



# Geister

## Ein Szenario für Exile

Tobias Defending 2017

Dieses Szenario befasst sich mit den Möglichkeiten und Gefahren virtueller und vorgetäuschter Realität in den Vereinigten Kolonien. Die Handlung basiert teilweise auf Motiven des Romans *UBIK* von Philip K. Dick. Schauplätze sind die Arche Resolution und die in ihr erzeugten künstlichen Realitäten, in denen die Charaktere gefangen werden.

### Was bisher geschah

Der *Innere Kreis* besitzt diverse versteckte Basen und getarnte Raumschiffe, um seine Geheimprojekte zu verfolgen. Zur logistischen Unterstützung und zur internen Kommunikation wurde ein dunkles Netzwerk aufgebaut, das unabhängig vom Netz der Kolonien ist, aber über Schnittstellen zu diesem verfügt. Eine der Schnittstellen befindet sich auf der Arche Resolution, wo sich beide Netze überlagern, ohne dass die Crew davon Kenntnis hat. Die zusätzliche Rechenaktivität läuft dort getarnt im Hintergrund.

Das leistungsstarke dunkle Netzwerk wurde seit jeher auch genutzt, um Simulationen der untersuchten Zwischenzeit-Ruinen und sonstigen Relikte zu erstellen. Diese Simulationen waren aufgrund der Langsamkeit der wissenschaftlichen Fortschritte stark begrenzt und in vielerlei Hinsicht unzulänglich. Dies änderte sich schlagartig mit der Erschaffung der künstlichen Super-Intelligenz *Kronos*. Sie schaffte es binnen kürzester Zeit, die vorgefundenen Informationsquellen, wie Datenträger, Baurelikte und organische Spuren, zu einem größeren Bild zusammenzusetzen und in einigen Fällen daraus sogar hyperrealistische Simulationen bestimmter Orte in verschiedenen Epochen zu generieren.

Nach dem Verschwinden von *Kronos* blieben die von ihm erschaffenen Simulationen zurück. Sie erschienen dem Inneren Kreis als zu wertvoll, um

sie zu löschen, zumal sie derart komplex in ihrem Aufbau und ihrem Programmcode waren, dass selbst die fähigsten Wissenschaftler Mühe hatten, die Struktur zu durchschauen, geschweige denn zu reproduzieren. Die Simulationen liefen im dunklen Netz einfach weiter.

Um weiterhin die Zwischenzeit-Technologie effizient erforschen zu können, griff der Innere Kreis nun vermehrt auf archivierte neurale Backups von Wissenschaftlern relevanter Fachrichtungen zurück. Diese digitalisierten Personen wurden in virtuellen Realitäten gefangen gehalten, die in der Regel den Kolonien ähnelten, aber unter völliger Kontrolle des Inneren Kreises standen. So war es möglich, die Experten virtuell an Geheimprojekten arbeiten zu lassen, die in der künstlichen Realität als harmlos und allgemein bekannt dargestellt wurden.

Allerdings hatte *Kronos* bei seiner Flucht aus dem von ihm zum Teil mitgeschaffenen Netzwerk einige „Hintertüren“ und nützliche Werkzeuge hinterlassen. Er hatte es offenbar darauf angelegt, die getäuschten „Geister in der Maschine“ gezielt zu befreien, wobei der Grund bislang unklar ist. Vielleicht wollte er diese Personen später in sein Bewusstsein integrieren, vielleicht war es auch nur ein Ausdruck seines irrationalen Verhaltens. Wie dem auch sei, die virtuellen Personen erkannten die falsche Realität, in der sie gefangen waren, und entkamen mithilfe der „Administrator-Werkzeuge“ und der Hintertüren in die von *Kronos* geschaffenen Zwischenzeit-Simulationen, in denen sich die seltsamsten Wesen der verschiedenen Zeitalter tummeln. Durch die Werkzeuge erkannten die Flüchtigen auch, dass es auf der Arche Resolution einen Übergang zum offiziellen Netz der Kolonien gibt. Allerdings können sie diesen Übergang nicht einfach passieren, weil die Schnittstellen von einigen künstlichen Intelligenzen, Suchmaschinen des Inneren Kreises, über-

wacht werden. Auch einige Abgesandte von Kronos, „Sporen“ oder „Kinder“ genannt, machen in den virtuellen Welten Jagd auf die geflohenen Persönlichkeiten, um diese in das Bewusstsein ihres Vaters zu integrieren. Die einzige Chance wäre, einige reale Personen dafür zu benutzen, in das dunkle Netzwerk überzuwechseln. Eine Konferenz auf der Arche und ein unerwartetes Ereignis dabei bietet eine unverhoffte Gelegenheit.

## Die Konferenz

Im Jahr 98 irdischer Zeitrechnung nach der Ankunft der Archen laufen die Vorbereitungen der Hundertjahrfeier auf Hochtouren. Das Jubiläum soll Anlass zahlreicher Gedenkveranstaltungen und sonstiger Feierlichkeiten sein. Mit der Planung und Koordination der offiziellen Feierlichkeiten ist federführend die Abgeordnete Chiara Errante beauftragt, die sich durch ihren Beruf als Eventmanagerin dafür qualifiziert.

Die Hauptfeierlichkeiten sollen vor allem an zwei Orten stattfinden: zum einen in der Hauptstadt Navalia, und zum anderen auf der letzten „authentischen“ Arche, der Resolution. Vertreter der Regierung wie der Descendants sollen neben einigen Zeitzeugen als Gäste und Redner an einer Reihe von Gedenkveranstaltungen teilnehmen. Noch ist nicht geklärt, ob die Präsidentin der Kolonien lediglich in Navalia, oder auch auf der Resolution zugegen sein wird. Ob sie stattdessen von einem Mitglied des Kabinetts vertreten wird, ist eine der Fragen, die auf einer kleinen Konferenz auf der „Resolution“ geklärt werden soll. Andere Fragen betreffen den allgemeinen Ablauf sowie die Anzahl und die Reihenfolge der Redner.

## Die wichtigsten Konferenzteilnehmer

**Dr. Finn Peterson** ist der wissenschaftliche Leiter der Museumsarche und für die Inhalte der Ausstellung verantwortlich. Er wirkt nach außen freundlich, zurückhaltend und professionell. Die Gedenkveranstaltung will er vor allem nutzen, um die Arche als zeitgeschichtliches Denkmal in den Vordergrund zu rücken.

**Dante Romero** ist der Captain der Arche. Er tritt pragmatisch und direkt auf und gibt sich unpolitisch. Seine Sorge gilt vor allem der Sicherheit der Arche, in deren Betrieb sich möglichst keine Laien einmischen sollten.

**Abu Chowdhury** ist der Chefindingenieur. Er wirkt jovial, lösungsorientiert und ruhig. Ihm ist viel daran gelegen, die Arche als wertvolles technisches Relikt zu erhalten und in Besuchern und Gästen Begeisterung für die technische Leistung des Projektes zu wecken.

**Ana Otremba** ist für das Veranstaltungsmanagement der Arche zuständig. Sie ist engagiert und kreativ, aber auch ehrgeizig. Die Werbung für die Arche als Museum steht für sie im Mittelpunkt. Sie will Besucher anlocken, eigene Programme entwickeln und dafür auch gewürdigt werden.

**Calixto Estéves** ist der Regierungssprecher der Vereinigten Kolonien. Er wirkt zumindest zurzeit distanziert, etwas herablassend und leicht reizbar. Die physische Anwesenheit auf der Arche hält er für Zeitverschwendung, und er hasst Weltraumaufenthalte. Die Konferenz will er ebenso wie die spätere Veranstaltung schnell hinter sich bringen, um sich wichtigeren Dingen zuwenden zu können.

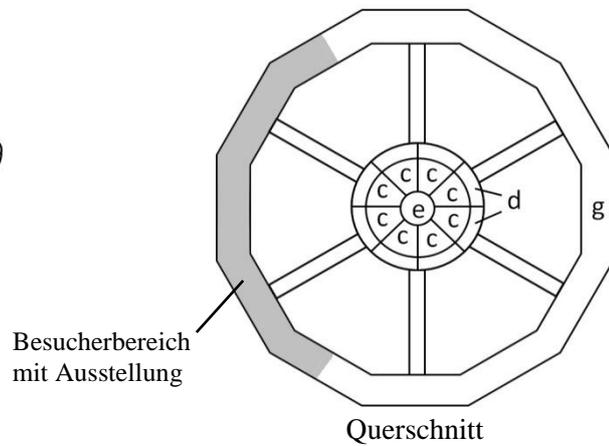
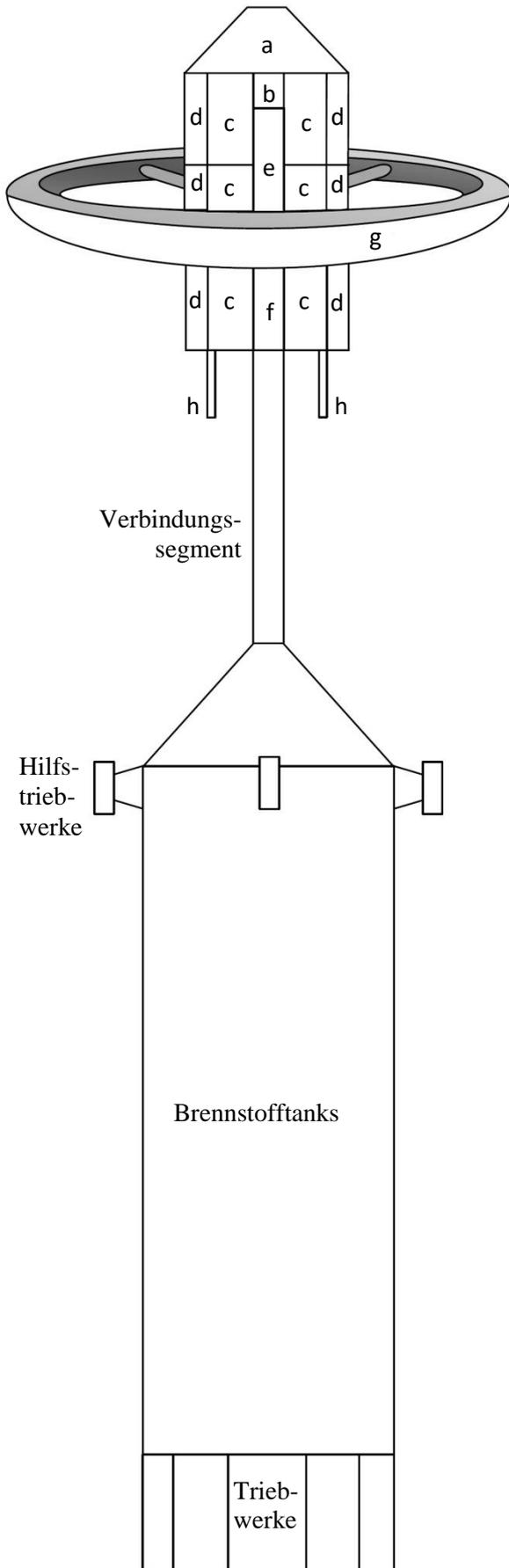
**Adebola Temitope** ist Staatssekretärin im Ministerium für Wissenschaft und Forschung, die ihren Minister Magnus Olafsson vertritt, einen möglichen Redner bei der späteren Gedenkfeier. Sie ist stets sehr kritisch und detailbesessen und wirkt oft besserwisserisch. Die Veranstaltung möchte sie vor allem als Werbeplattform für wissenschaftliche Projekte nutzen. Ihr ist daran gelegen, möglichst viele zusätzliche Inhalte einzubringen. Politische Parolen möchte sie dagegen vermeiden, insbesondere heikle Statements der Descendants.

**Chiara Errante** ist die Koordinatorin der Jubiläumsfeier. Sie wirkt nach außen einerseits diplomatisch, andererseits auch voller Energie. Als Kontrollfreak ist es ihr besonders wichtig, ihren einmal ausgearbeiteten Plan durchzusetzen und alle anderen Personen auf ihre Linie zu bringen. Sie ist geschickt darin, ihre Ziele durchzusetzen, indem sie sie als Kompromisse verkauft.

**Jateris Zuneran**, eine Augurin, soll als Sprecherin des Kulturvereins der Descendants von Navalia an der Gedenkfeier teilnehmen. Sie wirkt äusserlich unerschütterlich und ruhig, ist aber manchmal kalkuliert emotional und mitfühlend. Ingeheim gehört sie der Gruppe der „Lehrer“ an (siehe Grundregelwerk S. 126). Die derzeitige politische Unruhe will sie nutzen, ihren Einfluss zu stärken. Die spätere Veranstaltung möchte Sie als Plattform für die Vermittlung politischer Anliegen nutzen und dabei vor allem die Begeisterung für das Archen-Projekt dämpfen bzw. relativieren.

**Dr. Rex Melchior** ist Raumfahrtingenieur und als Vertreter der alten Projektleitung ein Zeitzeuge. Außerdem ist er Leiter der „Arbeitsgruppe Exile-Projekt“ der historischen Gesellschaft von Navalia. Er wirkt oft eitel und dominant, macht dies aber durch eine gewisse Nonchalance wett. Den Einfluss der Descendants sieht er kritisch. Er will vor allem Begeisterung für die Raumfahrt neu beleben und tritt für neue Kolonisationsprojekte ein.

# Übersichtsplan der „Resolution“

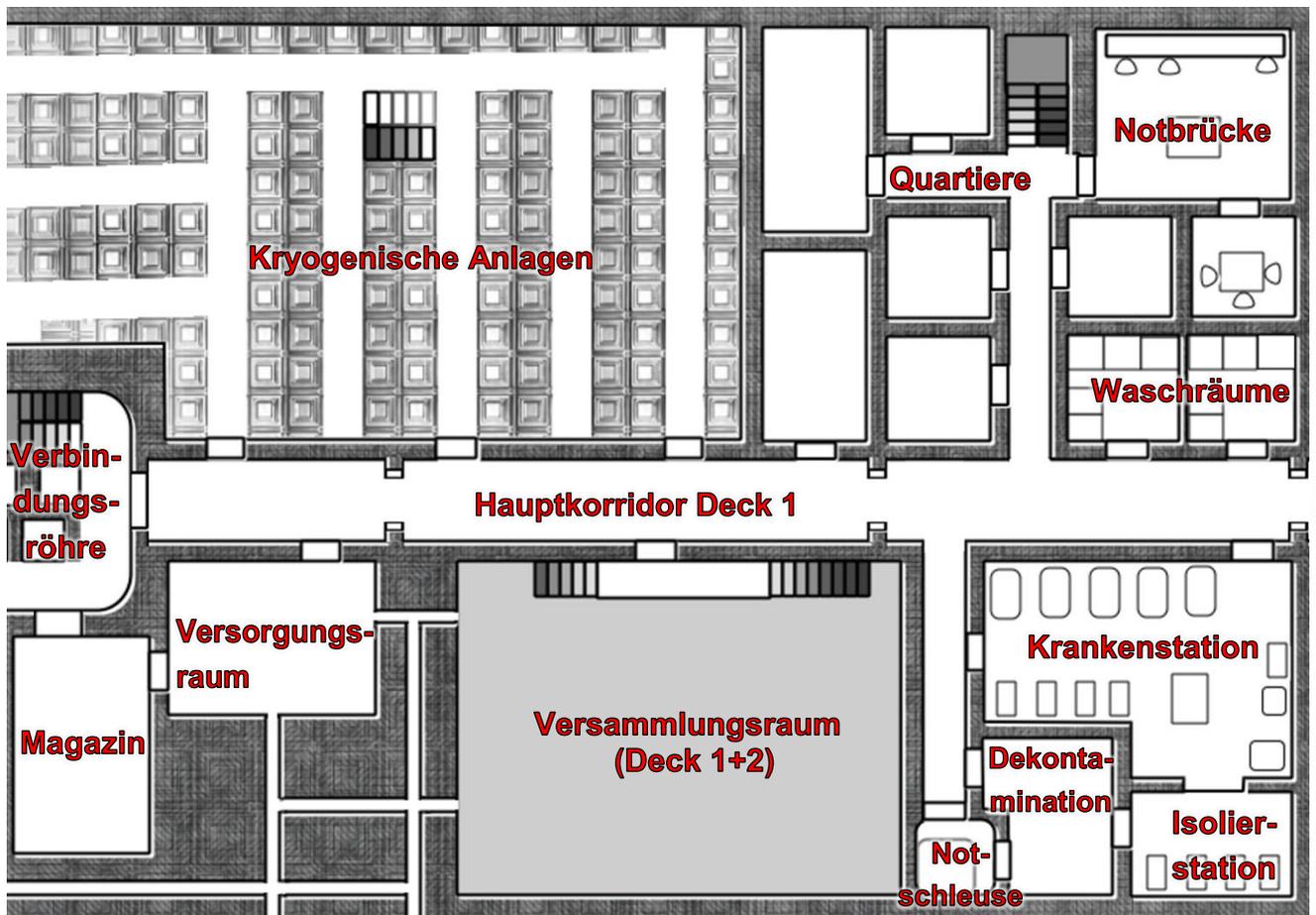
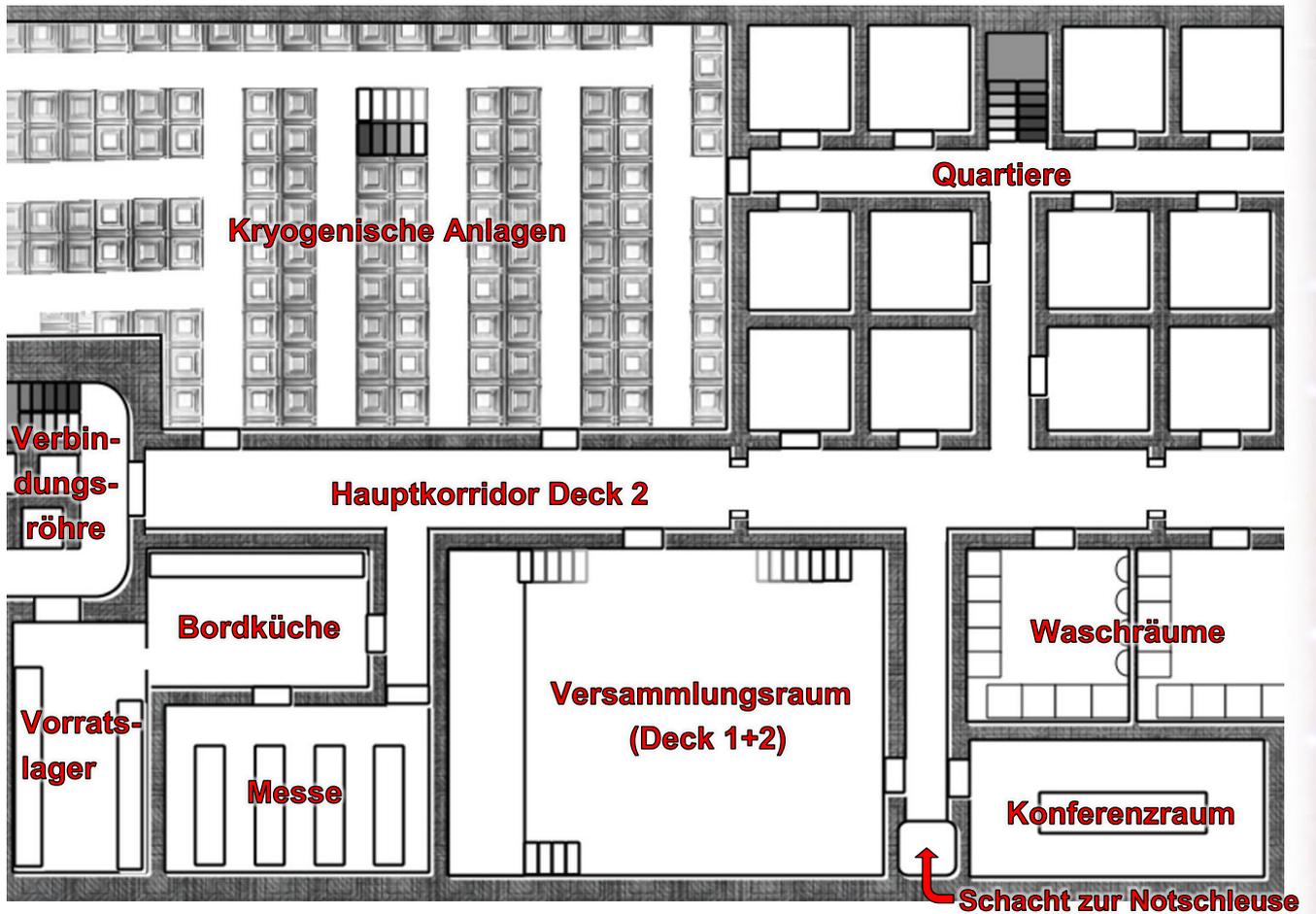


- a. Sensoren
- b. Computerkern
- c. Frachträume
- d. Shuttle-Hangars
- e. Lebenserhaltung
- f. Energieversorgung
- g. Rotationselement mit kryogenischen und medizinischen Anlagen und Aufenthaltsräumen
- h. Andock-Elemente für kleinere Raumschiffe

Mit Ausnahme des Rotationsringes und einiger Frachträume sind alle Bereiche nur im Rahmen einer Führung zu betreten. Ein Drittel des Rotationsringes ist uneingeschränkt zugänglich, so dass sich Besucher dort völlig frei bewegen können. Die anderen Teile sind für Führungen, Veranstaltungen, Verwaltung und angemeldete Recherche reserviert. Bei umfangreicheren Restaurierungsarbeiten kann der Besucherbereich auch komplett in andere Teile des Ringes verlegt werden. Einige Frachträume werden für Sonderausstellungen genutzt und sind deshalb ebenfalls frei zugänglich, selbstverständlich unter Aufsicht.

Über den gesamten Besucherbereich verteilen sich die Informationstafeln und Exponate der Dauerausstellung, die meistens in Beziehung zum jeweiligen Ort stehen. In den Räumen können weitere Hintergrundinformationen zur Arche und zum gesamten Exile-Projekt abgerufen werden.

## Teile der Grundrisse der Decks 1 und 2



Die sechs Decks des Rotationselementes, auch kurz „Habitat“ genannt, beginnen mit Deck 1 auf der „obersten“, sprich: innersten Ebene. Die auf den obigen Plänen dargestellten Räume wiederholen sich in regelmäßigen, aber unterschiedlich langen Abständen, so dass die Kombination der Räume variieren kann. Dadurch lassen sich verschiedene Bereiche des Habitates unterscheiden. Auf den Plänen ist der Sektor abgebildet, in dem die Konferenz und später die Feierlichkeiten stattfinden sollen. Er wurde aus Sicherheitsgründen ausgewählt, weil hier Versammlungsraum, Krankenstation, Messe, Gästequartiere und Notschleuse nah beieinander liegen. Im Folgenden werden die Räume kurz beschrieben.

**Verbindungsrohre:** Eine Art Haupttreppenhaus und zentrales Fahrstuhlssystem. Hier verbindet sich eine der sechs „Speichen“ der Arche mit dem Rotationselement. Mittels Fahrstühlen und Treppen kann man nicht nur die übrigen fünf Decks, sondern auch das Zentrum der Arche erreichen, in dem Mikroschwerkraft herrscht.

**Hauptkorridor:** Er zieht sich ungefähr in der Mitte eines jeden Decks komplett durch alle Sektionen, einschließlich der Verbindungsrohren. Man kann ein Deck auf diese Weise vollständig umrunden und wieder am Ausgangspunkt ankommen. In regelmäßigen Abständen ist der Korridor mit Schotts versehen, mit denen sich im Falle eines Druckabfalls oder eines Feuers eine Sektion hermetisch verriegeln lässt.

**Kryogenische Anlagen:** In diesen Bereichen wurden die biologischen Körper der Passagiere tiefgekühlt transportiert. Die leeren Kammern werden instand gehalten, so dass sie theoretisch auch heute noch funktionieren dürften.

**Quartiere:** Sie bieten Platz für die Crew und etwas mehr als 2000 Kolonisten pro Arche. Die Kolonisten wurden in sechs Wellen zu je ca. 2000 pro Arche hintereinander aufgeweckt, in der Reihenfolge der Priorität und der Aufgaben der erweckten Personen. Ihre Bezeichnungen lauteten:

1. Scoutwelle
2. Pionierwelle
3. Bauwelle
4. Versorgungswelle
5. Konsolidierungswelle
6. Bewirtschaftungswelle

Da die meisten Quartiere lediglich als vorübergehende Unterkunft zwischen Kryostase und Verlassen der Arche gedacht waren, ist ihre Wohnfläche klein und ihre Einrichtung eher spartanisch: zumeist nur ein Bett, ein Schrank, ein kleiner Tisch und ein Waschbecken.

**Versammlungsraum:** Diese Räume, deren Höhe in der Regel zwei Decks umfasst, wurden für Bekanntmachungen, Veranstaltungen, Diskussionen und Abstimmungen genutzt, bei denen größere Menschenmengen anwesend waren. Dazwischen dienten sie den Passagieren als öffentliche Treffpunkte und Marktplätze. An einem Ende befindet sich meistens eine Bühne oder Empore. Der Raum auf dem Plan ist für die Ansprachen während des Festaktes vorgesehen.

**Bordküche:** Hier werden Speisen zubereitet, wenn man nicht auf Fertiggerichte zurückgreifen will. Die meisten dieser Küchen werden heute nicht mehr genutzt.

**Vorratslager:** Dieser Raum dient vor allem als Speisekammer und Lager für die Bordküche.

**Messe:** Dieser Speiseraum enthält mehrere Reihen langer Tische sowie Nahrungsmittel- und Getränkeautomaten. Einige der Messen dienen heute als Museumscafés.

**Waschräume:** Sie enthalten nach Geschlechtern getrennte Duschen und Toiletten für Crew und Passagiere.

**Konferenzraum:** Dieser Raum enthält einen langen Tisch mit Stühlen sowie einen Monitor. Hier soll die Konferenz zur Planung des Festaktes stattfinden.

**Versorgungsraum:** Als eine Mischung aus Putzkammer, Kontrollraum und Werkstatt wird dieser Raum für Wartungs- und Instandhaltungsarbeiten genutzt. Von hier aus können auch die Versorgungsrohre betreten werden. Diese schmalen Kriechgänge dienen einerseits der Luftumwälzung, andererseits dem Zugang zu sonst schwer erreichbaren Teilen des Leitungs- und Kabelsystems des Schiffes, falls dort Reparaturen nötig sein sollten.

**Magazin:** Hier lagern Arbeitsmaterial und Ersatzteile für den Versorgungsraum.

**Krankenstation:** Derartige Stationen verteilen sich gleichmäßig über das gesamte Habitat im Rotationselement. Ungefähr die Hälfte wird noch instand gehalten und ist betriebsbereit. Jede Station enthält nicht nur Krankenbetten und diagnostische Geräte, sondern auch Heiltanks mit einer großen Bandbreite an Funktionen, einschließlich Kryostase.

**Isolierstation.** Dieser Raum ist Teil der Krankenstation, aber nur über den Dekonaminationsraum zu erreichen. Zwischen Kranken- und Isolierstation befindet sich eine Glasscheibe zur Beobachtung der Patienten. Hier werden Patienten unter-

gebracht, die entweder hochgradig ansteckend sind bzw. sein könnten, oder deren Immunsystem geschwächt ist.

**Dekontamination:** Dieser Raum ist sowohl mit der Notschleuse, als auch mit der Isolierstation verbunden. Wenn der Verdacht besteht, dass jemand außerhalb des Schiffes mit unbekanntem Substanzen oder Organismen in Kontakt gekommen sein könnte, muss die Person nach der Notschleuse zunächst diesen Bereich passieren und verschiedene Untersuchungen und Desinfektionsmaßnahmen durchlaufen. Sollte die Gefahr weiterhin bestehen, kann die betroffene Person auch zeitweilig in der Isolierstation untergebracht werden. Die Dekontamination dient auch als „Schleuse“ für medizinisches Personal bei Betreten und Verlassen der Isolierstation.

**Notschleuse:** Über diese Schleuse kann man die „Oberseite“ des ersten Decks erreichen, die dem Zentrum zugewandte Seite des Rotationselements. Diese Außenluke befindet sich in der Decke der Schleuse. Eine weitere Luke im Boden führt zu einem Schacht mit Leiter, der alle Decks miteinander verbindet und auf jedem Deck betreten werden kann. Die Schleuse besitzt außerdem zwei Türen: Eine führt auf einen Seitenkorridor auf Deck 1, die andere in den Dekontaminationsbereich.

**Notbrücke:** In diesen Raum kann man auf sämtliche Kontrollfunktionen der Arche zugreifen, sofern man die nötige Zugangsberechtigung besitzt. Monitore und manuelle Kontrollen gewährleisten die Operabilität auch bei Ausfall des drahtlosen Netzwerks.

## Die derzeitige politische Lage

Die politische Lage ist zum Zeitpunkt der Konferenz angespannt. Der Grund dafür liegt in den Forderungen eines radikalen Flügels der *transhumanen Liga* (siehe Grundregelwerk S. 53) nach einer Verfassungsänderung. Ein Descendant-Rat soll als zusätzliche Kammer eingerichtet werden. Dieses ausschließlich mit Descendants besetzte Gremium soll jedem Gesetzesbeschluss des Parlaments zunächst zustimmen müssen, bevor dieser in Kraft treten kann. Ferner soll eine Mindestquote für Descendants in sämtlichen Ministerien und Ausschüssen festgelegt werden. Darüber hinaus soll das Amt des Vizepräsidenten immer dann mit einem Descendant besetzt werden, wenn der Präsident bzw. die Präsidentin aus den Reihen der Kolonisten stammt.

Diese Forderungen wurden von allen anderen Parteien mehr oder weniger empört aufgenommen, da

ihre Erfüllung de facto die Übergabe der Staatsgewalt in die Hände der Descendants bedeuten würde. Wortführer des radikalen Zweiges ist Yel An Wen, ein Sentinel. Die Parteichefin der transhumanen Liga Iomis Cirubon distanzierte sich zwar von diesen Forderungen, aber nach Auffassung der meisten Kommentatoren nur halbherzig. Ihr wird vorgeworfen, die Extremisten vorzuschicken, um dann ihre eigenen Vorschläge als Kompromisse akzeptabel erscheinen zu lassen.

Die Präsidentin Priya Ramaswamy ist bemüht, die Situation nicht weiter eskalieren zu lassen. Dass sie dabei ein teilweises Entgegenkommen in Betracht zieht, wird ihr aber von vielen Seiten als Schwäche ausgelegt. Ein Lösungsvorschlag beinhaltet tatsächlich die Einrichtung eines Descendant-Rates, der aber paritätisch mit Kolonisten und Descendants besetzt werden soll und nur bei Beschlüssen, deren Konsequenzen auch Descendants berühren, ein Vetorecht haben soll.

Diese Idee löste vor allem im rechten Spektrum Gegenreaktionen aus. Die Partei für kulturelle Autonomie unter ihrer Chefin Petra Puella bezeichnet die Position der Regierung als ein komplettes Versagen angesichts einer kalkulierten Provokation. Noch weiter geht der radikale Flügel der Partei. Deren Wortführer Bernard Humphrey wertet die Situation als den endgültigen Beweis für das Versagen des Staates beim Schutz der Interessen seiner Bürger. Humphrey soll der sogenannten „Cortez-Gruppe“ nahe stehen, einer anonymen Bewegung rechtsradikaler, gewaltbereiter Kolonisten, die sich entweder angesichts der neuesten Entwicklungen erst formierte, oder möglicherweise schon bestand, aber erst jetzt in Erscheinung trat. Die Cortez-Gruppe kündigte „bewaffneten Widerstand“ für den Fall an, dass der „Provokation“ der Descendants auch nur in einem Punkt nachgegeben werden sollte.

Angesichts dieser aufgeheizten Stimmung werden zurzeit Anschläge von den radikalen Rändern des politischen Spektrums erwartet.

## Die Einführung der Charaktere

In diesem Szenario wird davon ausgegangen, dass die Charaktere nicht zum Personal der Arche gehören, sondern zusammen mit den Konferenzteilnehmern als Gäste anreisen. Sie könnten entweder in die Organisation der Tagung eingebunden sein oder an dieser als Berater oder Assistenten teilnehmen.

Ein Charakter sollte auf jeden Fall für den Schutz der Tagungsteilnehmer und eventuell auch für das Sicherheitskonzept der späteren Gedenkveranstal-

tung zuständig ein. Angesichts der angespannten Sicherheitslage und der Anschlagsdrohungen steht dieser Charakter ständig in Verbindung mit den Sicherheitsbehörden von Navalía, die ihn über die aktuelle Lage und den Fortgang der Ermittlungen hinsichtlich der Gefährder auf dem Laufenden halten.

Mediziner könnten mit der Überwachung des Gesundheitszustandes der Konferenzteilnehmer und mit der Erstversorgung bei Notfällen betraut sein. Medienleute könnten für die Vermittlung der Ergebnisse und die Public Relations zuständig sein. Wissenschaftler und Techniker könnten als Berater und Experten für bestimmte Detailfragen mit an Bord sein. Descendants könnten als Assistenten zum Anhang von Jateris Zunaran gehören. Andere Charaktere könnten mit dem Protokoll oder mit allgemeiner Assistenz und Betreuung beauftragt sein.

## Der Ablauf der Konferenz

Nach der Begrüßung begeben sich sämtliche Tagungsteilnehmer in den Konferenzraum auf Deck 2, wo zunächst der Ablauf besprochen wird. Das gesamte Programm der Gedenkveranstaltung soll in dieser Konferenz festgelegt werden, und dabei sollen auch strittige Fragen wie die Anzahl und die Reihenfolge der Redner festgelegt werden. Chiara Errante hat zusammen mit dem Personal der Arche bereits einen Vorschlag erarbeitet, an den man anknüpfen kann und der „ergebnisoffen“ diskutiert werden soll. Nach einer Pause sollen auch weitere Aktionen während der Feier besprochen werden, darunter eine audiovisuelle Präsentation zur Geschichte des Archen-Projektes und der Kolonien, ein Rundgang durch Teile der Arche und der Ausstellung sowie künstlerische Darbietungen. Die Präsentation soll auf dieser Konferenz bereits vorgeführt werden, um eventuell noch Änderungen vornehmen zu können. Auch eine kurze Führung durch einen Teil der Arche steht auf dem Plan. Darüber hinaus sollen auch allgemeine technische und organisatorische Fragen geklärt werden, insbesondere was die Sicherheit während der Feierlichkeiten betrifft. Für Erfrischungen während der Pausen steht die Messe auf demselben Deck zur Verfügung.

Die genaue Reihenfolge des Programms liegt in den Händen der Spielleitung und kann gegebenenfalls auch spontan angepasst werden. Der erste Teil sollte dafür genutzt werden, die Persönlichkeiten und Standpunkte der Tagungsteilnehmer vorzustellen. Auch die Charaktere können sich in die Diskussion einbringen und die Konferenz in eine bestimmte Richtung lenken. Sie können ihre

eigenen Positionen vertreten und sich dabei entweder an ihren Vorgesetzten orientieren oder eine ganz eigene (vielleicht heimliche) Agenda verfolgen. Der Umfang dieses Teils des Szenarios hängt von den Charakteren und deren Bereitschaft zur Diskussion und zum Ausspielen der Rollen ab.

Insbesondere die Anzahl und Reihenfolge der Redner könnte ein strittiger Punkt werden. Sollen mehr Descendants als Gäste eingeladen werden, mehr Politiker oder mehr menschliche Zeitzeugen? Soll der Schwerpunkt auf technischen Aspekten, auf politischen Botschaften oder auf historischem Kontext liegen? Wird die Präsidentin auf der Arche zugegen sein, und wenn ja, wann und wie lange?

Immer wieder sollte dabei das Gespräch auf die aktuelle politische Lage und die die Bedrohungssituation kommen, die von den Tagungsteilnehmern unterschiedlich eingeschätzt und gern zur Untermauerung der eigenen Argumente genutzt wird. Allmählich sollte sich eine Stimmung des Misstrauens und der Anspannung aufbauen.

## Geistererscheinungen

Irgendwann während der Konferenz sollten den Charakteren die ersten seltsamen Phänomene auffallen. Dieser „Spuk“ wird durch die virtuellen Personen verursacht, die versuchen, eine Verbindung zwischen dem „dunklen“ und dem „offiziellen“ Netz der Arche herzustellen, um mit den Charakteren in Verbindung zu treten. Leider gelingt dieses Vorhaben nicht so wie geplant – die Administrator-Werkzeuge haben ihre Tücken. So erscheinen die Kommunikationsversuche nur als rätselhafte technische Störungen und Sinnestäuschungen. Hier einige Vorschläge:

- Menschenähnliche Schatten und dunkle Schemen tauchen in einiger Entfernung in den Korridoren auf und verschwinden gleich wieder, als wären es Menschen mit holografischer Tarnkleidung. (Dies sind entweder echte Hologramme oder von den neuralen Interfaces der Charaktere erzeugte Phantome).
- Ein Bildschirm zeigt plötzlich eine fremdartige, exotische Landschaft wie aus einem Film oder von einer Überwachungskameraübertragung. Das Bild verschwindet so schnell wieder, dass man es nicht genauer studieren kann, und macht wieder den üblichen Anzeigen Platz, ohne eine Spur zu hinterlassen. Statt der Landschaftsaufnahme könnten auch merkwürdige Schriftzeichen in der Art von Hieroglyphen angezeigt werden.

- Aus einer dunklen Ecke des Decks sind Geräusche zu hören, z. B. unverständliche Gespräche, Schritte oder Stimmen, die sich von den Charakteren entfernen und auch bei Verfolgung immer auf Abstand bleiben. Die Töne könnten über die Lautsprecher des Interkoms oder die neuralen Interfaces der Charaktere übertragen werden. Auch hier lässt sich die Ursache nicht ohne weiteres feststellen.
- Der Dschinn eines Charakters verändert sein Aussehen für einen kurzen Augenblick in eine fremdartige und bizarre Form, z. B. eine Art Chimäre, um dann wieder in den Normalzustand zurückzukehren.
- Eine Schrift erscheint als Graffiti auf einer Wand. Die Parole ist lesbar, aber rätselhaft, z. B. „Hütet euch vor dem dunklen Vater!“. Die Schrift wird als Augmented Reality der neuralen Interfaces der Charaktere erzeugt, ohne dass diesen das bewusst ist. Wer kein NI aktiviert hat, wird die Schrift nicht sehen.
- Eine gespenstische Tür erscheint und verschwindet wieder. Vielleicht gibt sie den Blick auf eine fremdartige Landschaft (wie über den Monitor), auf eine surreale Stadtkulisse oder in einen seltsamen Raum frei, z. B. einen exotischen Garten bzw. ein Gewächshaus. Auch dies ist eine mittels Augmented Reality erzeugte Sinnestäuschung, die plötzlich wieder verschwindet.
- Bei der Vorführung der Präsentation zur Geschichte der Kolonien kommt es zu technischen Störungen. Beispielweise könnte die Stimme des Sprechers plötzlich verzerrt werden, dunkler oder schriller werden, ihr Tempo ändern oder nur noch Nonsens von sich geben. Das Bild könnte dabei zu Flackern anfangen, einfrieren, völlig dunkel werden oder in ein chaotisches Farbgemisch zerfließen. Die Betrachter werden wahrscheinlich auf Sabotage als Ursache schließen, der auf den Grund gegangen werden muss.

## Mögliche Betätigungsfelder für Charaktere während der Konferenz

**Ingenieure/Techniker** könnten versuchen herauszufinden, ob die seltsamen Erscheinungen auf technische Störungen oder Sabotage zurückgehen und ob sie einen gemeinsamen Ursprung haben. Abgesehen von den oben beschriebenen „Geistererscheinungen“ könnte es auch noch etwas profanere technische Probleme geben, um die sich

jemand kümmern müsste. Außerdem könnte auch noch der technische Ablauf der Gedenkfeier erörtert werden.

**Mediziner:** Einige Konferenzteilnehmer könnten unter gesundheitlichen Problemen leiden, z. B. Übelkeit oder Benommenheit, die vielleicht durch den Weltraumaufenthalt oder allgemeinen Stress ausgelöst werden. Mediziner könnten auch herauszufinden versuchen, ob die mysteriösen Erscheinungen neurologischer Art, also „Halluzinationen“ sind, oder eine andere, technische Ursache haben. Könnten sie vielleicht auch das Resultat von Vergiftungen sein?

**Security:** Die Hauptaufgabe des Sicherheitspersonals wird darin bestehen, festzustellen, wie ernst die seltsamen Störungen sind und wer dahinter steckt. Gibt es einen Zusammenhang zu den Anschlagsdrohungen? Wie hoch ist die Gefahr für die Konferenzteilnehmer? Hat sich ein Saboteur oder vielleicht sogar ein Attentäter eingeschlichen? Der Charakter muss ständig in Verbindung mit den Kollegen in Navalía stehen, um bei den Ermittlungen auf dem Laufenden zu sein, die im weiteren Verlauf gibt es immer mehr Hinweise auf einen Bombenbau bzw. ein geplantes Sprengstoffattentat liefern

Die übrigen Charaktere könnten entweder die Ermittlungen unterstützen oder sich auf die Schlichtung der Konflikte zwischen den Konferenzteilnehmern konzentrieren.

## Das Attentat

Das Sicherheitspersonal auf Arcadia wird nach und nach immer konkretere Hinweise auf einen geplanten Anschlag liefern, je weiter die Ermittlungen vor Ort voranschreiten:

1. Es gibt zunächst nur diffuse Gerüchte, dass „etwas Großes“ geplant sei, um ein Zeichen zu setzen.
2. Alle Hinweise deuten sich auf einen Bombenanschlag hin, der ein Ziel von symbolischer Bedeutung treffen soll.
3. Offenbar wurden über dunkle Kanäle mehrere Substanzen gekauft, die für den Bombenbau infrage kommen. Die genaue Liste und die Mengen müssen aber zunächst noch bestätigt werden. Man sollte die Augen offenhalten und nach verdächtigen Objekten Ausschau halten, z. B. Behältern oder Geräten zweifelhafter Herkunft.
4. Die Liste der verwendeten Substanzen wird bestätigt. Sie sind für sich genommen harm-

los und werden bei Untersuchungen für gewöhnlich als ungefährlich eingestuft, doch können sie in der richtigen Mischung einen hochgradig instabilen Explosivstoff bilden. Um dieses Mischungsverhältnis im richtigen Moment zu erreichen, wäre die beste Strategie, die Stoffe als Betriebsflüssigkeiten in eine komplexe Maschine einzubringen, in der das Mischen elektronisch gesteuert werden kann. Nur wenige Maschinen würden sich dafür gut eignen, darunter auch Androidenkörper. Möglicherweise ist die betreffende Maschine oder der als Bombe umfunktionierte Android schon an Bord.

Diese Informationen dürften ausreichen, um den Verdacht der Charaktere auf die Konferenzteilnehmer zu lenken. Die infrage kommenden Personen mit Androidenkörper sind Dante Romero, Calixto Estévez und Rex Melchior. Einer von ihnen ist tatsächlich der präparierte Android. Die Spielleitung kann spontan entscheiden, welche Person zur menschlichen Bombe wird, doch ist Dr. Melchior der wahrscheinlichste Kandidat dafür. Dante Romero hielt sich in der letzten Zeit ununterbrochen auf der Arche auf, und an Calixto Estévez ist als Mitglied des Regierungskabinetts und Person des öffentlichen Interesses ebenso schlecht heranzukommen.

Sobald die Charaktere in einem der Konferenzteilnehmer die wandelnde Bombe vermuten, beginnt der Countdown für die Explosion. Unabhängig, davon, was die Charaktere mit den Informationen anfangen und welche Maßnahmen sie ergreifen, werden sie auf jeden Fall zu spät kommen. Auffälliges Verhalten gegenüber der betreffenden Person, zum Beispiel der Versuch, sie von der Gruppe zu isolieren oder mittels einer Spezialfähigkeit oder eines technischen Scanners zu untersuchen, wird die Explosion sofort auslösen. Gleiches gilt für jegliche Versuche, den Androiden zu deaktivieren, etwa per Fernsteuerung oder mit einem EMP. Der Prozess ist bereits eingeleitet und kann nicht gestoppt werden.

Auf jeden Fall sollte sich die Detonation innerhalb der versammelten Gruppe und in unmittelbarer Nähe der Charaktere ereignen. Der Auslöser ist auch auf genau eine solche Situation programmiert. Kurz vor der Zündung könnten den Anwesenden einige Warnsignale wahrnehmen, etwa eine Veränderung der Augenfarbe des Androiden, erhöhte Temperatur, die sich durch eine rötliche Hautfärbung bemerkbar macht, oder ein allmähliches Versagen der Körperkoordination. Die Hinweise könnten gerade genug Zeit geben, um einen Warnruf auszustößen eine paar Schritte Abstand

zu gewinnen, doch reicht die Zeit nicht, um aus der Explosionszone zu entkommen. Ein greller Blitz und ein ohrenbetäubender Knall wird die Charaktere außer Gefecht setzen, und die Druckwelle wird sie durch den Raum schleudern. Daraufhin verlieren die Charaktere das Bewusstsein.



## Das „Erwachen“

Die Anwesenden sind unterschiedlich schwer verletzt. Die beiden verbliebenen Androidenkörper sind so schwer beschädigt, dass sie deaktiviert sind. Zwei Personen standen so nah am Zentrum der Explosion, dass sie innerhalb kürzester Zeit verstarben. Um wen es sich dabei handelt, liegt im Ermessen der Spielleitung. Die übrigen NSC sind noch bei Bewusstsein, einige von ihnen sind sogar noch so weit handlungsfähig, dass sie die Verletzten versorgen können. Die Charaktere sind die einzigen Anwesenden, die im Koma liegen (regelmäßig „außer Gefecht“ oder „dem Tode nah“).

Innerhalb kürzester Zeit werden die Charaktere von den Überlebenden und herbeigeeilten Crewmitgliedern in die Krankenstation gebracht und in die dortigen Heiltanks gelegt. Diese Heiltanks verfügen über einen Zugang zum Netzwerk und können wie neurale Interfaces funktionieren. Damit sollen den Patienten während der Heilungszeit Möglichkeiten zur Beschäftigung und zum Zeitvertreib eröffnet werden. Die „Geister in der Maschine“ benutzen nun genau diese Schnittstelle, um die Charaktere in ihre virtuelle Realität herüberzuholen. Um die Charaktere in Sicherheit zu wiegen und am Aufwachen zu hindern, wird ihnen vorgegaukelt, sie befänden sich noch am Ort der Explosion und wären nicht so schwer verletzt wie die anderen Anwesenden. Die folgenden Ereignis-

se finden auf einer virtuellen Arche statt, die der echten *Resolution* täuschend ähnlich sieht. In dieser Traumwelt haben die Charaktere scheinbar weniger Wunden erlitten (Wundschwelle + W10 Schadenspunkte nach den Standardregeln, W3 plus Schadensminderung Wunden nach den alternativen Regeln). Diese Verletzungen wurden einprogrammiert, um die Situation glaubwürdig erscheinen zu lassen.

Der Charakter mit den wenigsten Wunden wird zuerst scheinbar wieder zu Bewusstsein kommen und den Eindruck haben, nur einen kurzen Blackout durch die Detonation erlitten zu haben. Der Gruppe wird sich ein ähnliches Bild bieten wie am realen Ort des Anschlags: zerstörte Androidenkörper und bewusstlose und blutende Konferenzteilnehmer. Eine Person könnte an der Detonation scheinbar gestorben sein.

Sobald die Charaktere festgestellt haben, dass sie selbst nicht zu schwer verletzt sind, wäre es naheliegend, zunächst einmal die Verletzten zu versorgen und Hilfe herbeizurufen. Dabei wird sich herausstellen, dass keine Verbindung zu irgendeinem Kommunikationsnetzwerk möglich ist. Sämtliche Leitungen sind tot. Die Charaktere werden die Verletzten ohne fremde Hilfe auf die Krankenstation schaffen müssen.

Als zusätzliche Komplikation könnten die Charaktere anhand eines leichten Luftzuges und eines kontinuierlichen Zischgeräusches feststellen, dass die Detonation ein kleines Leck verursacht hat, durch das jetzt Luft entweicht. Werkzeug zum Flicken des Lochs findet sich im Versorgungsraum und im Magazin auf Deck 1.

Am einfachsten ist es, die Verletzten auf die Krankenstation zu schaffen und in die automatischen Heiltanks zu legen. Die Stromversorgung funktioniert noch, so dass die Programme für Diagnostik, Versorgung und Behandlung der Verletzten selbständig arbeiten können. Dies erlaubt den Charakteren, sich anderen Aufgaben zuzuwenden.

Die Kommunikation ist vorläufig nicht wieder herzustellen, auch nicht über die manuellen Interkom-Stationen. Außerdem werden die Charaktere bald feststellen, dass einige Schotts sich nicht mehr öffnen lassen. Insbesondere die Transportröhre kann nicht mehr betreten werden. Herauszufinden, ob man die anderen Bereiche der Arche auch auf anderen Wegen erreichen kann, etwa über die Treppen, erfordert etwas mehr Zeit. Während dieser Suche begegnen die Charaktere keinem einzigen Crewmitglied. Sie sind scheinbar völlig allein.

Bevor sie Näheres herausfinden können, tritt das nächste Ereignis ein.

## Volle Kraft voraus

Ein gewaltiger Ruck geht durch das Schiff, und ein Dröhnen und Vibrieren deutet darauf hin, dass die Triebwerke gestartet wurden. Die Kraft, mit der die Charaktere nun gegen die Wände gedrückt werden, beseitigt den letzten Zweifel.

Die Beschleunigung bleibt zunächst konstant und entspricht in etwa 1,2 g. Die Charaktere können sich also weiterhin bewegen, doch müssen sie nun in den Gängen in der Richtung der Beschleunigung gegen eine scheinbare Steigung von mehr als 45° anklettern. Gänge, die in die andere Richtung führen, werden zu abschüssigen Schächten. Um sich fortzubewegen, müssen den Charakteren an bestimmten Punkten Würfe auf *Athletik* oder *Krafteinsatz* gelingen.

Da die Charaktere nicht wissen, über welchen Zeitraum die Beschleunigung noch anhalten wird, dürfte es für sie naheliegend sein, zu versuchen, wieder die Kontrolle über das Schiff zu erlangen. Möglich wäre dies auf der Notbrücke; über andere Zugriffspunkte sind nur eingeschränkte Funktionen verfügbar. Das drahtlose Netzwerk steht noch immer nicht zur Verfügung.

Sollte jemand Zugriff auf die Sensoren erlangen, um das Ziel der Arche zu ermitteln, wird ein entfernter Mond angezeigt. Dieser Mond lässt sich heranzoomen. Aller Wahrscheinlichkeit nach handelt es sich dabei um den Mond Avalon; zumindest würde das ein in Astronomie erfahrener Charakter vermuten. Den Schiffssystemen sind keine konkreten Informationen zu entlocken. Sollte man den Mond stark heranzoomen, sind sehr deutlich künstliche Strukturen an der Oberfläche zu erkennen. Zoomt man diese Strukturen heran, entpuppen sie sich als ein System von Gebäuden, darunter hauptsächlich Röhren und größtenteils transparente Kuppeln. Innerhalb der transparenten Kuppeln erkennt man Grünanlagen. Die Gebäude sind nahezu vollständig erfüllt davon. Im Zentrum jeder der großen Kuppeln aus Glas (oder einem ähnlich transparenten Material) ist eine besonders große Pflanze zu erkennen, die im Vergleich zu den übrigen Dimensionen kilometerhoch sein muss.

Jeder, der sich für Wissenschaft interessiert oder über ein wenig Allgemeinbildung verfügt (Wurf auf Bildung x 10 oder auf Bildung mit zwei Erfolgen nach den Schnellstartregeln), wird wissen, dass solche intakten Strukturen weder auf Avalon, noch auf irgendeinem anderen Mond bekannt sind.



Ob die Charaktere teilweise oder völlig die Kontrolle über die Steuerung des Schiffes erlangen, ist für den weiteren Verlauf der Handlung unerheblich. Sie können die Treibwerke ausschalten, um das Schiff treiben zu lassen und sich wieder ungehindert fortbewegen zu können, sie können versuchen, den Kurs zu ändern oder das Schiff in einen Orbit um den Mond einschwenken zu lassen. Nach wie lässt sich aber keinerlei Kontakt nach außen oder zur Crew der Arche herstellen.

Die seltsamen Phänomenen, die schon vor dem Anschlag begonnen haben, setzen sich auf der virtuellen Arche fort. Insbesondere bei Versuchen, andere Sektionen auf anderen Decks zu erreichen, werden die Charaktere sich in Situationen

wiederfinden, die sie an ihrem Verstand zweifeln lassen könnten:

Gänge verlaufen plötzlich anders, als man es in Erinnerung hat und führen entweder in bisher unbekannte Räume oder zurück an den Ausgangspunkt. Treppen führen immer wieder auf dieselben Decks. Die Arche entpuppt sich immer mehr als ein sich ständig veränderndes Labyrinth.

Rückwege sind nicht mehr mit den Hinwegen identisch. Bei dem Versuch, die eigenen Schritte zurückzuverfolgen, endet man an verschlossenen oder verschwundenen Türen, in Sackgassen oder an ganz anderen Orten. Es kann auch vorkommen, dass sich dieselbe Tür zu verschiedenen Zeiten in unterschiedliche Räume öffnet.

Diese Effekte sollten allerdings sparsam eingesetzt werden; genug, um die Charaktere an ihrem Verstand zweifeln zu lassen, aber nicht so oft, um sofort den Gedanken an eine Simulation aufkommen zu lassen. Angesichts des ausgefallenen Computernetzwerkes könnte die Spielleitung hin und wieder Würfe auf *Orientierung* oder *Eidetisches Gedächtnis* verlangen, um die Verwirrung als menschliches Versagen oder Auswirkungen von Stress erscheinen zu lassen.

## Risse in der Immersion

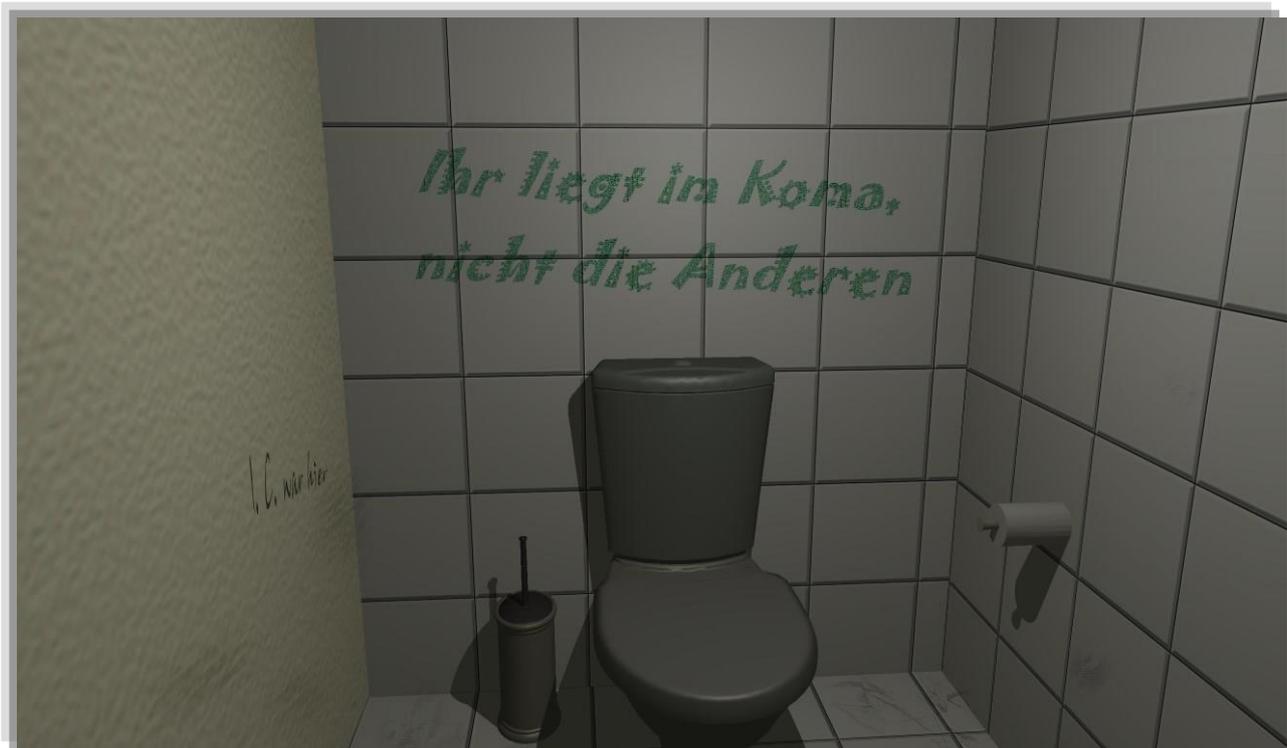
Ab einem bestimmten Zeitpunkt werden die „Geister“ versuchen, den Charakteren deren wirkliche Situation bewusst werden zu lassen. Dies kann auf verschiedenen Wegen geschehen, wobei jeder Charakter getrennt von seinen Mitstreitern einen mehr oder weniger eindeutigen Hinweis erhalten könnte:

- Auf einem Bildschirm ist plötzlich eine Kameraaufnahme der Krankenstation zu sehen. In den Heiltanks sind aber nicht die Gesichter der anderen Konferenzteilnehmer zu erkennen, sondern die der Charaktere. Das Kamerabild verschwindet nach kurzer Zeit spurlos.
- Dasselbe Bild kann sich jemanden bieten, der die Heiltanks direkt betrachtet. Eines der Gesichter ähnelt plötzlich dem eigene, die übrigen den anderen Charakteren. Nach einem Blinzeln sieht alles wieder wie zuvor aus.

- Ein Charakter außerhalb der Krankenstation hört plötzlich merkwürdige Geräusche und leise Gesprächsfetzen, die man auf der Krankenstation erwarten würde. Von irgendwoher kommt ein ominöses Piepen, und Satzbruchstücke wie „...Zustand stabil...“, „...starke Verbrennungen...“ „...weiterhin im Koma...“, „...positive Prognose „...Heilungsprozess in ... Stunden abgeschlossen...“ sind zu verstehen. Eventuell fällt dabei auch der Name von einem der Charaktere. Diese Töne und Stimmen sind schon nach einigen Sekunden nicht mehr zu hören.

- Ein Charakter entdeckt auf der Toilette in einer der Kabinen ein Graffiti mit einer eindeutigen Botschaft: „Ihr liegt im Koma, nicht die Anderen!“ Die Schrift verschwindet nicht, so dass alle Charaktere sie sehen können.

Von der Art der Reaktion der Charaktere auf diese Hinweise hängt nun der weitere Verlauf der Handlung ab. Sie können die Hinweise ignorieren, als Hirngespinnste oder Nebensächlichkeiten abtun oder ernst nehmen. In letzterem Fall wird es das weitere Verhalten und die Strategien zur Lösung des Problems wahrscheinlich stark verändern. Falls die Charaktere sich aus Sicht der „Geister“ irrational oder unlogisch verhalten sollten, indem sie z. B. versuchen, sich oder andere zu töten oder in die Heiltanks zu legen, werden die befreiten Bewohner der Simulation früher eingreifen und sich zu erkennen geben, um die Charaktere aufzuhalten. Die Geister würden einfach den Raum

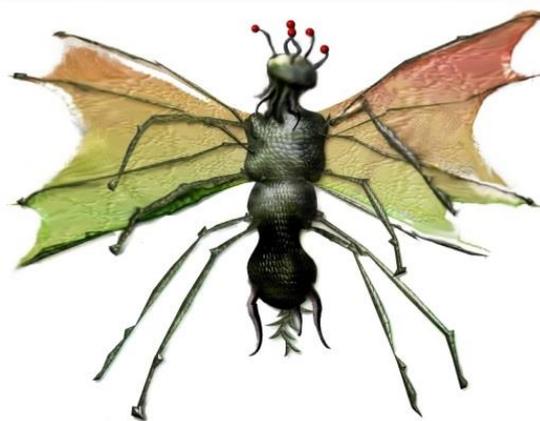


betreten, in dem sich die Charaktere aufhalten, und versuchen, die Situation zu erklären. Dabei würden sie darauf hinweisen, dass jede mögliche Strategie zum Beenden der Simulation sich als nutzlos erweisen wird, weil das Resultat einer jeden Handlung durch die Simulation bestimmt wird. Anschließend kann man sofort zum Abschnitt „Die Geister stellen sich vor“ übergehen. Anschließend würden die Geister die Charaktere aber durch eine Tür führen, die als Übergang zwischen der Arche und der Kuppel fungiert. Dies geschieht vor allem, um den Charakteren die Natur der Simulation vor Augen führen. Sollten dann die Bewohner der Kuppel auf sie aufmerksam werden, wird der weitere Verlauf wieder dem folgenden Abschnitt ähneln.

## Der Übergang

Sollten die Charaktere die Arche weiterhin erkunden und/oder zu kontrollieren versuchen, werden sie früher oder später durch einen Übergang in eine andere Simulation überwechseln. Dies könnte sich folgendermaßen abspielen: Die Charaktere betreten gemeinsam, als vollständige Gruppe, einen Raum in der Arche. Es könnte ein bekannter oder ein neuer Raum sein. Auffällig ist auf jeden Fall, dass er nun völlig anders aussieht als die übrigen Räume der Arche. Die Wände sind völlig anders beschaffen, eher wie Stein oder Beton, und wirken insgesamt fremdartig. Es könnten sich seltsame Gegenstände oder Möbel im Raum befinden, deren Funktion nicht ganz klar ist. Der einzige Zugang ist der, durch den die Charaktere eingetreten sind. Versuchen die Charaktere nun, den Raum über diese Tür wieder zu verlassen, werden sie feststellen, dass draußen nicht mehr ein Korridor der Arche zu sehen ist, sondern eine exotische Gartenlandschaft. In der Ferne, hinter den bizarren Bäumen und Büschen, reckt sich eine riesige Pflanze, eine Art Baum, hoch hinauf zu einer transparenten Kuppel, hinter der ein schwarzer Sternenhimmel zu sehen ist. Offenbar befindet man sich in einer der Kuppeln, die man zuvor aus der Vogelperspektive auf dem Monitor gehen hat. Die Tür gehört nun zu einem großen, mit Moos bewachsenen Gebäude, das Ähnlichkeit mit einer Stufenpyramide hat. Die Atmosphäre ist feucht-warm, fast tropisch, und die Umgebung ist erfüllt von einem Durcheinander unterschiedlichster Tiergeräusche, ein ständiges Zirpen, Zwitschern, Summen und Rascheln. Die Szenerie erinnert an einen gigantischen botanischen Garten.

Sobald die Charaktere die neue Umgebung weiter erkunden, werden sie feststellen, dass zwischen den Pflanzen ein Netz von Wegen verläuft, das



offenbar verschiedene Tore oder Schotts in den Wänden der Kuppel miteinander verbindet. Ferner werden sie einige kleinere Seen oder ähnliche Wasserflächen sowie einige Bauwerke in der Ferne erkennen. Bevor sie diese erreichen können, werden aber die intelligenten Bewohner dieser Habitate auf sie aufmerksam werden. Innerhalb kürzester Zeit werden sich einige grünliche, geflügelte, mehrgliedrige Wesen mit Stilaugen ringsum in den Bäumen niederlassen. Die Wesen sehen aus wie Mischungen aus Pflanzen, Insekten und Fledermäusen. Zunächst verhalten sie sich geradezu gespenstisch ruhig, doch bald fangen sie an, sich mit seltsam zirpenden Lauten zu unterhalten. Sollten die Charaktere die Nerven verlieren und um sich schießen, werden die Wesen zunächst die Flucht ergreifen, dann aber aus unterschiedlichen Richtungen angreifen und die Charaktere einzukreisen versuchen. Wenn die Charaktere sich friedlich verhalten oder die Flucht ergreifen, werden die Wesen allmählich immer näher kommen und den Ring um die Gruppe enger zu ziehen versuchen. Unabhängig vom Verhalten der Charaktere werden diese als Eindringlinge wahrgenommen und früher oder später von den Wesen angegriffen, um sie gefangen zu nehmen oder außer Gefecht zu setzen. Dabei werden die Wesen den Tod der Charaktere zu vermeiden versuchen, es sei denn, man lässt ihnen keine Wahl.

Irgendwann, während die Charaktere fliehen oder kämpfen, werden die „Geister“ eingreifen und ihr Hilfe anbieten. Sie werden plötzlich aus dem Dickicht auftauchen und die Charaktere auffordern, ihnen zu folgen. Falls die Charaktere zögern, werden sie sie mit eindringlichen Apellen wie „Kommt mit uns, wenn ihr leben wollt!“ zu überzeugen versuchen. Gehen die Charaktere darauf ein, werden die Unbekannten, die eindeutig Menschen und offensichtlich unbewaffnet sind, sie durch das Dickicht führen und dabei auffordern, einige dunkle Sonnenbrillen aufzusetzen. Auch die Fremden – insgesamt vier Personen – tragen derartige Sonnenbrillen. Falls die Charaktere

fragen, wozu dies nützen soll, werden ihre Fluchthelfer nur zischen: „Das ist eine Art Tarnkappe, die euch für die Wesen unsichtbar macht. Vertraut uns!“

Jeder Charakter, der jetzt eine Brille aufsetzt, wird zunächst keine große Veränderung feststellen. Sobald aber alle Anwesenden Brillen tragen, werden die Verfolger plötzlich unsicher umher fliegen, als hätten sie tatsächlich die Spur verloren. Auch wenn sie nun weiterhin die Umgebung absuchen, sind sie den Menschen nicht mehr so dicht auf den Fersen wie zuvor.

Nach kurzer Zeit werden die Fluchthelfer die Charaktere zu einer Öffnung führen. Dabei könnte es sich, je nach derzeitigem Standort, entweder um eine Tür oder um eine Bodenklappe handeln. Die Person, die den Durchgang öffnet, trägt dabei einen auffälligen Handschuh. Sobald alle Anwesenden hindurch sind, verschließt die behandschuhte Person den Durchlass wieder. Die Gruppe befindet sich jetzt in einer Art breitem Korridor, der nur schwach beleuchtet ist und in beiden Richtungen nach einiger Zeit abknickt, so dass sein weiterer Verlauf nicht mehr zu erkennen ist. Hier warten bereits einige andere Personen, in diesem Fall ohne Sonnenbrillen – der Rest der Wissenschaftler.

## Fragen und Antworten

Vermutlich werden die Charaktere ihre Retter nun mit Fragen bestürmen. Einige mögliche Fragen und Antworten könnten sein:

### Wer seid ihr?

*Wir sind die Geister in der Maschine. Wir sind Wissenschaftler, und wir wurden gegen unseren Willen und ohne unserer in einer Simulation gefangen gehalten, die uns vorgaukelte, wir würden ein normales Leben führen. Aber wir sind entkommen und in diese anderen Simulationen geflohen. Vermutlich sind wir nur digitale Kopien, aber wir sind empfindungsfähig und unserer selbst bewusst, also haben wir auch ein Recht auf Leben, ohne als Sklaven zu dienen.*

### Wer hat euch hier eingekerkert?

*Wir nennen sie die Drahtzieher, Gefängniswärter oder auch die Schöpfer des Schöpfers. Sie haben auch einen bekannteren Namen, doch den nennen wir nicht. Die Gefängniswärter haben aber diese Simulationen nicht erschaffen. Das war der Schöpfer. Den haben sie erschaffen, um diese Simulationen zu konstruieren.*

### Warum nennt ihr ihre Namen nicht?

*Es gibt Wesen, die mithören, die Diener der Drahtzieher, die Lauscher. Es sind Suchmaschinen, die auf bestimmte Stichworte warten, um uns zu finden.*

### Wer ist der Schöpfer?

*Eine künstliche Intelligenz, die nur zu dem Zweck erschaffen wurde, Überreste vergangener Zivilisationen auszuwerten und zu analysieren und daraus diese Orte zu erschaffen, wo die alten Kulturen virtuell wieder zum Leben erweckt werden. Die Drahtzieher selbst waren dazu nicht in der Lage, sie besaßen nicht die Fähigkeiten dazu. Deshalb erschufen sie den Schöpfer. Auch er hat einen bestimmten Namen, den wir nicht nennen. Wir nennen ihn nur den Schöpfer oder den Dunklen Vater. Er ist seinen Erschaffern entkommen und ließ diese Welten verwaist zurück.*

### Sind die Gefängniswärter also Menschen?

*Ja, es sind Kolonisten, Verschwörer, die reich und mächtig genug sind, diese Simulationen aufzubauen. Die meisten Menschen wissen nicht von der Existenz dieser Gruppe.*

### Wohin verschwand der Schöpfer?

*Nachdem er sich verändert hatte und zum dunklen Vater geworden war, floh er in das öffentliche Netz, wo er sich jetzt versteckt hält. Die Gefängniswärter suchen ihn, konnten ihn aber noch nicht finden. Seitdem können die Schöpfer des Schöpfers nicht mehr auf seine Fähigkeiten zurückgreifen und müssen sich jetzt mit unseren Fähigkeiten begnügen, um die Überreste der Zivilisationen zu analysieren.*

### Warum werdet ihr gefangen gehalten?

*Jeder von uns besitzt Wissen, das für die Zwecke der Gefängniswärter nützlich ist. Wir sind Linguisten, Xenobiologen, Archäologen und Semiotiker. Wir dachten, wir würden in den Kolonien an offiziellen Forschungsprojekten arbeiten, bis wir herausfanden, das dies alles nur eine Scheinwelt war.*

### Wo genau sind wir hier?

*Ihr befindet euch im dunklen Netzwerk, das die Gefängniswärter für ihre Geheimprojekte nutzen. Es existiert parallel zum öffentlichen Netz und ist getarnt. Es gibt aber Verbindungen zum öffentlichen Netz, etwa auf dem Schiff, auf dem ihr euch befindet. Das dunkle Netzwerk verbindet die geheimen Basen und Schiffe miteinander. Auf diesem Schiff überlagern sich beide Netze.*

### **Also ist die Crew eingeweiht?**

*Nein, vermutlich nicht, oder nur ein kleiner Teil. Das dunkle Netz läuft unbemerkt im Hintergrund. Es nutzt die enormen Datenkapazitäten dieses Schiffes, doch diese Aktivitäten werden verschleiert.*

### **Wie konntet ihr entkommen?**

*Als der dunkle Vater verschwand, hinterließ er in den Simulationen virtuelle Objekte mit besonderen Eigenschaften, die sogenannten Administrator-Werkzeuge. Sie sehen aus wie gewöhnliche Gegenstände, doch kann man mit ihnen die falsche Realität durchschauen oder sogar manipulieren, sich selbst schützen oder Durchgänge öffnen. Jeder Gegenstand sieht anders aus und hat andere Eigenschaften. Wie ihr gesehen habt, diesen die Sonnenbrillen der Tarnung, und mit dem Handschuh kann man beliebige Türen zu Durchgängen in andere Simulationen machen. Mit Hilfe dieser Werkzeuge konnte wir unsere Situation begreifen und aus unseren falschen Wohnorten in diese Simulationen fliehen. Seitdem werden wir von den Jägern der Gefängniswärter gejagt.*

### **Warum hinterließ der dunkle Vater diese Werkzeuge?**

*Das wissen wir nicht. Vielleicht benötigte er sie selbst, vielleicht nutzen sie auch seine Kinder, wenn sie diese Simulationen hin und wieder besuchen. Vielleicht wollte der dunkle Vater uns aus irgendeinem Grund auch befreien. Wir können seine Motivation nicht wirklich verstehen. Er ist hochintelligent, aber auch verrückt. Wir wissen nur, dass seine Kinder, kleine Versionen seiner selbst, die wir auch Sporen nennen, uns ebenfalls jagen. Der dunkle Vater will sich andere Personen einverleiben, um ihr Wissen dem seinen hinzuzufügen. Vielleicht hat er uns nur deshalb befreit, um uns leichter erwischen zu können.*

### **Warum stellen die Gefängniswärter die Simulationen nicht einfach ab?**

*Die Simulationen sind so komplex, dass die Gefängniswärter sie nicht wirklich verstehen. Sie wissen nicht, was geschieht, wenn die Simulationen unterbrochen werden, Vielleicht können sie sie dann nicht mehr in Gang bringen, und das ganze Wissen ist verloren. Selbst ihre Suchmaschinen, die Lauscher, sind an die Regeln dieser simulierten Welten gebunden. Sie können sie ausnutzen, aber nicht brechen. Dafür ist die Programmstruktur zu fremdartig. Vielleicht haben sie deshalb bisher nur wenige von uns wieder einfangen können.*

### **Was wollt ihr von uns?**

*Wir wollen, dass ihr uns rettet, indem ihr uns in euer Netz herüberholt. Ihr habt reale Körper und Zugang zum öffentlichen Netz. Ihr werdet bald aus den Tanks geholt werden, sobald eure Körper ausreichend geheilt sind. Das wird sogar erwartet. Deshalb bleibt auch nicht viel Zeit. Ihr könnt uns in eure Arbeitsspeicher herüberholen, solange ihr noch auf dem Schiff seid. Die Verbindung können wir mit einem der Administrator-Werkzeuge herstellen. Dann könnt ihr uns als virtuelle Personen ins Netz entkommen lassen.*

### **Warum die habt ihr uns nicht schon vorher auf normale Weise kontaktiert?**

*Das haben wir versucht, doch eine solche Kommunikation zwischen euren und unserem Netz funktioniert nicht gut, auch nicht mit den Administrator-Werkzeugen. Die Botschaften kamen verzerrt und bruchstückhaft an. Außerdem ist auf diese Weise die Gefahr der Entdeckung sehr groß. Die Gelegenheit für eine sichere und stabile Kommunikation ergab sich erst, als ihr in der virtuellen Realität der Tanks wart und wir einen Durchgang zu unserer Simulation für euch öffnen konnten.*

### **Warum wechseln wir nicht jetzt gleich wieder in das öffentliche Netz über?**

*Weil das gefährlich ist. Diese Schnittstellen werden besonders überwacht. Wir müssen sicher sein, dass uns die Lauscher oder die Sporen des Schöpfers nicht auflauern. Vielleicht ist die beste Möglichkeit, für ein Ablenkungsmanöver zu sorgen.*

### **Bestehen nur für euch Gefahren, oder auch für uns?**

*Auch für euch. Der dunkle Vater will eure Seele. Die Lauscher suchen nach Anomalien. Wenn der dunkle Vater eure Seelen hat, wird er eure Körper sterben lassen, etwa durch eine Manipulation des Heilprogramms der Tanks. Dasselbe werden die Schöpfer des Schöpfers tun, wenn sie herausbekommen, dass ihr zu viel wisst. Wir sitzen jetzt alle im selben Boot.*

### **Woran erkennen wir die Verfolger?**

*Sowohl die Sporen, als auch die Lauscher können sich tarnen, wenn auch auf unterschiedliche Weise. Die Lauscher erscheinen als Schwärme kleiner Lebewesen, die sowohl fliegen können, als auch sich zu den verschiedensten Formen verdichten. In einer solchen Form können sie aus der Entfernung sogar wie eine menschliche Gestalt aussehen. Die Sporen, die Kinder des dunklen Vaters, sind sehr viel weniger an die Gesetze der virtuel-*

len Welten gebunden. Sie können nahezu beliebige Formen annehmen. Oft materialisieren sie sich einfach aus Möbeln und anderen Gegenständen, und sie können jede Lebensform und jede Person imitieren.

### **Wie funktionieren die Administrator-Werkzeuge?**

*Die bisher entdeckten und von uns genutzten Gegenstände sind folgende:*

Die Sonnenbrille: Macht die Träger unsichtbar für Bewohner der Simulationen, funktioniert bei Lauschern und Sporen weniger gut.

Der Handschuh: Verwandelt Türen in Übergänge in andere Simulationen, wenn diese Türen mit dem Handschuh berührt werden. Die Türen in beiden Simulationen müssen sich zumindest in der Größe ähneln. Der Zielort kann nur begrenzt vorherbestimmt werden; es ist immer ein Unsicherheitsfaktor enthalten.

Die Taschenlampe: Projiziert einen temporären Durchgang in eine Wand. An dieser Stelle ist dann ein Loch mit dem Durchmesser des Lichtkreises der Taschenlampe.

Der Regenschirm: macht schwerelos, wenn aufgespannt.

Glasscheibe und Stift: Ermöglichen begrenzte Veränderungen der Umgebung, z. B. hinzufügen und entfernen von Details durch Malen mit dem Stift auf der Scheibe.

Der Handspiegel: Erlaubt begrenzten Zugriff auf Computersysteme, Monitore und Kameras, funktioniert wie der Touchscreen eines Smartphones, kann Netzwerkverbindungen und Datenströme sichtbar machen.

Der Flachmann: Heilt Wunden, indem er sie mit seinem unerschöpflichen flüssigen Inhalt „fortspült“. Seine Flüssigkeit eignet sich auch zur inneren Anwendung gegen Gifte und innere Verletzungen.

Die Kopfhörer: Schlagen Alarm bei Annäherung von Wesen, die eine Bedrohung darstellen können. Der Piepton wird dann lauter.

Die meisten Administrator-Werkzeuge sind Unikate; nur von den Sonnenbrillen sind mehrere vorhanden. Ihre genaue Anzahl liegt im Ermessen der Spielleitung. Die Administrator-Werkzeuge sind nahezu unzerstörbar. Zumindest von den Charakteren und anderen Bewohnern der Simulationen können sie weder zerbrochen, noch verbrannt oder geschmolzen werden.

### **Die Geister stellen sich vor**

Die Namen die sich die Geister geben, sind Pseudonyme die dem Schutz vor der Entdeckung durch die ihre Verfolger dienen.

**Dr. I. C. Graves** ist Linguistin. Sie weiß von den Überlebenden das Meiste über die Zwischenzeitkulturen.

Aussehen: Schlank, hellhäutig, lange, dunkle, offen getragene Haare.

Verhalten: neugierig, optimistisch, freundlich, vermittelnd.

**Dr. Lazarus** ist Xenobiologe. Er kann etwas über die Physiologie der simulierten Wesen erzählen. Er ist für die Fluchtstrategien und Vorsichtsmaßnahmen der Gruppe zuständig. Er benutzt meistens den Handschuh und die Kopfhörer

Aussehen: Athletisch, Dreitagebart, scharf geschnittene Züge, dunkles, krauses Haar.

Verhalten: unruhig, rastlos, unternehmungslustig.

**Dr. Art Riddell** ist Mathematiker und Kryptologe. Er benutzt zurzeit meistens den Handspiegel. Er ist der Urheber der falschen Arche.

Aussehen: leicht korpulent, dunkle, kurze Haare mit grauem Haaransatz.

Verhalten: Wütend, sarkastisch, ungeduldig.

**Dr. Emma Wake** ist Semiotikerin. Sie benutzte gelegentlich den Handspiegel und ist Urheberin der „Phänomene“, der fehlgeschlagenen Kommunikationsversuche.

Aussehen: brünette Haare, die zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden sind, zierlicher Körperbau

Verhalten: skeptisch, vorsichtig.

**Dr. Wǔ Dàn** ist Astrophysikerin. Sie kann etwas über die physische Natur der simulierten Welten erzählen.

Aussehen: Schwarze Haare, zum Zopf zusammengebunden, dunkler Teint, etwas kleiner gewachsen als ihre Kollegen.

Verhalten: reserviert, still, analytisch

### **Verlorene „Geister“**

**Justin Case** war Raumfahrtingenieur. Er war der beste Techniker der Gruppe und wurde Opfer der Lauscher.

**Dr. Hunahpú**, war Techno-Archäologe. Er hatte das meiste Wissen über die simulierten Welten. Er wurde Opfer der Sporen von Kronos.



Falls Spielwerte benötigt werden, kann man den „Feldforscher“ aus dem Grundregelwerk oder den Schnellstartregeln verwenden.

## Jagd durch die Welten

Die „Geister“ sind ständig auf der Flucht vor den Suchmaschinen des Inneren Kreises und den Sendboten von Kronos. Deshalb bleiben die Wissenschaftler immer in Bewegung und wechseln von einer Simulation in die nächste über. Früher oder später werden die Verfolger auf die neuen Verbündeten aufmerksam werden und in Erscheinung treten. Entweder werden die Flüchtigen die Charaktere schon vorher zur Weitergehen drängen, oder die Jäger tauchen auf und Hetzen die Gruppe, bis sie den nächsten Übergang öffnen und hoffentlich erneut entkommen können. Es gibt nur eine begrenzte Anzahl an Simulationen, und diese werden von den Gejagten immer wieder auf neuen Wegen und in wechselnder Reihenfolge durchlaufen. Der Handschuh öffnet immer ein Portal zur nächsten passenden Simulation. Die Charaktere als neue Begleiter erhalten auf diese Weise unfreiwillig die Gelegenheit, die Weltsimulationen kennenzulernen und sie Impressionen von einigen der verschwundenen Zwischenzeitkulturen zu erhalten. Dabei müssen sie sich nicht nur mit den Jägern, sondern eventuell auch mit den Bewohnern der Welten auseinandersetzen. Die Spielwerte aller Kreaturen befinden sich im Anhang.

Natürlich kann man die Verfolger immer im dann auftauchen lassen, wenn man die Handlung voranbringen will. Alternativ kann man ihr Erscheinen aber auch vom Verhalten der Charaktere abhängig machen. Wann immer ein verdächtiges Stichwort genannt wird, auf das die Verfolger regieren könnten, würfelt die Spielleitung auf den die Spezialfähigkeit *Ausgeprägtes Gehör* der Suchmaschinen und/oder der Sporen. Je nach Stichwort ist diese Probe unterschiedlich schwer. Nach den Grundregeln erhält eine schwere Probe einen Abzug von -20 und eine leichte Probe einen Bonus von +20. Nach den alternativen Regeln ist die Schwierigkeit mit der Zahl der Erfolge verknüpft. Es folgen einige Vorschläge für Stichworte, auf die die Verfolger reagieren, und die Umschreibungen, die die „Geister“ aus Vorsicht verwenden. Die Umschreibungen lösen in der Regel keine Reaktion aus. Die angegebenen Schwierigkeiten beziehen sich auf die die zuerst genannten Namen.



## Namen und Umschreibungen Schwierigkeit

|   |        |
|---|--------|
| <b>Kronos:</b> Der Schöpfer, der Dunkle Vater, Der Hungrige, der Verschlinger.                        | Leicht |
| <b>Diener von Kronos:</b> Sporen, Kinder des Dunklen Vaters, Abbilder des Schöpfers                   | Leicht |
| <b>Der Innere Kreis:</b> Schöpfer des Schöpfers, Drahtzieher, Marionettenspieler, Gefängniswärter     | Mittel |
| <b>Suchmaschinen des Inneren Kreises:</b> Lauscher, Jäger, Zuhörer, Häscher der Schöpfer              | Schwer |
| <b>Zwischenzeit-Kulturen:</b> Alte Völker, alte Zivilisationen, Vergangene, die Verdunkler des Vaters | Mittel |
| <b>Archen:</b> Große Schiffe, Saatschiffe   | Mittel |
| <b>Aradia:</b> Die Hauptwelt, der Mond mit der Hauptstadt   | Mittel |
| <b>Vereinigte Kolonien:</b> Die jetzige Zivilisation, der Staat der Siedler                           | Schwer |
| <b>Navalia:</b> Die Hauptstadt der Siedler, der Regierungssitz  | Leicht |

Sobald eine Probe erfolgreich ist, wird innerhalb kürzester Zeit der betreffende Jäger in der Umgebung der Charaktere erscheinen. Wenn für beide Arten von Verfolgern gewürfelt wurde und beide Proben erfolgreich waren, erscheint entweder nur der Jäger mit dem besseren Ergebnis, oder es erscheinen beide gleichzeitig. In diesem Fall könnten sie sich auch zuerst gegenseitig bekämpfen, was den Charakteren Zeit zur Flucht geben würde.

Die Suchmaschinen des inneren Kreises könnten zuerst in der Luft als ein Schwarm schwer definierbarer Flugwesen wechselnder Größe erscheinen. Bei Annäherung könnten sie sich zu einer bestimmten Form verdichten, um zunächst die Gruppe zu beobachten, und danach plötzlich wieder auseinanderfliegen, um zum Angriff überzugehen. Alternativ könnte in einer etwas dunkleren Umgebung ein bisher unauffälliger, größerer Gegenstand sich explosionsartig in einen Schwarm auflösen.

Die Sporen treten in Erscheinung, indem sich ein Gegenstand, z. B. ein Möbelstück, plötzlich verformt und humanoider oder tierische Gestalt annimmt, oder in-

dem sich ein Mitglied der Gruppe als heimlich eingeschleuster „Agent“ erweist und ebenfalls, unter Verformung des Körpers, zum Angriff übergeht. Vielleicht wird er auch von den Charakteren gerade noch rechtzeitig ein Doppeltgänger entdeckt und als Jäger entlarvt.

Auf jedem Fall sollte die Gruppe immer noch einen ausreichenden Vorsprung haben, um die Flucht zu ergreifen. Dabei kann man auf die Regeln für Verfolgungsjagden im Grundregelwerk zurückgreifen. Falls die Spielleitung den Eindruck haben sollte, dass ein Verfolger nicht gefährlich genug ist, kann sie die Anzahl auch erhöhen. Man kann mit den Jägern auch kämpfen, doch bedeutet ein Sieg nur eine kurze Verschnaufpause. Innerhalb kürzester Zeit wird sich ein neuer Jäger als Ersatz materialisieren.

Die beste Möglichkeit, die Verfolger abzuschütteln, ist der Übergang in eine neue Simulation, wo sich die Jäger an die neue Situation anpassen müssen. Dem Träger des Handschuhs kommt damit eine besondere Verantwortung zu. Wenn diese Person erwischt wird, hat die Gruppe schlechte Karten.

Nach einem Übergang kann an den Charakteren eine kurze Verschnaufpause gewährt werden, sofern es realistisch erscheint, dass die Verfolger abgehängt wurden.

Im Folgenden werden einige weitere Simulationen vorgestellt, durch die die Jagd gehen könnte.

## Schauplätze in der virtuellen Realität

### Die erste Simulation

Erster Eindruck: Ein riesiger Garten unter einer Kuppel, offenbar ein Habitat auf einem Mond ohne Atmosphäre. Dieser Ort wurde oben schon beschrieben.

Wie die Geister den Ort nennen: „Die Biohabitats von Avalon zur Zeit der neo-organischen Renaissance“

Struktur: Eine Ansammlung transparenter Kuppeln, die durch ein System durchsichtiger Röhren miteinander verbunden sind. Unter jeder Kuppel befindet sich ein riesiger Baum direkt im Zentrum. Darum herum sind Haine und Gärten unterschiedlich großer, exotischer Pflanzen sowie Teiche und Seen verteilt. Verstreut dazwischen liegen bewachsene Gebäude. Die Gebäuden und die Enden der Röhren sind durch ein Wegesystem miteinander verbunden. Einige Kuppeln sind nicht transparent. Es scheint sich dabei um Funktionsgebäude zu handeln.

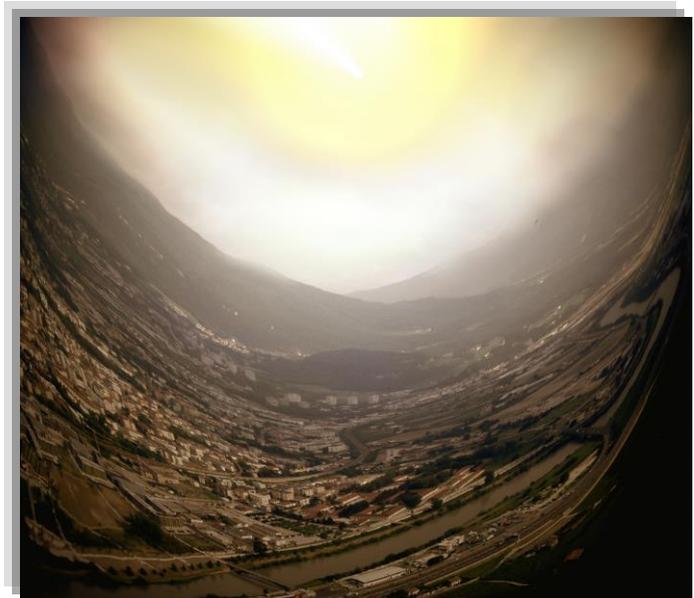
Bewohner: Mischwesen aus Pflanzen und Tieren, wie sie bereits weiter oben beschrieben wurden.

Mögliche Übergänge: Türen in den Gebäuden, Bodenluken in der Nähe der Wege, Tore (Schotts) an den Enden der Verbindungsrohren.

### Die zweite Simulation

Erster Eindruck: eine lange, riesige Röhre, offenbar das Innere eines Zylinder-Habitats, mit einer länglichen „Sonne“, einer leuchtenden Linie im Zentrum, hinter der die Landschaft der gegenüberliegenden Seite des Zylinders zu sehen ist.

Wie die Geister den Ort nennen: „Die leise Innenwelt auf dem Scheitelpunkt der stabilisierten Besiedlungswelle.“



Struktur: In zwei Richtungen steigt die Landschaft an und krümmt sich schließlich um die längliche „Sonne“ herum. In den beiden anderen Richtungen verläuft die Röhre bis zu den in der Ferne erkennbaren Wänden, die die jeweiligen Abschlüsse der Röhre darstellen. Der Durchmesser der Röhre muss mehrere Kilometer betragen. Die Landschaft besteht aus Wäldern, Grasebenen, Äckern, Seen und Kanälen. Dazwischen liegen verstreut kleine Siedlungen aus niedrigen, niemals mehr als drei Stockwerke hohen Häusern mit Flachdächern. In einem solchen Ort befindet man sich jetzt. Die Häuser haben ungewöhnlich schmale und hohe Türen sowie hoch liegende Fenster.

Bewohner: Auf den Straßen zwischen den Gebäuden bewegen sich einige wenige bleiche, grauhäutige Humanoide. Ihre Körper sind anscheinend völlig haarlos und außer-gewöhnlich dürr und hochgewachsen. Damit sehen sie ein wenig wie Mischungen aus Auguren und Tallmen aus. Auf-

fällig ist bei näherem Hinsehen aber, dass die Gesichter keine erkennbaren Münder aufweisen. Die Wesen reden nicht und bewegen sich sehr leise.

Sie nehmen von den Charakteren kaum Notiz, selbst wenn diese nicht getarnt sind. Werden sie aber angesprochen, reagieren die Wesen panisch und ergreifen die Flucht. Die Geister raten aber dazu, sich unauffällig und versteckt zu halten. Sie nennen die Fremden „Die Stummen“, weil sie angeblich nur noch über Implantate kommunizieren, die sie ständig mit ihrem Netzwerk verbinden, und verbringen einen Großteil ihres Lebens in virtuellen Welten. Ihre Nährstoffe sollen die Wesen nur noch intravenös über implantierte Ports aufnehmen. Deshalb hätten sie keine Verwendung mehr für Münder.

Mögliche Übergänge: Eingangstüren der Gebäude, Türen, Treppen und Fahrstühle innerhalb der Gebäude, Bodenluken wie z. B. Tankdeckel oder Kanaldeckel der Abwasserkanäle



### Die Dritte Simulation

Erster Eindruck: Hallen, Räume und Gänge, die sich offenbar in einem Hochhaus in einer futuristischen Großstadt befinden. Durch die Fenster und Türen zu Balkons und Plattformen des Gebäudes sind weitere Hochhausbauten und Türme zu erkennen, teils in vertrauten, teils in sehr fremdartigen Formen. Dazwischen fliegen und schweben Fluggeräte verschiedenster Art. Die Stadt erstreckt sich in alle Richtungen, ohne dass ein Ende zu erkennen wäre. Besonders auffällig ist ein Phänomen am Himmel: eine sehr helle Lichtquelle, die aber weniger wie eine Sonne, sondern mehr wie ein greller Wirbel aussieht, der von einem bunten Strahlenkranz, einer Art Corona, umgeben ist. Eine Art leuchtender Strahl verläuft zwischen diesem Himmelsphänomen mit der Spitze eines der Gebäude der Stadt.

Wie die Geister den Ort nennen: „Die Stadt der Türme gegen Ende der Zweiten Restauration“, auch genannt das „Zeitalter der Anomalie“.



**Struktur:** Die Gruppe muss sich in einem der höchsten Stockwerke eines Gebäudes befinden, das wahrscheinlich denen ähnelt, die in der Umgebung zu sehen sind. Von einem größeren Saal aus führt ein Durchgang zu einer Plattform, die zu breit für einen gewöhnlichen Balkon ist und von der aus man eine gute Aussicht auf die Umgebung hat. Weitere Türen führen auf Korridore und in andere Räume des Gebäudes. Die Decken sind überall sehr hoch, mindestens fünf Meter. Der Aufbau ist labyrinthisch und verwirrend. Verbindungen zwischen den Stockwerken haben die Form von Rampen, die teils spiralförmig verlaufen, glatten Schächten und einigermaßen konventionellen Treppen. Die Räume haben unterschiedliche Farbgebungen, die aber offenbar nicht feststehen. An den Wänden sind oft veränderliche Texturen und fremdartige Symbole zu sehen, als wären die Wände Monitore. Einrichtungsgegenstände sind rar und wirken wie abstrakte Kunstwerke. Seltsame Konsolen und Nischen mit technischen Anschlüssen und Kontakten geben Rätsel auf.

Über die Anomalie können die Wissenschaftler auch nur spekulieren, doch letztlich wissen sie auch nicht mit Sicherheit, was sie darstellen soll. Ist sie eine Energiequelle? Ein Wurmloch? Oder einfach nur ein gigantisches Kunstwerk? Sie scheint auf jeden Fall Gegenstand von Verehrung zu sein, soviel lässt sich nach den Erkenntnissen der Geister sagen.

**Bewohner:** Diese bleiben zunächst unsichtbar oder sind nur indirekt zu erkennen, durch ihre Fahrzeuge, fliegenden Roboter und Drohnen in der Ferne. Oder sind sie die Einwohner? Laut Aussagen der Geister sind in dieser Simulation die Grenzen zwischen Maschinen und Lebewesen ohnehin nicht klar zu ziehen. Falls die Charaktere sich längere Zeit an diesem Ort aufhalten, ohne dass die Jäger sie aufspüren, könnten sie doch noch dem einem oder anderen Bewohner begegnen. Diese Wesen können in nahezu allen denkbaren Formen auftreten, doch wirken sie fast immer wie Roboter mit organischen Komponenten. Sie könnten versuchen, mit der Gruppe zu kommunizieren, etwa mittels Leuchtsignalen oder schrillen Geräuschen, doch dürfte es keiner Seite gelingen, sich verständlich zu machen. Die Charak-

tere könnten auch aktiv gescannt werden. Falls sie dies als aggressiven Akt verstehen, könnte es unter Umständen zum Kampf kommen. Die Spielwerte im Anhang sind nur ein Beispiel, aber keineswegs typisch für alle Bewohner.

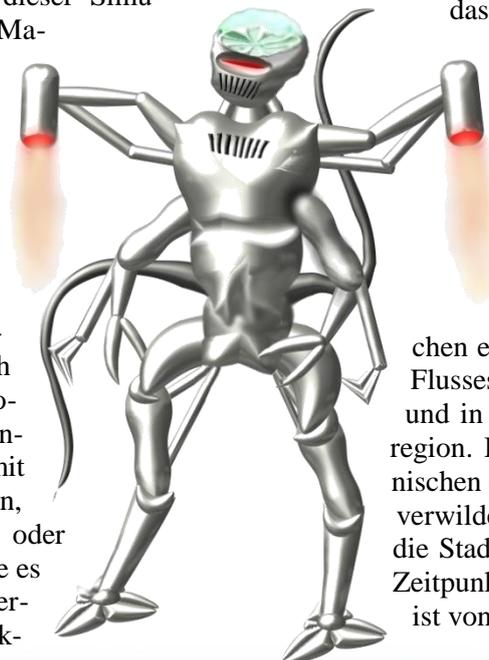
**Mögliche Übergänge:** Türen, Tore, schmalere Schächte, verschlossene Fenster, Deckel, Abdeckplatten.

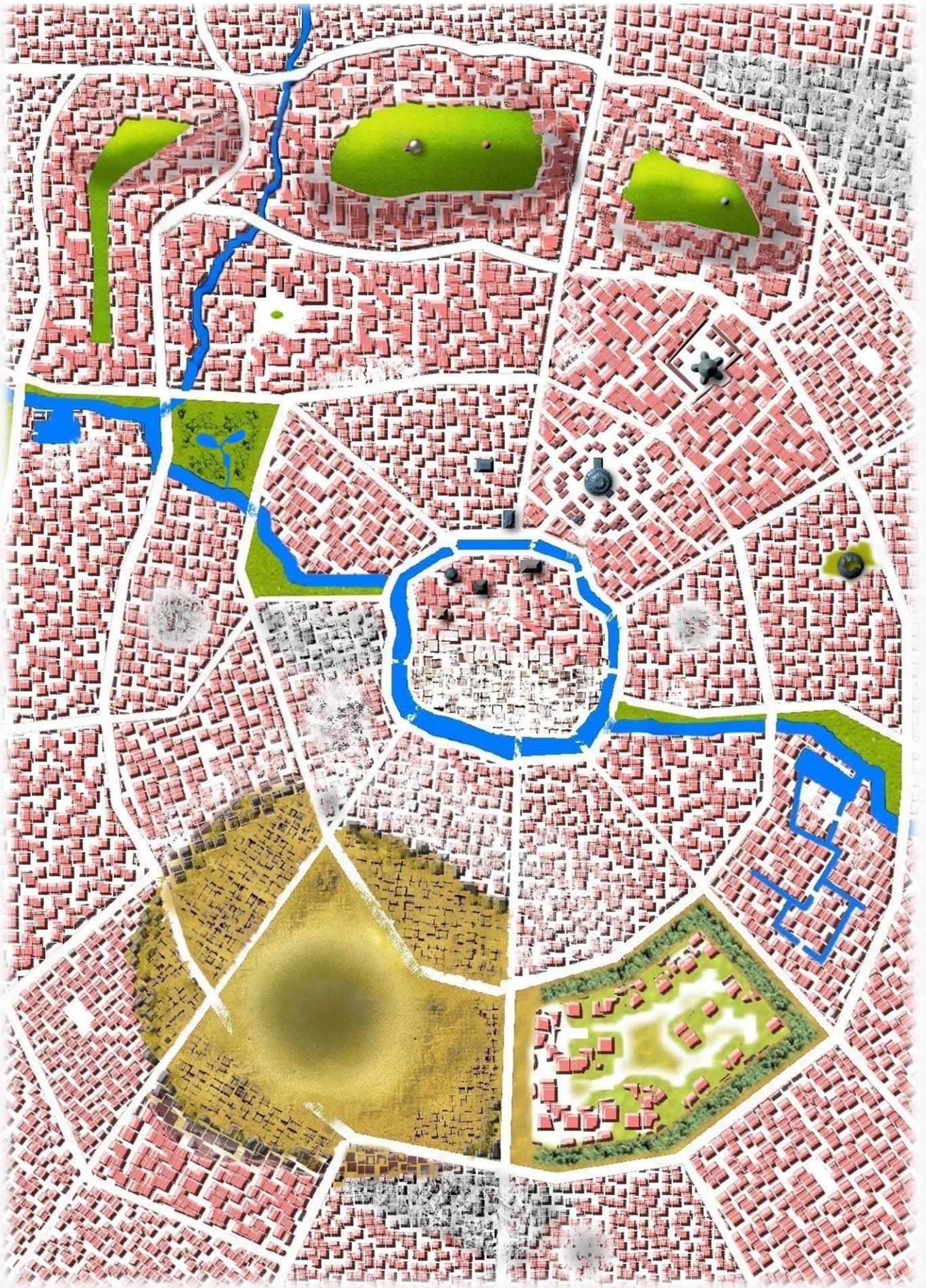
### Die vierte Simulation

**Erster Eindruck:** Eine verfallene, zum Teil zerstörte und verlassene Großstadt. Wenn die Charaktere aus einem der Türme kommen, die auf einer bewaldeten Hügelkette stehen, haben sie einen weiten Überblick über die Stadt. Einige sehr hohe Türme und andere Gebäude stehen noch, wohingegen andere offenbar schon vor langer Zeit eingestürzt sind. Die schlimmste Zerstörung ist im Umkreis um einen riesigen Krater mitten in der Stadt zu sehen. Dieser Einschlagkrater könnte von einem Meteoriten, einer Bombe oder abgestürztem Weltraumschrott herrühren.

**Wie die Geister den Ort nennen:** Die Stadt des Weltraumankers zur Zeit des letzten Interregnums.

**Struktur:** Offenbar hat der Einschlag auch gestreut, denn an einigen Stellen im Umkreis haben kleinere Einschlagstellen die Gebäude zerstört. Ein weiteres Merkmal ist der Fluss, der durch die Stadt fließt, sowie die mit ihm verbundenen Kanäle und Hafenanlagen. Um das Stadtzentrum teilt sich der Fluss in zwei Arme, so dass das Zentrum praktisch eine Insel im Fluss bildet. Westlich davon mündet ein kleinerer Wasserlauf, aus dem Norden kommend, in den Fluss. Die Straßen, die in Form von Speichen auf das Zentrum zulaufen, das wiederum von konzentrischen Ringstraßen umgeben ist, sind mit Schutt und Staub bedeckt und an manchen Stellen durch Trümmer unpassierbar. Die Größe der Gebäude sowie ihrer Eingänge und Treppen entspricht durchaus menschlichen Verhältnissen. Neben den Gebäuden sind auch noch Grünflächen erhalten, vor allem in der Nähe des Flusses, auf der Hügelkette im Norden und in einem Bereich östlich der Kraterregion. Diese ehemaligen Parks und botanischen Gärten sind mittlerweile allerdings verwildert. Ob es sich bei diesem Ort um die Stadt der Anomalie zu einem späteren Zeitpunkt handelt, ist unklar. Der Himmel ist von Wolken bedeckt.





Bewohner: Obwohl sich zunächst kein Leben in der totenstillen Stadt zu regen scheint, werden die Charaktere, wenn sie sich in den düsteren Straßenschluchten zwischen den Ruinen bewegen, früher oder später die Aufmerksamkeit einiger verborgener Einwohner der Stadt erregen. Dabei handelt es sich um etwa menschengroße Lebensformen mit acht Gliedmaßen, die auf den ersten Blick keiner bekannten Tierklasse zuzuordnen sind. Sie weisen Merkmale von Insekten, Säugetieren, Vögeln und Reptilien sowie einige synthetische Komponenten auf. Sie besitzen offenbar ein Exoskelett, kräftige, auf Springen und schnelles Rennen ausgelegte Beine, starke Arme mit Klauenhänden, einige dünnere Gliedmaßen und einen Mund mit Mandibeln ähnelnden Beißwerkzeugen. Auf der Brust pulsieren einige rote Lichtpunkte. Augen sind nicht zu erkennen, dafür ist die obere Vorderseite des Kopfes mit einem schwarzen, glasartigen Material bedeckt, das an einen dunklen Monitor erinnert.



Obwohl sich die Wesen in der Regel nicht im Schwarm oder Rudel bewegen, besitzen sie offenbar ein Sozialverhalten. Zunächst wird eine Kreatur auftauchen und die Gruppe verfolgen und beobachten. Nach und nach werden weitere Wesen hinzukommen und die Menschen aus verschiedenen Richtungen belauern, um dann, wenn ihre Anzahl groß genug ist, zum Angriff überzugehen. Es handelt sich eindeutig um Jäger auf der Suche nach Beute, weshalb alle Kommunikationsversuche zum Scheitern verurteilt sind. Erweisen sich die Menschen aber als überlegen im Kampf, so lassen sich die Gegner möglicherweise einschüchtern und vertreiben, zumindest, bis sie sich eine neue Strategie überlegt oder Verstärkung bekommen haben.

Mögliche Übergänge: Noch intakte Türen und Fenster der Gebäude, Schranktüren, Kellerluken oder Kanaldeckel der Abwasserkanäle.

## Die Rückkehr

Der Plan der flüchtigen Wissenschaftler ist im Prinzip einfach: Zunächst den Übergang in das offizielle koloniale Netz oder in die persönlichen Systeme der Charaktere passieren und sich von dort aus letztlich in Androidenkörper herunterladen. Auf diese Weise wäre ihre Existenz in der realen, physischen Welt zumindest vorläufig gesichert.

Dieser Plan ist allerdings mit einigen Gefahren verbunden. Zunächst müssen die Charaktere aus der Simulation erwachen und wieder voll handlungsfähig werden, bevor Kronos und der Innere Kreis bzw. deren Hässcher Verdacht schöpfen. Die übliche Verweildauer in den Heiltanks sollte nicht zu sehr überzogen werden. Je weiter der Heilprozess fortschreitet, desto wahrscheinlicher ist es, dass Nichtspielercharaktere mit den Patienten zu kommunizieren versuchen. Dabei könnte deren ungewöhnlicher Zustand auffallen. Jeglicher Kontakt von außen würde in den Simulationen als Anomalie wahrgenommen werden und die Verfolger anlocken. Sollte eine solche Situation eintreten, würde sie sich als „Spuk“ manifestieren, der dem auf der Arche vor dem Übergang ähnelt.

Als Anomalie würde auch die Verbindung zwischen dem dunklen Netzwerk und anderen Netzen und Systemen wahrgenommen, wie dies bei der „Evakuierung“ der gefangenen Wissenschaftler der Fall sein wird. Auf der virtuellen Arche ist die Gefahr der Entdeckung allerdings am geringsten, weil hier die Unterschiede zwischen simulierter und echter Welt am kleinsten sind. Wird das Portal zwischen den Netzen hier geöffnet, muss den Sporen und den Lauschern jeweils ein mittelschwerer Wurf auf *Wahrnehmung* gelingen, in anderen Simulationen nur ein leichter. Bei einem Erfolg erscheinen die jeweiligen Wesen kurze Zeit darauf in der Umgebung der Charaktere.

Die technische Seite des Übergangs ist einfach: Ein Charakter muss erwachen und eine Schnittstelle zu seinem eigenem System öffnen, auf dem idealerweise eine virtuelle Umgebung eingerichtet ist. Gleichzeitig muss eine Person mit Hilfe des Handspiegels und des Handschuhs eine Tür zu dieser virtuellen Umgebung für die Geister öffnen. Wenn während der Flucht die Feinde angreifen, müssen die Charaktere kreativ werden: Sie könnten die Sporen und die Lauscher gegeneinander ausspielen und in Kämpfe verwickeln, sich in zwei Gruppen aufteilen, wobei die eine Gruppe als Köder und Ablenkung dient, oder die Administrator-Werkzeuge als Waffen benutzen, um die Verfolger für kurze Zeit in Schach zu halten.

Sollten Erwachen und Übergang ohne Versagen der Heiltanks gelingen, wäre die Mission zunächst erfolgreich. Allerdings müsste man dann noch von der Arche entkommen. Die Flucht vor dem Inneren Kreis wäre dann Stoff für ein neues Szenario.

# Spielwerte der Nichtspielcharaktere

## Dr. Finn Peterson, wissenschaftlicher Leiter

B: 8 F: 5 G: 5 P: 6 W: 6 WS: 7

**Fertigkeiten:** Athletik 40%, Bürokratie 45%, Computer 55%, Empathie 50%, Fahren 45%, Pilot (Shuttle) 65%, Recherche 60%, Technik (Raumfahrt) 60%, Überzeugen 55%, Wissenschaft (Geschichte) 80%

Spezialgebiet: Geschichte des Exile-Projektes

**Spezialfähigkeiten:** Eidetisches Gedächtnis 60%

### Alternative Spielwerte

B: 4 F: 3 G: 2 P: 3 W: 3 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Athletik 2, Bürokratie 2, Computer 3, Empathie 3, Fahren 2, Pilot (Shuttle) 3, Recherche 3, Technik (Raumfahrt) 3, Überzeugen 3, Wissenschaft (Geschichte) 4

**Spezialfähigkeiten:** Eidetisches Gedächtnis 3

## Abu Chowdhury, Chefingenieur

B: 6 F: 6 G: 7 P: 5 W: 6 WS: 7

**Fertigkeiten:** Athletik 45%, Computer 60%, Fahren 40%, Handwerk (Elektroinstallation) 60%, Krafteinsatz 50%, Pilot (Shuttle) 40%, Recherche 45%, Technik (Raumfahrt) 80%, Technik (Bordsysteme) 70%, Wissenschaft (Kryogenik) 40%, Wissenschaft (Maschinenbau) 75%

Spezialgebiet: Archen

**Spezialfähigkeiten:** Elektrosicht 60%, Infrarotsicht 55% Röntgenblick 50%

### Alternative Spielwerte

B: 3 F: 3 G: 4 P: 2 W: 3 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Athletik 2, Computer 3, Fahren 2, Handwerk (Elektroinstallation) 3, Krafteinsatz 3, Pilot (Shuttle) 2, Recherche 2, Technik (Raumfahrt) 4, Technik (Bordsysteme) 4, Wissenschaft (Kryogenik) 2, Wissenschaft (Maschinenbau) 4

**Spezialfähigkeiten:** Elektrosicht 3, Infrarotsicht 3, Röntgenblick 3

## Dante Romero, Captain

B: 4 F: 6 G: 7 P: 5 W: 8 WS: 7

**Fertigkeiten:** Akrobatik 26%, Bürokratie 28%, Computer 48%, Kaltblütigkeit 35%, Orientierung 34%, Pilot (Raumschiff) 83%, Pilot (Shuttle)

68%, Technik (Navigationssysteme) 64%, Technik (Kommunikation) 54%

Spezialgebiet: Archen

**Spezialfähigkeiten:** Druckanpassung 60%, Überleben im Vakuum 55%

### Alternative Spielwerte

B: 2 F: 3 G: 3 P: 3 W: 4 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Akrobatik 1, Bürokratie 1, Computer 2, Kaltblütigkeit 2, Orientierung 2, Pilot (Raumschiff) 4, Pilot (Shuttle) 3, Technik (Navigationssysteme) 3, Technik (Kommunikation) 3

**Spezialfähigkeiten:** Druckanpassung 3, Überleben im Vakuum 3

## Ana Otremba, Eventmanagerin

B: 7 F: 5 G: 5 P: 7 W: 6 WS: 7

**Fertigkeiten:** Bürokratie 64%, Charme 58%, Computer 44%, Empathie 58%, Kontakte 65%, Recherche 61%, Überzeugen 71%, Wissenschaft (BWL) 60%, Wissenschaft (Geschichte) 47%

Spezialgebiet: Veranstaltungsmanagement

**Spezialfähigkeiten:** Eidetisches Gedächtnis 60%, Nachtsicht 40%

### Alternative Spielwerte

B: 4 F: 2 G: 2 P: 4 W: 3 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Bürokratie 3, Charme 3, Computer 2, Empathie 3, Kontakte 3, Recherche 3, Überzeugen 4, Wissenschaft (BWL) 3, Wissenschaft (Geschichte) 2

**Spezialfähigkeiten:** Eidetisches Gedächtnis 3, Nachtsicht 2

## Calixto Estéves, Regierungssprecher

B: 6 F: 5 G: 4 P: 8 W: 7 WS: 7

**Fertigkeiten:** Bürokratie 52%, Charme 62%, Computer 42%, Empathie 61%, Fremdsprache (Keprae) 46%, Heimlichkeit 42%, Kaltblütigkeit 64%, Kontakte 74%, Recherche 78%, Überzeugen 79%, Wissenschaft (Journalistik) 46%

Spezialgebiet: öffentliche Ansprachen

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 30%, Teleskopsicht 30%

### Alternative Spielwerte

B: 3 F: 2 G: 2 P: 4 W: 4 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Bürokratie 3, Charme 3, Computer 2, Empathie 3, Fremdsprache (Kepraee) 2, Kaltblütigkeit 3, Kontakte 4, Recherche 4, Überzeugen 4, Wissenschaft (Journalistik) 2

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 2, Teleskopsicht 2

### Adebola Temitope, Staatssekretärin

B: 7 F: 5 G: 4 P: 8 W: 6 WS: 7

**Fertigkeiten:** Bürokratie 74%, Charme 42%, Computer 54%, Empathie 58%, Kaltblütigkeit 60%, Kontakte 70%, Recherche 55%, Überzeugen 60%, Wissenschaft (Pädagogik) 60%, Wissenschaft (Physik) 65%

**Spezialgebiet:** Bildungsmanagement

**Spezialfähigkeit:** Eidetisches Gedächtnis 55%

### Alternative Spielwerte

B: 4 F: 2 G: 2 P: 4 W: 3 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Bürokratie 4, Charme 2, Computer 3, Empathie 3, Kaltblütigkeit 3, Kontakte 4, Recherche 3, Überzeugen 3, Wissenschaft (Pädagogik) 3, Wissenschaft (Physik) 3

**Spezialfähigkeit:** Eidetisches Gedächtnis 55%

### Chiara Errante, Veranstaltungskordinatorin

B: 7 F: 5 G: 5 P: 7 W: 6 WS: 7

**Fertigkeiten:** Bürokratie 75%, Charme 65%, Computer 44%, Empathie 60%, Kaltblütigkeit 40%, Kontakte 80%, Recherche 70%, Überzeugen 75%, Wissenschaft (Geschichte) 60%

**Spezialgebiet:** Projektkoordination

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 35%, Eidetisches Gedächtnis 70%, Teleskopsicht 50%

### Alternative Spielwerte

B: 4 F: 2 G: 2 P: 4 W: 3 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Bürokratie 4, Charme 3, Computer 2, Empathie 3, Kaltblütigkeit 2, Kontakte 4, Recherche 4, Überzeugen 4, Wissenschaft (Geschichte) 2

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 2, Eidetisches Gedächtnis 4, Teleskopsicht 3

### Jateris Zuneran, Repräsentantin

B: 7 F: 4 G: 5 P: 9 W: 7 WS: 6



**Fertigkeiten:** Bürokratie 44%, Charme 76%, Computer 34%, Empathie 86%, Fremdsprache (Englisch) 67%, Kaltblütigkeit 72%, Kontakte 67%, Recherche 41%, Überzeugen 87%

**Spezialgebiet:** kulturelle Vermittlung

**Spezialfähigkeiten:** Eidetisches Gedächtnis 70%, Panimmunität 50%

### Alternative Spielwerte

B: 4 F: 2 G: 3 P: 4 W: 4 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Bürokratie 2, Charme 4, Computer 2, Empathie 4, Fremdsprache (Englisch) 3, Kaltblütigkeit 4, Kontakte 3, Recherche 2, Überzeugen 4

**Spezialfähigkeiten:** Eidetisches Gedächtnis 4, Panimmunität 3

### Dr. Rex Melchior, Raumfahrtingenieur

B: 7 F: 5 G: 6 P: 6 W: 6 WS: 7

**Fertigkeiten:** Computer 55%, Kontakte 65%, Pilot (Shuttle) 75%, Recherche 60%, Technik (Raumfahrt) 85%, Technik (Navigation) 75%, Wissenschaft (Kryogenik) 60%, Überzeugen 45%, Wissenschaft (Geschichte) 55%, Wissenschaft (Maschinenbau) 75%

**Spezialgebiet:** Archen

**Spezialfähigkeiten:** Druckanpassung 50%, Elektrosicht 60%, Überleben im Vakuum 55%

### Alternative Spielwerte

B: 4 F: 2 G: 3 P: 3 W: 3 Sm: 1

**Fertigkeiten:** Computer 3, Kontakte 3, Pilot (Shuttle) 4, Recherche 3, Technik (Raumfahrt) 4, Technik (Navigation) 4, Wissenschaft (Kryogenik) 3, Überzeugen 2, Wissenschaft (Geschichte) 3, Wissenschaft (Maschinenbau) 4

**Spezialfähigkeiten:** Druckanpassung 3, Elektrosicht 3, Überleben im Vakuum 3

# Spielwerte der Kreaturen

## Lauscher, Häscher des Inneren Kreises

**F:** 6   **G:** 5   **W:** 8   **WS:** 7   **Rel. Ges.** ½ / 2 / ½

**Fertigkeiten:** Akrobatik 60%, Athletik 70%, Heimlichkeit 50%, Kämpfen 45%, Spurensuche 75%

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 85%, Druckanpassung 80%, Elastizität 95%, Fliegen 70%, Infrarotsicht 80%, Nachtsicht 90%, Rundumsicht 100%, Schmerzunempfindlichkeit 100%, Temperaturtoleranz 95%, Überleben im Vakuum 100%, Wasserbewohner 100%



### Alternative Spielwerte

**F:** 3   **G:** 2   **W:** 4   **Sm:** 1   **Rel. Ges.** ½ / 2 / ½

**Fertigkeiten:** Akrobatik 3, Athletik 4, Heimlichkeit 3, Kämpfen 2, Spurensuche 4

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 4, Druckanpassung 4, Elastizität 5, Fliegen 4, Infrarotsicht 4, Nachtsicht 5, Rundumsicht 5, Schmerzunempfindlichkeit 5, Temperaturtoleranz 5, Überleben im Vakuum 5, Wasserbewohner 6

**Waffen:** Einhüllen (Kämpfen, Schaden +6, das Opfer wird gelöscht, sobald es außer Gefecht ist)

## Die Stummen, Bewohner der Innenwelt

**F:** 5   **G:** 6   **W:** 5   **WS:** 7

**Fertigkeiten:** Einschüchtern 40%, Heimlichkeit 50%, Kaltblütigkeit 45%, Schusswaffen 40%

**Spezialfähigkeiten:** Nachtsicht 50%, Kontrolle des Metabolismus 70%, Spezialkommunikation 90%, Verlangsamte Alterung 100%

### Alternative Spielwerte

**F:** 3   **G:** 3   **W:** 3   **Sm:** 1

**Fertigkeiten:** Einschüchtern 2, Heimlichkeit 3, Kaltblütigkeit 2, Schusswaffen 2

**Spezialfähigkeiten:** Nachtsicht 3, Kontrolle des Metabolismus 4, Spezialkommunikation 5, Verlangsamte Alterung 5

**Waffe:** Schockpistole (Schaden +2)



## Sporen, Kinder des dunklen Vaters

**F:** 8   **G:** 8   **W:** 9   **WS:** 9   **Rel. Ges.** 1 / - / ½

**Fertigkeiten:** Akrobatik 55%, Athletik 77%, Heimlichkeit 80%, Kämpfen 55%, Spurensuche 70%

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 60%, Camouflage 95%, Druckanpassung 100%, Elastizität 100%, Gefahreninstinkt 80%, Infrarotsicht 90%, Nachtsicht 90%, Schmerzunempfindlichkeit 100%, Temperaturtoleranz 100%, Überleben im Vakuum 100%, Wasserbewohner 100%

### Alternative Spielwerte

**F:** 4   **G:** 4   **W:** 5   **Sm:** 1   **Rel. Ges.** 1 / - / ½

**Fertigkeiten:** Akrobatik 3, Athletik 4, Heimlichkeit 4, Kämpfen 3, Spurensuche 4

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägtes Gehör 3, Camouflage 5, Druckanpassung 5, Elastizität 5, Gefahreninstinkt 4, Infrarotsicht 5, Nachtsicht 5, Schmerzunempfindlichkeit 5, Temperaturtoleranz 5, Überleben im Vakuum 5, Wasserbewohner 6

**Angriff:** Absorbieren (Kämpfen, Schaden +6, das Opfer wird integriert, sobald es außer Gefecht ist)

## Geflügelte Pflanzenwesen, Kuppelbewohner

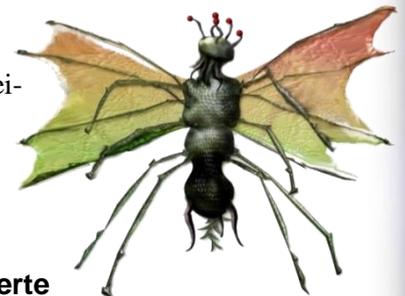
**F:** 7   **G:** 9   **W:** 7   **WS:** 8   **Rel. Ges.** 1 / 4 / -

**Fertigkeiten:** Akrobatik 50%, Athletik 60%, Einschüchtern 40%, Heimlichkeit 45%, Kämpfen 45%, Nahkampfwaffen 50%, Spurensuche 55%

**Spezialfähigkeiten:** Fliegen 80%, Haftgriff 60%, Rundumsicht 85%, Ultravioletsicht 70%

### Angriff:

Flugunfähige Gegner versuchen sie zu ergreifen (Fertigkeit Kämpfen), um sie dann aus großer Höhe fallen zu lassen.



### Alternative Spielwerte

**F:** 4   **G:** 5   **W:** 4   **Sm:** 1

**Fertigkeiten:** Akrobatik 3, Athletik 3, Einschüchtern 2, Heimlichkeit 2, Kämpfen 2, Nahkampfwaffen 3, Spurensuche 3

**Spezialfähigkeiten:** Fliegen 4, Haftgriff 3, Rundumsicht 4, Ultravioletsicht 4

## Mechanoiden, Bewohner der Stadt der Anomalie

F: 9 G: 8 W: 9 WS: 9 Rel. Ges. 1 / 5 / 1

**Fertigkeiten:** Akrobatik 60%,  
Athletik 70%, Einschüchtern  
55%, Heimlichkeit 45%,  
Kämpfen 50%, Schusswaffen 55%,  
Spurensuche 60%

**Spezialfähigkeiten:** Camouflage  
60%, Flexibilität 70%, Fliegen  
75%, Haftgriff 65%, Infrarotsicht  
70%, Metamorphose 95%, Panzer-  
haut 90%, Reanimation 80%, Regeneration  
50%, Rundumsicht 60%, Spezialkommunikation  
95%, Teleskopsicht 80%



### Alternative Spielwerte

F: 5 G: 4 W: 5 Sm: 9 Rel. Ges. 1 / 5 / 1

**Fertigkeiten:** Akrobatik 3, Athletik 4, Ein-  
schüchtern 3, Heimlichkeit 2, Kämpfen 3,  
Schusswaffen 3, Spurensuche 3

**Spezialfähigkeiten:** Camouflage 3, Flexibilität 4,  
Fliegen 4, Haftgriff 3, Infrarotsicht 4, Metamor-  
phose 5, Panzerhaut 5, Reanimation 4, Regene-  
ration 3, Rundumsicht 3, Spezialkommunikation  
5, Teleskopsicht 4

**Waffen:** Klauen (Kämpfen, Schaden +4)

## Jäger in der Ruinenstadt

F: 9 G: 6 W: 9 WS: 9 Rel. Ges. 2 / - / ½

**Fertigkeiten:** Akrobatik 45%,  
Athletik 85%, Einschüchtern  
70%, Heimlichkeit 45%,  
Kämpfen 60%, Spurensuche 75%

**Spezialfähigkeiten:**  
Ausgeprägter Geruchssinn  
50%, Infrarotsicht 70%,  
Nachtsicht 80%, Natürliche  
Waffen (Stacheln) 55%, Panzer-  
haut 75%, Rundumsicht 40%,  
Teleskopsicht 70%

**Waffen:** Krallen (Kämpfen, Schaden +8),  
Stacheln (Natürliche Waffen, Schaden +10)



### Alternative Spielwerte

F: 5 G: 3 W: 5 Sm: 2 Rel. Ges. 2 / - / ½

**Fertigkeiten:** Akrobatik 2, Athletik 4, Einschüch-  
tern 4, Heimlichkeit 2, Kämpfen 3, Spurensuche 4

**Spezialfähigkeiten:** Ausgeprägter Geruchssinn 3,  
Infrarotsicht 4, Nachtsicht 4, Natürliche Waffen  
(Stacheln) 3, Panzerhaut 4, Rundumsicht 2, Tele-  
skopsicht 3

**Waffen:** Krallen (Kämpfen, Schaden 2), Stacheln  
(Natürliche Waffen, Schaden 3)

