufwändig erscheint, kannst du es dir aber anders überlegen.

Effekte, die auf dem Großen Talent basieren, können entweder hilfreich (Grad 1), wirkungsvoll (Grad 2) oder dramatisch (Grad 3) sein. Die Entscheidung über die Zuordnung obliegt dem Spielleiter.

Effekt	hilfreich	wirkungsvoll	dramatisch
Grad	1	2	3
Wirkung *	1W6 (EW-g)	3W6 (EW + W6)	5W6 (EW + 3W6)
DP	1	3	5

Probe

Der Einsatz des Großen Talents erfordert eine Probe auf das Talent-Attribut. Nur wenn sie gelingt, kommt auch der Effekt zu Stande. Die erforderlichen Destiny-Punkte muss sich dein SC aber in jedem Fall abstreichen.

Der Einsatz des Großen Talents hängt vom Gelingen einer Probe auf das Talent-Attribut ab und kostet in jedem Fall – ob gelungen oder misslungen – Destiny-Punkte.

🎯 DETAILS ZUR WIRKUNG

Ist die vom Spieler beschriebene Wirkung in Punkten bezifferbar (Schaden, Konstitution, BEP, GEP etc.), so ist es mit Hilfe der Tabelle vergleichsweise einfach, den **Grad** zu bestimmen.

BSP Axys wurde durch einen Lasertreffer auf eine Konstitution von -5 befördert! Der Heiler Errey – er hat das Große Talent in KULTUR & NATUR – möchte seinen tödlich verwundeten Freund sofort notoperieren. Errey wendet sich an den SL: „Ich rufe mit meinem Großen Talent umfassende ana-

* Für Fortgeschrittene: Beim Auswürfeln der Wirkung kann der Erfolgswert der Probe für das Große Talent gleich miteinbezogen werden. In diesem Fall wird die Wirkung nicht gesondert ausgewürfelt, sondern es wird gleich das Ergebnis der Probe herangezogen und je nach Grad werden (1) EW-g, (2) EW+W6, (3) EW+3W6 Punkte bewirkt.

tomische Kenntnisse ab und führe einen medizinischen Noteingriff durch. Axys soll nach dem Eingriff wieder selbst gehen können.“ In Punkten heißt das, Axys soll durch den Eingriff mindestens 5 Konstitutions-Punkte zurück erhalten. 1W6 Konstitution wird vermutlich nicht ausreichen, der SL legt daher Axys' Spieler einen Grad 3-Effekt nahe.

Bei Wirkungen, die sich nicht in Punkten messen lassen, beurteilst du als Spielleiter den Effekt „aus dem Bauch heraus“ als hilfreich, wirkungsvoll oder dramatisch. Im Zweifel hat der angestrebte Effekt Grad 2. Grad 1 ist für „kleine, aber feine“ Vorteile reserviert, und Grad 3 für Effekte, die „das Ruder herum reißen“.

BSP Dem Computergenie Merc sind Ermittler der Quilirium-Gilde auf der Spur. Er beschließt, sein Großes Talent in COMPUTER & MASCHINEN zu nutzen, um sich in das Zentralsystem der Quilirium-Gilde einzuhacken und seine Personendaten zu verfälschen. Eine Kleinigkeit ist das sicher nicht, denkt sich der SL, aber auch kein dramatischer Vorteil, der den Gang des Abenteuers eklatant verändert, daher bleibt es bei Grad 2.

Die Beurteilung sollte so weit wie möglich auf objektiven Kriterien beruhen, also Schwierigkeit, Aufwand, Reichweite, Komplikationen etc. Ein hoher „erzählerischer Gehalt“ ist per se kein Grund, den Effekt mit höherem Grad einzustufen, wird aber in den meisten Fällen damit einher gehen.

BSP So wäre es gewiss dramatischer, wenn Merc nicht seine eigenen Daten, sondern die des bösen So'Phaak-Oberhauptes manipulieren würde, um dieses politisch zu ruinieren. In diesem Fall hätte er wohl verstärkt mit Security-Bots und VIP-Firewalls zu rechnen, die zu umgehen eine Einstufung auf Grad 3 rechtfertigen würde.

Anwendungen und Wirkungsdauer

Ein SC braucht grundsätzlich nur 1 Kampfrunde (bzw. Sternenkampfrunde), um sein Großes Talent einzusetzen.

Wird das Große Talent aber mit einer regulären Aktion kombiniert und decken sich beide Proben-Aspekte, so kann beides – reguläre Aktion und Großes Talent – mit einer einzigen Probe innerhalb derselben Kampfunde bewirkt werden. Die reguläre Wirkung wird dann um die des Großen Talents ergänzt!

ESP Crol stürmt, bewaffnet mit einem schweren Lectro-Hammer, auf den gefährlichen Exydianer zu. „Ich setze mein Großes Talent in **ATHLETIK & NAHKAMPF** ein, um zusätzliche Kraft in den Hieb zu setzen: Grad 2.“ Der SL nickt und fordert Crol auf, die Probe zu würfeln. Da es sich um eine verbundene Aktion (Attacke + besondere Kraft) handelt, deren Teile auf demselben Attribut beruhen, kann Crol mit einer Probe beides bewirken. Sie gelingt ihm auch tatsächlich mit „23“, also EW 5. Dazu kommen nun 3W6 durch den Grad 2-Effekt. Crol würfelt 3, 5 und 4 und hat somit in Summe 17 Schadenspunkte verursacht. Das schmeckt dem Exydianer gar nicht...

Die meisten Wirkungen sind Einmal-Effekte. Dauereffekte, die mit dem Großen Talent bewirkt werden, währen im Zweifel bis zum Ende der Szene.

ESP Bavra (Großes Talent in **INTUITION/META**) gelangt in einen dunklen Hangar. Sie konzentriert sich auf das MagField und bewirkt ein übernatürliches Licht, das den Hangar überstrahlt und ihr die Orientierung ermöglicht. Sie kann davon ausgehen, dass das Licht für die Dauer der Szene verbleibt.

BEISPIELE

Die nunfolgenden Phänomene sind lediglich Beispiele für den Einsatz des Großen Talents. Fühle dich ermutigt, sie zu modifizieren oder ganz andere Effekte mit vergleichbarer Wirkung zu erfinden. Wie du die Fähigkeiten erklärst und im Spiel beschreibst, bleibt gänzlich dir überlassen. Möglicherweise sind sie angeboren, Folge genetischer Experimente, durch kybernetische Implantate bewirkt – was immer zu deinem Charakter passt!

INTUITION/ARCHAİK: dem Gegner einen unerklärlichen Schrecken einjagen, jemandem eine Erinnerung, einen Wunsch oder eine Idee ins Unterbewusste einpflanzen, von einem alten Kontakt einen Gefallen einfordern, Zutritt zu einflussreichen Personen erwirken, dunkle Kanäle anzapfen, Kontakte zu Geheimgesellschaften herstellen, Sprache akzentfrei sprechen oder sogar Stimmmodulation via Implantat

INTUITION/TECHNIK: ohne Ortskenntnis Fluchttunnel lokalisieren, architektonische Schwachstellen für Einsturz oder andere Katastrophen ausnützen, lebenserhaltende Systeme von beliebiger Position aus aktivieren/deaktivieren, Energie abzapfen oder umleiten, Panikräume öffnen, Notausgänge blockieren, Trickfallen installieren, Türen und Schleusen manipulieren...

INTUITION/META: Gegenstände apportieren oder mittels Telekinese bewegen, telepathisch (oder mittels intrakorporalem Kommunikationssystem) zu anderen Lebewesen Kontakt aufnehmen, Visionen zu einem bestimmten Thema erzwingen, magnetische Phänomene erwirken, Strahlung und Energiefelder abblocken oder eindämmen...

KINETIK/ARCHAİK: übernatürlich weit bzw. hoch springen, besonders schnell laufen, exorbitant lang ohne Atemluft auskommen, ohne Schutzanzug eine Zeitlang im Sternerraum überleben, übermenschliche Kraftanstrengungen vollbringen, akrobatische Akte oder kritische Attacken im Nahkampf ausführen, Widerstandskräfte gegen Infektionen oder Parasiten aktivieren, Regenerationskräfte durch Aliensymbiont oder Implantat aktivieren...

KINETIK/TECHNIK: sich unhörbar fortbewegen oder an Gegner heranschleichen, sich durch schmalste Zwischenräume zwängen, durch Ventilationssysteme bewegen, an Wänden oder an der Decke haften (und sich dabei ideal verstecken), besonders heikle Sprünge und Balanceakte vollbringen, Kunstschuss-artige



Attacken im Distanzkampf ausführen, eine Mikrofernwaffe via Implantat aus dem Körper ausfahren (z.B. Handgelenklaser)...

KINETIK/META: kritisch gezielter oder schneller Geschützangriff, ein zusätzliches Schiffsmanöver in derselben Sternenkampfrunde, eigenes Schiff vom Radar verschwinden lassen, „unmögliche“ Manöver wie z.B. Durchfliegen eines Asteroidenfeldes, Andocken an einem sich bewegenden Schiff oder Wenden bei gleichbleibendem Bewegungsvektor...

RATIO/ARCHAIK: Semantik einer unbekanntenen Schrift oder Sprache erfassen, Schwachstellen in Gesetzen oder Traditionen finden („Ihr dürft uns nicht hinrichten, ehe der blaue Mond drei Kreise gezogen hat“), medizinische Eingriffe oder Notoperationen durchführen, aus natürlichen Zutaten aller Art Wundermittel brauen, superbiologische Fähigkeiten wie DNA-Tracing oder Analysieren eines fremden Organismus via Röntgen-Implantat

RATIO/TECHNIK: in gesicherte Netzwerke eindringen, elektronische Sicherheitsschlösser knacken, Programmabläufe modifizieren, Personendaten fälschen, Überwachungssignale stören oder manipulieren, aus Schrottteilen ein Funkgerät basteln, improvisierte Sonden konstruieren, mathematisch präzise Umfeldanalyse via Implantat, Human-Tech-Verbindung via Implantat aktivieren

RATIO/META: visuelle Eindrücke einprägen und später abrufen, sich im Nachhinein an flüchtige Wahrnehmungen erinnern, schlechte Sichtverhältnisse negieren (im Dunkeln orientieren oder auf weite Entfernung Details erkennen) oder sogar besondere Wahrnehmungsformen wie Wärmesicht via Implantat, Gefahrenzonen und Hinterhalte erkennen, komplexe Probleme bzw. Rätsel lösen, höheres Wissen zu speziellen Themen abrufen; Absondern eines ständig mit dem Bewusstsein verbundenen Expo-Augen-Implantats

.: KAPITEL SIEBEN :.

ERFAHRUNG

Die Erfahrung eines Spielercharakters kann an seiner **Stufe** abgelesen werden. Frisch erschaffene SCs starten mit Stufe 6, um vom ersten Abenteuer an bereits ein Quäntchen fähiger zu sein als „normale“ Menschen.

Die Erfahrung eines Spielercharakters kann an seiner Stufe abgelesen werden. Frisch erschaffene SCs starten mit Stufe 6.

QUESTPUNKTE

Damit sich SCs weiterentwickeln, erhalten sie vom Spielleiter am Ende jedes Abenteuers **Questpunkte** (QP) verliehen. Je nach



„Abenteurdichte“ können das 5, 10, vielleicht sogar 15 QP sein.

Sobald du doppelt so viele Questpunkte gesammelt hast wie deine aktuelle Stufe beträgt, „verschwinden“ diese Questpunkte, und dein Charakter steigt auf die nächsthöhere Stufe.

☞ Manche Spielleiter dotieren Abenteuer höher, wenn sie gefährlich sind oder viel auf dem Spiel steht, andere honorieren Engagement und Rollenspiel der Spieler, wiederum andere vergeben Questpunkte nach Stunde Spielzeit. Welches Vergabesystem auch immer verwendet wird, es sollte im Vorhinein feststehen und allseits akzeptiert sein.

STUFENANSTIEG

Bei Erreichen einer neuen Stufe wählst du:

- Du erhöhst eines deiner Attribute sowie die Konstitution um 1 Punkt. Bedenke, dass sich die Attribute im Wertefeld des W66 bewegen (vgl. Kapitel „Würfel und Proben“), d.h. wenn du beispielsweise einen Attributwert von 36 um 1 steigerst, ergibt das 41, weil Werte von 37 bis 40 nicht auf dem W66 abgebildet werden.
- Du erhöhst die Konstitution um 2 Punkte.
- Du erhöhst zwei Attribute um je 1 Punkt.

Vergiss nicht, dass mit deiner Stufe auch deine Destiny-Punkte steigen (vgl. Kapitel „Das Große Talent“).

Tausche doppelt so viele Questpunkte, wie deine derzeitige Stufe beträgt, gegen einen Stufenanstieg ein. Erhöhe dabei ein Attribut und die Konstitution um 1 oder die Konstitution um 2 oder zwei Attribute um je 1 Punkt.

.: TEIL 2 :.
SPIELLEITUNG

.: KAPITEL ACHT .:

SPIELLEITUNG

Wenn du dieses Kapitel liest, ist die Wahl des Spielleiters auf dich gefallen, oder du interessierst dich zumindest dafür. In beiden Fällen: Herzlichen Glückwunsch, denn als Spielleiter nimmst du eine besondere Funktion im Spiel ein! Du bist Erzähler, Schiedsrichter, Moderator, Dramaturg ebenso wie Gegenspieler, Verbündeter und neutraler Beobachter. Aber unabhängig davon, welche dieser vielen Rollen du gerade einnimmst: Dein oberstes Ziel ist es stets, für alle am Spiel Beteiligten ein möglichst erfüllendes Abenteuer zu leiten.

.....
Spielleiter-Sein bedeutet, das Abenteuer so zu inszenieren, dass alle möglichst viel Freude daran haben.
.....

Spielleiter zu sein ist eine Herausforderung eigener Art, die mit nichts zu vergleichen ist und große Freude und Befriedigung bringen kann. Die folgenden Tipps und Hinweise sollen dir dabei helfen, dieses Ziel mit möglichst einfachen Mitteln zu erreichen.

Allgemein

Als Spielleiter kontrollierst du alle Vorgänge und Elemente der Spielwelt mit Ausnahme der Worte und Taten der Spielercharaktere (die sind Sache der Spieler). Du lässt technische Geräte surren, Kreaturen erscheinen, du beschreibst Örtlichkeiten, ja sogar Lichtphänomene und Gravitationseffekte. Vor allem aber bestimmst du, was Nicht-Spielercharaktere (NSCs) tun und sagen und wie sie auf die SCs reagieren.

BSP Spieler A: „Ich packe den Barkeeper am Kragen.“ **SL**: „Drei Gäste springen von ihrem Tisch

auf.“ **Spieler B**: „Wollen sie etwa gehen?“ **SL**: „Nein, sie kommen dem Barkeeper zu Hilfe.“ ...

Indem du schilderst, was die SCs sehen und hören, bist du ihre Augen und Ohren in der Spielwelt. Wenn die Spieler mehr wissen wollen, werden sie dir durch Fragen weitere Details entlocken. Nicht alle diese Details wirst du immer gleich parat haben.

BSP *Woher weißt du, was geschieht, wenn die SCs den Barkeeper am Kragen packen, wieviele Freunde er in der Bar hat und wie stark diese sind?*

Zu deinen Informationsquellen zählen das Abenteuer (s. Kapitel „Einleitung“), die Gesetze der Spielwelt, die Regeln, weiters deine Fantasie, dein Sinn für Logik und Drama sowie die Würfel. Letztere kannst du immer dann befragen, wenn der Zufall ins Spiel kommen soll.

Storytelling

Mit dem Abenteuer solltest du gut vertraut sein. Unabhängig davon, ob du es selbst geschrieben hast oder ein vorgefertigtes Szenario verwendest, bist du derjenige, der es so inszeniert, dass die Spieler größtmöglichen Spaß daran haben. Dazu gehört aber ein souveräner Überblick über Örtlichkeiten, Persönlichkeiten und den wahrscheinlichen Handlungsverlauf.

BSP *Spaß kann heißen Spannung, interessante Geschichten, taktische Kämpfe, Rätsel, Humor usw. Versuche herauszufinden, was dir und deinen Spielern besonderen Spaß bereitet, dann weißt du auch, wie das Abenteuer beschaffen sein muss, damit es seinen Zweck erfüllt.*

Weichen die Spieler vom Abenteuerplan ab (was keine Seltenheit ist), so ist es deine Aufgabe, beide wieder zusammen zu führen, z.B. indem du die Spieler subtil zurück auf

Weitere Kurztipps

Entwickle eine Geschichte. Verbinde die Szenen zu einer logischen, möglichst interessanten Handlung.

Gib den Spielern Freiraum. Notfalls schaffe die Illusion, dass sie die Ereignisse beeinflussen können. Degradiere sie keinesfalls zu Zuhörern oder Statisten.

Mach es spannend. Schaffe Spannung durch brenzlige Situationen, unerwartete Wendungen und gefährliche Kämpfe.

Fordere die Spieler. Am Ende sollten sie das Gefühl haben, etwas Herausragendes vollbracht zu haben.

Kurs bringst oder den Plot spontan umgestaltest. Oft wird es wohl eine Mischung aus beidem werden.

Darüber hinaus denkst du dir Konsequenzen für die Handlungen der SCs aus. Dadurch bleibt das Setting lebendig und die Geschichte spannend. Das Wechselspiel zwischen dir und den Spielern garantiert, dass keiner von euch im Vorhinein weiß, wie das Abenteuer ausgeht.

Struktur

Als Spielleiter gibst du gewissermaßen einer interaktiven Geschichte Struktur. Du lenkst den Fokus auf jene Teile, in denen die Spieler wichtige Entscheidungen zu treffen und Aufgaben zu lösen haben. Soll sich der Fokus ändern (weil alles erledigt ist oder allen langweilig wird), leitest du sanft zur nächsten Szene über und beeinflusst so Verlauf und Tempo des Abenteuers. Dazu gehört auch, die Uhrzeit im Auge zu behalten.

BSP *Musst du das Abenteuer mitten im Finale unterbrechen, weil sonst keiner mehr die letz-*

te Straßenbahn erreicht, so ist ein großer Teil der Stimmung dahin.

Regeln

Regeln müssen immer wieder interpretiert oder analog angewendet werden. In solchen Situationen ist es an dir, zu entscheiden, wann welche Regel wie ausgelegt werden soll.

Natürlich muss in Regelfragen jemand das letzte Wort haben, und gewiss ist dieses bei dir gut aufgehoben. Wir wollen dich aber dennoch ermuntern, Regelfragen nicht diktatorisch, sondern im Einvernehmen mit den Spielern zu lösen, am besten in entspannter Atmosphäre nach dem Abenteuer. Betrachte vor allem solche Spieler, die mit dem Regelwerk oder mit Rollenspielen im allgemeinen bereits Erfahrung haben, als Verbündete.

Die Faszination des Spielleitens

Spielleiten mag mit mehr Aufwand und Verantwortung verbunden sein, aber es bedeutet auch mehr Einfluss auf das Geschehen. Es beschert dir enthusiastische Freude beim Vorbereiten des Abenteuers und große Abwechslung durch das Verkörpern verschiedenster Charaktere. Gelingt es dir dann auch noch, dass jeder ein Stück dessen erhält, weswegen er überhaupt zum Spielen gekommen ist, dann wirst du wissen, warum sich Spielleiten so richtig gut anfühlen kann.

Und keine Sorge: Solange du darauf abzielst, dass alle ihren Spaß haben, kannst du als SL vieles richtig, aber wenig falsch machen. Sei also entspannt. Nimm dich selbst und das Abenteuer (und all die gut gemeinten Tipps hier) nicht zu ernst. Experimentiere einfach und genieße!

.: KAPITEL NEUN :.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Eine deiner wichtigsten (und vergnüglichsten) Funktionen als Spielleiter ist das Verkörpern aller Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs): vom Weltraumschrotthändler über den zwielichtigen Diplomaten, Kreaturen, Roboter, bis hin zum namenlosen Bettler, den die SCs dafür bezahlen, die Augen offen zu halten.

Insbesondere musst du dir überlegen (oder überlegt haben), wie diese NSCs aussehen, welche Agenda sie verfolgen, wie sie den Spielercharakteren gegenüber eingestellt sind und wie sie auf sie in den diversen Situationen des Abenteurers reagieren könnten.

WERTEPROFIL

Auch die Werte der NSCs wollen vorbereitet sein, um sie auf die Probe stellen und ihre Fähigkeiten mit jenen der SCs vergleichen zu können. In *Destiny Space* ist es denkbar einfach, NSCs mit Werten auszustatten: Anstatt sie wie SCs mit 9 Werten zu erschaffen, brauchst du nur 3 Aspekte festzulegen, entweder INTUITION, KINETIK und RATIO oder ARCHAİK, TECHNIK und META. Die so festgelegten Werte gelten dann vereinfacht für alle Attribute der jeweiligen Zeile bzw. Spalte.

61-66	legendär
51-56	Veteran, Experte
41-46	erfahren, Meister
31-36	durchschnittlich
21-26	armselig
11-16	behindert, infirm

Besondere Fähigkeiten

Soll ein NSC besondere Fähigkeiten aufweisen, so ordne ihm einfach ein Großes Talent zu und verfahren damit im Spiel folgendermaßen:

- NSCs haben keine Destiny-Punkte. Sie „bezahlen“ den Einsatz ihres Großen Talents mit Konstitution-Punkten.
- NSCs können ihr Großes Talent so oft einsetzen, bis sie mehr als die Hälfte ihrer KON dafür aufgewendet haben.
- NSCs dürfen ihre Probe für das Große Talent optimistisch würfeln, wenn sie sich dafür [Grad + 1] Kampfrunden Zeit nehmen.

TOT ODER LEBENDIG

Die für die SCs relevante Schwelle des Todes gilt für NSCs nicht. NSCs sind der Einfachheit halber „ausgeschaltet“, sobald ihre KON auf oder unter 0 fällt.



.: KAPITEL ZEHN .:

ABENTEUERGESTALTUNG

Manche Spielleiter brauchen ein minutiöses Drehbuch, andere kommen mit einem Absatz zur Handlung und einer Liste von Namen aus; oft ist ein Abenteuerplan nichts anderes als „vorbereitete Spontanität“. Die folgenden Tipps sollen dir helfen, selbst ein interessantes Abenteuer zu gestalten.

Weniger ist mehr. Konzentriere dich auf 1-2 stilgebende Elemente und versuche nicht, alle Ideen, die du hast, in einem einzigen Abenteuer umzusetzen. Sorge lieber dafür, dass es ausreichend Konflikte und widerstrebende Parteien gibt. Konflikt ist das Salz in der Suppe jeder Geschichte!

BSP Wenn die SCs auf dem Weg von Sektor 26 nach Sektor 44 eine alte Anlage im Inneren eines Kometen entdecken und plündern, ist das nur halb so spannend, wie wenn ein zweites Schiff vor Ort ist, um ebenfalls Schätze oder Rohstoffe zu erbeuten, und sich dann auch noch ein Gesandter der Quilirium-Gilde einmischt und Anspruch auf den Fund erhebt.

Starke Motivation. Abenteuer begeistern die Spieler vor allem dann, wenn sie einen direkten Bezug zur Vorgeschichte ihres SC haben. Ermuntere die Spieler gleich bei der Erschaffung, ihre SCs mit Vorgeschichten auszustatten, an die du bei Gelegenheit anknüpfen kannst.

BSP So könnte z.B. die in einem Wurmloch verschollene Schwester eines der SCs aufgetaucht sein, oder das Forschungslabor, in dem der Vater eines SC arbeitet, wird angegriffen und verwüstet.

Kulissen. Inspiriere die Vorstellungskraft der Spieler, indem du interessante und charakteristische Örtlichkeiten einbaust.

BSP Ein durchsichtiger Komet, ein Forschungslabor in einer Wasserhöhle und eine Raumstation, deren Trakte in einen schimmernden Sternennebel hineinragen machen mehr her als eine im Nichts schwebende Anlage mit rechteckigem Grundriss.

Örtlichkeiten, die an den SCs nur „am Rande vorüber ziehen“, verdienen in der Vorbereitung nicht mehr als 2-3 Stichwörter. Solche, die bedeutsam sind, an denen z.B. eine große Schlacht oder eine wichtige Spurensuche stattfindet, solltest du dafür im Detail planen, vielleicht sogar vorzeichnen.

Begrenzter Schauplatz. Die beste Vorbereitung nützt nichts, wenn die SCs am Ort der Handlung vorbei marschieren. Deshalb zwei Tipps:

1. Verschleierte nicht, wo die Handlung stattfindet. „Den geheimen Stützpunkt findet ihr ganz in der Nähe des Kometen Shepherd!“ macht sich gut im Film, doch im Spiel irren die SCs schlimmstenfalls tagelang im Orbit des Kometen umher, bevor sie den richtigen Subsektor finden.

2. Grenze den Schauplatz ab, damit die Spieler dir und dem Abenteuer nicht so einfach „davon laufen“ können. Es ist auch immer gut, SCs und NSCs nahe beisammen zu haben, um sie schnell auf einander reagieren lassen zu können.

Geeignet sind dafür z.B. Asteroiden, Höhlen im Kometeninneren, Stationstrakte oder größere Schiffe; aber auch die Nähe zu NavBojen, Dockingstationen o.ä. kann den Konnex zwischen den Charakteren und dem Rest der Welt in diesem Sinne aufrecht erhalten.

Abwechslung. Baue verschiedenste Arten von Herausforderungen in dein Abenteuer ein,

nicht zuletzt, um möglichst viele Spieler mit ihren Lieblingselementen zu begeistern.

BSP *Gängige Aufgaben sind Kämpfe, taktische Szenarien, Rätsel, Fallen und Hindernisse, Überreden oder Überlisten von NSCs und moralische Entscheidungen.*

Struktur. Schon seit der Antike gibt es in der Kunst des Geschichtenerzählens Strukturen, die – mehr oder weniger – auch auf das Konzept eines Rollenspielabenteuers übertragen werden können:

- Prolog: möglichst kurz, macht das Thema der Geschichte deutlich und schafft die Motivation der SCs. Im Rollenspiel dient er auch oft zum „Warmspielen“.
- Hauptteil: Die Szenen sollten inhaltlich und vom Tempo möglichst unterschiedlich ausfallen.
- Höhepunkt: die ultimative Herausforderung, das große Rätsel, der große Gegner, die schwere Entscheidung.
- Epilog: kurz, beantwortet offene Fragen, belohnt SCs und verteilt Questpunkte.

Szenenfolge. Es gibt zwei Arten, wie Abenteuer-Szenen auf einander folgen.

1. Bestimmte Reihenfolge. Diese Variante gleicht einem Drehbuch, mit dem man höchst ausgefeilte Geschichten erzählen kann. Folgen die SCs aber nicht dem roten Faden (und damit musst du immer rechnen!), hast du als SL um so mehr Mühe, sie wieder „auf Kurs“ zu bringen – etwas, das die Spieler in der Regel nicht so gerne mögen, d.h. wenn es ihnen bewusst ist. Hier ist also Subtilität gefragt.

BSP *Der Abenteuerplan sieht vor, dass die SCs einen gestohlenen Bauplan finden und diesen dem ursprünglichen Eigentümer zurückbringen. Danach soll sich herausstellen, dass dieser eigentlich der Bösewicht ist und die SCs ihm den Bauplan wieder abjagen müssen. – Im Spiel finden die SCs den Bauplan, doch sie entscheiden sich dafür, ihn nicht zurückzugeben, ehe ihnen nicht nachgewie-*

sen wird, wer der rechtmäßige Eigentümer ist. Was nun??

2. Beliebige Reihenfolge. Hier treffen die Szenen relativ unabhängig auf einander, je nachdem, wie die SCs sie in Angriff nehmen, z.B. bei ortsgebundenen Szenen in der Reihenfolge, in der sie die Schauplätze aufsuchen. Diese Variante gibt den Spielern mehr Spielraum, ist für dich aber schwerer zu einem Handlungsfaden mit Spannungsbogen und Höhepunkt zu verbinden.

BSP *Die SCs sollen den Einfluss der Quilrium-Gilde sichern, indem sie eine gestohlene Datenbank aus einer feindlichen Forschungsstation bergen, in der Hauptsiedlung des Kometen den Einfluss eines fanatischen Eudorianers brechen und in einer unterirdischen Tempelanlage der Natokh eine Schicksalsbotschaft zu Tage fördern, durch die die Gilde auch gegenüber den Eudorianern legitimiert wird.*

Überlege dir außerdem bei kritischen Szenen, was geschieht, wenn die SCs scheitern oder nicht weiter kommen. Sackgassen und Pattsituationen solltest du um jeden Preis vermeiden.

Kampagne. Du kannst die Funktion des Spielleiters nach einem Abenteuer an einen Spieler abgeben oder aber eine ganze Serie von Abenteuern leiten. Ist die Handlung dieser Abenteuer miteinander verbunden, spricht man von einer Kampagne. Kampagnen geben dir mehr Zeit, eine komplexe Geschichte zu entwickeln und auf die Handlungen der SCs einzugehen. Kampagnen verhalten sich zu Abenteuern ähnlich wie TV-Serien zu Filmen. Entscheide selbst, welches „Format“ dir und deiner Runde besser gefällt, oder spiel einfach drauf los und lass dich überraschen!

Und nun lass uns gemeinsam den Schwarm erkunden und im nächsten Teil dieses Buches fremdartige Völker, faszinierende Persönlichkeiten, mysteriöse Relikte und heißbegehrte Ressourcen kennen lernen!

.: TEIL 3 :.
DER SCHWARM

.: KAPITEL ELF .:

ÜBERBLICK

Der Lebensraum, der hier beschrieben werden soll, ist weder Planet noch Mond noch Sternennebel. Es ist ein Kometenschwarm, der vor Jahrtausenden mit Hilfe des *MagField* – einer besonderen, manche meinen spirituellen Energie – stabilisiert wurde und sich mit Lichtgeschwindigkeit durch die Galaxien bewegt. Er besteht aus einem riesigen, kolonisierten Kometen, dem der Name *Shepherd* gegeben wurde, sowie einigen mittelgroßen und vielen kleinen, auf denen Rohstoffe abgebaut werden, Piratenschiffe versteckt liegen und alte Kulturen ihre Geheimnisse hinterlassen haben.

Über die Jahrhunderte haben sich allerlei Alienvölker in den Schwarm gewagt, verirrt oder gerettet: *Eudorianer*, *Zulkari*, *Irlithaner*, *So'Phaak*, *Mlendosianer*, außerdem die berühmten *Kunpanekrota*, die auf der ständigen Suche nach leichter Beute sind, und die *Implementics*, eine sich selbst aus technischen Bauteilen reproduzierende Spezies, deren künstliche Intelligenz schwer einzuschätzen ist.

Mit den Relikten mindestens zweier untergegangener Kulturen aus den ersten Tagen des Schwarms – *Natokh* und *Khotan* – beherbergt dieser eine Fülle von mysteriösen Artefakten, devastierten Siedlungen, Geisterschiffen, unidentifizierten Objekten und versteckten Minen im Inneren der Kometen. Sie gilt es ebenso zu erforschen wie die sich ständig ändernden Systeme, die der Schwarm transitiert, denn die Suche nach Rohstoffen hat höchste Priorität!

Dass jedes Volk Zugang zu gewissen Schlüsselressourcen hält, ist eine große politische und wirtschaftliche Herausforderung

für die Völker des Schwarms. So werden auf dem Handelshub *S-Alpha* nicht nur Waren umgeschlagen, sondern auch strategische Informationen, Gerüchte und Gefälligkeiten geteilt. Frieden ist allerdings keineswegs garantiert, denn die einzige Ordnungsinstanz im Schwarm ist die dubiose *Quilirium-Gilde*, die nur ihren eigenen Vorteil im Auge hat.

Der Kometenschwarm ist sieben Völkern zur Heimat geworden. Während er mit Lichtgeschwindigkeit durch die Galaxien zieht, konkurrieren die Schwarmvölker um Ressourcen, Einfluss, Macht und das Vermächtnis zweier alter Kulturen.



:: KAPITEL ZWÖLF ::

VÖLKER DES SCHWARMS

NATOKH (NSC)

Abbildungen aus alter Zeit zeigen die Natokh als Humanoide von erhabener Größe mit großen, nach hinten verlängerten Schädeln, die ihnen eine Aura der Güte verleihen.

Die Natokh waren ein spirituell höchstentwickeltes Volk. Als ihre Seher den Kollaps ihrer Heimatgalaxie voraussahen, erschufen sie mit einer gewaltigen Beugung des MagField den Kometenschwarm. Sie stabilisierten ihn mit geheimnisvollen MagField-Artefakten und besiedelten ihn, während er sich anschickte, mit wachsender Geschwindigkeit durch die Galaxien zu rauschen.

Allerdings wurde er von den Khotan eingeholt, uralten Feinden der Natokh, die mit überlegener Technologie einfließen und alles Leben im Schwarm erbarmungslos abschlachteten. Die Natokh, die den Erstschock überlebten, entlebten sich rituell, um ihre Seelen zu retten und mit dem MagField des Schwarms zu vereinigen. Die Stärke des MagField wurde dadurch verhundertfacht und entzog gleichzeitig den Khotan das, was sie zum Überleben am dringendsten brauchten: ihre Hochtechnologien, die nämlich im verstärkten MagField immer fehleranfälliger wurden und schließlich gar nicht mehr funktionierten.



Viele Jahrtausende sind mittlerweile vergangen, doch die Natokh existieren immer noch im Schwarm: Wie Götter, die zu Sterblichen sprechen, erscheinen sie in sogenannten *Schicksalsbotschaften*. In diesen seltenen, ominösen Projektionen teilen sie ihren Rat und ihr Wissen mit den Völkern, die heute im Schwarm leben, und beeinflussen so indirekt deren Geschicke. Ihre Absichten liegen im Ungewissen; einige sind aber davon überzeugt, dass die Natokh von ehrenwerten Motiven geleitet sind und sich offenbaren werden, sobald sich der Schwarm seinem Ziel nähert.

Namen. Aarin, Emeeron, Haarvela, Querviin, Ramnoon, Stieeva, Uviin

Merkmale. 1 hoher/flacher Kopf 2 tiefe/große Nase 3 dünner/dicker Hals 4 farbig leuchtende Augen (blau, grau, rosa, gelblich) 5 dünne/kurze Arme 6 drittes Auge

Spieltechnik. Natokh starten mit einem Bonus von +1 auf CHARISMA & EMPATHIE oder auf METAPHYSIK & PARANORMALES. Sie haben die Fähigkeit, das MagField an einem beliebigen Punkt so zu verstärken, dass dadurch Technologien vollkommen zum Erliegen kommen. Dieser Vorgang ist allerdings kräftezehrend und räumlich wie auch zeitlich begrenzt.

Die spirituell hochentwickelten Natokh schufen vor ihrer Vernichtung mit Hilfe des MagField den Schwarm. Ihre Seelen existieren heute noch im MagField und senden den Schwarmvölkern Schicksalsbotschaften.

KHOTAN (NSC)

Die Khotan haben einen muskulösen humanoiden Körper von mächtiger Proportion. Ihre furchteinflößende Erscheinung wird von scharfen Krallen und spitzen Zähnen noch verstärkt.

Getrieben von einer uralten Feindschaft drangen die kriegerischen Khotan in den Schwarm ein und legten mit ihren hochtechnologischen Waffen die Installationen der Natokh in Schutt und Asche.

Sie wähten sich bereits siegreich, als sich die Natokh in einem Ritual unvermutet selbst opferten und das MagField des Schwarms mit ihren Seelen sogar noch um ein Vielfaches verstärkten – bis zu dem Punkt, an dem der antitechnologische Effekt des MagField die Technologien der Khotan vollständig blockierte.

Rasend vor Wut darüber, dass die Natokh sie durch ihren Tod ihrer Hochtechnologien beraubt hatten, begannen die Khotan, nach jenen Artefakten zu suchen, die das MagField stabilisierten, doch sie blieben ohne Erfolg.

Ohne ihre Hochtechnologien fühlten sich die Khotan zum Aussterben verdammt. Sie beteten daher ihre Elite in Cryostationen, deren künstlicher Tiefschlaf ihre Spezies über die Jahrhunderte bringen sollte.

Die Position der *Khotan-Schläfer* ist nicht bekannt, allerdings mehren sich Gerüchte, dass

zumindest einer von ihnen erwacht sei. Die Schicksalsbotschaften gehen davon aus, dass sich der *Erwachte* auf einem Khotan-Tarnschiff mit willigen Schergen umgeben hat, die ihm dabei helfen, das zu erreichen, woran sein Volk vor Jahrhunderten scheiterte: den Schwarm aufzuhalten und das ultimative Vermächtnis der Natokh zum Scheitern zu bringen.

Namen. Gtariar, Mtankiar, Sparkior, Teverdan, Torkot, Xtamor

Merkmale. 1 lange Hörner
2 Fangzähne 3 komplett schwarze Augen 4 komplett rote Augen 5 schwarze Zunge 6 Schwefelgeruch

Spieltechnik. Khotan starten mit einem Bonus von +1 auf ATHLETIK & NAHKAMPF oder auf COMPUTER & MASCHINEN. Sie vermögen Technologien mit der Kraft ihres Geistes zu beeinflussen. Maschinen und Computersysteme gehorchen ihrem Willen. Darüber hinaus sind sie – für begrenzte Zeit bei höchster Konzentration – in der Lage, Hochtechnologien vor dem MagField abzusichern und so auch im Schwarm nutzbar zu

machen.

Die Khotan sind kräftige, technologisch hochentwickelte Krieger, die vor Jahrhunderten in den Schwarm einfielen und die Natokh gnadenlos vernichteten. Bis auf einige Schläfer, die in geheimen Anlagen in Cryostasis liegen, sind auch die Khotan im Schwarm ausgestorben.



EUDORIANER

Eudorianer haben vergleichsweise kleine, filigrane Körper, haarlose Köpfe und an ihren Händen vier lange, gelenkige Finger. Ihre Haut ist blass, und ihre großen, hervortretenden Augen glimmen in der Dunkelheit.

Ein kataklysmischer Klimawechsel im Eudoria-System zwang die Eudorianer, ihre amphibische Lebensweise aufzugeben und unter eiszeitlichen Bedingungen um ihr Überleben zu kämpfen. Ihr Volk schien schon fast verloren, da näherte sich dem Eudoria-System der Schwarm. Der Überlieferung zu Folge sahen die Eudorianer in jenen Tagen eine Botschaft am Himmel, in der ihnen „Götter“ verhiessen, ihr Volk zu retten. Kurz darauf wurden die Eudorianer über das MagField in den Schwarm befördert.

Seit jenem Tag, an dem sie sich auf Shepherd, dem großen Kometen des Schwarms, in Sicherheit fanden, verehren die Eudorianer die Natokh als Götter und folgen deren Schicksalsbotschaften wortgetreu. Dazu gehört auch, den großen Kometen zu beschützen, auf dem sie Erze, Salze und Kohlenstoffverbindungen vorfanden, die in geradezu unheimlicher Weise zu ihrem genetischen Code passten und optimale Bedingungen für ihre Evolution schufen.

Neben ihrer emsigen, schlichten Lebensweise haben die Eudorianer Handwerk, Schönheit und Kunst in den Schwarm gebracht. Gleichzeitig folgen sie einer starken Religion: Wie die Natokh misstrauen und vermeiden sie Technologien so weit es geht und erforschen dafür um so eifriger die Artefakte der Natokh-Kultur, mit denen sie anderen Völker in vielen Bereichen durchaus gewachsen sind.



Religiöse Traditionen, deren Ziel das Erreichen einer höheren Bewusstseinssebene ist, prägen auch ihren Alltag und sind nicht selten Auslöser für Vorbehalte gegenüber den „jüngeren“ Schwarmvölkern, von denen sie ob ihrer Art, stets das Gute und Richtige hervorzukehren, als gönnerhaft und herablassend empfunden werden.

Hauptsiedlung der Eudorianer und zugleich spiritueller Kern ihres Volkes ist N'Edorah, gelegen im Shepherd-Sektor 31. Eudorianer außerhalb N'Edorahs sind vorwiegend Historiker, Sucher, Priester und Propheten, Forscher, Handwerker oder Mythologen. Berühmt (und sehr einflussreich) sind ihre Telekontakter.

Namen. Akarin, Alfamo, Delahdio, Fegona, Guramio,

Ikorda, Monadia, Sehandio, Vilima

Merkmale. 1 farbig leuchtende Augen (blau, grau, rosa, gelblich) 2 Nase besonders breit/flach 3 Körperbau zart/plump 4 lange/kurze Finger 5 tremolierende/blubbernde Stimme 6 rudimentäre Kiemen

Spieltechnik. Eudorianer starten mit einem Bonus von +1 auf METAPHYSIK & PARANORMALES oder auf KULTUR & NATUR. Sie können durch Konzentration auf das MagField dieses um sich herum zum Leuchten bringen. Das Licht schimmert diffus und wohltuend und ermöglicht grundlegende Orientierung. Es beginnt langsam zu verglimmen, sobald der Eudorianer sich nicht mehr darauf konzentriert.

Die Eudorianer kamen als erste in den Schwarm. Sie bevölkern den Kometen Shepherd und eifern in ihrer einfachen Lebensweise den Natokh nach, die sie mit großer Hingabe als Götter verehren.

ZULKARI

Zulkari sind von großer, schlaksiger Statur. Ihr nach hinten und unten vergrößerter Schädel trägt dichtes, langes Haar, teilweise in kreativ geflochtenen Zöpfen. Ebenso heiter wie befremdlich wirken ihre vier Augen, die nur selten auf dasselbe Ziel gerichtet sind.

Als der Schwarm das System *Eneia-1* transitierte, nutzten die Zulkari, ein kleines Volk von reisenden Forschern und Entdeckern, die einzigartige Chance, in ihn einzutreten. Sie parkten ihre Archen am zerbrochenen Kometen und errichteten schon bald überall im Schwarm kleine Observatorien, Herbarien und Biotope für ihre mitgebrachten Tiere. Als Geschenk und Geste des Friedens überreichten sie den Eudorianern psychotrope Substanzen, die bis heute großen Anklang und weite Verbreitung genießen und fast alle Völker in Abhängigkeit von ihnen gebracht haben.

Zulkari treten einzeln oder in kleinen Gruppen in Erscheinung. Sie sammeln in allen möglichen Sektoren Daten und Artefakte der verschiedenen Kulturen. Insbesondere untersuchen sie den Ursprung der Schicksalsbotschaften und verfolgen Hinweise darauf, welches Ziel der Schwarm ansteuert und welches Schicksal sie alle am Ende der Reise erwarten wird.

Die Zulkari zeichnen sich durch ausgeprägten Wissensdurst und Forscherdrang aus, vor allem in archaischen Disziplinen. Sie interessieren sich für Lebewesen und deren Herkunft und Gewohnheiten. Sie lernen, indem sie anderer Völker Lebensweise teilen und sich geradezu enthusiastisch mit ihnen auseinandersetzen. Sie sind neugierig, begeisterungsfähig

und anpassungsfähig, aber auch spontan und chaotisch.

Die Zulkari-Archen befinden sich in Sektor 26, bilden aber mehr ein mobiles Biotop denn einen gesellschaftlichen Mittelpunkt. Die Zulkari durchreisen den Schwarm als Xenologen, Mythologen, Biologen oder Geologen, übersetzen Schriften, erforschen Phänomene, erkunden Kavernenanlagen oder untersuchen Artefakte.



Namen. Boemin, Darain, Mendae, Paenanu, Sertae, Taelir, Tarea, Tinea, Veanola, Wendae. Nachnamen: Aname, Klavta, Oktunda, Taspu

Merkmale. 1 Zopffarbe (rot, blond, braun, schwarz, grau, weiß) 2 besonders klein/groß 3 besonders dick/dünn 4 Augenfarbe (grün, braun, blau, grau, schwarz, rot) 5 melodiose/kehlige Stimme 6 besonders helle/dunkle Haut

Spieltechnik. Zulkari starten mit einem Bonus von +1 auf KULTUR & NATUR oder auf KONZENTRATION & BEOBACHTEN. Sie können durch Konzentration auf ihr zweites Augenpaar ihre Umgebung mit Wärmesicht wahrnehmen. Diese ermöglicht das Erkennen von Temperaturunterschieden.

Die neugierigen Zulkari kamen in den Schwarm als Feldforscher und Gelehrte in archaischen Disziplinen. Sie sind begeisterungs- und anpassungsfähig, vielfach aber auch unstet und chaotisch.

IRLITHANER

Der massive Körper der Irlithaner wird von einer natürlichen, stachelbewehrten Panzerung geschützt, während ihr Kopf und die kleinen weißen Augen von einer fast undurchdringlichen Knochenplatte umgeben sind.

Während der Schwarm ein Asteroidenfeld im *Irlithia*-System durchstieß, verfrachten sich einige Asteroiden in der Gravitation von Shepherd und blieben so gewissermaßen im Schwarm hängen. In ihrem Inneren befanden sich Abbaupanzerungen der Irlithaner. Ehe diese begriffen, was geschehen war, hatte der Schwarm Irlithia verlassen und einen Teil der Irlithaner mit sich gerissen.

Die Irlithaner leben unterirdisch und perfektionieren dort ihre Fähigkeiten im Anlagenbau und Verarbeiten natürlicher Ressourcen. Aufgrund des hohen Rohstoffbedarfs ihrer Zivilisation sind sie effiziente Versorger, die sich keinerlei Luxus gönnen und außer Arbeiten und Kämpfen – ihre Gesellschaft ist durchaus konfliktgeprägt – nicht viel Lebensinhalt haben. Entsprechend belastet ist ihr Verhältnis zu den Eudorianern, deren „religiöses Getue“ sie nicht nachvollziehen können und bei denen sie wiederum den Ruf „sinnfreier Zerstörer“ haben.

Ihre Hauptsiedlung Genkroth ist eher eine Abbaupanzerung als eine Heimatstadt, und auch ihre Technologien sind bodenständig, dreht sich bei ihnen doch alles um Abbau von Ressourcen, insbesondere Polymetallerzen. Raumfahrt liegt ihnen hingegen fern. Ihre Physis prädestiniert sie als

Berg- und Industriearbeiter, Schürfer, auch als Mechaniker oder Ingenieure; ihrer natürlichen Panzerung wegen verdingen sich manche auch zeitweilig als Leibwächter, Söldner oder Sicherheitspersonal.

Irlithaner sind unruhig, aufbrausend, und neigen zu Hangreiflichkeiten. Ihr größter Feind ist Langeweile, weshalb man ihnen besser ständig etwas – nicht unbedingt Sinnvolles – zu tun gibt. Sie sind direkt und beharrlich; ihre Empathie lässt zu wünschen übrig. Gleichwohl sind sie in ihrer beschwerlich-mürrischen Art irgendwie berechenbar.

Namen. Borksh, Urukhr, Klarakh, Lemprat, Mtarka, Nintpuk, Somshkat, Spoku, Trumeka, Wentrosh, Zeshget. Nachnamen: Amkma, Ektra, Imluk, Mka, Oltro

Merkmale. 1 Augen (Onyx, Rubin, Smaragd, Aquamarin, Topas, Diamant) 2 lange/kurze Stacheln 3 Körper klein/groß 4 raue/glatte Panzerung 5 tiefe/reibende Stimme 6 Nase

Spieltechnik. Irlithaner starten mit einem Bonus von +1 auf ANLAGEN & RESSOURCEN oder auf ATHLETIK & NAHKAMPF. Sie haben einen natürlichen Rüstschutz von 2. Wenn sie in unmittelbarer Nähe für einen Gefährten – vor dessen Reaktionswurf – dazwischen gehen und die Schadenseinwirkung auf sich nehmen, gilt für sie ein RS von W6.

Die unverwundlichen Irlithaner sind Experten in unterirdischem Anlagen- und Ressourcenabbau. Sie sind harte Arbeit und Konflikte gewöhnt und sich auch nicht zu schade, für die richtige Person ihren Kopf (bzw. ihre Kopfpanzerung) hinzuhalten.

SO'PHAAK

Die So'Phaak weisen einen kleinen, untersetzten Kopf sowie jeweils zwei Gelenke an Armen und Beinen auf. Ihre Physis ist derart degeneriert, dass ihre Körper von kybernetischen Implantaten funktionsfähig gehalten werden, die ihre humanoide Form verfälschen.

Als Technologiehändler im Xiin-System profitierten die So'Phaak frühzeitig vom Erfindungsreichtum anderer Völker. Günstig kaufen, teuer verkaufen und das Beste für sich behalten – diese Taktik sicherte ihnen Jahrhunderte lang Macht und Einfluss, bis ihr Spiel mit Wucher und Halbwahrheiten nach hinten los ging und sie zur kollektiven Flucht zwang. Der gerade im Transit befindliche Schwarm rettete sie und ihre Diener, die Mlendorianer, vor dem organisierten Zorn ihrer Handelspartner, doch die neu gewonnene Sicherheit hatte ihren Preis: Im MagField des Schwarms versagten alle ihre Hochtechnologien; virtuelle Daten, Navigationssysteme, KI – alles brach zusammen und ließ auch noch ihre Flotte in einem Asteroidenfeld des Schwarms havarieren. Die So'Phaak versuchten das Beste aus ihrer Situation zu machen, in dem sie nutzlose Technologien an Zulkari und Irlithaner verkauften. Letztere vergolten ihnen dies mit einem kurzen Krieg, der die So'Phaak in den freien Raum vertrieb.

Den „Verlust“ ihrer Hochtechnologien haben die So'Phaak nicht überwunden. Wie besessen suchen sie nach Wegen, diese zum Laufen zu bringen, während sie sich gleichzeitig durch ihre Expertise in Handel und Politik als Einflussträger positionieren.

Tatsächlich umgibt die So'Phaak ein Nimbus der Faszination und Überlegenheit, zumal sie das Koalieren und Intrigieren wie kein anderes Volk beherrschen.

Die So'Phaak haben eine imposante Siedlung, Mlon'tra, auf dem Quilrium-Kometen in Sektor 52. Als Händler findet man sie im Handelshub, als Diplomaten auf Shepherd, als Unternehmer betreiben sie den Raumhangar in Sektor 16, und sie alleine sind in der Lage, Wasser und Edelgase aus den Asteroiden des Schwarms zu extrahieren.

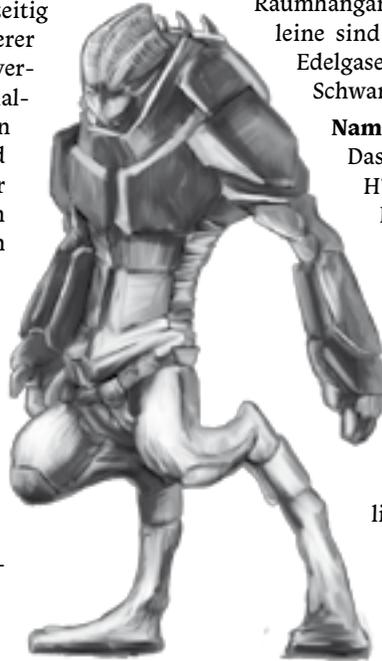
Namen. Ana'hlan, Brah'ko, Das'hemin, Giu'hlin, H'lamena, Kendah'me, Korah'he, Neh'mano, Silah'meh, Trah'zido

Merkmale. 1 geräuschvolles Implantat 2 Kopfform wulstig/ebenmäßig 3 offene/tiefliegende Augen 4 säuselnde/feste Stimme 5 eleganter/plumper Körper 6 künstlicher Geruch

Spieltechnik. So'Phaak starten mit einem Bonus von +1 auf CHARISMA & EMPATHIE oder auf COMPUTER & MASCHINEN.

Dank ihrer Implantate können sie ihre Physis jener ihres Gegenübers in Größe und Habitus angleichen. Diese subtile Spiegelung ermöglicht ihnen, pro Szene eine Probe auf CHARISMA & EMPATHIE zu wiederholen.

Die kybernetisch optimierten So'Phaak sind Technologiehändler, deren Waren im MagField des Schwarms nicht funktionieren. Mit Verhandlungsgeschick und Raffinesse streben sie nach Macht und Einfluss.



KUNPANEKROTA

Kunpanekrota haben einen Raubkatzen-ähnlichen Kopf und einen kleinen, sehnigen Körper, der mit samtigen Schuppen bedeckt ist. Die Knochenfortsätze an ihren Armen sehen gefährlicher aus als sie sind.

Im Transit des *Orucus*-Systems fielen die berühmtesten Kunpanekrota-Weltraumpiraten in den Schwarm ein. Sie plünderten ihn nur einige Wochen lang, ehe sie ihn im *Veredin*-System wieder verließen, doch die Spur der Verwüstung war gigantisch und warf die Schwarmvölker um Jahre zurück – mit Ausnahme der So'Phaak, deren Anlagen verschont blieben. Bis heute vermutet man eine geheime Achse zwischen den beiden Völkern.

Es ist üblich, dass die Kunpanekrota ein Zehntel ihrer Leute nach erfolgreichen Raubzügen „verlieren“, und so befinden sich auch heute noch ca. 500 von ihnen im Schwarm. Dem diplomatischen Geschick der So'Phaak ist es zu verdanken, dass diese sich zum überwiegenden Teil mit den anderen Völkern arrangiert haben, was allerdings vereinzelte Übergriffe durch „K-Piraten“ nicht auszuschließen vermag.

Kunpanekrota sind freiheitsliebend, wachsam und initiativ. Sie wollen alles und das sofort. Was sie nicht bekommen, nehmen sie sich. Sie scheuen keinen Konflikt, achten aber stets darauf, ihn zu ihren Bedingungen auszutragen. Ihr Unrechtsbewusstsein ist unterentwickelt, und Loyalität leisten sie sich nur, soweit sie einen Nutzen daraus ziehen.



Kunpanekrota haben keine Siedlung, sondern ziehen durch die Sektoren, wie es ihnen in den Sinn kommt. Wenn sie nicht in Clan-ähnlichen Gruppen integriert sind, folgen sie ihrer inneren Stimme als Weltraumpiraten, Piloten oder Kopfgeldjäger, einige schlagen sich auch als Späher und Schmuggler durch. Da sie gegen Strahlung immun sind, können sie als einzige das Element *Oskron* abbauen, den wichtigsten Energieträger im Schwarm, für dessen Förderung sie vor allem von der Quilirium-Gilde gut bezahlt werden.

Namen. Amitakhra, Kantokha, Manthro, Nithakra, Sekharo, Trazakhi, Ushari, Zhatami.
Clannamen: Nak-Taakha, Nak-Benukh, Nak-Sakhta, Nak-Tikhnu

Merkmale. 1 lange/kurze Ohren 2 Haarfarbe (schwarz, braun, rotbraun) 3 Augenfarbe (grün, grau, schwarz, braun, gelb, rot) 4 breite/elongierte Nase 5 knurrende/samtige Stimme 6 Raubtiergebiss

Spieltechnik. Kunpanekrota starten mit einem Bonus von +1 auf STEUERUNG & GESCHÜTZKAMPF oder auf ATHLETIK & NAHKAMPF.

Ihnen entgeht keine Gelegenheit: Bei einem Pasch (11, 22, 33 usw.) auf KINETIK-assoziierte Proben erhalten Sie eine zusätzliche Aktion, die im Erfolgsfall auch einen Unglückspasch (66) aufhebt. Ihre waffenlosen Attacken verursachen EW-g SP.

Die Kunpanekrota sind freiheitsliebend und agil – und sie lieben Dinge, die ihnen nicht gehören. Aufgrund ihrer Reflexe bringen sie exzellente Raumpiloten hervor. Gesetze kümmern sie nicht, sie sind daher auch als Piraten berüchtigt.

MLENDOSIANER

Die zweigeschlechtlichen Mlendosianer besitzen lange Arme und Beine, mit denen sie auf allen Vieren höllisches Tempo erreichen. Ihr Körper und Kopf sind vergleichsweise klein; die Farbe ihrer Haut ist veränderlich und spiegelt oft ihren Gemütszustand wider.

Die Mlendosianer waren eines der ersten Völker, das dem Verhandlungsgeschick der So'Phaak zum Opfer fiel. Von Natur aus gutmütig und pakttreu, verpfändeten sie sich den raffinierten Händlern und dienten ihnen fortan wie Sklaven, begleiteten ihre Herren sogar bei deren Flucht aus dem Xiin-System in den Schwarm. Erst nach dem großen Angriff der Kunpanekrota schenken ihnen die So'Phaak „in Anerkennung für ihre Jahrhunderte lange Loyalität“ die Freiheit. In Wahrheit hatten diese in den Kunpanekrota scheinbar fähigere Schergen gefunden und wollten ihre Sklaven nicht weiter versorgen müssen. Für die Mlendosianer kam allerdings mit der Freiheit riesengroßes Elend.

Als Volk haben sie weder Expertise in Technologie noch in Ressourcenabbau, sie besitzen keinerlei Reichtum oder exklusives Wissen, und sie sind auch nicht groß an Zahl. Als verarmte Subkultur leben sie unter den anderen Rassen, schnappen die eine oder andere geldwerte Information auf. Manche ernähren sich sogar von Abfällen oder verkaufen für Geld die einzigen Fähigkeiten, die ihnen zu Eigen sind: Zweigeschlechtlichkeit und körperliche Gewandtheit.

Ihren Stolz haben die Mlendosianer schon vor langer Zeit abgelegt. Sie sind dadurch aber äußerst vielseitig, erfinderisch – und wesentlich gefährlicher als ihr Aussehen vermuten ließe:

Sobald es um ihr Überleben geht, verschwindet ihre genetische Gutmütigkeit zugunsten eines unberechenbaren, ja, geradezu heimtückischen Wesens, einem bösen Zwilling nicht unähnlich.

Mlendosianer verdingen sich im Schwarm als Boten, Schmuggler, Diebe, Späher, Agenten und Assassinen. Ihr Talent, sich unauffällig zu bewegen, lässt sie unvermutet auftauchen und wieder verschwinden und prädestiniert sie für dubiose Aufträge und Berufe.

Namen. Aendo, Chofa, Kenda, Kilmae, Koraa, Luma, Lieso, Muvra, Nimaab, Slaepu, Vimiae

Merkmale. 1 lange/kurze Ohren 2 helle/dunkle Haut 3 Augenfarbe (grün, grau, schwarz, braun, blau, weiß) 4 breite/schmale Nase 5 besonders lange/sehnige Gliedmaßen 6 helle/krächzende Stimme

Spieltechnik. Mlendosianer starten mit einem Bonus von +1 auf GESCHICK & DISTANZKAMPF oder auf ATHLETIK & NAHKAMPF. Sie sind in der Lage, sich kampfrunden-weise am Rande des MagField zu bewegen: Sofern der Bewegung keine Probe und kein Hindernis entgegen stehen, ist diese für andere nicht wahrnehmbar.

Die Mlendosianer sind ehemalige Sklaven der So'Phaak. Nun auf sich gestellt, führen sie ein vergleichsweise elendes Dasein und verdingen sich in verruchten Professionen, in denen sie ihr außerordentliches körperliches Geschick einsetzen.



IMPLEMENTICS

Die meisten Implementics-Modelle sind humanoid ausgeführt. Sie weisen etwas kürzere Beine und längere, von Multi-Werkzeugen besetzte Arme auf. Der Kopf ist durchwegs mit Sensoren ausgestattet.

Erst vor kurzem entdeckten die Völker, dass das, was sie für „Hilfsroboter der anderen“ gehalten hatten, eine technologische Spezies mit künstlicher Intelligenz war. Die Eudorianer vermuteten sofort eine finstere Hinterlassenschaft der Khotan und erklärten ihnen den Krieg. Die Quilirium-Gilde intervenierte jedoch, zumal die So'Phaak großes Interesse an den Implementics zeigten. Sie vermuten deren Ursprung in einer Sonde, die frühzeitig in den Schwarm gelangte, unauffällig Ressourcen ansammelte und sich mühevoll selbst weiterentwickelte.

Mittlerweile gibt es hunderte Implementics im Schwarm, die alle mit künstlicher Intelligenz ausgestattet sind (manche mehr als andere). Das MagField verhindert zwar, dass diese mit einander ein Netzwerk-Kollektiv bilden, doch da niemand die Programmierung der Implementics kennt, ernten sie im Schwarm wenig Vertrauen und werden vorrangig für administrative und handwerkliche Tätigkeiten herangezogen.

Die KI der Implementics lässt jedes Exemplar eigene Prioritäten, Heuristiken und Strategien entwickeln – ein individueller Kern an der Grenze zum Bewusstsein. Implementics sind ständig im Lösungs-Modus und verfolgen die jeweils höchstpriorisierte Mission mit Präzision und Effizienz. Als moralische Instanz fungiert eine tief in ihrem Code versteckte Subroutine.



In den Installationen der Implementics wird ständig konstruiert, repariert, evaluiert und analysiert. Ihre Expertise liegt im Herstellen und Modifizieren von Technologien, im Sammeln von Daten sowie in der Tecterion-Produktion. Tecterion ist aufgrund seiner MagField-Resistenz ein Schlüsselement für viele Technologien und auch für die Implementics selbst, deren Köpfe damit ausgekleidet sind, um ihre Zentraleinheit zu schützen.

Namen. (IX-)H01, R3, Q3, AOD-98, Nr. 5.9, D-4QP, Epsilon-Epsilon-3

Merkmale. 1 Schlauchfarbe (schwarz, weiß, grau) 2 Sensoren (Visier, künstliche Augen, Antennen) 3 Form (humanoid, Tonne, Turm) 4 Stimme metallisch/piepsend/schallend 5 Hüllenfarbe (metallisch, silbergrau, schwarz, weiß, golden) 6 seltsame Betriebsgeräusche

Spieltechnik. Implementics starten mit einem Bonus von +1 auf MASCHINEN & COMPUTER oder auf ANLAGEN & RESSOURCEN. Sie können für 1 KON eine kleine Einheit absondern, die sich eine Minute lang mit 1 m/s bewegt und ein Signal aufzeichnet oder ausstrahlt. Wird die Sonde in derselben Szene reintegriert, erhält der Implementic-Charakter 1 KON zurück. Implementics sind von Luft und Wasser unabhängig und erleiden im Vakuum nur 1 SP pro KR, dafür funktionieren MedKits bei ihnen nicht, und sie sind empfindlich gegenüber elektromagnetischen Pulsen und (Ionen-)Strahlung (SP statt BEP).

Die Implementics sind intelligente, humanoide Roboter, die sich auf Technologien verstehen und konsequent mit Präzision, Logik und Effizienz die Mission höchster Priorität verfolgen.

.: KAPITEL DREIZEHN .:

DER SCHWARM

Shepherd

So wie die alten Überlieferungen gedeutet werden, entstand der große Komet des Schwarms, *Shepherd*, nicht zufällig, sondern aus einer gigantischen MagField-Beugung heraus. Damit suchten die Natokh, eine spirituell hoch entwickelte Rasse, die vor Jahrtausenden lebte, ihrer sterbenden Galaxie zu entkommen. Seitdem bewegt sich Shepherd mit Lichtgeschwindigkeit durch den Kosmos. Immer neue Himmelskörper, vor allem Kometen und Asteroiden, die sich in seiner Gravitation verfangen, ließen ihn allmählich zu dem geraten, was wir heute als den **Schwarm** bezeichnen.

Dieses durch die Galaxien rauschende System aus Kometen und Asteroiden war zunächst Heimat seiner Schöpfer, der Natokh, und ihrer uralten Feinde, der Khotan. Von der Dimension des **Natokh-Khotan-Krieges** zeugen zahlreiche Ruinen beider Völker, vor allem aber das Kraterfeld im Shepherd-Sektor 22, in dem die Khotan eine ihrer gefürchteten C.L.X.-Bomben zündeten. Diese hätte Shepherd wohl in Stücke gerissen, wäre er nicht damals schon durch das MagField geschützt gewesen.

Das MagField

Das MagField ist eine semi-metaphysische Kraft, die den Kosmos durchdringt, materielle mit immateriellen Kräften in Verbindung setzt und nur von wenigen, spirituell hoch entwickelten Rassen geformt werden kann. Die Natokh benutzten das MagField, um Shepherd auf die Reise zu schicken und vor den Widrigkeiten des Alls – Himmelskörper, kosmische Strahlung, schwarze Löcher – zu schüt-

zen. Auch die ihn umgebende **Korona**, deren faszinierendes Lichterspiel den Schwarm erleuchtet, ist dem MagField geschuldet.

Die wohl prägendste Auswirkung des MagField auf das Leben im Schwarm ist jedoch sein **antitechnologischer Effekt**: Um so komplexer, intelligenter oder raffinierter eine Technologie ist, desto eher versagt sie im MagField des Schwarms. Intelligente Waffensysteme, Autopilot-Einheiten, virtuelle Datenbanken, Netzwerke und Funksysteme, die über Sichtkontakt hinausreichen – nichts davon funktioniert verlässlich, außer man befindet sich an einem der wenigen Punkte, an denen das MagField nur schwach pulsiert. Die Koordinaten dieser *MagField-Löcher* werden zu Höchstpreisen gehandelt, obwohl sie sich ständig ändern.

Wissenswert sind auch die Positionen sogenannter **MagField-Knoten**, und sei es nur, um sie zu meiden. Raumfahrer kennen die Gefahr, die von diesen Orten ausgeht, zumal sie sogar Basistechnologien wie Steuerungs- und Antriebssysteme von Schiffen außer Kraft setzen können. Einige der bekannteren MagField-Knoten befinden sich im **Geistersektor** (Sektor 22), der seinen Namen von den Visionen und Träumen bezieht, die Piloten ereilten, als sie den Sektor querten. Manche berichten gar, dass im Geistersektor Stimmen aus Vergangenheit und Zukunft aus den Funktransmittern dringen...

Die Natokh-Religion

Es ist wohl mehr als ein Mythos, dass die Natokh ihre physische Existenz willentlich beendeten und ihre Seelen gleichzeitig

in das MagField des Schwarms erhoben. Die Eudorianer betrachteten sie darob als wohlwollendes **Götterkollektiv**, und sie ernannten diejenigen zu Priestern, die sich darauf verstanden, ihren Willen zu deuten, die alten Schriften zu entziffern und vielleicht sogar psionische Gaben zu empfangen. Ihrem *Hohepriester Vatamio* sagt man jedenfalls beängstigende telekinetische Kräfte nach sowie die Fähigkeit, seinen Geist über das MagField in die entlegensten Ecken des Schwarms auszusenden. Angeblich unterhält er einen inneren Zirkel von MagField-Manipulanten, die für ihn durch den Schwarm reisen und allerorts Schlüsseltechnologien vernichten.

Der wahre Wille der Natokh äußert sich indes nur alle paar Jahre, in letzter Zeit häufiger, durch MagField-Projektionen, deren Inhalt stets ominös und rätselhaft ist. Diese **Schicksalsbotschaften** treten an unterschiedlichsten Orten zu Tage und werden in der Tempelstadt N'Edorah gesammelt, analysiert und mit antiken Schriften verglichen. Soweit sie bisher interpretiert werden konnten, lieferten sie wertvolle Erkenntnisse über die Vergangenheit des Schwarms – und auch Hinweise auf seine Zukunft (s.u.).

Ein sehr viel konkreteres und auch von anderen Völkern heiß begehrt Vermächtnis der Natokh sind deren **Artefakte**. Diese nicht reproduzierbaren (und auch nicht immer durchschaubaren) Objekte manipulieren die physische Wirklichkeit über das MagField und ermöglichen es, vordefinierte oder konfigurierbare Phänomene zu bewirken. Die Eudorianer haben darauf ihre gesamte Zivilisation aufgebaut: Alltag, Kommunikation, Fortbewegung bis hin zu Gravitation, Subterraforming und Abwehrsystemen werden bei ihnen durch Artefakte realisiert.

Kometenarchitektur

Um den Schwarm bewohnbar und nutzbar zu machen, installierten die Natokh im Inneren der größeren Kometen besondere Artefakte,

die zum Teil für Gravitation (Klasse 1-Körper), für **Gravitation und Atmosphäre** im Inneren (Klasse 2-Körper) oder sogar für Gravitation und Atmosphäre an der Oberfläche (Klasse 3-Körper) sorgen sollten. Nur die kleineren Kometen und Asteroiden des Schwarms gehören zu den Klasse 0-Körpern, auf denen weder das eine noch das andere vorherrscht.

Den Höhlen im Inneren der Kometen kommt große Bedeutung zu. Nicht nur haben dort die alten Kulturen eine Vielzahl ihrer Siedlungen – nunmehr Ruinen – hinterlassen, sondern auch Lebensräume geschaffen. In den meisten Fällen sind es Moose, Sporen, Bakterien und Pilze, die dort in einem fremdartigen phosphorizierenden Licht gedeihen; in den **Tarsecuni-Höhlen** wurden aber auch schon große Kreaturen wie *Nemadui* und *Viigos* gesichtet.

Es sind vor allem die Zulkari, die Interesse an der Erkundung der Höhlen zeigen und in diesen auch **Pflanzen und Tiere** ihrer großen Archen ausgesetzt haben, damit sie gedeihen und sich weiter entwickeln. Auch die Existenz von Alien Kreaturen, die sich im Laufe der Jahrhunderte im Schwarm verfangen und im Inneren der Kometen Zuflucht gefunden haben könnten, liegt nahe (s. Kapitel „Kreaturen“).

Accix

In speziell kultivierten Höhlen der Zulkari liegt auch der Ursprung einer Substanz, die die Schwarmvölker verbindet wie sonst keine Ressource: Accix ist im wahrsten Sinne des Wortes in aller Munde. Die Zulkari nutzen die **pflanzliche Droge** seit vielen Generationen als Genussmittel und haben es nicht verabsäumt, es frühzeitig unter den Schwarmvölkern zu verbreiten. Priester und Gläubige, vor allem unter Eudorianern, nutzen Accix für psychotrope Rituale, Arbeiter zur Leistungssteigerung, Piloten werfen Accix ein, damit die unendlichen Stunden im All schneller vergehen. Die Zahl der Accix-Abhängigen ist groß, steigend und sie zieht sich durch alle Völker und Schichten des Schwarms.

Der **Zulkari-Rat** kontrolliert die Accix-Produktion und -verteilung vom Zulkari-Stützpunkt am Zerbrochenen Kometen aus und bedient sich vorrangig der Mlendosianer zur Verbreitung und Verteilung. Der psychischen Abhängigkeit wegen, die von Accix ausgeht, ist die Droge unter So'Phaak, Irlithanern und Eudorianern, die nicht Priester sind, verboten. Für die Zulkari ist Accix hingegen ein nicht zu unterschätzender Machtfaktor, an den ihre Ratsvorsitzende, *Koah Shinae*, auch immer wieder gerne erinnert, indem sie Repräsentanten anderer Völker umgeben von einer „verdächtigen“ Duftwolke empfängt.

Sektor 66

Als die **Kunpanekrota** vor einigen Jahrzehnten einfielen und zu Tausenden Ressourcenlager plünderten und Installationen vernichteten, hatte das fundamentale Auswirkungen auf den Schwarm: Es warf die Industrien der Schwarmvölker um Jahre, wenn nicht



Jahrzehnte, zurück, stärkte den antitechnologischen Fanatismus unter den Eudorianern, erhöhte das Misstrauen gegenüber den So'Phaak (die auf unerklärliche Weise verschont geblieben waren), und zog ein generelles Aufrüsten von Waffen- und Verteidigungssystemen nach sich.

Die wenigen Hundert Kunpanekrota, die nach dem Raubzug im Schwarm verblieben, folgten weiterhin ihrer Tradition als Raumpiraten. Bis heute tauchen sie hier und da auf, plündern und ziehen sich wieder in ihre geheimen Stützpunkte in Sektor 66 zurück. Generell macht bei ihnen jeder, was er will, wann er will und wie er will. Das **Raumpiratum** ist ein Ärgernis für alle Schwarmvölker, doch richtig gefährlich werden „die K.“ erst dann, wenn sie ihre Strategien unter einander abgleichen – was glücklicherweise kaum geschieht.

Die So'Phaak erkannten in den Kunpanekrota als erste die Chance, an den **Energieträger Oskron** heranzukommen. Bis vor wenigen Jahren war Energie der limitierende Faktor in der technologischen Entwicklung der Schwarmvölker gewesen; dank der Strahlungsresistenz der Kunpanekrota hat sich das mittlerweile geändert. Leider – aus Sicht der Schwarmvölker – liegt den Kunpanekrota die Arbeit in den Schürfanlagen nicht so sehr. So'Phaak und Irlithaner haben daher Arbeitslager eingerichtet, die für gefangene Kunpanekrota-Raumpiraten zur Endstation ihrer Karriere werden...

Knappe Ressourcen

Um Ressourcen wird im Schwarm permanent gerungen. Industrielle Förderung ist ein hoch dotiertes Betätigungsfeld, technische Verfahren sind gut gehütete Geheimnisse, und überhaupt prägen Abbauoperationen, Förderschiffe und Tiefensensorinstallationen das Bild des Schwarms.

Zu den Schlüsselressourcen, von denen das Gedeihen der Schwarmvölker abhängt, zählt das bereits erwähnte **Oskron**. Der

GEGEBENHEITEN

Gravitation. Unterirdische Artefakte sorgen für „normale“ Gravitation in und auf den größeren Kometen des Schwarms. In Mehrpersonenschiffen übernehmen Gravitationsgeneratoren diese Funktion.

Atmosphäre. Artefakten ist auch die zumindest notdürftige Atmosphäre im Inneren der größeren Kometen zu verdanken. Ohne Atemtanks kann man dort allerdings Schwindel oder Halluzinationen erleiden. In Anlagen optimieren *Alphakompressoren* die Luftqualität. Atmosphäre wird durch mechanische und Kraftfeld-Schleusen vom Vakuum des Sternenraums getrennt.

Sichtverhältnisse. Eine den Schwarm umgebenden *Korona* sorgt für rudimentäres Licht. Anlagen und Schiffe sind zusätzlich mit *Xelitstrahlern* ausgestattet. Eudorianer erhellen ihren Lebensraum überhaupt anders: Sie bringen das MagField in ihrer Umgebung zum Leuchten!

Systemtransit. Dass sich der Schwarm mit Lichtgeschwindigkeit durch die Galaxien bewegt, spürt man innerhalb seiner Grenzen nicht. Ihn zu verlassen ist indes nur während eines Systemtransits möglich.

Kommunikation. Infolge des *antitechnologischen Effekts* des MagField gibt es im Schwarm nur lokale Netzwerke und keinen transsektoralen Funk. Portable

Funkeinheiten haben kurze Reichweite oder funktionieren überhaupt nur auf Sicht.

Computer. Häufig genutzt werden im Schwarm PCDs (Personal Computing Devices) und PSDs (Personal Scan Devices). Je nach Programmierung kann man mit ihnen z.B. Nahfelddatenkristalle auslesen, IDs validieren, Gasgemische analysieren oder Zugänge zu Fremdsystemen herstellen. Von diesen Geräten abgesehen sind Softwaresysteme generell eher unkomfortabel, uneinheitlich und inkompatibel.

KI (Künstliche Intelligenz). Mit Ausnahme der Implementics, die einen Weg gefunden haben, ihren KI-Kern vor MagField-Interferenzen abzuschirmen, gibt es im Schwarm kaum künstliche Intelligenzen.

Schiffsantrieb. Zum Antrieb ihrer Ionen-Schubtriebwerke benötigen Schiffe ein Wasserstoff-Edelgase-Gemisch, das von den So'Phaak aus Asteroiden extrahiert und in gesonderten Anlagen raffiniert wird. Entsprechende Tankeinrichtungen finden sich in allen größeren Installationen.

Energie. Hauptenergiequelle im Schwarm ist das radioaktive *Oskron*. Oskrongeneratoren und -akkumulatoren finden sich in großen Anlagen und Schiffen. Kleine Energiezellen betreiben die Gebrauchsgüter des Alltags.

Hochleistungsenergieträger kann nur von den strahlungsresistenten Kunpanekrota abgebaut werden. In Kleinkraftwerken wird Oskron in Energie umgewandelt und entweder in Oskronakkumulatoren und Energiezellen gespeichert oder direkt in Anlagen und Installationen vor Ort eingespeist. Wegen der stark exogenen Reaktionen befinden sich Oskronkraftwerke nur auf großen, stabilen Kometenoberflächen.

Die zweite Schlüsselressource sind die aus Asteroiden zu gewinnenden **Edelgase**. Die So'Phaak sind die einzigen, die ein taugliches dreiphasiges Verfahren zur Extraktion, Separation und Kompression entwickelt haben. Letztere erleichtert die Befüllung von Tanks und den Transport zu Atmosphäre-Anlagen ungemün und hat Wasser- und Luftvorkommen aus den Kometenhöhlen in den Hintergrund treten lassen.



Nicht für alle Völker relevant, aber dafür um so stärker begehrt von den anderen, ist das äußerst seltene **Tecterion**. Dieser Metallstaub kommt im freien Sternenraum vor, wird von Tecterion-Sonden mit einer besonderen Art von Magnet eingefangen und in einer geheimen Prozedur der Implementics verarbeitet. Tecterion schirmt sensible technologische Bauteile (CPUs, Speicher etc.) vor dem MagField ab und ist daher im Schwarm für den technologischen Fortschritt essentiell.

Als primärer Bau- und Werkstoff ist **Polymetallerz** nicht wegzudenken. Es wird von den Irlithanern in arbeitsintensiver Handarbeit zu Tage gefördert. Ein automatisierter Abbau ist nicht möglich, da Arbeiten an Integritätsadern zu einem Einsturz oder sogar einem Kometenkollaps führen können. Dessen ungeachtet verschmelzen bei den Irlithanern Siedlungen und Abbau-Operationen. Ihre Hauptsiedlung Genkroth gleicht einer riesigen, weit verzweigten Mine, so wie auch ihr

Leben von Arbeit dominiert wird und ihre Volksherrschaft Ertragnisse gleichmäßig unter der arbeitenden Bevölkerung verteilt.

Weitere verbreitete Ressourcen sind **Ferren**, mit dem Kraftfelder (z.B. Atmosphärefelder oder Deflektoren) stabilisiert werden, das Leuchtmittel **Xelit**, das transluzente **Quilirium** und das für alle Völker nahrhafte **Lichtkorn** aus den Nahrungsmittelkulturen der Eudorianer.

S-Alpha und S-Beta

Der **Kampf um Rohstoffe** wird im Schwarm nicht militärisch ausgetragen. Die Ungewissheit, was der nächste Systemtransit bringen wird, hat zu einem Zustand des gegenseitigen Belauerns und Beobachtens geführt und politische und wirtschaftliche Einflussnahme zum Mittel der Wahl erklärt. Zentrum dieses Wirkens ist die **Handelsstation S-Alpha**, errichtet auf der Oberfläche von Shepherd in Form einer schillernden Quilirium-Kuppel, an die bereits mehrere durch Gänge verbundene Komplexe angefügt wurden. In der Verhandlungshalle kommen Einflussträger aller Schwarmvölker regelmäßig zusammen, um Strategien zu besprechen und die Bedingungen auszuhandeln, zu denen Ressourcen getauscht und friedliche Beziehungen gewahrt werden können. Diese Verhandlungen werden immer wieder neu geführt, können mehrere Zyklen andauern und erfordern eine vitale Infrastruktur. Nicht zuletzt deshalb erinnert S-Alpha an die Betriebsamkeit einer Kleinstadt.

Während der Handelshub von besonders reichen Händlern und politischen Einflussträgern genutzt wird, wickeln Kleinunternehmer, Schmuggler, Hehler und Private ihre Transaktionen auf **S-Beta** ab. Diese frei schwebende NavStation ist im Vergleich düster und unkomfortabel, dafür aber auch für Gelegenheitshändler und Reisende leistbar. Hier kann man Gerüchte und Neuigkeiten aufschnappen und trifft bestimmt bei jedem

Maße und Einheiten

Q. Geldwährung (Preisliste, s. Seite 80).

Click. Navigationsmaß. Schiffe legen ca. 12 Clicks pro Sternenkampfrunde (6 sec) zurück.

Sektor. Navigationsmaß, entspricht 28.800 Clicks.

Meter/Kilometer. zu den Einheiten der Völker kompatibelste Längenmaße

Block. Brutto-Raummaß für Fracht, inkludiert Verpackung, Isolierung etc.

Minute/Stunde. von Natokh-Artefakten vorgegebenes und von den Völkern übernommenen Zeitmaß

Individualzyklus („Zyklus“). umfasst eine biologische Wachphase und eine Ruhephase zu jeweils 12 Stunden; die Aufteilung dieser 24 Stunden ist zwischen den Völkern geringfügig unterschiedlich.

Kalenderfunktion. Es werden die Zyklen seit dem letzten Systemtransit gezählt. Die Querung des Collog-Systems erfolgte vor 75 Zyklen, d.h. das aktuelle Datum beträgt COL-75.

Zwischenstopp das eine oder andere bekannte Gesicht an.

Dem persönlichen Kontakt kommt übrigens in der Geschäftswelt des Schwarms sehr große Bedeutung zu. Nicht nur, weil Langstrecken-Kommunikation vom MagField verhindert wird, sondern auch aufgrund des speziellen **Zahlungsmittels**: Die einzige Ressource, die von allen Völkern vorbehaltlos als wertvoll erachtet wird und keinen spektakulären Schwankungen unterliegt, sind Artefakte. Größere Geschäfte werden daher nicht gegen Geld, sondern im Tausch gegen Artefakte verhandelt. Für kleinere Transaktionen wurde das durch Artefakte gedeckte Buchgeld „Q“ eingeführt.

Die Quilirium-Gilde

Sobald der Einzelne seinen Heimatverband verlässt, ist sein Leben im Schwarm unberechenbar und gefährlich. Es gibt keine Regierung, keine Behörden und keine Polizei – nur die *Quilirium-Gilde*. Sie besteht aus reichen Kaufleuten, Diplomaten, Industriellen und anderen Einflussträgern, mehrheitlich aus dem Volk der So'Phaak stammend und benannt nach dem durchsichtigen Quilirium-Kometen, auf dem selbige auch ihre Hauptsiedlung errichtet haben.

Die Quilirium-Gilde ist beileibe kein mildtätiger Verein, sondern eine kühl kalkulierende, elitäre **Interessengemeinschaft**. Ihr Ziel ist es, ihren Mitgliedern zu (noch) größerem Reichtum und Einfluss zu verhelfen und langfristig die Geschicke des Schwarms auf allen Ebenen zu steuern. Frieden und Wohlstand unterstützt sie nur so weit, als es ihr dienlich ist und zu verschleiern hilft, dass sie in Wahrheit Wegbereiter einer Plutokratie ist, wie die So'Phaak sie schon seit Jahrhunderten pflegen. Mächtigster Mann innerhalb der Quilirium-Gilde ist der gewissenlose So'Phaak-Händler *Nis'khouris*. Ihm gehören der große Raumhangar in Sektor 16 sowie die Hälfte aller Edelgas-Förderschiffe.

Kernkompetenz der Quilirium-Gilde ist allerdings weder Rohstoffförderung noch -verarbeitung, sondern eine Ressource, die schon fast zu offensichtlich ist, als dass ihr gemeinhin Wert zuerkannt wird: *Information*. Mit ihren **Q-Bojen** – pro Sektor gibt es eine, und jede einzelne ist unbezahlbar! – unterhält die Gilde das einzige funktionierende, Schwarm-weite Netzwerk. Offiziell wird es für Q-Buchgeld-Transaktionen herangezogen, aber niemand zweifelt daran, dass die Gilde es auch zum Informationsaustausch zwischen ihren Agenten nutzt.

Darüber hinaus beschäftigt die Gilde eine Handvoll Sonderbeauftragte, die sogenannten **Q-Kommissare**, die den Schwarm bereisen, Integrität und Waffensysteme der Q-Bojen



überprüfen, neues Wissen sammeln und Verbindungen knüpfen. Q-Kommissare haben Zugang zu den Datenbanken des Q-Netzes, und einige davon sind sogar *Telekontakter* mit der Fähigkeit, über das MagField zu kommunizieren. Für lohnende Unterfangen, Spenden oder Gefälligkeiten stellen sie ihre Möglichkeiten auch Außenstehenden zur Verfügung.

Der Weg des Schwarms

Ursprung und Ziel des Schwarms sind die beiden größten Mysterien, die die alten Kulturen hinterlassen haben. Die schicksalhafte Frage nach dem Wohin beschäftigt Forscher aller Schwarmvölker und hat zu einem regelrechten Wettlauf um Ausgrabungen, Bildnisse, Relikte,

Artefakte und Schicksalsbotschaften geführt. Denn im Inneren von Shepherd, in der sogenannten *Kammer des Lichts*, befindet sich das Steuerungsartefakt für den Schwarm – das **Navigonium**.

Laut den Schicksalsbotschaften erfordert das Navigonium **sieben Schlüssel**, vermutlich Artefakte, die von den Natokh verborgen wurden, um sie vor dem Zugriff der Khotan zu bewahren. Nur mit diesen sieben Schlüsseln kann das Navigonium bedient und der vordefinierte Kurs verändert werden. Unnötig zu erwähnen, dass der Schwarm in den falschen Händen eine Waffe ungeahnten Ausmaßes darstellt!

Wieviele Schlüssel bereits gefunden wurden und wer sie besitzt, ist nicht bekannt. Es bleibt allerdings zu hoffen, dass sie noch lange unentdeckt bleiben, denn die Vorstellungen der Völker über das **Ziel des Schwarms** sind höchst unterschiedlich: Während Eudorianer und Zulkari den Schwarm auf Kurs lassen wollen und erwarten, von ihm in eine Art spirituelles Elysion geführt zu werden, fürchten So'Phaak und Implementics in einem überdimensionalen MagField-Knoten zu Grunde zu gehen. Ein Krieg um die Kontrolle des Navigonium, ebenso erbittert geführt wie jener zwischen Natokh und Khotan, wäre die unausweichliche Konsequenz.

Was zudem nur wenige wissen: Nicht nur die Natokh bewahrten ihr Vermächtnis über die Jahrtausende, auch die Khotan nutzten ihre Möglichkeiten und bauten – an Orten mit minimalem MagField – Cryoanlagen, in denen sie ihre schlauesten und stärksten Krieger in Stasis versetzten. Ohne Zweifel wird es Aufgabe dieser **Khotan-Schläfer** sein, dereinst zu erwachen und die Kontrolle über den Schwarm zu erringen...



.: KAPITEL VIERZEHN .:

DAS SEKTOREN-FELD

Im folgenden findest du die größten und bedeutsamsten Siedlungen und Installationen des Schwarms beschrieben.

Implementics-Komplex IX-1. Riesige Ventilatoren, die Wärme und Abgase ins All entlassen, prägen diese weitläufige Anlage der Implementics. In IX-1 werden Geräte, Maschinen und auch Implementics selbst produziert, reproduziert und weiterentwickelt. Das Einspielen ihrer KI erfolgt allerdings in einem peripher gelegenen, stark gesicherten Komplex, da hierbei immer wieder Fehler passieren und „irre“ Implementics entstehen. Diese werden üblicherweise ins All geschossen, wo sie – normalerweise – keinen weiteren Schaden anrichten.

Irlithaner-Siedlung Genkroth. Am dicht verbauten Rand eines ca. 50 Meter durchmessenden Schachts, aus dem Sandstaub quillt, liegt die Oberflächenstation Genkroth, die mit der unterirdischen Hauptsiedlung der Irlithaner, *Genkroth-Akhra*, verbunden ist. In Genkroth werden Polymetallerg sowie Gesteine und Salze aus den Tiefen des Kometen umgeschlagen. Der Stationsführer *Varinotok* steht im Ruf, gegen Bezahlung über allerlei Malversationen wie Schmuggel, Rohstoffverunreinigung und Erpressung großzügig hinweg zu sehen.

So'Phaak Raumhangar. In diesem weitläufigen Raumhangar werden Schiffe konstruiert, angekauft, repariert und verkauft. Der Hangar gehört dem steinreichen So'Phaak-Händler *Nis'khuris*; die Arbeiten verrichten größtenteils Implementics. Die So'Phaak bringen ständig Teile ihrer havarierten Flotte aus Sektor 61 hierher, um sie umzukonstruieren und auch an einer MagField-resistenten Navigationstechnologie zu forschen.

Zulkari-Archen. Die beiden Hälften des „zerbrochenen Kometen“ werden durch einen künstlichen Gravitationskern nah bei einander gehalten. Dazwischen haben die Zulkari ihre drei großen Archen geparkt. Diese riesigen Schiffe sind Domizil der Zulkari und Lebensraum aller Tiere und Pflanzen, die diese bisher auf ihren Expeditionen gesammelt haben. Die Antriebe der Zulkari-Archen sind im MagField funktionsunfähig, lediglich die lebenserhaltenden Systeme sind aktiv.

Tempelstadt N'Edorah. Die Eudorianer-Hauptsiedlung ragt zur Hälfte aus dem Kometengestein heraus und ist auf den Überresten einer Natokh-Tempelstadt erbaut, die auch das Heiligtum und die Unterkünfte des Hohepriesters beherbergt. In den rekonstruierten hohen Hallen und Säulengängen, die den Großteil der Siedlung ausmachen, ist lautes Sprechen und Tragen von Waffen verboten. Die Administration liegt bei den Eudorianer-Priestern. Ihrer Religion entsprechend sind hier keinerlei Technologien verbaut. Was die Eudorianer nicht „per Hand“ oder „zu Fuß“ erledigen können, wird mit Artefakt-induzierten Transportfeldern, Klimaanlage und holographischen Projektionen realisiert.

Handelshub S-Alpha. Um den Handel mit Rohstoffen, Artefakten, Energie und Informationen zu fördern, errichtete die Quilirium-Gilde direkt auf der Oberfläche von Shepherd eine Station, deren schillernde Quilirium-Kuppel bereits von der Weite zu sehen ist und als Ort der Verhandlungen und des diplomatischen Verkehrs dient. Mittlerweile haben einige Völker periphere Trakte hinzugebaut, die durch Gänge mit dem

Dynamische Preise

Wollen die SCs durch Handel reich werden, so kannst du mit der folgenden Tabelle die aktuellen Rohstoffpreise in einer bestimmten Siedlung oder Handelsstation auswürfeln. Verwende hierfür einen W6 oder den höheren (+) bzw. niedrigeren (-) von 2 W6.

	Tecterton	Oskron	H ₂ O/Edelgas	Polymetallerz	Lichtkorn	Accix
IX-1	-		+			
Genkroth				-	+	
Raumhangar	+	-		+		
N'Edorah			+		-	+
S-Alpha/Beta						+
Zulkari-Arche		+				-
Xonoth				-		
Tarsecuni					+	-
Mlon'tra	+		-			
Q-Docking				+		

Kuppelbau verbunden und ihren jeweiligen Lebensbedingungen angepasst sind.

NavStation S-Beta. Diese frei schwebende Raumstation ist der beste Ort für Gerüchte und Neuigkeiten und ein beliebter Treffpunkt von Piloten und Händlern. Schiffe docken hier nicht direkt an, sondern gehen in Orbit; Gäste werden sodann von zentral ferngesteuerten Mini-Shuttles zur Station transferiert. Das dämmerige Licht auf S-Beta ist der knappen Energieversorgung der Station geschuldet; der Betreiber, ein Zulkari namens *Rioen Aname*, ist in ständigen Geldnöten.

Abbauoperation Xonoth. Dies ist die einzige Polymetallerz-Abbauoperation im Eigentum der Quilirium-Gilde. Die Bestände werden

hier zum Teil sehr lange gelagert, denn sie dienen zum Stabilisieren des Polymetallerz-Preises. Die Geschütztürme am Rande der sechs Eingangsschächte schießen auf alles, was in ihre Reichweite kommt – Q-Kommissare ausgenommen.

So'Phaak-Siedlung Mlon'tra. An diesem durchsichtigen Quilirium-Kometen bricht sich das Licht der Schwarmkorona in ein faszinierendes Farbenspiel, das der turmartigen Siedlung der So'Phaak eine faszinierende Aura verleiht. Hier befinden sich die Domizile der reichsten So'Phaak sowie deren kybernetische Chirurgie. Die technologische Ausstattung der Stadt ist ohne gleichen: Traktorstrahlen übernehmen das Parken von Schiffen, Kraftfelder ersetzen mechanische Schleusen, und die Oligarchen leben hier überhaupt in unvorstellbarem Luxus mit Schwebematten, Lichtduschen und holographisch verschönernten Domizilen.

Q-Dockingstation. In diesem abstrus verwinkelten Gerüst, das sich über mehrere Clicks im freien Raum erstreckt, können Schiffe und Sonden angedockt und aufgeladen werden. Notdürftige Reparaturen sind ebenfalls möglich. Überall werken hydraulische Hebel, Arme und Gestänge, die von Implementics gesteuert werden. Die Dockingstation steht im Eigentum der Quilirium-Gilde. Mitglieder können sie kostenlos nutzen, alle anderen müssen dafür 200 Q an die Administration übertragen.

Tarsecuni Höhlen. Durch eine kleine Irlithaner-Abbauoperation wurde vor wenigen Jahren in diesem Klasse 1-Kometen ein Höhlensystem voller Mikroorganismen sowie tierischer und pflanzlicher Lebensformen entdeckt. In diese eingebettet befindet sich die multikulturelle Höhlensiedlung *Tarsecuni*, die v.a. von der Erschließung pflanzlicher Essenzen unter der Leitung von Zulkari-Botanikern lebt. Gerüchteweise werden daraus elementare Zutaten für die Herstellung von Accix gewonnen.

.: KAPITEL FÜNFZEHN :.

ALIENS UND KREATUREN

Bei oberflächlicher Betrachtung wirkt der Schwarm leblos und geradezu friedlich. Doch der Schein trügt. Eine Reihe höchst anpassungsfähiger und unerwarteter Kreaturen schlummern in, auf und zwischen den Kometen, und die wenigsten sind friedlicher Natur...

MagField-Phänomene

Fangsphäre. Diese Raumanomalie bildet sich in MagField-starken Subsektoren als Sphäre aus dichtem, leuchtendem Gas heraus. Die Sphäre ist groß genug, um ein Schiff einzufangen (STEUERUNG-Proben um 2 erschwert) und zu zerquetschen. Werte: Kampf 46, KON 20, EW-k SP. Schadenspunkte, die der Fangsphäre direkt über das MagField zugefügt werden, sind zu verdoppeln.

Energiegeist. Diese immaterielle, knisternd-blaue Energiemanifestation des MagField kann gezielt verankert oder technologisch aus diesem heraus erzwungen werden. Energiegeister können jegliche Gestalt annehmen, tendieren aber meistens zu archetypischen Formen wie Sphären, Drachen, Humanoiden oder Schiffen. Werte: Kampf 33, KON 12, EW SP. Normale Waffen sind gegen Energiegeister nutzlos.

Destruktionsfeld. Beim Zusammenbruch größerer Technologien (Schiffshavarien o.ä.) werden Kräfte frei gesetzt, die das MagField punktuell überlasten. Dies führt dazu, dass sich an solchen Orten historischer Zerstörung spontan kleine „Roboter“ aus Trümmern und Technologieteilen zusammenfügen und konstruktive Kräfte, zu denen Lebensformen zählen, angreifen. Werte: Kampf 36, KON 8, EW-k SP. Befinden sich Stromquellen in der Nähe

(Oskronakkumulatoren etc.), so verursachen die Manifestationen sogar EW SP.

Steinwächter. Ähnlich wie Energiegeister entsteht auch dieses MagField-Phänomen aus verankerten archetypischen Formen, die sich durch Koaläsierung aus nahem Gestein als große Steinfigur herausbilden und im Kampf Gesteinsbrocken verschießen. Werte: Kampf 36, KON 24, EW SP, #AT:2 (1x Nahkampf, 1x Distanzkampf).

Technologische Gefahren

Böse Maschine. Böse Maschinen sind Roboter oder Implementics, die durch Fehlfunktion oder absichtliche Umprogrammierung ihre Mission radikal ändern und ihre „moralischen“ Subroutinen umgehen. Sie sind durch ihre Gnadenlosigkeit, ihre präzisen, schnellen Bewegungen und ihre harten Teile sehr gefährlich. Werte: Kampf 42, KON 12, EW-g SP

Nanoschwarm. Zu den wenigen künstlichen Intelligenzen, die trotz MagFields existieren können, zählen die Nanoschwärme, deren Ursprung man in Khotan-Technologie vermutet. Ihre Bestandteile, winzige Nanomaschinen, sind zu klein, um vom MagField beeinträchtigt zu werden. Ein Nanoschwarm kann jede denkbare Form annehmen. Erleidet er Schaden, so zerfällt er in mehrere kleine Teile oder nimmt neue Formen an, wobei die Bindung der Nanoteile mit der Entfernung vom Mittelpunkt stark abnimmt. Werte: Kampf 55, KON 9 (klein)/18 (groß), 3 SP bei allen Gegnern in Reichweite. Ein Nanoschwarm kann auf einen Schlag nur maximal 3 SP erleiden.

Kreaturen

Gargoid. Die auch im freien Sternerraum anzutreffenden Gargoiden gleichen Gesteinsbrocken, aus denen Spinnenkrallen und mehrere „Rohröffnungen“ erwachsen. Bei letzteren handelt es sich um mikrofeine Ausscheidungsorgane, über die Gase ausgestoßen werden. Gargoiden verwechseln oft Schiffe mit Asteroiden, aus denen sie diese Gase beziehen, und bohren sich dann in Außenhüllen (1 SP pro SKR). Werte: Kampf 44, KON 8, EW-g SP.

Kraal. Die Khotan manipulierten Exemplare der *Sennegha*-Katzentiere (s.u.) nach ihrem Auftreffen im Schwarm zu einer größeren, gefährlichen Version, den Kraal, bei denen sich die Fähigkeit des Sprechens auf ein gutturales Knurren reduzierte. Dafür wurden sie fast menschengroß und entsprechend gefährlich. Wie die *Sennegha*, so haben auch die Kraal über die Jahrtausende überlebt; zumeist schleichen sie in den dunklen Höhlen von Klasse-2-



Körpern umher. Werte: Kampf 46, KON 12, EW SP, #AT:2

Lendigo. Lendigos sind treue und folgsame Haustiere der Eudorianer, deren ursprünglicher Lebensraum ebenfalls das eiszeitliche Eudoria-System war. Sie haben eine dicke, ledrige Haut und sondern viel Speichel über ihre langen Zungen ab. Werte: Kampf 33, KON 8, EW-g SP (oder BEP durch Umschlingen mit der Zunge)

Nemadui. Nemadui sind eine silikonbasierte Insektenart, die von Anfang an im Inneren Shepherds ihren Lebensraum hatte. *Nemadui-Larven* schlüpfen aus einem Ei (sehr lange haltbar, gilt als Delikatesse!) und ernähren sich von Mineralien im Gestein. Wenn es nicht zur Metamorphose kommt, werden sie sehr groß und gefährlich. Andernfalls entwickeln sie sich zu achtfüßigen, Hand- bis Tisch-großen *Nemadui-Käfern* weiter. Der harte Panzer der Nemadui-Käfer absorbiert viele Laserfrequenzen und wird für Schilde und Panzerungen genutzt. Für ihre weitere Entwicklung benötigen die Nemadui-Käfer seltene Metalle, die fast nur noch in technologisch verwendeten Legierungen zu finden sind. Entsprechend selten sind die *ausgewachsenen Nemadui*. Sie können fliegen, Eier legen und diese an sicheren Orten verstecken. Kommt jemand einem Brutplatz zu nahe, werden Nemadui extrem aggressiv. Werte Larve: Kampf 33, KON 6, EW-g SP. Werte Käfer: Kampf 44, KON 12, EW SP, RS 2. Werte Nemadui: Kampf 55, KON 18, EW+2 SP.

Sennegha. Die *Sennegha* (sprich: se-nee-ja), kybernetisch und genetisch veränderte Katzentiere, gehörten zu den beliebtesten Haustieren der Natokh, nicht zuletzt, da sie in der Lage waren, die Sprache ihrer Herren zu erlernen. Schlau, wie sie damals schon waren, überlebten sie ihre Herren um viele Jahrtausende und finden sich nun in so manchem Eudorianer-Heim. Es heißt, dass in ihnen eine uralte Intelligenz schlummert; manche vermuten sogar, dass die *Sennegha* ein kollektives Bewusstsein teilen und sogar ein-



zelle von sich aus diesem ausschließen können, wodurch diese zu aggressiven Raubtieren werden. Werte: Kampf 36, KON 6, EW-k SP

Viigo. Die knochigen, geflügelten Viigo wurden von den Zulkari in großer Zahl aus dem *Hooro*-System mitgebracht, wo sie vor dem Aussterben standen. Die So'Phaak erwarben Viigos in großer Zahl, um sie mit extensiven Implantaten auszustatten. Diese ermöglichen ihnen das Überleben und die Fortbewegung im freien Sternerraum und prädestinieren sie als Botentiere. Werte: Kampf 52, KON 10, EW-g SP. Viigos haben ein instinktives Gefühl für Schwachstellen. Sie verursachen daher auch Integritätsschaden an Schiffen.

Xenthro. Xenthro sind ein nur bedingt gelungener Versuch der Khotan, durch Gentechnik

eine Rasse willenloser Arbeiter zu schaffen. Sie gleichen kleinen, verkrüppelten Versionen ihrer Erschaffer und weisen zum Teil abstoßende Merkmale auf. Aufgrund ihrer Mutation altern sie nicht, und ihre Körper bleiben über Jahrtausende funktionsfähig. Nach dem Ende der Khotan haben sich die Xenthro ins dunkle Innere der Kometenhöhlen geflüchtet; einige sind vermutlich immer noch in so mancher Khotan-Anlage eingesperrt. Werte: Kampf 33, KON 15, EW-g SP (bewaffnet: EW SP).

Parasiten und mikrobiologische Aliens

Phenorex. Diese wurmförmige Spezies ist durchsichtig und mit dem freien Auge fast nicht zu erkennen. Durch Körperöffnungen sucht sich der Phenorex seinen Weg in das vegetative Nervensystem des Opfers und verbindet sich mit dessen Hirnstamm. Typische Symptome in diesem Stadium sind Kälteempfindlichkeit und Gereiztheit. Schon nach wenigen Tagen kontrolliert der Phenorex sämtliche motorischen Fähigkeiten des Opfers! Werte: entsprechen jenen des Wirtskörpers.

Estyphir. Diese Lebensform besteht aus Millionen von Zellen extrem geringer Dichte, die sich durch Kohärenzkräfte willkürlich auf Kugelgröße zusammen ziehen oder zu einem Staubnebel ausdehnen können. Werte: Nahkampf 44, KON 8, 2 SP (Estyphir blockiert die Atemwege seiner Opfer). In der auf eine gelungene Attacke folgenden KR verursacht Estyphir im Inneren des Opfers unweigerlich W6 SP. Als Schwarmkreatur kann Estyphir auf einen Schlag nur so viele SP erleiden wie er selbst verursacht, also 2 SP.

:: KAPITEL SECHZEHN ::

ABENTEUER IM SCHWARM

Obwohl der Schwarm ein weitgehend abgeschlossenes System bildet, sind seine Sektoren nicht halb so erforscht wie man vielleicht annehmen möchte. Sonder Zahl gibt es versteckte Siedlungen, illegale Gefangenenlager, Raumpiratenester und gut verborgene Abbaupositionen. Diesen nicht ganz so offensichtlichen Eigenheiten wollen wir dieses Kapitel widmen, das zugleich dir als SL als Inspiration für Abenteuer dienen soll.

📍 ORTSGEBUNDENE ABENTEUER

Sektor 11 – Das Eisfeld. Die Oberfläche des großen Kometen ist in diesem Sektor mit kristallinem Eis überzogen. Schiffe, die sich Shepherd von dieser Seite nähern, vereisen innerhalb weniger Sekunden. Die Eudorianer haben vor kurzem eine Expedition in den Sektor entsandt, die allerdings nicht wiederkehrte, zumal sie in eine Art Gletscherspalte abglitt, die einer fremdartigen Alienrasse als Zuhause dient. Die SCs sollen die Expedition lokalisieren und wohl behalten zurückbringen. (Zudem befindet sich knapp unter der vereisten Oberfläche eine Khotan-Station mit Khotan-Schläfern in Cryostasis, die in Teil II der weiter unten beschriebenen Kampagne von Schergen des Erwachten aktiviert werden sollen).

Sektor 12/22 – Irrer Implementic. Ein defekter Implementic stiehlt die KI-Transfereinheit der Herstellungsanlage und macht sich damit Richtung Sektor 22 aus dem Staub. Als die SCs ihn verfolgen, entdecken sie am Rande des C.L.X.-Kraters eine mobile Abbauposition des Zulkari-Schattenwarenhändlers *Alarix Yneo*.

Dieser lässt Rückstände des Sprengmittels C.L.X. aufsammeln im Bestreben, dessen Formel durch Reverse Engineering zu eruiieren und an den Meistbietenden zu verkaufen. Natürlich ist die Operation streng geheim und jeder zum Schweigen zu bringen, der davon erfährt.

Sektor 14 – Malversationen in Genkroth. Die Quilirium-Gilde hat die Nase voll von den Irlithanern in Genkroth. Sie beauftragt die SCs, in Genkroth Beweise für die krummen Machenschaften des Stationsführers *Varinotok* zu finden, um ihn absetzen zu können. Dazu müssen die SCs a) die entführte Irlithaner-Widerstandskämpferin *Asotegi* aus einem geheimen Verlies in der untersten Ebene befreien, b) eine inkriminierende Artefaktübergabe platzen lassen und/oder c) den Beweis dafür erbringen, dass *Varinotok* heimlich *Accix* konsumiert, was unter Irlithanern schwer verpönt ist.

Sektor 16 – Spionage im Hangar. Die SCs werden vom So'Phaak-Diplomaten *Mareaxa*, angeblich im Auftrag der Quilirium-Gilde, beauftragt, Beweise dafür zu finden, dass der reiche So'Phaak-Industrielle *Nis'khouris* in seinem Hangar hochtechnologische Waffen entwickelt. Als die SCs die gut gesicherte Zentralsteuerung des Hangarsystems erreichen, lösen sie unwillkürlich eine Detonation an einem kritischen Punkt aus und werden sofort als Saboteure gejagt. Es stellt sich heraus, dass *Mareaxa* gar nicht für die Quilirium-Gilde arbeitet, dafür aber den SCs einen Nahfunkauslöser untergeschoben hat. Für die SCs gilt es nun zu entkommen, ihre Unschuld zu beweisen und/oder *Mareaxa* zur Rechenschaft zu ziehen.

Sektor 22 – Spuk um die Aexisphäre. siehe Sektor 12. Zudem befindet sich unter dem Kraterboden die unterste Ebene von Enkhara, der einstigen Hauptstadt der Natokh, mit ihren weitgehend intakten Heiligtümern und Artefakten und einer Gruppe verwirrter Natokh, die als Energiegeister immer noch „leben“ und erst Ruhe finden, wenn die Aexisphäre zu ihnen zurück gebracht wird. Dieses Artefakt dient allerdings mittlerweile in N'Edorah als Energiequelle, von der hunderte Natokh abhängig sind...

Sektor 24 – Der Unfall, der keiner war. Seit der Explosion eines seltenen Magnetoiden ist dieser Sektor von feinstem magnetischen Staub erfüllt, der sich sofort an Schiffen festsetzt, sobald diese ein Energiefeld aktivieren (z.B. Kurskorrektur oder Beschleunigung). Ein Frachter mit einer wertvollen Tectorion-Ladung ging vor einigen Zyklen hier verloren. Die SCs sollen in den Sektor eindringen und den Frachter bzw. die Ladung bergen. Die Aufzeichnungen des Bordcomputers zeigen, dass ein Eudorianer-Schiff den Frachter in die Todeszone abdrängte. Dahinter steckt der Plan des Eudorianer-Priesters *Sencori*, den technologischen Fortschritt im Schwarm durch das Vernichten von Tectorionvorräten zu behindern...

Sektor 26 – Odroxivirenbefall. Der Mlentosianer-Assassine Baemyog flüchtet vor seinen Verfolgern in eine der Zulkari-Archen und versteckt sich dort in einem künstlichen Ökosystem. Als die SCs ihn finden, stellt sich heraus, dass er sich mit einem *Odroxivirus* infiziert hat und die SCs durch den Kontakt nun ebenfalls infiziert sind. Um nicht langsam in ein *Odroxicon* zu mutieren, bedarf es rasch eines Gegenmittels, wie man es nur am Rande der Tarsecuni-Höhlen (Sektor 45) findet. Die werden jedoch gerade von militanten Accix-Gegnern mit Sprengraketen beschossen.

Sektor 31 – Verschollen in N'Edorah. Fanatische Eudorianer entführen Angehörige anderer Völker, die über den entlegenen Frachthangar 13 in die Stadt kommen. Sie tö-

ten sie in haarsträubenden Ritualen, damit „ihre Seelen im MagField aufgehen“. Die Stadtadministration (selbst von Fanatisten unterwandert) unternimmt nichts. Das Hauptquartier der Entführer ist eine alte Gruft, mittlerweile vielfältigst vor unbefugtem Zutritt geschützt. *Boscog*, der Onkel einer hier ums Leben gekommenen Irlithanerin, ist den Fanatisten bereits auf der Spur und sinnt auf blutige Rache.

Sektor 33 – Terror im Handelshub. Eine Stimme fordert via Funk die Herausgabe des *Exovalition*, eines Deflektor-ähnlichen Artefaktes im Eigentum der Quilirium-Gilde; andernfalls werden 3 bereits platzierte Aggregatoren mit Zeitzünder Giftgas durch die Alphaschächte der Station jagen! Es gilt, die Aggregatoren zu suchen und zu entschärfen, die Übergabe zu planen und durchzuführen und/oder das Signal zu einem im Orbit befindlichen Explorer-Schiff zurückzuführen, auf dem sich der Erpresser *Phax Phirio* – ein So'Phaak-Scherge aus dem Gefolge des Erwachten – befindet und mit gut bewaffneten *Implementics* umgibt.

Sektor 35 – NavStation in Nöten. *Rioen Aname*, der Zulkari-Betreiber von S-Beta, hat seine Oskronrechnung bei der So'Phaak-Industriellen *Marakhesia* mehrfach nicht bezahlt. Diese stellt daraufhin ihre Rechnungen allesamt fällig und schließt prompt die ihr verpfändete Station. Für die Elenden, die sich illegalerweise in Ebene 3 aufhalten, aber durch *Rioen Aname* bisher geduldet wurden, gibt es keinen Evakuierungsplan, und auf *Marakhesias* Mitleid braucht niemand zu hoffen. Wie es scheint, erfordert die Rettung der 80 Individuen ihrerseits einen illegalen Plan.

Sektor 36 – Ausgleichende Gerechtigkeit. Die meisten Asteroiden dieses Sektors sind ausgehöhlt. In ihnen deponieren kriminelle Subjekte ihre Waren. Auftrag der SCs ist es, für den Zulkari-Händler *Orisse* eine Ladung Lichtkorn (in der ein Artefakt geschmuggelt wurde) zu lokalisieren und zurückzubringen. Bei all den herumfliegenden *Kunpanekrota-*

Piraten ist das eine schwierige Aufgabe, noch dazu, da viele Asteroiden Oskronkerne aufweisen und bei Beschuss großflächig explodieren!

Sektor 41 – Abtrünnige. Unter dem anti-kle-rikalen Widerstandskämpfer *Mrenix* haben sich Eudorianer auf einem Kometen in einer Natokh-Siedlung niedergelassen, die revitalisiert werden soll. Mit dem Argument, über alle sakralen Gebäude der Natokh bestimmen zu können, spricht *Hohepriester Vatamio* den Mrenixisten das Recht ab, sich hier anzusiedeln. Es gilt zu beweisen, dass es sich um keine sakrale Siedlung handelt, sondern um ein unterirdisches Forschungslabor, in dem Waffen auf MagField-Basis entwickelt werden sollten. Die Prototypen wurden allerdings bereits gestohlen, und die Spur führt zu den Zulkari, die verhindern wollen, dass die Waffen in falsche Hände fallen.

Sektor 42 – Industriespionage. In einem Asteroidenfeld hoher Dichte sind ca. 20 Schiffe der So'Phaak ständig unterwegs, um Wasser und Gase aus Asteroiden zu extrahieren und zu komprimieren. Einige Kräfte im Schwarm zahlen viel Geld für dieses kombinierte Verfahren und vergeben den Auftrag, sich an den Perimeter-Bojen der So'Phaak vorbei bis zu den Förderschiffen vorzumanövrieren und Bildmaterial und Scans aus der Nähe anzufertigen. Die SCs sind in diesem Szenario entweder Wachen, Verfolger, Spione oder unschuldige Zeugen, die ihre Unschuld möglicherweise erst beweisen müssen.

Sektor 51 – Kaum hier, schon fort. Eine dreiste Gruppe von Kunpanekrota-Raumpiraten macht die umliegenden Sektoren unsicher und schüttelt ihre Verfolger immerzu in diesem Sektor ab. Kein Wunder – hier befindet sich eine kugelförmige Gravitationsanomalie, die von 3 Artefakten elliptisch umkreist wird: ein Artefakt-induziertes Wurmloch, durch das man in einen anderen Sektor gelangen kann (Sektor 36?). Die SCs sollen herausfinden, wie und wohin die Raumpiraten verschwinden, die Beute zurückholen und weitere Überfälle dieser Art verhindern.

Sektor 52 – Das Geheimnis des Quiliriumkometen. Die So'Phaak haben unterhalb Mlon'tra, im Inneren des transluzenten Kometen, ein Spektrollabor errichtet, welches regenerative Kräfte erforscht. Diese ergeben sich durch die Brechung des Lichts der Schwarmkorona im Quiliriumkometen. Nun tauchen aber Eudorianer auf, manipulieren das MagField vor Ort und legen einen riesigen Schatten über den Kometen. Sie sehen nicht ein, dass diese Heilkraft nur den So'Phaak zur Verfügung stehen soll. Einige So'Phaak, die aufgrund degenerativer Krankheiten vom Licht abhängig sind, rüsten in ihrer Verzweiflung zum Angriff und erschweren damit eine diplomatische Lösung.

Sektor 54 – Winkelwerk. Die Quilirium-Gilde hat Grund zum Verdacht, dass sich irgendwo im Winkelwerk ihrer Dockingstation ein fremder Systemkern versteckt. Die SCs werden beauftragt, die Dockingstation abzusuchen. Als sie in einen schwer zugänglichen Wartungsbereich vordringen, wenden sich plötzlich alle Implementics und Sicherheitssysteme gegen sie, um zu verhindern, dass sie die Sonde im Zentrum des Bereichs entdecken. Es handelt sich dabei um die Muttersonde der Implementics, der Kern und Ursprung ihrer KI ist und vor allem unentdeckt bleiben will.

Sektor 55 – Fauler Zauber. Der Geistersektor ist aufgrund seiner MagField-Anomalien seit langem eine Pilgerstätte für Eudorianer. Nun verkündet dort plötzlich eine Schicksalsbotschaft, dass die Suchenden den Geistersektor verlassen und nie wieder betreten sollen. Bei ihren Recherchen können die SCs entdecken, dass die Schicksalsbotschaft inszeniert war. Dahinter steckt der Implementics G-7500 und seine Mannschaft, die für Nis'Khuris in aller Ruhe aus den Asteroiden des Sektors wertvolles *Meriin-Gas* (atembar für alle Schwarmvölker!) zu extrahieren gedenken.

Sektor 61 – Geisterschiff. Im Asteroidenfeld dieses Sektors zerschellte die Flotte der So'Phaak nach ihrer Ankunft. Teile von

Kreuzern treiben hier umher und werden nach und nach in Sektor 16 gebracht. Kunpanekrotaschiffe schießen im Auftrag der So'Phaak jeden ab, der der havarierten Flotte zu nahe kommt. Einzig unberührtes Schiff ist die „Grayina“, auf dem die So'Phaak ca. 100 Sklaven aus dem Volk der MagField-affinen *Oyayi* transportierten. Diese wurden nicht evakuiert und starben nach dem Ausfall der lebenserhaltenden Systeme. Ihre gequälten Seelen sind mittlerweile in das MagField des Schwarms eingedrungen und peinigen die Schwarmvölker als zornige MagField-Geister, bis sie Frieden, Rache oder Erlösung finden...

Sektor 65 – Der unsichtbare Komet. In diesem MagField-schwachen Sektor befindet sich ein kleiner Komet, der mittels Khotan-Tarntechnologie unsichtbar gemacht wurde und eine Cryostation mit Khotan-Schläfern beherbergt. Ein automatisiertes Verteidigungssystem aktiviert sich, sobald der Komet angegriffen wird. Aufgabe der SCs mag es sein, den Komet zu lokalisieren (z.B. durch Verfolgen suspekter Handlanger des Erwachten) und zu zerstören – zumindest bis sich herausstellt, dass es sich um einen Oskronkometen handelt, dessen Explosion den gesamten Sektor verstrahlen könnte...

Sektor 66 – Auge um Auge. Kunpanekrotas-Piraten haben im Accix-Rausch eine friedliche Förderanlage in Sektor 56 zerstört. Die Hinterbliebenen fordern nun Rache und schicken die SCs, die Piraten zur Strecke zu bringen. Diese ziehen sich nach ihren Raubzügen stets im Subsektor 66| in ein Trümmerfeld zurück, in dem sie, wenn sie ihre Maschinen deaktivieren, vom herumtreibenden Schrott nicht zu unterscheiden sind. Sobald die SCs sie lokalisiert haben, entdecken sie, dass die K-Piraten hier auch ihre Familien untergebracht haben. Was werden sie tun?

🎯 KAMPAGNEN-ABENTEUER

In diesem Abschnitt findest du Plots skizziert, die dir helfen sollen, deine *Destiny Space-*

Kampagne zu epischer Dimension zu führen. Betrachte sie wie Wegsteine in deiner Kampagne. Um zum Ziel zu gelangen, sind sie in der vorbestimmten Reihenfolge zu passieren; was aber dazwischen geschieht, ob und wie sie in einander übergehen, bleibt dir überlassen. Wir empfehlen, dazwischen jeweils 1-3 ortsgebundene Szenarien einzustreuen, in denen die SCs Gelegenheit erhalten, allfällige Vorbedingungen für das nächste Kampagnen-Abenteuer herzustellen oder allfällige offene Handlungsfäden aufzugreifen.

I. Systemtransit

Vorbedingung. Die SCs besitzen ein eigenes Schiff.

Mission. Die Daten der Antennenfelder auf Shepherd kündigen den bevorstehenden 36-Stunden-Transit des *Vopharia*-Systems an. Die Schwarmvölker rüsten zu einer Exkursion zu *Vopharia-Alpha*, dem „Nebelplaneten“. Die SCs nehmen für einen Auftraggeber oder aus Eigeninteresse Teil.

Plot. Der Nebel von *Vopharia-Alpha* scheint Sensoren zu blockieren. Es gilt, in die Atmosphäre des Planeten einzudringen und die Oberfläche „aus der Nähe“ zu scannen, wobei ein Tecteron-Vorkommen registriert wird. Die Schwarmvölker setzen eine kontrollierte Sprengung an, *Implementics*-Schiffe bereiten einen riesigen Tecteronmagneten vor. Die SCs finden allerdings Hinweise auf eine Siedlung am Fuße des zu sprengenden Hangs. Sie erhalten die Chance, diese zu inspizieren und treffen dort auf friedliche, langhalsige, aber gläubische Aliens niedriger technologischer Entwicklung. Diese *Vophorianer* verdeutlichen ihnen, dass das Tecteron sie vor ihren natürlichen Feinden, den *Ykys* (fliegende Riesenmücken, die sich am Rande des MagField bewegen) schützt und die Sprengung den Tod von 800 Individuen bedeuten würde. Wenn die SCs ihnen helfen (möglich: Verhinderung der Sprengung, Vernichtung der *Ykys*, Vorbereitung einer Umsiedlung), schen-

ken sie ihnen zum Dank eine Sternenkarte, die ein reisendes Volk vor Jahrhunderten auf Vophoria hinterließ. Aus ihr ist zu ersehen, dass das nächste System, auf das der Schwarm zusteuert, eine sogenannte *Alpha-Omega-Brücke* darstellt: ein Ort, an dem Multiversen mit einander kollidieren.

Ziel. Die SCs werden durch die Rettung einer ganzen Spezies zu Helden. Die Karte eröffnet ihnen Kontakt zu einflussreichen Persönlichkeiten im Schwarm und bringt sie – zur Vorbereitung späterer Schlüsselszenarien – mit dem Thema Multiversum in Berührung.

II. Eisige Expedition

Vorbedingung. Die SCs besitzen ein eigenes Schiff und haben einflussreiche Verbündete.

Mission. Der Zulkari-Forscher *Kinuu* hat weder Kosten noch Mühen gescheut, eine Expedition in die *Eisigen Ruinen* des Sektors 11, wo das MagField extrem schwach ist, zu starten. Eine Karte aus einer kürzlich entdeckten Khotan-Anlage zeigt dort den Weg zu einer Cryokammer, in der 12 Khotan-Schläfer ihrer Erweckung harren. Den SCs wird der Eudorianer-Prophet *Margoah* zur Seite gestellt. Der Auftrag lautet, die Bedrohung zu beseitigen und verwertbare Technologien und Artefakte zu bergen.

Plot. Die SCs landen wegen der starken Schneestürme am Rande des Sektors und kämpfen sich durch arktische Bedingungen und eine Riesenhöhle voller Eiskristall-Wasserläufer-Aliens. Während dessen werden sie von einem hochentwickelten Khotan-Tarnschiff überholt. Darauf befindet sich der „Erwachte“, ein aktivierter Khotan-Schläfer, der sich mit willigen und irreführenden Schergen (IMP, SOP, MLE) umgibt. Da er noch nicht regeneriert ist, koordiniert er die Mission – die Erweckung seiner „Brüder“ – von seinem Schiff aus. Die SCs müssen an seinen Wachposten und den Schiffssensoren vorbei in die Anlage eindringen und die Cryokammer vor den Gegnern erreichen. Dieselbe ist aber durch hochtechno-

logische Schleusen vor unbefugtem Zutritt geschützt. Daher baut *Margoah* ein Artefakt auf, welches das MagField stabilisieren und die Technologie in der Anlage zum Erliegen bringen soll. Die SCs haben ihn dabei vor den mittlerweile heranströmenden Schergen des Erwachten zu beschützen. Sobald das Artefakt aktiviert ist, bricht die Technologie in der Anlage zusammen. Die Cryokammer kann betreten und die Khotan ausgeschaltet werden, bevor sie erwachen und sich – freilich mit stark verminderten Kräften – zur Wehr setzen. Danach gilt es die Anlage zu verlassen und das Schiff des Erwachten – möglicherweise in der Eiskristall-Höhle – abzuhängen.

Ziel. Die 12 Khotanschläfer in den Eisigen Ruinen sind ausgeschaltet. Die SCs wissen von der Existenz des Erwachten, seines Tarnschiffs und dass er Verbündete unter den Schwarmvölkern gefunden hat.

III. Schweigen der Natokh

Vorbedingung. Die SCs besitzen ein eigenes Schiff, haben einflussreiche Verbündete und sind selbstbewusst genug, auch mächtige Persönlichkeiten herauszufordern.

Mission. Der tote Körper des Eudorianer-Priesters *Phorio* (Bruder von *Margoah*) wird von einer Implementics-Sonde im Orbit von Shepherd aufgefangen und in IX-1 abgeliefert. Die SCs sollen den Leichnam bergen und die Umstände seines Ablebens aufklären.

Plot. Die Obduktion zeigt, dass *Phorio* im Vakuum des Sternerraums starb, nachdem er mit einer Überdosis *Accix* betäubt wurde. Die Sonde fing den Leichnam über *N'Edorah* auf, wo zum Zeitpunkt des Todes ein Konklave stattfand – eine spirituelle Einkehr, bei der alle Priester gemeinsam im Heiligtum der Tempelstadt meditierten. Die SCs können herausfinden, dass *Anruin*, die Ministrantin des Hohepriesters *Vatamio*, *Accix* in *Phorios* rituelles Weihwasser mischte. Als er die Meditation wegen der Sinnestrübung abbrach und die Waschräume aufsuchen wollte, wurde er vom

dort wartenden Mlendosianer-Assassinen *Yulro* in eine Abluft-Schleuse befördert. (Yulro wartet im Hangarkomplex immer noch auf seine Belohnung). Sobald die SCs auf Anruins Spur gelangen, wird diese der Befragung durch Selbstmord zu entgehen suchen. Recherchen bezüglich Phorios Aktivitäten ergeben unabhängig davon, dass er sich mit einer unentschlüsselten Schicksalsbotschaft beschäftigte und zur These kam, dass der Natokh-Khotan-Krieg nicht aus den überlieferten Gründen geführt wurde. Vielmehr sei es ein Racheakt gewesen, denn der Planet, den die Natokh durch Beugung des MagField zerschmetterten und dessen Hauptteil nun als Shepherd durch die Galaxien streift, sei nichts Geringeres gewesen als der Heimatplanet der Khotan! Diese erschütternde These wollte der Hohepriester Vatamio um jeden Preis zum Verstummen bringen, weshalb er Phorios Ermordung anordnete und auch nicht zögern wird, die SCs zu vernichten, sollten sie der Wahrheit zu nahe kommen.

Ziel. Anruin und Yulro werden zur Rechenschaft gezogen. Eventuell gelingt es sogar, Vatamio in das Verbrechen zu implizieren. Vor allem aber setzen sich die SCs durch die Aufklärung des Motivs mit dem Natokh-Khotan-Konflikt auseinander und entwickeln eine differenzierte Sichtweise für die Mythen rund um die Entstehung von Shepherd.

IV. Singularität

Vorbedingung. Die SCs besitzen ein eigenes Schiff, haben einflussreiche Verbündete und sind bereit, ihr Leben für einen höheren Zweck aufs Spiel zu setzen.

Mission. Infolge eines unerklärlichen Kontaktabbruchs ersucht die Quilirium-Gilde die SCs, in der Abbau-Operation *Amrikh* nach dem Rechten zu sehen.

Plot. Beim Anflug auf *Amrikh* werden die Funksprüche der SCs ignoriert und ihr Schiff von den Installations-eigenen Geschützen angegriffen. Sobald sie diese ausmanöv-

riert oder vernichtet haben, dringen sie in die Operation ein, wo sämtliche Irlithaner in der untersten Mine von einer Gruppe rot schimmernder Irlithaner mit hochtechnologischen, Tectorion-verstärkten Waffen und Rüstungen gefangen gehalten und dazu gezwungen werden, den Kometenkern anzubohren. Die roten Irlithaner stammen aus einem Paralleluniversum, dem „Beta-Schwarm“. Sie gelangten über eine Singularität in Sektor 46|3 in den Schwarm und haben den Auftrag, einen der sieben Schlüssel des Navigonium aus dem Kern des *Amrikh*-Kometen zu bergen. Die SCs müssen die Gefangenen befreien oder die roten Irlithaner überwältigen, bevor der Kometenkern angebohrt wird und der Schlüssel in falsche Hände fällt. Zudem gilt es herauszufinden, woher die roten Irlithaner kamen und die Singularität in Sektor 46|3 aufzusuchen. Sobald sich die SCs dieser nähern, strömen Khotan-Drohnen mit (dank MagField) kurzer Lebensdauer heraus und greifen alles und jeden in der Nähe an. Ziel ist es, die Singularität aus der Nähe so detailliert wie möglich zu scannen und die Ergebnisse an die Quilirium-Gilde zu übermitteln.

Ziel. Die Analyse zeigt, dass es sich um eine Alpha-Omega-Verdichtung handelt, d.h. eine Art Wurmloch, das zu einem Paralleluniversum, dem „Beta-Schwarm“ führt. Die Singularität wurde künstlich erzeugt – von der anderen Seite aus!

V. Der siebte Schlüssel

Vorbedingung. Die SCs besitzen ein eigenes Schiff, haben einflussreiche Verbündete und sind bereit, ihr Leben für einen höheren Zweck aufs Spiel zu setzen. Sechs der sieben Schlüssel des Navigonium wurden bereits geborgen.

Mission. Die SCs retten die Zulkari-Forscherin *Estequi* auf S-Beta vor einer üblen Bande Kunpanekrota. Zum Dank übergibt sie ihnen einen Datenkristall mit den exakten Koordinaten des siebten Schlüssels. (*Estequi* nannte den Kunpanekrota bereits den Subsektor, wurde

jedoch von ihnen um den Kaufpreis betrogen). Die Koordinaten führen die SCs in den Sektor 66]1, den bereits etliche Kunpanekrota-Schiffe absuchen. Die SCs müssen an ihnen unauffällig vorbei zu einem 8-förmigen, verwachsenen Oskron-Asteroiden, in dessen Inneren sie den Schlüssel vermuten. Dort befindet sich allerdings ein arg mutierter Riesensalamanderartiger Asteroidenfresser, den es auszutricksen oder auszuschalten gilt, ehe man die Kammer des Schlüssels, eine große Quilirium-Kuppel, erreicht, innerhalb derer die Strahlung tödlich und selbst für Kunpanekrota lebensgefährlich ist. Es dürfte interessant werden, welche Wege die SCs finden, an den Schlüssel heranzukommen. Kunpanekrota gibt es jedenfalls einige in der Gegend...

Ziel. Die Charaktere bergen den siebten Schlüssel des Navigonium und halten nun die Zukunft des Schwarms in Händen. Das wird einigen Parteien nicht gefallen.

VI. Alpha-Omega-Brücke

Vorbedingung. Die SCs besitzen ein eigenes Schiff, haben einflussreiche Verbündete und sind bereit, ihr Leben für einen höheren Zweck aufs Spiel zu setzen. Alle sieben Schlüssel des Navigonium wurden bereits geborgen.

Hintergrund. Der Schwarm erreicht nun eine *Alpha-Omega-Brücke*, wo sich die Multiversen überschneiden und zwei Realitäten aufeinander prallen: eine „Alpha-Realität“, wie wir sie kennen, und eine „Beta-Realität“, in der die Khotan über die Natokh siegten, das MagField nie um deren Seelen verstärkt wurde, und die Khotan heute immer noch als technologisch hochzivilisiertes Volk existieren!

Mission. Der Schwarm wird von einem gewaltigen MagField-Beben erschüttert. Das Licht der Schwarmkorona spielt verrückt, und wie geisterhafte Schemen sieht man die Umrisse der Kometen Schatten werfen. Es kommt überall zu unerklärlichen Explosionen und Kollisionen, und in Sektor 16 und 26 tauchen Khotan-Schiffe aus dem Nichts auf. Die

Quilirium-Gilde ruft den Notstand aus und beschließt, die Zulkari in Sektor 26 sich selbst zu überlassen und statt dessen den Raumhangar in Sektor 16 aus den Händen der Khotan zu befreien (moralischer Konflikt?). Die Eudorianer machen indessen mobil und retten sich in den Geistersektor, von dem die Priester verkünden, dass es dort sicher sei. Gleichzeitig gilt es das Navigonium zu beschützen, welches nach der Infiltration des Schwarms primäres Ziel der Khotan sein dürfte.

Verlauf. Die SCs haben es in der Hand, den Schwarm zu retten. Je nachdem, welchen Gruppierungen sie sich verpflichtet fühlen und welche Mittel sie in der Hand haben, können sie in eine oder mehrere der folgenden Entwicklungen involviert werden und eine entscheidende Rolle in der Befreiung des Schwarms spielen.

- So'Phaak Raumhangar: Der Überfall ist inszeniert. Die So'Phaak paktieren schon seit längerem mit den Khotan des Beta-Schwarms und locken die Streitkräfte der Quilirium-Gilde in eine fatale Falle. Anschließend erpressen sie die Implementics durch Entführung ihrer Sonde, mit ihnen zu kooperieren und das Tectorion zu liefern, das ihnen zu ihrer alten Macht verhilft.
- Geistersektor: Die Khotan haben damit gerechnet, dass sich die Eudorianer in den Geistersektor flüchten. Sie platzierten daher inmitten des Sektors eine C.L.X.-Bombe. Ihr Plan besteht darin, die Eudorianer zu umzingeln, ins Zentrum des Sektors zu drängen und dann durch einen Märtyrer aus der Nähe die Bombe zu zünden.
- Navigonium: Im Inneren Shepherds, rund um die *Kammer des Lichts*, können die Besitzer der 7 Schlüssel – bedroht durch sich nähernde Khotan-Krieger oder den Er wachten und seine Schergen – diese gemeinsam in das Navigonium einführen und den neuen Kurs des Schwarms bestimmen. Eine Schicksalsbotschaft im Navigonium weist die Schlüsselträger allerdings dar-

auf hin, dass das Ändern des Kurses an diesem Punkt der Reise bedeutet, dass der Schwarm nie sein vorbestimmtes Ziel erreichen kann: eine kollabierende Singularität, die in das kosmische Zentrum des MagField führt!! Spätestens jetzt werden So'Phaak und Implementics darauf bestehen, den Kurs zu ändern. Vielleicht wechseln sie sogar die Seiten? Und wie werden sich die anderen Völker verhalten?

- **Wurmloch:** Die Khotan haben die Technologie für das Öffnen von Wurmlöchern (siehe Szenario IV). Ein Plan könnte darin bestehen, diese Technologie zu kapern, ein Wurmloch in den Beta-Schwarm zu öffnen

und diesen über das dortige Navigonium vom Kurs abzubringen. Für diese Mission, die unter Umständen keine Wiederkehr zulässt, benötigen die SCs allerdings sämtliche Schlüssel und alles Glück der Welt...

Ziel. In dieser Kampagne gibt es kein vordefiniertes Ziel. Je nachdem, wem sich die SCs verpflichtet fühlen, kann das Ziel darin bestehen, den Schwarm von seinem Kurs abzubringen, den Kurs beizubehalten oder vielleicht sogar – nach einer diplomatischen Lösung – in den Beta-Schwarm umzusiedeln. Welche Lösung die SCs auch immer finden, der Schwarm wird nach seinem Kontakt mit der Alpha-Omega-Brücke nicht mehr derselbe sein.

.: SZENARIO .:

„KALTES ERWACHEN“

Dieses Abenteuer dient als Einstiegsszenario für deine *Destiny Space* Kampagne oder als Inspiration für eigene Abenteuer.

🛡️ NSC & HINTERGRÜNDE

Skora Taspu. Der idealistische Zulkari-Wissenschaftler Skora Taspu entdeckte zufällig auf dem kleinen Kometen 35|2 eine alte Khotan-Anlage, in welcher diese einst ihre Cryotechnologien ertesteten. Um aus der Anlage Erkenntnisse über die Khotan-Kultur und Technologien zu gewinnen, plante Taspu eine Mission, für deren Finanzierung er sich an den So'Phaak-Geldgeber Korish'eh wandte.

Korish'eh. Der reiche So'Phaak Korish'eh finanzierte die Unternehmung, bestand aber – bereits mit Hintergedanken – auf absoluter Geheimhaltung. Selbst vor seinem Partner Skora Taspu hielt er geheim, dass er seit lan-

gem schon nach alten Khotan-Technologien forscht und dabei eine Spur von mysteriösen Todesfällen hinterlässt. Ob er in Eigenregie oder als Mittelsmann fungiert, kann im Belieben des SL liegen, abhängig davon, ob der Handlungsstrang rund um Korish'eh nach dem Abenteuer weitergeführt werden soll.

Kinuu. Der liebenswerte, aber chaotische Zulkari-“Technologiejäger“ Kinuu ist im vierten Grad mit Skora Taspu verwandt. Nachdem sich Taspu bei einem gemeinsamen Squigg bezüglich des Kometen 35|2 verplappert hatte, startete Kinuu mit einer kleinen Mannschaft seine eigene Expedition in die Khotan-Anlage. Beim Einfliegen nahm sein Schiff allerdings Schaden und ließ die Stromversorgung der Anlage empfindlich einbrechen. Als er und seine Crew sodann versuchten, den Oskronakkumulator der Anlage 35|2 auszubauen, um damit ihr Schiff wieder startklar zu

kriegen, wurden sie von Security-Drohnen attackiert, schwer verletzt und in einen kleinen Raum gedrängt.

CraNishu. Der „Kunpanekrota fürs Grobe“ wird direkt von Korish'eh bezahlt, um die Anlage 35|2 im Auge zu behalten und auf Abruf dort „alle Spuren zu beseitigen“. CraNishu interessiert sich weder für die Anlage noch für das Experiment. So lange er wild um sich schießen darf und dafür bezahlt wird, ist er glücklich.

Toboa. Der kaltblütige Mlendosianer-Assassine steht ebenfalls in Korish'ehs Diensten. Er befindet sich zumeist in der NavStation S-Beta und wartet auf heikle Missionen.

Devenia. Die Eudorianerin ist eine enge Vertraute Skora Taspus. Sie war es auch, die auf S-Beta Freiwillige für das Cryoexperiment anwarb. Nach einer Explosion auf ihrem Einmannjäger ist Devenia auf S-Beta untergetaucht, da sie (zurecht) befürchtet, dass jemand all jene töten lässt, die mit dem Experiment zu tun haben.

🔍 TEIL 1

Die SCs erwachen mit Gedächtnisverlust aus einem fehlgeschlagenen Cryoexperiment. Sie wissen nicht, wo sie sind und wer sie sind. Statt medizinischer Hilfe trifft ein Angriffsschiff ein und nimmt die Anlage unter Beschuss. Die SCs müssen einen Weg finden zu entkommen.

1. Fehlfunktion. Mit Kopfschmerzen und stark unterkühlt erwachen die SCs aus einem Cryoschlaf. Sie erinnern sich an nichts; jegliche Erinnerung daran, wer, was und wo sie sind, wird nur langsam und bruchstückhaft zurückkehren. (Was die SCs vergessen haben: Ihnen wurde auf S-Beta von Devenia im Auftrag Skora Taspus gutes Geld geboten, wenn sie sich einem Cryoexperiment in einer neu entdeckten Anlage unterzögen). Irgendwo blinkt ein rotes Fehlersignal.

Nachdem sich die Charaktere aus ihren Cryomulden befreien, steht es ihnen frei, die Umgebung zu untersuchen (Abschnitte A bis G). Hierfür und auch für ihre ersten rollenspielerischen Schritte ist ihnen ein wenig Zeit zu geben, ehe das folgende Ereignis über sie hereinbricht:

2. Beschuss. Das Angriffsschiff des Kunpanekrota CraNishu nähert sich dem Kometen und schwebt den Hangarschacht hinab, bis es auf Höhe der Plattform A, also direkt vor den SCs, seine Position hält. Sobald jemand Raum A verlässt, eröffnet CraNishu das Laserfeuer (2W-g SP).

Primäre Aufgabe der SCs ist es nun, einen Weg aus der unten beschriebenen Anlage zu finden (Abschnitte A-G). Die drei wahrscheinlichsten Szenarien sind:

a) Die SCs tricksen, täuschen oder überwältigen CraNishu und entkommen mit dessen Schiff.

b) Die SCs durchsuchen die Anlage und treffen auf Kinuu, helfen ihm beim Instandsetzen seines Mehrpersonen-Schiffs und entkommen mit selbigem.

c) Die SCs umgehen CraNishu und schaffen es irgendwie ohne Schiff an die Oberfläche. In diesem Fall werden sie allerdings ein Notsignal absetzen oder eine andere Maßnahme ergreifen müssen, denn der Komet 35|2 ist abgesehen von der Cryoanlage unbesiedelt.

3. Energiereservoir. Mit welchem Schiff auch immer die SCs entkommen, sie müssen es beim nächsten Energiereservoir aufladen. Ihnen wird dazu ein peripherer Aufladeknoten zugewiesen, der mit dem Schiff nur bedingt kompatibel ist und erfordert, dass ihn 1-2 SCs mit Raumanzügen manuell verbinden. Bei diesem sensiblen Vorgang wird das Schiff von 3 Gargoiden angegriffen, die die Integrität des Schiffs um 1 Punkt pro KR reduzieren, wenn sie nicht schnell vertrieben werden!

Gargoid: Kampf 44, KON 8, EW-g SP

4. Epilog. Die SCs sind der unmittelbaren Gefahr entkommen und erhalten dafür jeweils **8 Questpunkte**. Sollten sie Kinuu geholfen haben, bietet er sich als Auftraggeber für nächste Missionen an. Ebenfalls könnte es den SCs ein Anliegen sein, den Zeitraum ihrer Erinnerungslücke zu rekonstruieren (s. Teil 2).

Die Anlage 35|2

A. Cryolabor. Das von den Khotan errichtete Cryolabor ist alt und desolat. Die Khotan haben hier ihre Cryotechnologie zum ersten Mal im Schwarm eingesetzt und an gefangenen Natokh ausprobiert. Die Anlage wurde aufgegeben, als die Khotan andere Orte mit geringerer MagField-Dichte fanden.

Das Labor besteht aus 3 Kammern, einem Raum für den Versuchsleiter und zwei Laborräumen, in denen jeweils 8 Cryomulden untergebracht sind. Man sieht mehr kaputte als funktionierende Gerätschaften. Das System wurde von Skora Taspus Leuten repariert, ehe die SCs hier in Cryoschlaf versetzt wurden. Auch die Ventilation, die Atemluft durch dicke Schächte bläst, wurde notdürftig in Stand gesetzt.

Bei einer Fehlfunktion wird ein Notsignal abgesetzt und eine Videobotschaft von Skora Taspus eingespielt: *„Meine lieben Freunde. Ich bedaure, dass der Fall eingetreten ist, für den ich diese Botschaft aufgezeichnet habe. Offenbar ist das Experiment vorzeitig gescheitert. Doch sorgt euch nicht! Bewahrt Ruhe und verlasst auf keinen Fall die Anlage! Hilfe ist bereits unterwegs! Skora Taspus, Ende.“*

Das Labor enthält grundlegende Gerätschaften und chemische Zutaten nach Maßgabe des Spielleiters sowie diverse Formeln auf Holotafeln.

B. Schacht. Der Hangarschacht durchmisst ca. 50 Meter und

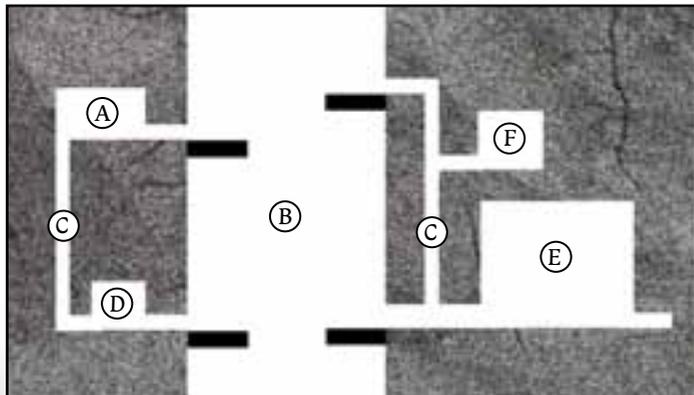
erstreckt sich oberhalb der Landeplattform ca. 30 Meter bis zur Kometenoberfläche. Unterhalb der Landeplattform erstreckt er sich ca. 60 Meter tief bis zu einer Stelle, wo sich ein riesiger Felsbrocken und zahlreiche Träger und Gerüstteile verkeilt haben und den Zugang zum untersten Teil der Anlage blockieren. Abgesehen von desolaten Notleitern gibt es keinen Weg, der im Schacht nach unten führt.

C. Aufzugsschächte. Diese schmalen Schächte sind dunkel und werden von den Aufzügen selbst in jeweils einer Richtung blockiert. Erklettern lassen sie sich, wenn überhaupt, nur über die Aufzugsseile.

D. Sicherheitskammer. Ein „Panic Room“, in den sich der Versuchsleiter des Cryoexperiments, ein von Skora Taspus relativ kurzfristig installierter Implementic (Missionenparameter: einschalten, ausschalten, beobachten, berichten) zurückgezogen hat. Die Kammer ist von außen unzugänglich, man kann aber durch eine verdunkelte Scheibe hineinblicken.

E. Hangar. Hier ist Kinuus Transferschiff geparkt. Das Schiff ist funktionsfähig, allerdings benötigt es zum Starten einen neuen Oskronakkumulator (aus Raum F).

F. Vorratsraum. Hier finden sich technische Vorräte, vor allem der Oskronakkumulator, mit dem auch die Anlage betrieben wird. Wenn



er entfernt wird, übernimmt das Xelit im System kurzfristig die Stromversorgung, danach bricht sie in der gesamten Anlage (inkl. lebenserhaltende Systeme) zusammen. 3 mit Schockbolzen bewaffnete Sicherheitsdrohnen bewachen diesen Raum und greifen jeden an, der ihn betritt!

Drohne: Kampf 36, KON 12, EW-g SP

In einem separaten Raum, den die Drohnen programmierungsgemäß nicht betreten, haben sich – im verletzten Zustand – *Kinuu*, seine Assistentin *Freenga*, der Bordtechniker *Skrit* und der mittlerweile seinen Verletzungen erlegene Pilot *Umdrud* verschanzt.

G. Ventilationsschächte. Diese engen Schächte verbinden sämtliche Kammern nach Maßgabe des SL. Aufgrund chemischer Reaktionen sind die Innenwände im oberen Bereich fett und rutschig; die Chancen, die Schächte erfolgreich zu erklettern, steigen, wenn man dieses Fett mit Chemikalien aus A. neutralisiert. Ein Absturz beim Klettern wird aufgrund des engen Durchmessers (an der breitesten Stelle ca. 50 cm) leicht aufgefangen, verursacht aber W6 SP.

◈ TEIL 2

Die Erinnerung der Charaktere kehrt allmählich zurück. Sie begeben sich nach S-Beta, finden ihren Auftraggeber Skora Taspu allerdings ermordet auf. Die Spur führt zum einsamen Asteroiden Exirion.

Die SCs leihen sich ein Transferschiff aus (oder erhalten eines vom überaus dankbaren *Kinuu* zur Verfügung gestellt, vgl. Teil 1), um jenen Ort aufzusuchen, an dem, ihrer vagen Erinnerung zu Folge, alles begann: die NavStation S-Beta.

1. Nachforschungen auf S-Beta. Einige Zeit, nachdem die SCs auf S-Beta eintreffen, werden sie von der verstörten *Devenia* angesprochen. Als sie sieht, dass die SCs sie nicht erkennen, zieht sie sich zurück. Es ist davon auszugehen, dass die SCs sie finden und in ein Gespräch ver-

wickeln werden, in dem sie ihnen von ihrem Verdacht erzählt, dass jemand all jene töten lässt, die mit dem Experiment zu tun haben.

Während sie sich mit den SCs unterhält, nähert sich über einen nahen Alphaschacht der Mlendosianer-Assassine *Toboa*. Er wirft einen Ionendetonator, der alle Anwesenden in der Nähe mit 2W6 BEP lähmt, und beschießt sie dann aus der Alphaschachtöffnung heraus mit einer Laserpistole. Gelingt es ihm, sich durch den Schacht zurückzuziehen, so wird es für Nicht-Mlendosianer schwer, ihn durch den engen Schacht zu verfolgen. *Toboa* wird zu seinem Einmannjäger hetzen und sehen, dass er zu seinem Auftraggeber, *Korish'eh*, am Rendezvous-Punkt *Exirion* gelangt.

Toboa: Kampf 46, KON 22, EW SP

2. Skora Taspus Schiff. Das Schiff liegt seit Tagen unverändert im Orbit der Station S-Beta und reagiert nicht auf Funkkontakt. Wenn sich die SCs Zutritt verschaffen (Eintrittscode knacken oder Sondergenehmigung der Stationsverwaltung einholen), finden sie Skora Taspus Leiche in seiner Koje (3 Laserschüsse in die Brust). Unweit dessen befindet sich sein Personal Computing Device (PCD) mit einer Audioaufzeichnung seiner letzten Worte: „Haltet ihn auf... *Exirion*... *Exirion*... [röchel]“.

3. Begriffsforschung. Die Nachforschungen der SCs in Sachen „*Exirion*“ werden vorerst ins Leere laufen, da niemand diesen Begriff kennt – außer die *Quilirium-Gilde*, die über ihre *So'Phaak-Verhandlerin Dean'eah* angesprochen werden kann und sich gerne das Schiff der SCs verpfänden lässt für eine diesbezügliche Hilfestellung. Gelingt es den SCs, *Dean'eah* zu überzeugen oder zu überrumpeln, so erfahren sie, dass es sich bei *Exirion* um einen solitären Asteroiden im Sektor 64|2 handelt.

4. Exirion. In den Wasserhöhlen im Inneren des Asteroiden *Exirion* befindet sich das HQ des *Joint Ventures* von Skora Taspu und *Korish'eh*. Letzterer hält sich dort mit seiner Assistentin *Mad'rea* (*So'Phaak*) und einer Handvoll verborgener *Xenthros* auf. Wenn sich die SCs auf di-

rektem Weg nähern oder bei dem Versuch, sich in die Anlage zu schleichen, erwischt werden, wird Korish'eh sich wie ein Geschäftsmann verhalten und bereitwillig die Lücken in ihrer Erinnerung schließen. Am Ende wird er ihnen allerdings § 15 ihrer Vereinbarung vor die Nase halten, derzufolge sie schriftlich ihrem Ableben zugestimmt hätten, für den Fall, dass unvorhersehbare Umstände das Experiment vorzeitig beendeten und die Auswirkungen auf sie selbst oder andere nicht absehbar seien. Korish'eh gedenke daher nun, sie zu töten.

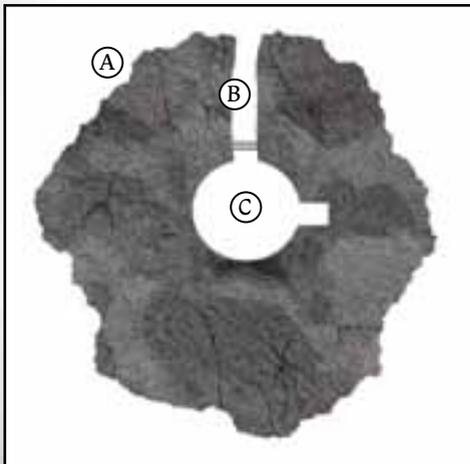
Korish'eh: Kampf 35, Charisma 52, EW SP (Elektronenpistole), Großes Talent Charisma (Hypnotischer Blick: W6/3W6/5W6 BEP)

Mad'rea: Athletik 33, KON 15, EW-k SP

Im Erfolgsfall erhalten die SCs **10 Questpunkte**.

Exirion

Der Asteroid, der in wenigen Kartensystemen überhaupt verzeichnet ist, durchmisst ca. 400 Meter und ist von natürlichen Höhlen durchzogen, in denen sich Wasser in unterirdischen Seen gesammelt hat. Exirions Gravitation ist einem großen Gravitationsgenerator zu verdanken, mittels dessen der Asteroid anfangs leichter zu extrahieren war, bevor er als Stützpunkt ausgebaut wurde.



A. Oberfläche. Exirions Oberfläche ist von Felstürmen geprägt und damit vergleichsweise unüberschaubar. Um sie zu überfliegen und mögliche Einflugschächte zu eruieren, bedarf es STEUERUNG-Proben im Gesamt-Erfolgswert von 15. Jede misslungene Probe verringert die Integrität des Schiffes um 1.

B. Einflugschacht. Nur geübte Piloten können diesen Schacht mit einem Mehrpersonenschiff bis zum Ende fliegen (STEUERUNG-Probe -1, W6 SP für das Schiff); andernfalls muss der Weg bis zum Eingang des Labors in Oberflächen-Raumanzügen zurückgelegt werden. Der Eingang besteht in einer Schleusentür, die mit einem Sicherheitscode vor unbefugtem Zutritt geschützt ist. Der einzige weitere „Eingang“ ist der Abluftkanal des Alphaschachtsystems.

An Schiffen befindet sich hier – je nach bisherigem Verlauf – Korish'ehs Aufklärer, Toboas Einmann-Jäger sowie eventuell CraNishus Angriffsschiff (vgl. Teil 1).

C. Laboratorium. Eine Kaverne, in der sich Wasser in Teichen gesammelt hat, diente Skora Taspu und Korish'eh als Sammelpunkt für ihr Unterfangen und Erkenntnisse ihrer Forschungstätigkeit. Darin enthalten:

C1. Gravitationsgenerator. Ein großer, trommelförmiger Apparat im Zentrum sorgt für normale Gravitation in und auf Exirion.

C2. Oskronakkumulator. Ein von blauen Blitzen erfülltes, kugelförmiges Gerät befindet sich in einer Nische im Fels und ist mit Kabeln mit C1 und C3 verbunden, welche es mit Energie versorgt.

C3. Geräte. Computer, Geräte und Transmitter sind in der Höhle aufgestellt, um der Funktionalität eines Labors zu entsprechen.

C4. Laserschranken. Sie trennen das Labor von einem kleinen Teil der Höhle ab, in dem Korish'eh 4 Xenthro-Monster untergebracht hat. Solange die Elektroschockbänder an ihren Halsen intakt sind und von ihm aktiviert werden können, gehorchen sie seinem Willen.

Xenthros: Kampf 42, KON 12, EW-g SP

.: ANHANG :.

TABELLEN

#1 Geräte			
1	Argo	celiy	ator
2	Mera	ton	ion
3	Xito	nur	otox
4	Phari	niti	us
5	Tety	mih	elux
6	Zore	koth	unor

#2 Komponenten		
1	Energie	Aggregat(or)
2	Strahlung	Generator
3	Spannung	Kompensator
4	Temperatur	Stabilisator
5	Gravitation	Kondensator
6	Interferenz	Akkumulator

#3 Aliennamen			
1	Xi	vino	ren
2	Man	ra	pax
3	Vol	mino	ten
4	Pes	qui	nier
5	Zara	taxo	th
6	Yu	no	tier

#4 Elemente / Stoffe					
1	Ori	nu	tum	verstärkt	Temperatur
2	Phera	lici	ren	isoliert	Energie
3	Maka	sta	nium	blockiert	Strahlung
4	Quo	rini	rium	enthält	Licht
5	Suqu	mag	tit	vernichtet	Gravitation
6	Bova	curi	ral	verändert	MagField

#5 Artefakte				
1	Mala	qua	rion	blau
2	Vena	stiri	tix	rot
3	Atho	mexy	dir	grün
4	Pere	vami	miun	gelb
5	Ysto	man	dion	schwarz
6	Queva	laro	mith	weiß

#6 Ereignis im Schwarm					
W6	Begegnung	Anomalie	Signal	Objekt	MagField
1	Händler, Schmuggler	Schwarzes Loch	Notsignal	Treibendes Schiff	Puls
2	Politiker, Diplomat	Raum-/Zeit-Anomalie	verirrter Funkspruch	Asteroid	Beugung
3	Forscher	Wurmloch	Echo	Boje	Knoten
4	Pirat	unsichtbare Masse	aus Vergangenheit / Zukunft	Kapsel / LogBox	Schwäche
5	Söldner, Kopfgeldjäger	Ionenstrahlung	Energiefeld	Fracht	Signal
6	Industrie-Einheit	Raumkrümmung	Schiff	Installation	Artefakt

Fortbewegung im Schwarm birgt Potenzial für Überraschungen. Für jeden zu durchquerenden Sektor kann der Spielleiter mit 2W6 ein Zufallsereignis erwürfeln: (2) Anomalie (3) Signal (4) Begegnung (5-9) – (10) Objekt (11) MagField-Besonderheit (12) Systemtransit

#7 Charaktermotivation

1. Eudorianer

1. Du hast eine MagField-Vision erfahren, die dir keine Ruhe lässt, ehe du sie dir nicht erklären kannst.
2. Du verlässt N'Edorah, um die anderen Völker von der Richtigkeit deines Glaubens/der Natokh-Religion zu überzeugen.
3. Ein Prophet hat dich ausgesandt, eine Voraussage zu beweisen oder zu widerlegen.
4. Du sollst ein Artefakt finden, das verschwunden ist, gestohlen wurde oder erst geborgen werden muss.
5. Du ziehst aus, um allorts Artefakte, Ruinen und Informationen über die alten Kulturen zu sammeln und auszuwerten.
6. Falls es einen Weg gibt, der die MagField-Religion und das Streben nach Technologie vereinbart, dann wirst du ihn finden.

3. Zulkari

1. Du bist bestrebt, das Gedeihen von Fauna und Flora selbst unter widrigsten Umständen an den kuriosesten Orten zu fördern.
2. Du bist von unbändigem Forscherdrang erfüllt und kommst nie zur Ruhe.
3. Du suchst nach einem neuen Lebensraum für etwas oder jemanden.
4. Du bist abhängig von psychotropen Substanzen und brauchst dringend einen neuen Bezugskanal.
5. Du wirst in diplomatischer Mission ausgesandt.
6. Du bist genussüchtig und auf der Suche nach neuen Wegen, deinen hedonistischen Trieb zu befriedigen.

2. Irlihaner

1. Wegen harscher Kritik am Regime musst du aus deiner angestammten Heimat flüchten.
2. Deine Ehre ist – zurecht oder unrecht – beschädigt worden, und du ziehst aus, um sie wiederherzustellen.
3. Du bist besessen von einem bestimmten Material und ziehst aus, um es oder ein bestimmtes Verfahren zu seiner Nutzung zu finden.
4. Du bist anders/schwach und verlässt dein Volk, da du darob unter deinesgleichen niemals gebührendes Ansehen genießen wirst.
5. Du hast es satt, Zyklus um Zyklus monotone Arbeiten zu verrichten und suchst nach neuen Herausforderungen und einem höheren Ziel.
6. Du bist davon überzeugt, dass die Zukunft darin liegt, dass die Völker ihre Isolation überwinden und suchst daher intensiven Kontakt zu anderen.

4. So'Phaak

1. Du möchtest deinem angeborenen Status in Armut entkommen und hast dir vorgenommen, massenhaft Reichtum anzuhäufen – egal, was es dafür braucht.
2. Es wird Zeit, dass du endlich selbstbestimmt lebst und Einfluss und Macht auf andere ausübst.
3. Du stehst – aufgrund eines Dienst- oder verwandtschaftlichen Verhältnisses – in der Schuld einer mächtigen Person oder Gilde, die dich mit Aufträgen aussendet.
4. Du brauchst ein neues Implantat, allerdings ist das Material hierfür nicht verfügbar. Du musst es erst finden oder genug Geld anhäufen, um es dir leisten zu können.
5. Du hasst "die da oben" und sabotierst die Herrschaftsverhältnisse, wo du nur kannst. Dafür braucht es natürlich Reichtum und Verbindungen.
6. Du oder deine Familie wurden Opfer einer finsternen Intrige. Du setzt alles daran, die Ehre wiederherzustellen oder – falls nicht möglich – Rache zu nehmen.

5. Mlentosianer	<p>1. Du hast etwas Schlimmes getan und versuchst nun, viel Gutes zu tun, um deine Schuldgefühle zu überwinden.</p> <p>2. Keiner kann das, was du kannst, so gut wie du. Jetzt musst du es nur noch der ganzen Welt beweisen.</p> <p>3. Du wirst gesucht und bewegst dich daher lieber regelmäßig von einem Ort zum anderen.</p> <p>4. Du stehst vor dem absoluten Nichts, hast nichts zu verlieren und bist zu allem bereit, um über den nächsten Zyklus zu kommen.</p> <p>5. Du wirst Zeuge einer schändlichen Tat oder Intrige und suchst nun einen Weg, deine Beobachtung für dich zu nutzen.</p> <p>6. Dir wurden brisante Unterlagen ausgehändigt, doch sowohl der Empfänger als auch der Absender kamen unter dubiosen Umständen zu Tode.</p>	6. Kumpankrota	<p>1. Du bist zu freiheitsliebend, um dich an Verbände und Konventionen zu binden. Du genießt deine Freiheit, dort zu sein und das zu tun, was du willst.</p> <p>2. Geld regiert den Schwarm und beschert dir willige Partner, gutes Essen, Unantastbarkeit – davon musst du unbedingt mehr haben!</p> <p>3. Ein Zyklus ohne Kampf ist kein guter Zyklus. Mehr braucht man dazu nicht zu sagen.</p> <p>4. Der Traum von einem eigenen Mehrpersenschiff lässt dich nicht los. Du tust alles, was notwendig ist, um ihn dir zu erfüllen.</p> <p>5. Du hast es satt, dass die K. wie ein Volk zweiter Klasse behandelt werden. Du wirst beweisen, dass mehr in euch steckt.</p> <p>6. Dein Name soll (Ehr-)Furcht unter den Schwarmvölkern verbreiten. Noch kennt ihn keiner, aber das wird sich bald ändern...</p>
7. Implementics	<p>1. Du empfängst immer wieder seltsame Datenströme und machst dich auf die Suche nach deren Ursprung.</p> <p>2. Deine Effizienz-Routinen haben höchste Prioritätsstufe erhalten. Du musst daher jeden Augenblick konstruktiv nutzen, um deine Existenz zu rechtfertigen.</p> <p>3. Die Frage nach deinem Schöpfer lässt dich nicht zur Ruhe kommen, ehe du ihn, sie oder es gefunden hast.</p> <p>4. Deine Steuerungseinheit arbeitet so effizient, dass du nicht nur dich selbst, sondern auch andere Individuen steuern möchtest. Humanoide machen das mittels Einfluss; du suchst also nach „Einfluss“.</p> <p>5. Du suchst und erforschst neue Materialien, Ressourcen, Technologien und/oder industrielle Verfahren, die dein Volk optimieren könnten.</p> <p>6. Du hast eine Fehlfunktion, die dich – völlig ineffizient – in jedes beliebige Abenteuer taumeln lässt.</p>		

#8 Alienmerkmale	
Kopf	1 normal 2 schmal 3 breit 4 dick 5 flach 6 zwei Köpfe
Glieder	1 normal 2 dünn 3 Tentakel 4 mehrgelenkig 5 vier Glieder 6 keine
Augen	1 normal 2 Facettenaugen 3 komplett weiß/schwarz 4 keine 5 eines 6 vier
Mund	1 normal 2 zahnlos 3 Reißzähne 4 keiner 5 Schlund 6 Loch
Körper	1 normal 2 gekrümmt 3 ringförmig 4 monströs 5 filigran 6 androgyn
Sprache	1 normal 2 Ultraschall 3 Gestik 4 hochfrequent 5 tiefes Brummen 6 Telepathie
Stärke	1 vielseitig 2 sozial 3 Mag-Field 4 Technologie 5 Natur 6 Kampf
Besonderheit	1 keine 2 Flügel 3 Formwandler 4 leuchtet 5 Symbiont 6 Vampir

Artikel	Q
0°-Turbo ¹	500
Abfangjäger ²	3500
Aggregatanzug ³	100
Alltag/Zyklus (arm)	6
Alltag/Zyklus (mst.)	20
Alphakompressor	4000
Ärztliche Hilfe	10
Aufklärer ²	2500
Blitzer ³	40
Computerterminal	100
Container	4
Datenkristall	10
Decke	2
Detonator, Oskron- ³	60
Disruptor ³	40
Datenbankzugriff	10-200
El.nebelgranate ³	30
Elektronenpistole ³	80
EMP-Emitter ¹	1000
Energiezelle	10
Explorationsschiff ²	21000
Fernrohr, optisch	10
Ferrenschleuse	16000
Flasche	1
Frachter ²	11000
Frachterweiterung ¹	500
Gepäcktransporter	20
Gewürz	10
Gravitationsaggregat	8000+
HF-Lasergeschütz ¹	2000
Hologramm, 2D	400
Hologramm, 3D	600
Hraval [Schnaps]	1
ID, gefälscht	100
Infraschall-Blaster ³	40
Integritätsdeflektor ¹	1000
Ionenbombe ¹	1000
Ionendetonator ³	40
Ionengeflecht ³	30
Ionenschocker ³	40
Jäger ²	4000
Kit: MedKit	10
Kit: Hardware	10

Artikel	Q
Kit: Schiffsreparatur	10
Kit: Versiegelungen	10
Kit: Waffen	10
Kleidung, arm	10
Kleidung, mst.	60
Kleidung, reich	200
Kommunikator	20
Kuchen, synth.	2
Kunstgegenstand	200
Lampe, Xelit-	6
Laserblaster ³	80
Lasergeflecht ³	300
Laservisier ³	30
Lectrohammer ³	40
Leiter	2
Lichtkorngericht	4
Linse (1,5-fach)	2
Lufttank (3h)	10
Luxusdusche	10
Mahlzeit, arm	1
Mahlzeit, mst.	4
Mahlzeit, reich	20
Manövrierdüsen ¹	500
Messer	2
Metalltorso ³	200
Meuchelmörder	1000
Mnino [Wein]	1
Lohn/Zyklus (arm)	300
Lohn/Zyklus (mst.)	600
Lohn/Zyklus (reich)	2000
Musikinstrument	20
Näh-/Klebezeug	2
Navigationssensor	60
Netz	2
Oberflächeninstallation	30000
Oskronakkumulator	100
PCD (Portable Computing Device)	100
PCD Upgrade-Datenbanken	20
PCD Upgrade-Firmware	20

Artikel	Q
PCD Upgrade-Malware	20
PCD Upgrade-Security	20
Präzisionsgewehr ³	100
Proviand, pro Zyklus	2
PSD (Portable Scan Device)	40
PSD Upgrade-Biologie	10
PSD Upgrade-Chemie	10
PSD Upgrade-Energiefelder	10
PSD Upgrade-Genetik	10
PSD Upgrade-Geologie	10
PSD Upgrade-Technologie	10
Puls-Notaggregat ¹	300
Punktierer ³	40
Quantendolch ³	80
Repetier-Laserblaster ³	200
Rettungskapsel	1000
Rohstoff, per Block	W6
Tasche/Koffer	4
Schlafsack	6
Schloss, Elektro-	4
Schockstab ³	30
Schuhe	10
Schutzanzug, Oberflächen-	100
Schutzanzug, Tiefenraum-	200
Schwebematte	60
Seil/Kabel, 10m	4
Spontandeflektor ³	200
Squigg [Bier]	1
Stabdetonator ³	40
Stiefel	20
Störsender ¹	500
Strahler, Xelit-	4
Traktorstrahl ¹	500
Transferschiff ²	13000
Treibstoff	100

Artikel	Q
Übermittlung, Telekontakt	20
Übermittlung, trans-sektoral	2
Quartier/Zyklus	10
Quartier/Zyklus, Substandard	2
Universalkonnektor	20
Wasser, pro Zyklus	1
Wurfhaken	2
Xelit-Reserve	1

¹ **Schiffskomponenten** siehe Kapitel „Sternenraumkampf“

² **Schiffstypen** siehe Kapitel „Sternenraumkampf“

³ **Waffen und Rüstungen** siehe Kapitel „Kampf“

Alphakompressor. pumpt ein atembares Gasgemisch durch „Alphaschächte“ in Schiffen und Installationen. Optimiert auch im Inneren von Kometen die Luftqualität.

Computerterminal. Zugangspunkt zu lokalen Netzwerken und Datenbanken; in der Regel kabelgebunden.

Energiezelle. Stromquelle in Waffen und mobilen Geräten. Sollte nach intensivem Gebrauch (pro Szene), spätestens aber zwischen zwei Abenteuern, gewechselt werden.

Ferrenschleuse. kostspieliges oder durch Artefakte induziertes Kraftfeld, das die „Atmosphäre“ im Inneren von Kometen vom Sternenraum-Vakuum trennt.

Gravitationsaggregat. große technische Komponente, erschafft künstliche Gravitation auf Mehrpersonenschiffen und kleineren Anlagen; ermöglicht normale Bewegung.

Kit. Werkzeugsammlung, Voraussetzung für die mechanische Manipulation oder Reparatur entsprechender Komponenten.

Kommunikator. kleine, portable Funkeinheit, die verlässlich auf Sicht, ansonsten auf geringe Reichweite (100 Meter) funktioniert.

Lufttank. enthält komprimierte Atemluft für Schutzanzüge.

Navigationssensor. zeigt die relative Position des Trägers/Schiffs seit seinem Aktivieren; funktioniert nicht transsektoral.

Oskronakkumulator. große (und explosive) Energiequelle von Raumschiffen und Installationen.

PCD/PSD. portables Computer- bzw. Scansystem, in der Regel personifiziert und verschlüsselt. PCDs ermöglichen Kalkulationen, Aufzeichnungen, Analysen und das Beschreiben/Lesen von Datenkristallen. PSDs dienen zum Scannen von manifeften Elementen, z.B. biologischen oder geologischen Proben, Mikroorganismen, Feldern und Strahlung.

PCD/PSD Upgrade. beispielhafte Aufzählung von ROM-Komponenten, die gezielte Analysen und Recherchen ermöglichen.

Rettungskapsel. Bestandteil von Mehrpersonenschiffen. Luft und Raum für 2 Personen und 12 Stunden oder 1 Person und 24 Stunden.

Schutzanzug (Tiefenraum). dicker Schutzanzug mit Lufttank und Manövrierdüsen. Bis zu 5 Lücken durch Riss oder Lasereinschuss verschließen sich durch das eingearbeitete *Marganium* von selbst.

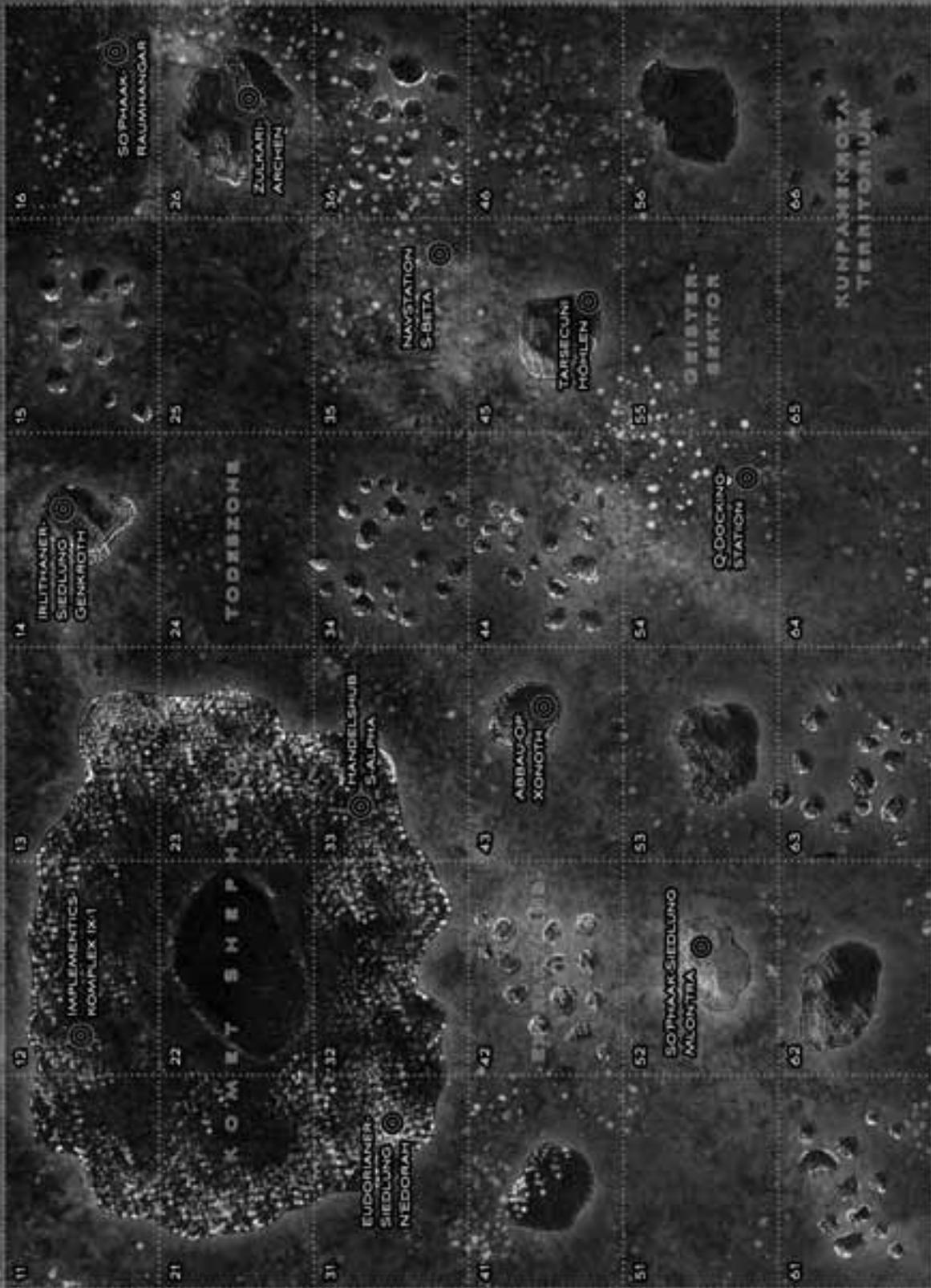
Schutzanzug (Oberfläche). siehe Tiefenraum-Schutzanzug, al-

lerdings leichter und auf die Gravitation auf/in Kometen abgestimmt.

Übermittlung. Datensatz oder Botschaft, die auf proprietären Netzwerken (Q-Bojen) oder per Telekontakter übertragen wird.

Universalkonnektor. ermöglicht Verbindung zwischen Hardwarekomponenten unterschiedlicher Bauart oder Herkunft.

Xelit. Leuchtstoff mit langer Haltbarkeit im Standby. Fungiert in kleinen Systemen auch als Überbrückungsnotstrom.



INDEX

- Abenteurer 6, 39, 65
Accix 53
Artefakte 53
Aspekte 12
Atmosphäre 53, 55
Attribut 29
Attribute 10, 11
Ausstattung 27
Behinderungspunkte 15
Bewegung 21
Bewusstsein 16
Charakterdokument 82
Computer 55, 81
Demoralisierung 21
Destiny-Punkte 16, 30
Distanzkampf 19
Einschüchtern 20
Energie 55
Erfahrung 6, 34
Erfolgswert 14
Erschaffung 6
Fähigkeiten 22, 29, 30,
38
Fernkampf 19
Gefahrenpunkte 20, 26
Geschützkampf 20
Glück 15
Gravitation 55
Gravitaton 53
Großes Talent 21, 29
Initiative 18
Integrität 25
Kampagnen 68
Kampf 18
Kampfrunde 18
Kampfwerte 22
Khotan-Schläfer 58
KI 55
Kometenarchitektur 53
Kommunikation 55
Konstitution 16
Kreativattacken 20
Kreaturen 62
MagField 52, 62
Manöver 26
Maße und Einheiten 57
Nahkampf 18
Navigonium 58
Nicht-Spieler-Charaktere
6, 38
Oskron 54
Preise 61, 80
Probe 6, 13
optimistisch 15
pessimistisch 15, 18
Q-Bojen 57
Questpunkte 34
Quilrium-Gilde 57
Raumpiraten 54
Regeneration 16
Reihenfolge 18
Rollenspiel 5
Rüstung 21, 24
S-Alpha 56, 60
S-Beta 56, 61
Schadenspunkte 16, 26
Schicksalsbotschaften 53
Schiffsantrieb 55
Schiffsintegrität 25
Schiffstypen 27
Schwarm 52
Schwierigkeitsgrad 14, 17
Sektor 66 54
Sektoren-Feld 60
Shepherd 52
Sichtverhältnisse 55
Spielercharakter 5
Spielleiter 5, 36
Sprachen 12
Sternenraum-Kampf 25
Sternenraum-Kampf-
runde 25
Stufe 34
Systemtransit 55
Szenenwechsel 16, 17, 30
Tabellen 77
Tarsecuni-Höhlen 53
Tod 16
Unglück 15
Völker 43
Eudorianer 45
Implementics 51
Irlithaner 47
Khotan 44
Kunpanekrota 49
Mlendosianer 50
Natokh 43
So'Phaak 48
Zulkari 46
W66 14
Waffen 23
Waffenlos 19
Zahlungsmittel 57
Zulkari-Rat 54

ABKÜRZUNGEN

#	Tabelle im Anhang	KR	Kampfrunde
#AT	Attacken pro KR	MET	Meta
2W-g	größerer von 2 W6	NSC	Nicht-Spieler-Charakter
2W-k	kleinerer von 2 W6	Q	„Q“ (Währung)
AG	Ausstattungsgrad (Schiff)	QP	Questpunkte
ARC	Archaik	RAT	Ratio
BEP	Behinderungspunkte	RS	Rüstschutz
DP	Destiny-Punkte	SC	Spielercharakter
EW	Erfolgswert	SKR	Sternenkampfrunde
EW-g	großer Erfolgswürfel	SL	Spielleiter
EW-k	kleiner Erfolgswürfel	SP	Schadenspunkte
GP	Gefahrenpunkte	TEC	Technik
INT	Intuition	W6	sechsseitiger Würfel
ITG	Integrität (Schiff)	🗨	Hintergrund-Info (SL)
KIN	Kinetik	🎲	Probe auf ...
KON	Konstitution	👉	Wenn Probe gelingt ...
		👎	Wenn Probe misslingt ...



DESTINY

SPACE

Seit dem Natokh-Khotan-Krieg rauscht ein schicksalhafter Kometenschwarm mit Lichtgeschwindigkeit durch die Grauen Galaxien. Auf seinen Kometen und Asteroiden liegen Förderanlagen, Handelsstationen und Siedlungen, dazwischen verbergen sich Piratennester und Ruinen unbekannter Herkunft. Während hier sieben Völker um Rohstoffe und Artefakte ringen und die dubiose Quilirium-Gilde unaufhaltsam ihre Macht ausbaut, riskieren es einige Wenige, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen...

Dieses Science-Fiction Rollenspiel lässt dich Abenteuer in verschiedensten Rollen erleben, z.B. als Schmuggler, Pilot, Roboter oder Telepath! Entlarve finstere Intrigen im Handelshub, erforsche terrageformte Kometenkavernen, entdecke alte Cryoanlagen und verteidige den Schwarm mit deinem Schiff gegen Raumpiraten und gefährliche Aliens!

Destiny Space beinhaltet alles, was du zum sofortigen Losspielen benötigst:

- 🎲 ein auf erzählerisches Rollenspiel ausgelegtes Regelwerk,
- 🎲 Hinweise zu Spielleitung und Abenteuergestaltung,
- 🎲 eine komplette Beschreibung des Kometenschwarms und seiner Völker
- 🎲 sowie zahlreiche Szenarien und Plots für eine epische Kampagne!

Nimm dein Schicksal in die Hand
und starte den Ionenschubantrieb - JETZT!



DESTINY SPACE EUR 18,-



www.aceofdice.com