



Ein Dark-Future-Rollenspiel
um
Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
um
Menschen
auf der
Suche
nach
Freiheit
und auf der
Flucht
vor
sich selbst

Credits

Konzeption, Texte Sven Lotz

Weitere Texte Simon Lehrner

Satz Sven Lotz

Layoutdesign Simon Lehrner

Hilfe in jeder erdenklichen Weise Carsten, Dennis, Felix, Marcel, Steffen, Susi, Tim Struck, Thomas, Wawoozle

Besonderer Dank an Dennis, Steffen und Susi, die sich für die allererste Testrunde zur Verfügung gestellt und großartiges Feedback geliefert haben.
Meine Freundin Johanna für Unterstützung, Aufmunterung und einfach dafür, dass sie Teil meines Lebens ist.
Watanabe Shinichirou für seine Anime-Serie Cowboy Bebop, die in vielerlei Hinsicht Alias geprägt hat. Ich hoffe, dass die Zeitlosigkeit und Melancholie dieser Serie, auch in Alias zu erkennen ist.

Support

Internet Support www.sven-lotz.de

Regelfragen und Feedback sven@sven-lotz.de

Rechtliche Hinweise

Alias - Dark-Future-Rollenspiel ©Copyright 2005 Sven Lotz. Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt, darf jedoch für nicht-kommerzielle Zwecke beliebig vervielfältigt und verbreitet werden. Kommerzielle Nutzung, auch auszugsweise, ohne schriftliche Genehmigung verboten.

Inhaltsverzeichnis

I Die Welt	7
1 EINLEITUNG	9
1.1 Das Spiel	10
1.2 Die Stimmung	10
1.2.1 Die Strasse	10
1.3 Der Hintergrund	10
1.3.1 Atlantis	10
1.3.2 Hyperborea	11
1.3.3 IT'S MAGIC!	11
1.3.4 Hyperpulation vs. Magie	11
2 NEUE WELTORDNUNG	13
2.1 Amerika	14
2.1.1 Die USA	14
2.2 Europa	14
2.2.1 Deutschland	15
2.2.2 Österreich	16
2.3 Asien	17
2.3.1 China	17
II Die Mechanismen	19
3 CHARAKTERE	21
3.1 Charakterwerte	21
3.1.1 Talente	21
3.1.2 Fertigkeiten	22
3.1.3 Links	24
3.1.4 Gaben	28
3.1.5 Alias	28
3.2 Charaktere erschaffen	29
3.2.1 Charakterkonzept	29
3.2.2 Festlegen der Werte	29
3.2.3 Herkunftsvorlagen	29
3.2.4 Berufsvorlagen	32
3.2.5 Aliasvorlagen	35
3.2.6 Freie Punkte	36
3.2.7 Zum Schluss	36

4	SYSTEM	37
4.1	Grundmechanismen	37
4.1.1	Erfolg(swert)	37
4.1.2	Schwierigkeiten	37
4.1.3	Modifikatoren	38
4.1.4	Vorbereitene Handlungen	38
4.1.5	Vergleichende Proben	38
4.1.6	Proben ohne Fertigkeit	38
4.1.7	Höchstwürfe über 20	39
4.2	Kampf	39
4.2.1	Nahkampf	39
4.2.2	Fernkampf	39
4.2.3	Verletzungen	40
4.3	Verbessern der Charaktere	40
4.3.1	Erfahrungspunkte	40
4.3.2	Steigern	40
5	INFOMANAGEMENT	43
5.1	Subkulturen	43
5.1.1	Partnerschaft, Neutralität & Feindschaft	43
5.2	Marktwert von Informationen	44
5.2.1	Verbreitung der Information	44
5.2.2	Alter der Information	44
5.2.3	Schutz der Information	45
5.3	Informationsbeschaffung	45
5.3.1	Verknüpfter Link	45
5.3.2	Infomanagement	46
5.4	Teure Informationen	46
5.4.1	Erwerb von Informationen	46
5.4.2	Verkauf von Informationen	46
6	MAGIE	47
6.1	Beschwörung	47
6.1.1	Konstrukte	47
6.1.2	Freie Geister	48
6.1.3	Beeinflussung von Geistern	49
6.1.4	Machtwert von Geistern	49
6.1.5	Erschaffen von Gefährten	49
6.2	Illusionismus	50
6.3	Flüche & Segen	50
6.4	Kinese	50
6.5	Verzauberung	51
6.6	Wahrsagung	51
6.7	Weitere Modifikatoren für Magie	51
6.7.1	Distanz zum Ziel	51
6.7.2	Vorbereitung	51
6.7.3	Ritual	51

III Die Strasse	53
7 AUSRÜSTUNG	55
7.1 Beschaffung von Ausrüstung	55
7.1.1 Aktionsradius	55
7.1.2 Unterhaltung von Ausrüstung	56
7.1.3 Legalität	56
7.1.4 Tarnung	56
7.2 Alltägliches	57
7.2.1 Computer	57
7.2.2 Kommunikation	58
7.2.3 Fahrzeuge	58
7.2.4 Spezialausrüstung	60
7.2.5 Rüstungen	60
7.3 Waffen	61
7.3.1 Nahkampfwaffen	61
7.3.2 Feuerwaffen	61
7.3.3 Feuerwaffenzubehör	62
7.3.4 Unterstützungswaffen	62
8 WAS SPIELEN?	63
8.1 Dauer	63
8.1.1 One-Shot	63
8.1.2 Staffel	63
8.2 Thema	64
8.3 Gruppenzusammenhalt	64
8.4 Profession	64
9 GESCHICHTEN	65
10 FÜR STIMMUNG SORGEN	67
10.1 Soundtracks	67
A Wörterbuch des 22. Jahrhunderts	69

Teil I
Die Welt

Kapitel 1

EINLEITUNG

Mit einem Griff an seinen Hut verabschiedete Eddie Canozzi seinen Fahrer. Hans war so freundlich gewesen einen Aussteiger, dem man seine Vergangenheit ansah, ein Stückchen mit entlang es Rheins zu nehmen, immer entlang des schmutzig braunen, gülle-getränkten Bandes, das träge nach Norden floss. Eddie stieg gemächlich von dem knarrenden, zwei-pferdigem Fuhrwerk ab, setzte seine orangene 2070er Wollmütze auf und stiefelt in Richtung der Kölner Innenstadt.

Köln hatte wirklich schon ruhigere Zeit erlebt. Nach dem Zerfall der BRD war Köln mit der Ehre versehen wurden zur Hauptstadt der jugendlichen Nation "Rheinland" zu werden, doch irgendwie hatte sich auch Köln nie vom Crash erholt. Die Häuser waren ganz in abrieselnden Putz und Graffitis gehalten, mit stabilen Stahlgittern und -türen, die unliebsame Besucher da halten sollten, wo sie wohl hin gehörten. Zum Beispiel in die engen Seitengassen, die von den transportablen Pappkartons und Einkaufswagen der weniger betuchten Bürger dominiert wurden.

Eddie rückte seinen Rucksack zurecht, als er schließlich in die schreiend bunten, stetig murmelnden Massen eindrang, die zum Dommarkt gehörten, wie der Dom zu Köln. Auch wenn dieser schon bessere Zeiten gesehen hatte, nach dem eine Bande von verrückten Germanenkul-

tisten das Christentum aus Köln hatten brennen wollen. In diesem Fall hatte ihr Feuer für die Zerstörung des südlichen Turmes gereicht, während das Land bisher noch nicht das Geld für einen Wiederaufbau gehabt hatte. Und selbst wenn die Gelder unter dem Sitzkissen irgendeines Ratsmitglieds vorhanden gewesen wären, hätten die Gewerkschaftsproteste gegen die Sanierung wohl das ganze Rhein-Ruhr-Gebiet lahm gelegt - ab 30% Arbeitslosigkeit wurden die Menschen einfach viel zu kleinkariert, um ihre Gedanken noch solchen höheren Gütern wie Kultur oder Denkmalschutz zu widmen.

Der Dommarkt derweil war das neue Glanzstück von Köln. Rings um den Dom, wo man früher grosse Kaufhäuser, teure Boutiquen und viel zu viele Touristen vorfand, breitete sich nun ein Patchwork aus bunten Zelten, langen Tischen, Neonreklamen, fahrbaren Essensständen und feilschenden Händlern aus. Mit der Rückkehr der Händler war auch der alte Händlergeist wieder nach Köln zurückgekehrt. Jener Geist, der Köln in all seinen Jahrhunderten von der Gründung als römische Kolonie bis zum Anbruch der Post-Moderne begleitet hatte. Doch Eddie interessierte sich wenig für Orangen aus Barcelona, Datteln aus Ankara, gefälschte Dayi oder Imitate asiatischer Uhren, er war auf der Suche nach einem Mann.

1.1 Das Spiel

Du bist ein Alias. Einer der sozialen Aussteiger, die sich in der Halbwelt zwischen den verschiedenen Subkulturen der multinationalen Gesellschaft bewegen.

Alias werden von einem Motiv vorangetrieben - so sind sie stets auf der Flucht vor oder auf der Suche nach etwas. Manche haben horrenden Schulden, andere haben eine dunkle Vergangenheit und wieder andere wollen einfach nur ihr altes Leben hinter sich lassen. Alias sind überall und wo nirgends zuhause. Sie kommen an einen Ort und bleiben dort eine Weile, bis die Notwendigkeit oder das Verlangen sie weiltreibt. Immer auf der Suche nach Erlösung folgen sie dem Silberstreifen am Horizont.

1.2 Die Stimmung

Alias ist ein Rollenspiel im Road-Movie-Format. Es ist ein Rollenspiel über Wanderer in einer Welt der sozialen Verpflichtungen, die sich nach Freiheit und Unabhängigkeit sehnen. Dies treibt sie auf die Strasse - in die Halbwelt der Alias. Doch auch hier werden die Charaktere schnell feststellen, dass es keine Erlösung gibt, denn wie weit sie auch immer reisen, das Utopia ist der Silberstreifen am Horizont.

Alias ist ein Rollenspiel der vielschichtigen Charaktere. Das heißt nicht, dass sie dies am Anfang sein müssen - oft ist dies sogar eher hinderlich als nützlich - aber im Verlauf des Spiels werden die Charaktere in immer neue Konflikte getrieben: Konflikte mit sich selbst, mit ihren Vorstellungen und mit der Gesellschaft - Konflikte, die sie verändern werden, die sie reifen lassen werden.

Alias ist ein Rollenspiel in einer dunklen Zukunft, aber diese ist nur die Kulisse. Sie ist eine Bühne, die in ihrer Gestaltung die Konflikte verdeutlicht, die auch

die Charaktere auf die Strasse treiben. Anpassung oder Ausbruch - das sind die einzigen beiden Möglichkeiten im Wechselspiel der Gesellschaft. Anpassung bedeutet Gefangenschaft in den gesellschaftlichen Normen - Ausbruch bedeutet trügerische Freiheit in einer Welt ohne Konventionen.

1.2.1 Die Strasse

Die *Strasse* ist kein Ort, sie ist ein Weg - ein steiniger Weg in eine ungewisse Zukunft zwar, aber auch ein Weg der Freiheit und Unabhängigkeit. Wer aus seinem Zuhause ausbricht, dem steht die ganze Welt offen!

Doch die *Strasse* bedeutet vor allem Verlust, denn schnell lernt man, dass nur die Starken die animalische Brutalität der Strasse für sich nutzen können, während die Schwachen bald zurückfallen oder sogar sterbenden zu Boden gehen. Je weiter man die *Strasse* entlang wandert, desto mehr verliert man sich selbst, bis man eines Tages einen Fremden im Spiegel sieht.

1.3 Der Hintergrund

2105 - Die Zukunft der Menschheit ist anders als erwartet und doch zu vertraut.

1.3.1 Atlantis

Manchmal hält die Geschichte wirkliche Überraschungen bereit. So ging ein ehrfurchtvolles Staunen durch die versammelte Menschheit, als Wissenschaftler bestätigten, was die Medien schon lange postuliert hatten: Die Insel, die am 22. Februar 2023 gegen 14:00 Uhr auf mysteriöse Weise im Polarmeer aufgetaucht war, entsprach dem legendären Atlantis des Plato.

Doch hier sollte die Geschichte nicht enden. Bald stellte sich heraus, dass Atlantis mehr als die Heimat einer untergegangenen Hochkultur war - es war auch

das Tor zu einer anderen Welt - Hyperborea.

1.3.2 Hyperborea

Hyperborea, das legendäre Land weit nördlich von Atlantis, war bei den alten Griechen die Heimat mysteriöser Wesen, die mit den Göttern in Kontakt standen. Im späten 21. Jahrhundert ist Hyperborea der Name der Dimension aus der Atlantis stammt. Denn bald nach dem Auftauchen von Atlantis ergaben physikalische Untersuchungen, dass Atlantis nicht in dieses Universum gehört. Vielmehr wurde es durch einen Spalt zwischen dem Universum und Hyperborea in unsere Welt gebracht.

über die Natur von Hyperborea wurden bereits viele Vermutungen geäußert, doch da es bislang nicht möglich ist, hinüber zu blicken, bleiben diese bloße Spekulation. Sicher ist aber, dass von dem dimensional Spalt, durch den Atlantis auf die Erde kam, hohe Mengen unbekannter Strahlung abgegeben werden. Diese Strahlung breitete sich dank der Feldlinien des Erdmagnetfeldes bald über die ganze Erde aus.

1.3.3 IT'S MAGIC!

Wie sich bald herausstellte, hatte die Hyperboreale Strahlung Auswirkungen. Sie bewirkte in manchen Menschen Veränderungen. Veränderungen, die ihnen vollkommen neue Wege aufzeigten. Denn sie waren nicht länger an die menschlichen Grenzen gebunden, sondern konnten über Mächte verfügen, die nur aus Legenden bekannten waren. Manche nannten es Psionik, ESP oder einfach Magie - in der Wissenschaft setzte sich aber bald der Begriff Hyperphysische Manipulation durch. Welchen die

Branche bald zu Hyperpulation verkürzte, denn viele wussten es sofort: Magie sollte das Business des späten 21. Jahrhunderts werden.

Hyperpulation - spätestens seit 2036 ist es das Synonym für den geschäftlichen Erfolg und die bestätigten Ängste einer neuen Ära. Mit Wachstumsraten um die 120% hat die Branche die höchsten Wachstumsraten des Jahrhunderts. Gleichzeitig eröffnet Hyperpulation aber auch neue Möglichkeiten, die für viele Menschen erschreckend sind und bereits von so mancher Diktatur missbraucht wurde.

1.3.4 Hyperpulation vs. Magie

Der bewusste Missbrauch einer mystischen Macht sind aber nicht die einzigen Kritiken an Hyperpulation. Manche Leute, selbst mit hyperborealen Kräften gesegnet, kritisieren die vollständige Kommerzialisierung der mystischen Macht Magie. Diese Menschen schlagen archaische oder zumindest esoterische Wege ein. Wege, die sie zu großer Macht oder einfach zur Erleuchtung bringen sollten.

Die Unterschiede könnten nicht größer sein: Wo Hyperpulation Magier in Polohemden, Consulting-Firmen, ambulante HP-Kliniken, Werbespots und hypermeme-on-demand bedeutet, steht Magie ganz im Zeichen von Hexenzirkeln, Exorzismussessions, Blutopfern, Knochenkettens und kryptischen Beschwörungsriten.

Wo Unternehmer versuchen die Effizienz ihrer Hyperpulation durch die Optimierung ihrer Meme zu erhöhen, da versuchen Kultisten in der Wüste von Mexiko durch blutige Menschenopfer Götter zu beschwören.

Kapitel 2

NEUE WELTORDNUNG

Mit tuckerndem Motor rollte der rostige Transporter mit dem Schriftzug Aaltoenergia langsam durch die schlaglochübersäten Gassen einer nordeutschen Kleinstadt. Am Strassenrand konnten die Finnen heruntergekommene Häuser zwischen verwahrlosten Vorgärten sehen. Hunde an den schweren Ketten kläfften ihnen hinter her und spielende Kinder trollten langsam beiseite, um ihnen den Weg frei zu machen.

Die Finnen waren Musiker. Musiker, die nach Mitteleuropa gekommen waren, um ihr Geld mit Finnischem Tango zu verdienen. Aaltoenergia mit ihrem Manager Eppu Pulkkinen waren dabei sogar ziemlich erfolgreich. Finnischer Tango mit seinen melancholischen Moll-Akkorden trafen genau den Wehmut der Leute und die starken Rhythmen waren ideal zum Tanzen. Damit konnten Aaltoenergie sowohl verbrauchte Bars, als auch Dorfhallen füllen. Heute stand genau so festivaali an.

Eppu, der untersetzte Mitt-40er kletterte vom Fahrersitz und warf sich seine Kalachnikov über die Schulter. Eppu war der Manager und Leibwächter von Aaltoenergia. Die Kalachnikov hatte er seit dem finnisch-russischen Krieg von '78, ebenso wie die Granatensplitter in seiner Wirbelsäule. Oft waren die Schmerzen unerträglich, aber Eppu war niemand, der sich von etwas Schmerz niederringen ließ.

Eppu checkte kurz die Lage. Der Dorfplatz lag friedlich da, nur zwei ältere Herren in schlecht sitzenden Anzügen kamen gemächlich vom Rathaus herüber. Eppu gab dem Rest der Band einen Wink und begrüßte dann die beiden Herren, Ratsmitglieder dieser kleinen Provinznetes. Die beiden führten der Band die Dorfhalle vor und stellten ihnen einige Mitarbeiter der Stadtverwaltung zur Seite, alles ländliche, friesische Burschen.

Während die Band dabei war die Instrumente auszuladen, stand Eppu am Wagen Wache. Die Stadt lag ruhig um sie herum. Kinder hatten sich auf dem Dorfplatz zusammengerottet und beobachteten die Musiker. In der Ferne war das Knattern eines Mopeds zu hören. Hannele, die Geigerin, trat mit einer Flasche Bier an den Wagen.

“Bier?” Eppu nickte dankbar und nahm einen Schluck aus der Flasche.

“Ist irgendwas nicht in Ordnung?” fragte die blonde Mitt-30er nüchtern.

“Nein”, Eppu schüttelte den Kopf, “alles in Ordnung, nur ein schlechtes Gefühl.”

“Perkele! Ich hasse es, wenn du Vorahnungen hast”, spuckte Hannele und ging wieder an die Arbeit.

Am Abend füllte sich der Dorfplatz mit Menschen, die Aaltoenergia sehen wollten. Viele hatten ihre besten Kleider aus dem Schrank geholt. Ehepaare in abgetragenen Anzügen und zu engen Abendkleidern warteten geduldig auf den Ver-

kaufsbeginn an der Abendkasse. Eppu stand am Seiteneingang, neben ihm Jaako der Bassist, beide rauchten billige deutsche Zigaretten. Plötzlich hörte sie ein schrilles Pfeifen. Instinktiv riss Eppu Jaako in Deckung, bevor die Mörsergranate auf dem Dorfplatz einschlug. Krawatten und Schleppen verschmorten in den aufzüngelnden Flammen, Gesichter und rasierte Beine wurden von Splintern zerfetzt und Pöms und Hüte wurden von der Druckwelle über den Dorfplatz gewehte.

Zwischen zerplatzten Fenster und blutüberströmten Leibern begann Wimmern und Schmerzschreie aufzusteigen, während irgendwo aus den Gassen der Stadt Automatikfeuer zu vernehmen war. Eppu raffte sich auf und sah nach Jaako, der verschreckt zwischen Büschen lag. "Sieht so aus, als sollten wir uns besser schnell davon machen", meinte Eppu und hetzte in die Halle.

2.1 Amerika

2.1.1 Die USA

Wie für allen anderen Imperien zuvor, kam auch für die USA der Tag, an dem sie von der Bühne der Weltpolitik treten musste, um anderen jungen Nationen Platz zu machen. So spielt die USA heute nur noch eine unbedeutende Rolle in der neuen Weltordnung. Dafür hat die USA aber post mortem eine um so bedeutendere in der Kunst und Geschichtsschreibung eingenommen, in denen sie heute Seite an Seite mit Frankreich und England stehen.

Amerika und das Dilemma mit der Magie

Als die Magie wieder entdeckt wurde, stellten die Amerikaner bald ihre Defizite fest. Bis auf wenige Esoteriker und Fernsehprediger waren sie nicht in der

Lage die Magie mit der gleichen Selbstverständlichkeit zu nutzen, wie es anderen Völkern möglich war. Während also im Hinterland Indianer und Wanderprediger die Magie zu ihrem Schwert gegen die Unterdrückung durch den Staat erklärten, musste die Regierung mit ansehen, wie amerikanische Firmen von globalen Markt gedrängt wurden.

Der Crash

Den finalen Todesstoss erlitt die USA im Jahr 2053. Zum erstenmal in ihrer Geschichte musste die USA ihre Zahlungsunfähigkeit gegenüber ihren Gläubigern erklären. Diese Pressemeldung umrundete die Erde am 12. März wie ein Lauffeuer und löste den letzten, großen Börsencrash aus. Dieser Crash sollte das Ende der ganzen Weltwirtschaft, wie wir sie kannten, bedeuten.

Leben in den USA

Heute wird die USA vor allem von massiver Massenarbeitslosigkeit geprägt. Nur jeder zweite Amerikaner hat einen Job, während die restlichen in Armut leben müssen. Entsprechend stark werden die USA von Nomaden geprägt. Sicherlich ein Fünftel der US-Bevölkerung hat sich aus der Gesellschaft ausgeklinkt und reist in Sippen durchs Land.

Doch nicht nur die verarmten Leute treibt es auf die Strasse. Auch so manche staatliche Einrichtung sieht sich plötzlich damit konfrontiert, dass sie von den Budgetplänen der Regierung verschwinden. Von einem Moment zum anderen müssen ganze Militärbasen für sich alleine sorgen.

2.2 Europa

Die EU hätte sich beinahe zur dominanten Weltwirtschaftsmacht aufgeschwungen, aber wie die USA geriet Europa

schnell ins Hintertreffen als Hyperpulation zum Wirtschaftsfaktor Nummer 1 auf den Weltmärkten wurde. Als die USA kollabierte zerfiel auch die EU.

Seit dem Crash von 2053 muss Europa mit einem enormen Wohlstandsrückgang leben. Selbst in den Kerngebieten Europas brechen heute – 53 Jahre nach dem Crash – die Infrastrukturen zusammen. Vielerorts verkommen die Straßen, mangelt es an Strom und selbst Nahrung ist hin und wieder knapp. Der geneigte Europareisende sollte sich also nicht wundern, wenn er Fuhrwerke auf der Strasse sieht.

Besonders kritisch ist in der EU die Situation einiger Problemregionen, die über das letzte Jahrhundert zuerst vollkommen verarmt und schließlich ausgestorben sind. In diesen Regionen leben nur noch einige alte Leute und eine nicht all zu geringe Zahl von Aussteigern, die das Leben in den Großstädten der EU satt sind oder sogar aus deren Slums geflohen sind.

2.2.1 Deutschland

Deutschland ehemals eine der mächtigsten Wirtschaftsnationen der Welt ist heute in großen Bereichen in einen früh-industriellen Zustand zurückgefallen. Große Teile der Landbevölkerung sind wieder zu Selbstversorgern geworden, die alleine von der Landwirtschaft leben. Die großen Städte, derweil haben sich entweder zu abgeschotteten Technologieenklaven entwickelt oder befinden sich im Zerfall. In den Zeiten der absoluten Wirtschaftsnote hat sich aber gezeigt, was auch in den Zeiten vor dem Crash schon immer eine Rolle spielt: Der Einfluss des ausgeprägten deutschen Lokalpatriotismus.

Das Ende der Bundesrepublik

2059 war Bayern, auch nach dem Crash immer noch eine Insel des Wohlstandes in Deutschland, das erste Bundesland,

das die Lösung von der BRD und die Gründung der Freien Republik Bayern erklärte.

Aufgrund der allgemeinen Misslage und der Blockadehaltung der Konservativen konnte diese Ablösung nicht verhindert werden. Womit allen klar war: Dies war das Ende des vereinigten Deutschlands, wie man es seit dem Zweiten Kaiserreich kannte.

2061 folgte die Separation Sachsens. 2071 trennt sich auch Baden-Württemberg von der BRD und zerfiel in zwei Teilnationen: Württemberg und Südbaden.

Der 4. März 2079 ging als historischer Trauertag in die gesamtdeutsche Geschichte ein, denn es war der Tag an dem offiziell die Auflösung der Bundesrepublik verkündet wurde.

Hessen, Thüringen und Brandenburg wurden zu eigenen Nationen. Während sich Sachsen-Anhalt sich zugunsten Sachsens von seinem sächsischen Teil trennte. Nordrhein-Westfalen zerfiel grob in einen rheinischen und in einen westfälischen Teil. Der rheinische Teil zusammen mit dem Ruhrgebiet schloss sich mit Rheinland-Pfalz und dem Saarland zur Republik Rheinland zusammen, während sich der westfälische Teil an die entstehende Nation Norddeutschland angliederte.

Heute mehr als 20 Jahre später, ist der große Zankapfel aber immer noch Berlin, das von niemandem so recht gewollt wird. Und als Sonderverwaltungszone Berlin mittlerweile eigentlich auch eine eigene Nation ist.

Leben in Deutschland

So zahlreich wie die deutschen Nachfolgenerationen sind, so vielfältig sind auch die Unterschiede im Alltag des Landes. Bayern, Hessen, Sachsen und Südbaden haben mittlerweile das Österreichische Modell übernommen, in dem sich auf die Ausbildung von Eliten konzentrieren, während der Rest der Bevölke-

rung zurück in die Knechtschaft oder Landwirtschaft gezwungen wird.

Besonders beunruhigend, vor allem mit Blick auf die deutsche Vergangenheit, ist die sächsische Atomwaffenforschung, die Gerüchten zur Folge mittlerweile Früchte tragen soll.

Norddeutschland und Brandenburg werden stark von der Landwirtschaft geprägt, während ihre Großstädte immer mehr zerfallen und vereinsamen.

Das Rheinland, Thüringen und Württemberg versuchen mehr oder weniger erfolgreich das Handwerk, die Landwirtschaft und die Kleinindustrie zu beleben. Gerade das Rheinland ist aber mittlerweile als Outsourcing-Standort für ausländische Unternehmen beliebt, denen mit dem Ruhrgebiet ein Heer von industriell geprägten Arbeitern zur Verfügung stehen.

2.2.2 Österreich

Österreich war nie ein Land gewesen, das auf Masse in Produktion und Qualität setzte. In der kleinen Alpenrepublik versuchte man, mangels der Mittel, erst gar nicht Produkte in riesigen Maßstäben anzubieten, wie dies mit Vorliebe die Konzerne taten und tun - die heimischen Unternehmer setzten immer schon auf Klasse, auf Qualität und der Staat unterstützte diese Produktpolitik.

Bis er selbst das System ins Extremtrieb, zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen wollte und sodann einen waghalsigen Versuch aufbaute, der Österreich aus dem Wirtschaftscrash helfen sollte. Der Staat begann mit systematisch abgebauten Geldern aus Grundausbildung, Kultur und Sozialleistungen und Privatisierungen dem Brain-drain, der Abwanderung von Experten ein Ende zu schaffen.

Das Österreichische Modell

So schien es zumindest. Denn nachdem man den Bürgern davon überzeugt hatte, dass die Qualität der Sozialleistungen konstanten bleiben würden, Kultur nur für die Geldaristokratie von Interesse wäre und bei etwa dreißig Prozent Arbeitslosigkeit effektivere Bildungseinrichtungen als weiterführende Schulen benötigt würden, schuf man nicht einfach nur Anreize für Spezialisten und Kommerzhyperboreale im Land zu bleiben - man schuf Enklaven, in denen sie als neue umsorgte Elite des Landes leben konnte.

Riesige, von der Polizei abgeschirmte Universitätskomplexe in Salzburg, Klagenfurt, Linz und St. Pölten, sind heute die Heimat einer neuen Elite. Dieser Elite von Kapitalisten und Wissenschaftlern wird staatlich finanziert die bestmögliche Ausbildung gewährleistet. Dabei wird all dieser Aufwand nur dafür betrieben diese Experten, geschult für den professionellen Einsatz in der Maschinerie des Kapitalismus, in alle Welt zu verleihen für Gehälter ganzer Arbeiterviertel. Die neue Form des Staatsdienstes - Brainsell.

Doch nur wer Experte ist, dient dem Staat nützlich und lebt in Luxus und Stress. Alle anderen höheren Bildungseinrichtungen, die nicht direkten in diesen Verwertungsprozess von Humankapital eingebunden waren, wurden abgestoßen. So blieb für den Rest Österreichs, nur noch eine Mindestbildung, die durch Volksschulen gewährleistet wird.

Entsprechend verteilen sich die Massen jenseits der österreichischen Elite in Unwissen und Gewissen in der spärlichen Oberschicht, dem riesigen anonymen Arbeiterheer, den Slums oder steigt schlicht aus.

Ein solcher Ausstieg ist die ultimative Form der Gesellschaftskritik, und so verliert Aussteiger alles um alles zu gewinnen. Wenn man nämlich von

den expandieren Universitätsstädten absieht, die ständig Zivilbevölkerung verdrängt, den wenigen größeren Metropolen und den bewachten Industriestandorten, dann ist Österreich ein abgebranntes Paradies der Aussteiger und Nomaden.

2.3 Asien

2.3.1 China

China hat sich nicht nur zum größten Markt der Welt gemausert, sondern

konnte dank des zurückgekehrten Volksglaubens als erstes Industrieland Magie effektiv wirtschaftlich nutzen. Beim Aufstieg von China sind allerdings viele auf der Strecke geblieben, gerade die Bewohner der westlichen Provinzen. Daher kommt es in China permanent zu Bürgerunruhen, die die Regierung kaum noch im Griff hat.

Teil II

Die Mechanismen

Kapitel 3

CHARAKTERE

3.1 Charakterwerte

Charaktere bestehen aus fünf Arten von Werten: Talente, Fertigkeiten, Links, Gaben und ihrem Alias.

3.1.1 Talente

Talente stellen die Grundfähigkeit eines Charakters in den verschiedenen Fertigkeitensbereichen dar. Der Probenwert wird immer von einem der Talente aus berechnet.

Bildung

Die allgemeinen Fähigkeiten eines Charakters im Bereich Analyse, Logik und Wissen. Charaktere mit hoher Bildung sind wohl belesen und haben wahrscheinlich sogar einen akademischen Abschluss. Sie können komplexe Zusammenhänge leicht analysieren und entsprechende Rückschlüsse ziehen.

- **Wert 6** Hat die Bild-Zeitung abonniert.
- **Wert 8** Gebildeter als die meisten.
- **Wert 10** Könnte man hochbegabt nennen.
- **Wert 12** Ein wahres Genie.
- **Wert 14+** Einzigartige Genialität.

Interaktion

Die allgemeinen Fähigkeiten eines Charakters im zwischenmenschlichen Bereich. Charaktere mit einem hohen Interaktionswert sind charmant und eloquent und überaus geschickt in Verhandlungen. Zu einem hohen Interaktionswert gehört auch ein gutes Gedächtnis, gerade für Namen, Termine etc.

- **Wert 6** Ziemlich schüchtern.
- **Wert 8** Charmanter als die meisten.
- **Wert 10** Weiß sich zu verkaufen.
- **Wert 12** Ein echter Verführer.
- **Wert 14+** Ein Demagoge, dem die Menschen zu Füßen liegen.

Körper

Die allgemeinen Fähigkeiten eines Charakters im körperlichen Bereich. Charaktere mit hohem Körperwert sind durchtrainiert und reaktionsschnell. Außerdem spielt der Körperwert eine Rolle in der körperlichen Attraktivität eines Charakters.

- **Wert 6** Passionierte Coach-Potato.
- **Wert 8** Hobbysportler.
- **Wert 10** Ziemlich gut durchtrainiert.
- **Wert 12** Leitungssportler.
- **Wert 14+** Mit unglaublicher, körperlicher Leistungsfähigkeit gesegnet.

Technik

Die Fähigkeiten eines Charakters im technischen Bereich. Charakter mit hohem Technikwert können die meisten technischen Probleme ohne Schwierigkeiten umgehen. Außerdem sind Charaktere mit hohem Technikwert sehr fingergeschickt.

- **Wert 6** Kann einen Fernseher an- und ausschalten.
- **Wert 8** Kann einen Computer und einen Videorekorder bedienen.
- **Wert 10** Kennt sich ziemlich gut mit Technik aus.
- **Wert 12** Ein technisches Genie, das schon einiges selbst gebaut hat.
- **Wert 14+** Kein Techniker, sondern ein Technologieguru.

3.1.2 Fertigkeiten

Jeder Charakter lernt während seiner Laufbahn einen oder mehrere Berufe. Jeder dieser Berufe stellt dem Charakter bestimmte Fertigkeiten zur Verfügung. Die Fertigkeiten spielen eine bedeutende Rolle, um den Probenwert zu berechnen.

Entertainment

Die Fertigkeit andere Leute zu unterhalten. Umfasst solche Fähigkeiten wie Tanzen, Singen, Musizieren, Kabarett und Strippen. Auch das sexuelle Verführen einer Person wird über Entertainment geregelt.

- **Wert 8** Reicht für einen Tanzabend in einer Kleinstadt.
- **Wert 12** Reicht um die Aufmerksamkeit eines Managers zu gewinnen.
- **Wert 16** Reicht um einen Welthit zu landen.
- **Wert 20** Reicht um in die Annalen der Unterhaltungsbranche einzugehen.
- **Wert 24+** Das dein ganz eigene, vollkommen neue, revolutionäre Form der Unterhaltung erfunden.

Fahren

Die Fertigkeit im Fahren von Fahrzeugen ohne Interface, wie z.B. Motorrädern.

- **Wert 8** Reicht für ein schwieriges Überholmanöver.
- **Wert 12** Reicht für ein kompliziertes Manöver.
- **Wert 16** Reicht um Profirennfahrer zu werden.
- **Wert 20** Reicht um eine Legende des Profirennsports zu werden.
- **Wert 24+** Reicht um ein abwitziges, vollkommen lebensmüdes Manöver lebend zu überstehen.

Hacking

Die Fertigkeit im Eindringen in fremde Netzwerke und geschützte Computersysteme, im Knacken von Passwörtern und Verschlüsselungen, aber auch Kenntnisse in der Programmierung.

- **Wert 8** Reicht um in ein Universitätsnetzwerk einzudringen.
- **Wert 12** Reicht um in das Netzwerk eines kleinen Unternehmens einzudringen.
- **Wert 16** Reicht um in das Netzwerk eines Großunternehmens einzudringen.
- **Wert 20** Reicht um in ein Regierungsnetzwerk einzudringen.
- **Wert 24+** Reicht um eine Schwachstelle in einem Hochsicherheitsnetzwerk zu installieren.

Heimlichkeit

Die Fertigkeit im Überwinden von menschlichen, biologischen und technischen Sicherheitsmassnahmen. Beinhaltet Fähigkeiten wie Schleichen, Tarnung, Taschendiebstahl, Schlösser knacken und Verkleiden. für das Eindringen in fremde Netzwerke oder geschützte Computersysteme wird allerdings die Hacking-Fertigkeit benötigt.

- **Wert 8** Reicht um sich an neugierigen Nachbarn vorbeizuschleichen.
- **Wert 12** Reicht um sich an einem aufmerksamen Wachposten vorbeizuschleichen.
- **Wert 16** Reicht um in alarmgesichertes Haus einzudringen.
- **Wert 20** Reicht um in einen Hochsicherheitstrakt einzudringen.
- **Wert 24+** Reicht um vor den Augen einer anderen Person zu verschwinden.

Improvisation

Die Fertigkeit Abfälle und Schrott zu recyceln, als auch technische Geräte umzufunktionieren oder mit wenig tauglichen Teilen zu bauen oder zu reparieren.

- **Wert 8** Reicht um einen Fernseher zu reparieren.
- **Wert 12** Reicht um einen Fernseher aus Elektroschrott zu bauen.
- **Wert 16** Reicht um einen Computer mit Elektroschrott zu bauen.
- **Wert 20**
- **Wert 24+**

Infomanagement

Die allgemeine Fertigkeit in der Verarbeitung von Informationen, ihrer Beschaffung und Verwertung. Eine essentielle Fertigkeit für viele Berufszweige, die auch genutzt wird um Informationen aus frei verfügbaren Quellen zu extrahieren.

- **Wert 8** Reicht aus, um Informationen in einem öffentlichen Netz oder einer Datenbank zu finden.
- **Wert 12** Reicht aus, um Informationen aus Teilinformationen zu rekonstruieren.
- **Wert 16** Reicht aus, um Informationen aus Indizen zu rekonstruieren.
- **Wert 20** Reicht aus, um Sherlock Holmes zu schlagen.

- **Wert 24+** Du bist ein wahres Informationsgenie, das Informationen aus scheinbar zusammenhanglosen Informationen generieren kann.

Interface

Im 22. Jahrhundert sind ziemlich alle technischen Geräte vom Toaster bis zum Kernkraftwerk mit fortgeschrittenen Benutzeroberflächen ausgestattet. Diese Fertigkeit beschreibt das Können in der Anwendung solcher Interfaces.

- **Wert 8** Reicht aus, um selbst schwierige Aufgaben zu lösen.
- **Wert 12** Reicht aus, um die Grenzen vorschriftmäßiger Nutzung auszureizen.
- **Wert 16** Reicht aus, um die Grenzen vorschriftmäßiger Nutzung sicher zu überschreiten.
- **Wert 20** Reicht aus, um ein Gerät oder eine Anwendung zweck zu entfremden.
- **Wert 24+** Du hast einen perfektes Gefühl für die inneren Vorgänge des Geräts. Scheitern ist keine Option.

Medizin

Die Fertigkeit im Behandeln von Verletzungen und Krankheiten. Beinhaltet auch die Nutzung von medizinischen Geräten, als auch fortgeschrittene Techniken, wie Genmanipulation.

- **Wert 8** Du kannst erfolgreich Erste Hilfe leisten.
- **Wert 12** Du kannst erfolgreich einen tödlichen Verletzten stabilisieren.
- **Wert 16** Du kannst eine Feldoperation durchführen.
- **Wert 20** Du kannst eine Notoperation mit mangelhafter Ausrüstung durchführen.
- **Wert 24+** Du kennst unorthodoxe, experimentelle Techniken, mit denen man Tote zum Leben erwecken kann.

Nahkampf

Die Fertigkeit sich im Kampf bis 10m zu behaupten. Dies beinhaltet die Verwendung des eigenen Körpers, von Nahkampfwaffen, aber auch von Feuerwaffen, da im Nahkampf vor allem Reaktionsgeschwindigkeit und weniger Präzision gefragt ist.

- **Wert 8** Reicht aus, um sich in einer Kneipenschlägerei zu bewehren.
- **Wert 12** Reicht aus, um in einem Strassenkampf zu siegen.
- **Wert 16** Reicht aus, um mehrere Gegner im Häuserkampf zu besiegen.
- **Wert 20** Reicht aus, um unbewaffnet mehrere bewaffnete Gegner außer Gefecht zu setzen.
- **Wert 24+** Du bist ein Meister des Nahkampfes, der seine Gegner allein durch einen Blick atomisieren kann.

Pilot

Die Fertigkeit im Steuern von Luftfahrzeugen, wie Flugzeugen, Helikopter, Vektorschubmaschinen, ohne Interface. Dies trifft vor allem in Notsituationen zu.

- **Wert 8**
- **Wert 12**
- **Wert 16**
- **Wert 20**
- **Wert 24+**

Propaganda

Die Fertigkeit in der Beeinflussung der Öffentlichkeit oder von Einzelpersonen durch eindringliche Slogans, emotionale Symbolik und ausgereifte Reden. Wird sowohl in der Politik, als auch in der Werbung genutzt.

- **Wert 8**
- **Wert 12**
- **Wert 16**
- **Wert 20**
- **Wert 24+**

Schütze

Die Fertigkeit im Verwenden einer Feuerwaffe. Dies beinhaltet nicht die Verwendung von Feuerwaffen im Nahkampf, also bis 10m, da es hier nicht auf Präzision, sondern vor allem auf Reaktionsgeschwindigkeit ankommt.

- **Wert 8**
- **Wert 12**
- **Wert 16**
- **Wert 20**
- **Wert 24+**

3.1.3 Links

Niemand ist alleine, auch nicht in der rauen Welt der Zukunft. Links kennzeichnen die Verknüpfung zwischen den Individuen einer Subkultur. Dank moderner Technik und dem neuen Gesellschaftskonzept der Reputation sind solche Verknüpfungen sehr weitreichend. Man muss nicht einmal jemanden in einer Stadt kennen, um Kontakt zu seiner eigenen Subkultur zu finden, denn alles lässt sich in einem der Netze finden.

Aber Links sind noch mehr. Links stellen das Verhältnis dar, in dem der Charakter zur Welt steht. Welche Überzeugungen hat? Welchen Motiven folgt er? Wo liegen seine Wurzeln und wo seine Zukunft? Das sind alles Punkte, die sich auch aus den Links erahnen lassen.

Im Folgenden werden die typischen Subkulturen erläutert, die in einem zivilisierten Land anzutreffen sind. Darüber hinaus werden außerdem die Verknüpfungen zwischen den Subkulturen am Beispiel der EU dargestellt. Diese Verknüpfungen können als Standard für die Welt des 22ten Jahrhunderts angesehen werden.

Bürgerrechtler

Die Subkultur umfasst die gesellschaftlichen Organisationen, die oft in Opposition zur Regierung stehen. Zu diesen zählen Bürgervereinigungen, Gewerkschaften und Menschenrechtsbewegungen. Viele setzen sich für mehr Rechte der Bürger, Menschen oder der Natur ein.

Partnerschaft: Kirchen, Nomaden, Slums

Konkurrenz: Konzerne, Militär, Politik, Polizei

- **Wert 4** Du bist regelmäßig auf Demonstrationen.
- **Wert 8** Du bist in einer Bürgerrechtorganisation aktiv.
- **Wert 12** Du hast für den Kampf um die Rechte der Bürger schon ein-, zweimal im Knast gesessen.
- **Wert 16** Du bist ein bekannter Bürgerrechtskämpfer, der von der Regierung gejagt oder zumindest scharf beobachtet wird.
- **Wert 20** Du bist ein zweiter Mahatma Gandhi.

Kirchen

Auch im 22. Jahrhundert spielt Religion immer noch eine Rolle und vielerorts sogar eine deutlichere als noch vor 100 Jahren. Denn wie keine andere philosophische Richtung schafft es die Religion den Menschen Orientierung im Leben zu geben.

Partnerschaft: Bürgerrechtler, Politik, Slums

Konkurrenz: Konzerne, Nomaden, Virtual Societies, Wissenschaft

- **Wert 4** Du bist ein aktives Mitglied der Gemeinde.
- **Wert 8** Du stehst einer Gemeinde vor.
- **Wert 12** Du bist an der Spitze einer internationalen Glaubensorganisation.
- **Wert 16** Du bist der Leiter einer internationalen Glaubensorganisation.

- **Wert 20** Manche halten dich für den Messias.

Konzerne

Multinationale Konzerne konnten sich im 20. Jahrhundert etablieren, doch spielen viele dieser Konzerne nicht mehr die gleiche Rolle, wie sie sie noch vor 50 Jahren gespielt haben.

Immer noch ist ihr enormer Einfluss auf die Politik und die Gesellschaft geblieben, aber ist dieser Einfluss weit weniger dominant, da die heutigen Weltwirtschaftsmächte sehr starke nationalistische Tendenzen besitzen.

Partnerschaft: Politik, Medien, Militär, Unterwelt

Konkurrenz: Bürgerrechtler, Kirchen, Slums

- **Wert 4** Du hast einen Job, bei einem Großunternehmen.
- **Wert 8** Du hast eine wichtige Position in einem Großunternehmen.
- **Wert 12** Du sitzt an der Spitze eines wichtigen Konzerns oder bist ein bekannter Wirtschaftsanalytiker.
- **Wert 16** Du hast einen Weltkonzern gegründet oder zumindest drei, vier aufgekauft.
- **Wert 20** Du bist ein zweiter Rockefeller.

Medien

Medien sind die Schnittstelle zwischen dem Volk und der Regierung, oder auch zwischen dem In- und Ausland. Damit spielen Medien eine große Rolle, aber im 22. Jahrhundert tendieren die Menschen wieder stärker dazu sich ihre Informationen selbst zu beschaffen. Mit den fortschrittlichen Techniken zum Informationsaustausch fällt dies auch sehr leicht.

Stattdessen haben die Medien wieder ihre alte Rolle als Unterhalter angenommen, denn leicht zugängliche Unterhaltung ist alles, was vielen Menschen heutzutage noch bleibt.

Partnerschaft: Konzerne
Konkurrenz: Militär, Politik

- **Wert 4** Du hast einen Job in der Medienbranche.
- **Wert 8** Du bist Reporter bei einem wichtigen Medienunternehmen.
- **Wert 12** Du bist Leiter eines wichtigen Medienunternehmens oder ein bekannter Polit- oder Auslandsreporter.
- **Wert 16** Du hast eine Reihe von Medienunternehmen unter deiner Kontrolle.
- **Wert 20** Du bist die graue Eminenz der Medienlandschaft, an der jeder irgendwann vorbei muss.

Militär

Das Militär spielt in vielen Nationen nicht mehr die Rolle, die es einst spielte, denn eines ist klar, die Zeit der großen Kriege ist vorbei. Somit werden immer mehr Militärs mit der Wirklichkeit konfrontiert, dass sie Relikte einer vergangenen Epoche sind.

Die heutigen Schlachten werden auf den Kampffeldern der Informationsgesellschaft (den Netzwerken) geschlagen und nicht auf den Äckern der Vergangenheit.

Partnerschaft: Politik, Konzerne
Konkurrenz: Bürgerrechtler, Medien

- **Wert 4** Du hast einen Job beim Militär.
- **Wert 8** Du hast einen wichtigen Posten beim Militär.
- **Wert 12** Du hast als General schonmal eine Operation geleitet.
- **Wert 16** Du bist bekannter, mehrfacher Kriegsheld.
- **Wert 20** Du bist der zweite Napoleon Bonaparte.

Nomaden

Nomaden, dies bedeutet vor allem die alternative Gesellschaft der Aussteiger.

Viele Nomaden sind einfache Landstreicher und Tagelöhner, es gibt aber auch solche die sich zu wandernden Mikronationen entwickelt oder sich zu ihren Traditionen zurückbesonnen haben. (wie z.B. manche Indianerstämme in Amerika oder Zigeuner in Europa)

Solche Nomaden ziehen in großen Sippen durch das Land und besitzen ihre ganz eigenen Bräuche, sozialen Spielregeln und oft sogar ihre eigene Sprache. Dabei sollte man die Nomaden nicht als Primitive betrachten, dank fortschrittlicher Produktionsmethoden besitzen viele Nomadenstämme exzellente technische Ausstattungen.

Partnerschaft: Bürgerrechtler, Unterwelt, Virtual Soceities

Konkurrenz: Kirchen, Polizei, Slums

- **Wert 4** Du bist ein Angehöriger eines Nomadens Stammes oder ein Landstreicher.
- **Wert 8** Du bist Anführer einer Nomadensippe oder einer berüchtigten Band.
- **Wert 12** Du bist Anführer eines großen Nomaden Stammes.
- **Wert 16** Du bist der Anführer mehrerer, großer Nomadenstämme.
- **Wert 20** Du bist der zweite Dschingis Khan

Politik

Die Politik ist immer noch die Sphäre, in der die Entscheidungen getroffen werden, die die Gesellschaft als ganzes betrifft. Im 22. Jahrhundert heißt das gerade in den alten Industrieländern eine Politik, die verzweifelt versucht den alten Status zu erhalten.

Zu dieser Sphäre der Politik gehört aber auch ein Heer von Staatsdienern, die nur Rädchen in der Maschinerie der Nation sind.

Partnerschaft: Kirchen, Konzerne, Militär, Polizei, Unterwelt

Konkurrenz: Bürgerrechtler, Medien, Slums

- **Wert 4** Du bist Staatsdiener.
- **Wert 8** Du bist Leiter einer wichtigen Behörde.
- **Wert 12** Du bist Minister.
- **Wert 16** Du bist Regierungschef.
- **Wert 20** Du bist einer der größten Politiker deiner Zeit.

Polizei

Jede Gesellschaft braucht jemanden, der für ein Mindestmass an Recht und Ordnung sorgt, diese Rolle fällt der Polizei zu.

Leider stellt sich aber all zu oft heraus, dass die Verknüpfungen zwischen denen, die die Recht und Ordnung gefährden, und denen, die es verteidigen sollen, beinahe symbiotisch sind.

Partnerschaft: Politik, Unterwelt

Konkurrenz: Bürgerrechtler, Slums, Virtual Soceities

- **Wert 4**
- **Wert 8**
- **Wert 12**
- **Wert 16**
- **Wert 20**

Slums

Die Slums sind die Heimatstätte vieler Bewohner des 22. Jahrhunderts. Ob es sich um abgeschottete Stadtteile, ausufernde Vorstädte aus Blechhütten und einfach nur um die Seitengassen der Großstadt handelt, der Slum ist überall und all zu real mit seiner erdrückenden Hoffnungslosigkeit und seinen brutalen Spielregeln.

Partnerschaft: Bürgerrechtler, Kirchen

Konkurrenz: Konzerne, Nomaden, Politik, Polizei

- **Wert 4**
- **Wert 8**
- **Wert 12**
- **Wert 16**
- **Wert 20**

Unterwelt

In jeder Gesellschaft gibt es jene, die ihr Geld damit verdienen, dass sie die Grenzen des Gesetzes überschreiten. Ob Prostitution, Drogen- oder Waffenhandel, Menschenschmuggel oder -handel, es gibt stets mehr als genug Optionen um Geld zu machen, wenn man nur bereit ist das nötige Maß an Skrupellosigkeit an den Tag zu legen.

Partnerschaft: Konzerne, Nomaden, Politik, Polizei

Konkurrenz: Bürgerrechtler, Kirchen

- **Wert 4**
- **Wert 8**
- **Wert 12**
- **Wert 16**
- **Wert 20**

Virtual Soceities

Netzwerke sind überall, denn sie sind der dominante Faktor der Informationsgesellschaft. Es ist daher wenig verwunderlich, dass in einer Welt, in der selbst Penner Netzwerke zur Kommunikation nutzen, sich alternative Subkulturen bilden, die sich voll und ganz um diese Netzwerke herum aufbauen.

Partnerschaft: Nomaden, Wissenschaft

Konkurrenz: Kirchen, Polizei

- **Wert 4**
- **Wert 8**
- **Wert 12**
- **Wert 16**
- **Wert 20**

Wissenschaft

In jeder Epoche blieben die Wissenschaftler und Gelehrten vor allem unter sich selbst. Dies hat sich auch im 22. Jahrhundert nicht geändert. Immer noch hat die Wissenschaft ihren ganz eigenen, leicht abgeschotteten Elfenbeinturm in der Gesellschaft.

Partnerschaft: Virtual Societies

Konkurrenz: Kirchen

- Wert 4
- Wert 8
- Wert 12
- Wert 16
- Wert 20

3.1.4 Gaben

Magie ist in die Welt zurückgekehrt und viele der Spielercharaktere gehören zu den Gesegneten, die in der Lage sind die Kräfte, die durch die hyperborealische Strahlung zugänglich wurden, zu nutzen. Gaben dienen dabei als Richtlinie, wie gut ein Charakter in den unterschiedlichen Anwendungsbereichen der Magie ist.

Beschwörung

Die Gabe aus hyperborealischer Energie künstliche Geisterwesen zu erschaffen und diese in ein Lebewesen oder in einen Gegenstand zu fesseln. Auch das Austreiben von Geisterwesen ist mit dieser Gabe möglich.

Illusionismus

Die Gabe den Geist und die Wahrnehmung von Menschen, Tieren und Maschinen zu umnebeln.

Flüche & Segen

Die Gabe Lebewesen neue Eigenschaften zu verleihen oder bestehende Eigenschaften zu verstärken oder einzuschränken.

Kinese

Die Gabe auf sehr direktem, physikalischem Wege seine Umgebung zu beeinflussen. Mit dieser Gabe kann man Gegenstände bewegen, Feuer entzünden und löschen und mit genug Macht sogar ein Meer teilen.

Verzauberung

Die Gabe Gegenständen neue Eigenschaften zu verleihen oder bestehende Eigenschaften zu verstärken oder einzuschränken.

Wahrsagung

Die Gabe in die Zukunft, Vergangenheit und Gegenwart jedes Ortes und jeder Person einzudringen.

3.1.5 Alias

Die Charaktere dieses Rollenspiel sind Alias. Leute, die sich von den Fesseln der Gesellschaft gelöst haben, und lieber ihren eigenen Weg gehen.

Da Spezialisierung Trumpf ist, konzentrieren sich viele Alias auf einen bestimmten Aufgabenbereich. Diese Spezialisierung gibt dem Alias bestimmte Vorteile.

Alias geben passive und aktive Vorteile. Die passiven sind stets aktiv, die aktiven müssen vom Spieler angesagt werden. Allerdings muss dies erst geschehen, wenn das Ergebnis der beeinflussten Aktion bekannt ist. Gelingt bei einem aktiven Alias eine Probe automatisch, so geschieht dies stets mit kritischem Erfolg.

3.2 Charaktere erschaffen

3.2.1 Charakterkonzept

Neben den üblichen Punkten, wie Name, Hintergrundgeschichte etc., sollte jeder Charakter außerdem einen eigenen Subplot haben. Dieser umfasst eine Motivation, die den Charakter vorantreibt und bisweilen vor schwierige Entscheidungen stellt.

3.2.2 Festlegen der Werte

Charaktere werden durch die Auswahl von drei Vorlagen erstellt. Jede dieser Vorlagen definiert einen der drei Hintergrundaspekte, die einen Charakter ausmachen: Herkunft, Beruf und Alias.

Talente

Alle Talente starten auf sechs. Jeder Punkt, den man bei der Charaktererschaffung hinzubekommt, erhöht den Talentwert um eins.

Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten starten auf +0. Sobald man einen Punkt in einer Fertigkeit erhält, erhält man außerdem zwei Zusatzpunkte für die Fertigkeit, eine Art Kompetenzbonus.

Ein Fertigkeitenspunkt entspricht also +3, 2 entsprechen +4 usw.

Links

Alle Links sind anfangs auf Stufe Null. Jeder Punkt, den man bei der Charaktererschaffung hinzubekommt, erhöht den Linkwert um eins.

Gaben

Gaben starten auf +0. Sobald man einen Punkt in einer Gabe bekommt, erhält

man sofort sechs Zusatzpunkte für diese Gabe.

Ein Punkt in einer Gabe entspricht also einem Wert von 7, 2 Punkte entsprechen 8 usw.

Alias

Alias starten auf Stufe 1. Jeder Punkt in einem Alias erhöht diesen Wert um eins.

3.2.3 Herkunftsvorlagen

Die Herkunft eines Charakters bestimmt, wer er im Grunde seines Herzens ist. Seine Herkunft hat den Charakter wohl weit tiefgehender geprägt als sein Beruf, denn sie beeinflusst besonders stark die Weltanschauung des Charakters.

Arbeiter

Du gehörst zu dem riesigen Heer von Arbeitern, dass weltweit in einem neu-erwachten Manchestertum für Niedriglöhne Waren produzieren.

Beispiele: Arbeitsloser, Tagelöhner

Talente: Interaktion 1, Körper 1, Technik 1

Fertigkeiten: Improvisieren 1, Interface 2, Fahren 1

Links: Slums 5, Bürgerrechtler 3, Kirchen oder Unterwelt 1

Beamter

Du hast lange im Öffentlichen Dienst gearbeitet. Ob als Finanzbeamter oder Mitarbeiter einer Stadtverwaltung, dir sind die Tücken und Fallstricke der Politik nicht wirklich fremd, auch wenn du immer mehr Opfer als Täter warst.

Beispiele: Finanzbeamter, Politischer Sekretär, Stadtbeamter

Talente: Bildung 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Infomanagement 2, Interface 1, Propaganda 1

Links: Politik oder Polizei oder Militär 5, Konzerne oder Medien 3, ein anderer Link 1

Bürgerrechtler

Du hast lange Zeit deines Lebens damit, verbracht für die Rechte der Unterdrückten zu kämpfen. Schnell hast du aber festgestellt, dass sich das System nur sehr mühevoll verändern lässt. Eine Weile hast du dich davon nicht demotivieren lassen, aber mittlerweile zweifelst du an vielem, an das du geglaubt hast.

Beispiele: Gewerkschaftler, Links-Extremist, Umweltschützer

Talente: Bildung 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Propaganda 2, Infomanagement 1, Heimlichkeit 1

Links: Bürgerrechtler 5, Nomaden oder Slum 3, Medien oder Unterwelt oder Wissenschaft 1

Cyberspace

Das Leben dort draußen auf den Straßen und Plätzen, in den Cafés und Parks hat dich nie wirklich interessiert oder dich sogar verängstigt. So hast du dich in deine vier Wände zurückgezogen und dich dem Virtuellen gewidmet. Hier, in einer Welt der Photonen und Elektronen, fiel es dir viel leichter Bekanntschaften und Freundschaften zu schließen. Mittlerweile bist du zwar etwas vom kalten Licht deines Bildschirms fortgerückt, aber immer noch findest du die Welt dort drinnen, viel realer als jene dort draußen.

Beispiele: Hacker, Infojunkie

Talente: Bildung 1, Technik 2

Fertigkeiten: Hacking 1, Infomanagement 1, Interface 2

Links: Virtual Societies 5, Wissenschaft 3, Bürgerrechtler oder Nomaden 1

Gangmitglied

Du hast einen ganzen Teil deiner Jugend auf der Strasse verbracht. Ohne Perspektive brachte jeder Tag nur neue Frustration und Langeweile, die du mit allen Mitteln zu bekämpfen versucht hast. Alkohol, Drogen, Gewaltexzesse, Sex - sie halfen dir kurze Zeit zu vergessen, aber irgendwann holte dich die Realität doch wieder ein.

Beispiele: Gewaltbereiter Jugendlicher, Rocker

Talente: Interaktion 1, Körper 1, Technik 1

Fertigkeiten: Fahren 1, Heimlichkeit 2, Nahkampf 1

Links: Slums 5, Unterwelt 3, Konzerne oder Nomaden oder Polizei 1

Geheimdienst

Lange Zeit hast du in einer besonderen Art und Weise für dein Land gedient, in dem du das Volk und die Feinde ausspioniert hast und dabei gleichzeitig dafür gesorgt hast, dass niemanden hinter die dunklen Geheimnisse deines Landes kamen.

Oft war es ein dreckiges Geschäft und so mancher wanderte wegen dir ins Gefängnis oder musste sogar sein Leben lassen. Und das alles um den Erhalt eines korrupten Systems sicher zu stellen.

Beispiele: Aufgeflogener Doppelagent, Ehemaliger Geheimagent, Früherer Regierungskiller, Sicherheitsberater a.D.

Talente: Bildung 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Infomanagement 2, Interface 1, Propaganda 1

Links: Politik 5, Polizei 3, Konzerne oder Medien oder Militär oder Unterwelt 1

Geheimgesellschaft

Du hast deine Wurzeln in einer der unzähligen Geheimgesellschaften, die es

weltweit gibt. Diese Geheimgesellschaften widmen sich intensiv der Erforschung der Magie und der Festigung ihres Einflusses auf die Gesellschaft.

Beispiele: Freimaurer, Guru, Sektenmitglied

Talente: Interaktion 1

Fertigkeiten: Infomanagement 1, Propaganda 1

Gaben: Zwei Gaben 1

Links: Ein Link 5, zwei andere Links 3, zwei andere Links 1

Konzernangehöriger

Deine Heimat war eines der großen Unternehmen. Eine eintönigen Welt, in der der Mensch zu einem einfachen Zahlenwert in der Erfolgsrechnung wurde.

Beispiele: Büroangestellter, Ehem. Juniormanager, Gescheiterter Unternehmer, Marketingspezialist

Talente: Bildung 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Infomanagement 2, Interface 1, Propaganda 1

Links: Konzerne 5, Medien oder Politik 3, Militär oder Polizei oder Unterwelt oder Wissenschaft 1

Militär

Beispiele: Funker, Militärjurist, Panzerfahrer, Pilot, Pionier

Talente: Körper 1, Technik 2

Fertigkeiten: Schütze 1, Infomanagement 1, Interface 2

Links: Militär 5, Politik oder Konzerne 3, Polizei oder Unterwelt 1

Nomade

Beispiele: Aussteiger, Landstreicher, Wanderarbeiter, Zigeuner, Zirkusvolk

Talente: Interaktion 1, Körper 1, Technik 1

Fertigkeiten: Improvisieren 1, Interface 1, Heimlichkeit 1, Nahkampf 1

Links: Nomaden 5, Virtual Society 3, Bürgerrechtler oder Slums oder Unterwelt 1

Organisiertes Verbrechen

Beispiele: Autodieb, Dealer, Nutte, Organhändler, Schmuggler, Zuhälter

Talente: Bildung 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Infomanagement 2, Interface 1, Propaganda 1

Links: Unterwelt 5, Polizei oder Politik 3, Konzerne oder Medien oder Militär oder Slum 1

Politiker

Beispiele: Jungpolitiker, Parteifunktionär, Parlamentarier, Regierungsglied

Talente: Bildung 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Infomanagement 2, Propaganda 2

Links: Politik 5, Medien oder Konzerne 3, ein anderer Link 1

Show Business

Du kommst aus dem Bizniz, der Welt im Rampenlicht, in der Schein mehr zählt als Sein und deren einziger Zweck es ist, bei den Massen Bedürfnisse zu wecken und zu stillen.

Beispiele: Ehemaliges Popsternchen, Erfolgloser Manager, Gescheiterter Schauspieler, Paparazzo

Talente: Körper 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Entertainment 1, Infomanagement 1, Propaganda 2

Links: Medien 5, Konzerne oder Politik 3, ein anderer Link 1

Slumbewohner

Du kommst von der Strasse und gehörst damit zu den Ärmsten der Ärmsten. Jenen ausgestoßenen Stadtbewohnern, die in den Seitengassen, in abgeschotteten Slums und auf den Müllhalden der

Großstädte ihr Leben als Bettler, Müllsammler und Tagelöhner fristen.

Beispiele: Bettler, Penner, Schrottsammler

Talente: Körper 1, Interaktion 1, Technik 1

Fertigkeiten: Heimlichkeit 1, Improvisation 2, Nahkampf 1

Links: Slums 5, Bürgerrechtler oder Nomaden 3, Kirchen oder Unterwelt 1

Terrorismus

Beispiele: Guerillakämpfer, Links-Extremist, Ökoterrorist

Talente: Körper 1, Technik 2

Fertigkeiten: Improvisation 1, Infomanagement 1, Propaganda 2

Links: Unterwelt 5, Kirchen oder Medien 3, Bürgerrechtler oder Slums oder Nomaden 1

Weltenbummler

Du bist nirgends Zuhause und nichts hält dich lange an einem Ort. Du bist ein Einzelgänger in einer Welt, in der Beziehungen oft das A und O sind.

Beispiele: Abenteuerer, Aussteiger, Querdenker

Talente: Bildung 1, Interaktion 1, Körper 1, Technik 1

Fertigkeiten: Fahren 1, Heimlichkeit 1, Improvisation 1, Interface 1, Medizin 1, Nahkampf 1

Links: Ein Link 3, Nomaden 1, Slums 1, Unterwelt 1

Wissenschaft

Beispiele: Akademiker, Genetiker, Theoretischer Magier

Talente: Bildung 2, Technik 1

Fertigkeiten: Infomanagement 2, Interface 1, Hacking 1

Links: Wissenschaft 5, Bürgerrechtler oder Politik 3, Konzerne oder Medien oder Militär oder Virtual Societies 1

3.2.4 Berufsvorlagen

Alchemist

Talente: Bildung 1

Fertigkeiten: Infomanagement 2

Gaben: Verzauberung 5, Kinese 1

Links: ein Link 5, ein anderer Link 1

Arzt

Talente: Bildung 2, Technik 1

Fertigkeiten: Medizin 2, Infomanagement 1, Interface 1

Links: Wissenschaft 5, ein anderer Link 1

Dealer

Talente: Interaktion 2, Technik 1

Fertigkeiten: Propaganda 2, Heimlichkeit 1, Infomanagement 1

Links: Unterwelt 5, ein anderer Link 1

Detektiv

Talente: Bildung 1, Interaktion 1, Technik 1

Fertigkeiten: Heimlichkeit 2, Infomanagement 1

Links: Unterwelt oder Polizei 5, drei andere Links 1

Dieb

Talente: Körper 1, Technik 2

Fertigkeiten: Heimlichkeit 2, Improvisation 1, Hacking 1

Links: Unterwelt 5, ein anderer Link 1

Entertainer

Talente: Interaktion 2, Körper 1

Fertigkeiten: Entertainment 2, Propaganda 2

Links: Medien 5, Konzerne oder Unterwelt 1

Fahrer

Ob als Taxi- oder Fernfahrer, dein Zuhause ist die Strasse und du hast mindestens so oft in Autos, wie in einer Wohnung geschlafen.

Talente: Körper 1, Technik 2

Fertigkeiten: Fahren 2, Infomanagement 1, Interface 1

Links: Konzerne, Nomaden oder Slums 5, ein anderer Link 1

Hacker

Talente: Bildung 1, Technik 2

Fertigkeiten: Hacking 2, Improvisation 1, Infomanagement 1

Links: Virtual Soceities 5, ein anderer Link 1

Illusionist

Talente: Interaktion 1

Fertigkeiten: Entertainment 2

Gaben: Illusionismus 5, Kinese oder Beschwörung 1

Links: ein Link 5, ein anderer Link 1

Infobroker

Das Business des Infobrokers sind Informationen. Er wird dafür bezahlt sie zu beschaffen, auszuwerten und seinem Klienten die Ergebnisse zu präsentieren.

Talente: Bildung 1, Interaktion 1

Fertigkeiten: Propaganda 2, Infomanagement 2

Links: Ein Link 5, ein anderer Link 3, drei andere Links 1

Journalist

Talente: Bildung 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Propaganda 2, Infomanagement 2

Links: Medien oder Bürgerrechtler 5, ein anderer Link 1

Kopfgeldjäger

Talente: Körper 1, Interaktion 2

Fertigkeiten: Infomanagement 2, Heimlichkeit 1, Nahkampf 1

Links: Polizei oder Unterwelt 5, ein anderer Link 1

Mafiosi

Talente: Interaktion 2, Körper 1

Fertigkeiten: Heimlichkeit 1, Nahkampf 2, Propaganda 1

Links: Unterwelt 5, ein anderer Link 1

Pilot

Talente: Körper 1, Technik 2

Fertigkeiten: Interface 2, Nahkampf 1, Pilot 1

Links: Konzerne oder Militär 5, ein anderer Link 1

Seelenschmied

Seelenschmiede spezialisieren sich auf die Erschaffung, den Umgang und die Vernichtung von Geistern.

Talente: Bildung 1

Fertigkeiten: Infomanagement 2

Gaben: Beschwörung 5, Verzauberung 1

Links: ein Link 5, ein anderer Link 1

Sicherheitsexperte

Talente: Interaktion 1, Körper 1, Technik 1

Fertigkeiten: Infomanagement 1, Nahkampf 2, Propaganda 1

Links: Polizei oder Konzerne oder Unterwelt 5, ein anderer Link 1

Soldat

Talente: Körper 1, Technik 2

Fertigkeiten: Schütze 2, Interface 1, Medizin 1

Links: Militär 5, Konzerne oder Politik 1

Söldner**Talente:** Körper 1, Technik 2**Fertigkeiten:** Schütze 2, Heimlichkeit 1, Medizin 1**Links:** Unterwelt 5, ein anderer Link 1**Sondereinsatzkommando****Talente:** Körper 1, Technik 2**Fertigkeiten:** Schütze 1, Heimlichkeit 1, Medizin 1, Nahkampf 1**Links:** Polizei 5, Militär oder Politik 1**Sportler****Talente:** Interaktion 1, Körper 2**Fertigkeiten:** Entertainment 2, Propaganda 1, Medizin 1**Links:** Medien 5, ein anderer Link 1**Systemgegner****Talente:** Interaktion 1, Körper 1, Technik 1**Fertigkeiten:** Schütze 1, Heimlichkeit 1, Improvisation 1, Propaganda 1**Links:** Unterwelt oder Bürgerrechtler oder Nomade oder Kirchen 5, ein anderer Link 1**Techniker****Talente:** Bildung 1, Technik 2**Fertigkeiten:** Interface 2, Improvisation 1, Infomanagement 1**Links:** ein Link 5, ein anderer Link 1**Therapeut**

Ob studierter Psychotherapeut oder Lehrling einer esoterischen Strömung in der Oberschicht gehört es gerade zu zum guten Ton regelmäßig einen Therapeuten aufzusuchen.

Talente: Bildung 1, Interaktion 2**Fertigkeiten:** Propaganda 2, Medizin 1, Infomanagement 1**Links:** ein Link 5, ein anderer Link 1**Verwalter****Talente:** Bildung 1, Interaktion 2**Fertigkeiten:** Interface 1, Infomanagement 2, Propaganda 1**Links:** ein Link 5, ein anderer Link 1**Wahrsager**

Wahrsager beschäftigen sich mit dem Erkunden des Gestern, Heute und Morgen. Sie verdienen ihr Geld, in dem sie Liebeshoroskope oder Marktprognosen erstellen oder in dem sie in die Geschehnisse an einem Tatort durchleuchten.

Talente: Interaktion 1**Gaben:** Wahrsagung 5, Illusionismus 1**Links:** ein Link 5, ein anderer Link 1**Wissenschaftler****Talente:** Bildung 2, Technik 1**Fertigkeiten:** Interface 1, Infomanagement 1, Fachgebiet¹ 2**Links:** Wissenschaft 5, ein anderer Link 1**Zauber doktor**

Zauber doktoren spezialisieren sich auf die Beeinflussung der Menschen. Zum Zauber doktor geht man z.B., wenn sich nicht schön genug fühlt, aber auch Partnertherapie ist gefragt, zu leicht ist es durch Magie die Liebe zu stärken.

Talente: Interaktion 1**Gaben:** Flüche & Segen 5, Beschwörung 1**Links:** ein Link 5, ein anderer Link 1

¹Dies ist eine separate, spezialisierte Fertigkeit, wie z.B.: Genetik oder Theoretische Magie

3.2.5 Aliasvorlagen

Djanker

Djanker spezialisieren sich auf die kreative Wiederverwendung von technischen Geräten und Schrott. Sie sind Experten im Bauen und Reparieren und vor allem im Improvisieren von Problemlösungen.

Talente: Technik 1

Alias - passiv: Der Djanker addiert die Stufe seines Alias zu jedem Wurf beim Bauen, Reparieren oder Improvisieren eines technischen Geräts.

Alias - aktiv: Pro Stufe des Alias kann der Djanker einmal pro Episode automatisch ein technisches Gerät für einen Szene zweckentfremden.

Black Coat

Black Coats spezialisieren sich auf den Nahkampf, den Kampf in Häusern und in Menschenmengen. Black Coats sind Typen fürs Grobe.

Talente: Körper 1

Alias - passiv: Die Stufe des Alias wird zu jedem Wurf im Nahkampf hinzuaddiert.

Alias - aktiv: Pro Stufe des Alias kann der Black Coat einmal pro Episode einem Angriff im Nahkampf ausweichen.

Infohunter

Infohunter spezialisieren sich auf die Beschaffung von Informationen. Dies umfasst sowohl die Suche von Informationen in Netzen, als auch Informationsbeschaffung durch menschlichen Kontakt.

Talente: Interaktion 1

Alias - passiv: Der Infohunter addiert die Stufe seines Alias zu jedem Wurf bei der Informationsbeschaffung.

Alias - aktiv: Pro Stufe des Alias kann der Infohunter einmal pro Episode den Versuch einer Informationsbeschaffung automatisch erfolgreich abschließen.

Ninja

Ninja spezialisieren sich auf die unbemerkte Bewegung unter jeglicher Art von Überwachung, damit werden sie zu wahren Geistern.

Talente: Körper 1

Alias - passiv: Der Ninja addiert die Stufe seines Alias zu jedem Wurf beim Überwinden jeglicher Art von Überwachung.

Alias - aktiv: Pro Stufe des Alias kann der Ninja sich automatisch einmal pro Episode unbemerkt durch einen bewachten Bereich schleichen.

Organizer

Organizer spezialisieren sich auf die Beschaffung von Ausrüstung. Dies umfasst sowohl die Suche von Kontakten, als auch das Wissen über Alternativen.

Talente: Interaktion 1

Alias - passiv: Der Organizer addiert die Stufe seines Alias zu jedem Wurf bei der Beschaffung von Ausrüstung.

Alias - aktiv: Pro Stufe des Alias kann der Organizer einmal pro Episode den Versuch einer Beschaffung automatisch erfolgreich abschließen.

Scharfschütze

Der Scharfschütze spezialisiert sich auf den präzisen Einsatz von Feuerwaffen über große Distanz.

Talente: Körper 1

Alias - passiv: Der Scharfschütze addiert die Stufe seines Alias zu jedem Wurf auf Schütze.

Alias - aktiv: Pro Stufe des Alias kann der Scharfschütze einmal pro Episode einen Fernkampfangriff automatisch mit einem Kritischen Erfolg gelingen lassen.

3.2.6 Freie Punkte

Hat man seine Herkunft, seinen Beruf und sein Alias gewählt, erhält man abschließend noch zehn Freie Punkte, die man dazu nutzen kann, um seinen Charakter zu individualisieren.

Die Kosten sind der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Wert	Alias	Gabe	Fertigkeit	Link	Talent
Kosten	3	3	1	2	3

Zusätzliche Gaben, Links und Fertigkeiten dürfen erworben werden, jedoch darf kein Wert um mehr als 2 Stufen gesteigert werden.

Zusätzliche Alias dürfen nicht erworben werden.

An dieser Stelle kann auch Ausrüstung gekauft werden. Jeder Ausrüstungsgegenstand, der hier mit einem Freien Punkt besiegelt wird, steht dem Charakter in jeder Episode zur Verfügung.

3.2.7 Zum Schluss

Abschließend müssen nur noch die Wundschwellen des Charakters ermittelt werden. Jeder Charakter hat zwei oder mehr Wundschwellen. Eine ist ohne jegliche Panzerung, die anderen sind mit den verschiedenen Panzerungen des Charakters.

Die Werte der Wundschwellen können folgender Tabelle entnommen werden. Muss gerundet werden, so wird immer abgerundet.

Wundniveau	Körper	Maximal
Eins	x 0,5	14
Zwei	x 1	16
Drei	x 1,5	18
Tod	x 2	20

Kapitel 4

SYSTEM

4.1 Grundmechanismen

Für jede Probe werden eine passende Fertigkeit und ein passendes Talent ausgewählt. Aus diesen beiden Werten ermittelt sich der Höchstwurf.

Bsp.: Lain versucht auf große Distanz einen gezielten Schuss abzufeuern. Dafür sind das Talent Körper und die Fertigkeit Schütze gefragt. Lain hat Körper 10 und Schütze 5, damit ist ihr Höchstwurf 15.

Darüber hinaus wird eventuell noch ein Mindesterfolg festgelegt, der von der Schwierigkeit der Aktion abhängt.

Bsp.: Lains Ziel ist recht weit entfernt, also legt der Spielleiter fest, dass sie einen Mindesterfolg von 6 schaffen muss.

Sobald der Höchstwurf und der Mindesterfolg feststehen, wirft man entweder 2W10 und addiert diese oder man würfelt einen 1W20.

Damit die Probe erfolgreich abgelegt wird, darf der Wurf nicht höher als der Höchstwurf sein und muss mindestens so groß wie der Mindesterfolg sein.

Bsp.: Lain würfelt und es fällt eine 6. Sie hat es damit geschafft ihren Höchstwurf nicht zu übertreffen, aber trotzdem (wenn auch nur haarscharf) ihren Mindesterfolg erreicht. Lains Schuss trifft.

4.1.1 Erfolg(swert)

Oft spielt es nicht nur eine Rolle, ob die Probe gelingt, sondern auch wie gut sie gelingt. Als Maßstab für diese Qualität einer Aktion dient der Erfolgswert (kurz: Erfolg). Der Erfolg entspricht dem Würfelwurf.

Erfolgswert	Bedeutung
Bis 4	Schwacher Erfolg
Bis 8	Durchschnittlicher Erfolg
Bis 12	Guter Erfolg
Bis 16	Sehr guter Erfolg
Bis 20	Außergewöhnlicher Erfolg
20	Kritischer Erfolg

Kritischer Erfolg

Würfelt man genau seinen Höchstwurf, so hat man einen kritischen Erfolg erzielt. Die Probe gilt automatisch mit einem Erfolg von 20 gelungen.

4.1.2 Schwierigkeiten

Oft muss man nicht mit außergewöhnlichen Schwierigkeiten kämpfen, aber all zu schnell geschieht es dann doch, dass es etwas schwieriger wird. Dazu gibt es den Mindesterfolg, der eine gewisse Qualität der Probe voraussetzt. Die folgende Tabelle soll dem Spielleiter als grobe Orientierung dienen.

Schwierigkeit	S:
Normal	0
Schwierig	2
Sehr schwierig	4
Extrem schwierig	8

Im Regelwerk und in allen weiteren Publikationen zu Alias werden Schwierigkeiten entweder mit einem **S:** oder als Wert in Klammern nach den verwendeten Eigenschaften (z.B.: *Propaganda + Interaktion(4)*) dargestellt.

Wenn für eine Probe mehrere Schwierigkeiten Anwendung finden, so werden die einzelnen Schwierigkeiten einfach addiert.

4.1.3 Modifikatoren

Oft erhält ein Charakter bestimmte Vor- oder Nachteile, z.B. je nach der eingesetzten Ausrüstung, dies wird durch Modifikatoren dargestellt.

Solche Modifikatoren werden direkt auf den Höchstwurf für die Probe addiert.

Beschreibung

Handlungen sollten nicht nur in einem Teilsatz abgehandelt werden. Stattdessen sollten sich die Spieler und Spielleiter bemühen die Handlungen ihrer Charaktere besonders anschaulich zu beschreiben.

Diese Beschreibung sollte sich auch positiv auf die Probe auswirken, wenn sie besonders stimmungsvoll ist.

- Anschaulich (+2)
Der Spieler schildert die Handlung stimmungsvoll.
- Mitreissend (+4)
Der Spieler schildert die Handlung ungewöhnlich stimmungsvoll.

4.1.4 Vorbereitene Handlungen

Manchmal dient eine Handlung dazu eine andere Handlung vorzubereiten. Und

je gründlicher diese Vorbereitung ist, desto leichter fällt die eigentliche Handlung. Um dies zu simulieren bietet Alias einen **Vorbereitungsmodifikator**.

Der Vorbereitungsmodifikator entspricht dem halben Erfolgswert der Vorbereiteten Handlung. Dieser Modifikator wird zum Höchstwurf addiert, wenn die vorbereitete Probe erfolgreich war, oder zur Schwierigkeit, wenn sie nicht erfolgreich war.

4.1.5 Vergleichende Proben

Oft muss man sich in einer Aktion gegen einen anderen Charakter durchsetzen. Z.B. wenn man versucht sich gegenseitig nieder zu reden oder um die gleiche Frau wirbt. In diesem Fall würfeln beide Kontrahenten ganz normal ihre Proben, es gewinnt jedoch derjenige, der den höheren Erfolg erzielt.

Gibt es einen Gleichstand, so ist der Wettstreit noch nicht entschieden und muss fortgesetzt werden, wenn nicht einer der beiden Kontrahenten freiwillig aufgibt.

4.1.6 Proben ohne Fertigkeit

Muss man eine Probe ablegen, in der eine Fertigkeit gefordert ist und besitzt man diese nicht, legt man die Probe nur auf das Talent ab.

Außerdem können Charaktere ohne eine Fertigkeit keine Modifikatoren nutzen, die einen Bonus auf diese Fertigkeit geben. Dies gilt nicht für Bonusse, die keiner Fertigkeit zu geordnet sind.

z.B.: Henry wird in einen Kampf verwickelt, leider besitzt er aber keine Nahkampf-Fertigkeit. Er würfelt seine Probe also nur gegen seinen Körperwert. Außerdem kriegt er keinen Bonus, wenn er z.B. eine Pistole zum Kämpfen benutzt.

4.1.7 Höchstwürfe über 20

Gerade bei der Verwendung von Ausrüstung kann es leicht passieren, dass der Höchstwert über 20 steigt. Die Punkte, die über dieser durch die Würfel bestimmten Grenze liegen, sind allerdings nicht verloren. Statt dessen werden wird die Hälfte der überschüssigen Punkte von der Schwierigkeit abgezogen.

4.2 Kampf

In einer Welt, die so finster ist wie die von Alias, kann es schnell zu einem Kampf kommen. Da vor allem ein Kampf im Nahkampfbereich eine sehr komplexe Situation ist, bedarf es einiger Sonderregeln, um die Abwicklung zu vereinfachen und für eine gewisse Stimmigkeit der Resultate zu sorgen.

4.2.1 Nahkampf

Ein Nahkampf, also jeder Kampf innerhalb von 10m, ist oft genauso schnell vorbei, wie er angefangen hat. Hier sind also vor allem Reaktionsschnelle, eiserne Nerven und eine gehörige Portion Glück gefragt. Der Nahkampf wird dabei in einer Abfolge von zwei (2) Phasen durchgeführt. Jede dieser Nahkampfphasen dauert etwa 2 Sekunden.

1. Aktionsansage

Vom niedrigsten Wert in Nahkampf + Körper bis zum höchsten sagen alle Beteiligten ihre Aktionen an. Jeder kann zwei Aktionen durchführen. Mögliche Handlungen sind z.B. angreifen, bewegen, ausweichen oder in Deckung gehen.

2. Kampfabwicklung

Jeder der einen Angriff durchführt, würfelt eine Probe auf Nahkampf + Körper. Alle Treffer werden gleichzeitig abgewickelt.

Modifikatoren im Nahkampf

Umstand	S:
Ziel bewegt sich	2
Ziel in teilweiser Deckung	4
Angriff aus Deckung heraus	2
Sternenlicht	2
Vollständige Finsternis	4
Angriff mit zwei Waffen	+2

4.2.2 Fernkampf

Der Fernkampf folgt anderen Spielregeln, da man hier selten unter Zeitdruck ist. Entsprechend ist Reaktionsschnelligkeit nicht so sehr gefragt wie Präzision. Der ganze Fernkampf wird daher über einfache Schwierigkeiten abgewickelt.

Modifikatoren für Distanz

Distanz	S:
Bis 20m	+2
Bis 50m	0
Bis 100m	2
Bis 200m	4
Bis 400m	6
Über 400m	8

Modifikatoren für die Bewegung des Ziels

Bewegung	S:
Normale Bewegung	0
Schnelle Bewegung	2
Ausweichbewegung	4

Modifikatoren für Deckung

Deckung	S:
Bis 50% des Körpers	0
Bis 75% des Körpers	2
Bis 95% des Körpers	4
Angriff aus Deckung heraus	2

Modifikatoren für Sichtverhältnisse

Sichtverhältnisse	S:
Blendenes Licht	4
Leicht getrübt	0
Dämmerlicht, Leichter Nebel	2
Niederschlag	2
Halb dunkel, Dichter Nebel	4
Sternenlicht, Dichter Rauch	6
Ziel feuert	+2 ¹

4.2.3 Verletzungen

Verletzungen sind gerade im Kampf zu selbstverständlich. Wann immer man sein Ziel trifft, stellt sich daher die Frage, wie schwer man sein Ziel verletzt hat. Hierzu dient der Erfolg des Angriffs, der mit den Wundschwellen des Ziels verglichen wird.

Der Effekt der höchsten erreichten Wundschwelle wird verursacht. Die ersten drei Wundschwellen (Eins bis Drei) stehen dabei für eine nicht-tödliche Wunde. Die letzte Wundschwelle (Tod) bedeutet den sofortigen Tod des Charakters.

Die Werte der Wundschwellen können folgender Tabelle entnommen werden. Muss gerundet werden, so wird immer abgerundet.

Wundniveau	Körper	Maximalwert
Eins	x 0,5	14
Zwei	x 1	16
Drei	x 1,5	18
Tod	x 2	20

Wirkung von Wunden

Jede nicht-tödliche Wunde, die ein Charakter erleidet, gibt ihm einen negativen Modikator, der auf alle Proben angerechnet wird.

Wenn ein Charakter so viele Wunden erlitten hat, wie sein Wert in Körper angibt, bricht der Charakter zusammen und beginnt zu sterben.

Heilen von Verletzungen

Auch in der Zukunft dauert das Heilen von Wunden immer noch sehr lange. Nacheinander werden dabei die zuerst die Wunden der Stufe Drei dann die der Stufe Zwei um eine Stufe reduziert und schließlich die Wunden der Stufe Eins geheilt.

Die Heilung setzt dabei immer eine vernünftige medizinische Behandlung voraus, deren Schwierigkeit von der Schwere der Wunde abhängt.

Schwere der Wunde	S:	Heildauer
Eins	S: 0	3 Tage
Zwei	S: 2	1 Woche
Drei	S: 4	2 Wochen

4.3 Verbessern der Charaktere**4.3.1 Erfahrungspunkte**

Ende eines Abends vergibt der SL für jeden Charakter:

- 0-2 Erfahrungspunkt je nach dem Erfolg oder Misserfolg der Gruppe
- 0-2 Erfahrungspunkt, wenn der Charakter einen Konflikt durchlebt hat, der ihn verändert hat
- 0-2 Erfahrungspunkt für gutes, stimmungsvolles Rollenspiel

4.3.2 Steigern

In der Regel darf am Ende jedes Abend gesteigert werden. Steigerungen sollten immer durch das Spiel begründet sein, müssen es aber nicht sein.

Neben dem Steigern von Eigenschaften können (und müssen) auch sonstige Vorteile durch Erfahrungspunkte zementiert werden, wenn man sie in der nächsten Episode weiterhin nutzen will. Ein Beispiel für solche Vorteile sind z.B. Ausrüstungsgegenstände. Sobald

ein solcher Vorteil einmal zementiert wurde, behält der Charakter ihn, selbst wenn z.B. der Ausrüstungsgegenstand zerstört wurde.

Wert	Begründet	Unbegründet
Alias +1	3	6
Fertigkeit +1	1	2
Gabe +1	3	6
Link +1	2	4
Talent +1	3	6
Vorteil zementieren	1	2

Bsp.: Lain will ihr Talent Körper von 10

auf 11 steigern. Die Steigerung ist begründet, also benötigt sie 5 EP.

Bsp.: Lain will ihre Fertigkeit Schütze 5 auf 6 steigern. Da sie die Fertigkeit nicht im Spiel eingesetzt hat, ist sie unbegründet. Damit benötigt sie 3 EP für die Steigerung.

Bsp.: Lain schafft es sich in einer Episode ein Wohnmobil zu beschaffen. Damit sie auch in der nächsten Episode weiterhin über dieses Wohnmobil verfügen kann, muss sie einen EP investieren.

Kapitel 5

INFOMANAGEMENT

Informationen sind ein Schlüsselement in der Welt von Alias. Die meisten Informationen können ohne Probleme über eines der Netzwerke (ob nun technische oder zwischenmenschliche) abgerufen werden.

Diese Situation bewirkt einige Besonderheiten, die Alias und Dark-Future-Rollenspiele im Allgemeinen, von anderen Genres unterscheiden.

So sollte man immer bedenken, dass jede Information irgendwo verfügbar ist. Man muss nur wissen, wo man suchen muss.

Außerdem kann man dank fortgeschrittener Technologie sehr leicht Informationen generieren. Z.B. fällt es leicht den Tagesablauf einer Person zu rekonstruieren, in dem man ihre Bewegungen im Netz, ihre Einkäufe usw. protokolliert.

5.1 Subkulturen

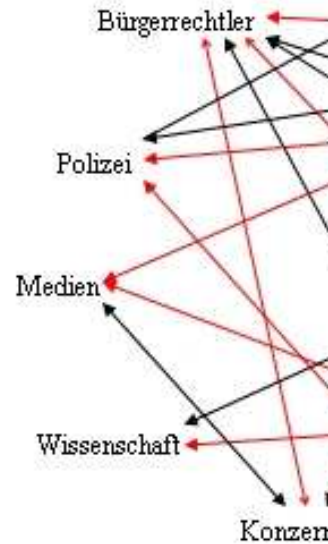
Bevor man sich mit der Beschaffung von Informationen beschäftigt, sollte man

sich erst einmal mit der Interaktion der Subkulturen beschäftigen.

5.1.1 Partnerschaft, Neutralität & Feindschaft

Jede Subkultur kann zu einer anderen Subkultur eine von drei Einstellungen haben:

1. **Partnerschaft:** Die beiden Subkulturen sind miteinander verbündet. Wer Einfluss in der einen Subkultur hat, der hat auch einen gewissen Einfluss auf die andere Subkultur.
2. **Neutralität:** Die beiden Subkulturen haben keine direkte Beziehung zueinander.
3. **Feindschaft:** Die Subkulturen liegen im Streit miteinander. Daher kann man als Mitglieder der einen Subkulturen Informationen über die andere gewinnen, aber keinen Einfluss auf diese nehmen.



Schematische Darstellung der Beziehungen zwischen den Subkulturen

5.2 Marktwert von Informationen

Jede Information hat einen Marktwert. Dieser Marktwert bestimmt nicht nur wie wertvoll sie ist, sondern auch wie leicht die Information zu finden ist. Der Marktwert (M:) setzt sich dabei aus der Verbreitung, dem Infogehalt, dem Alter und dem Schutz der Information zusammen.

5.2.1 Verbreitung der Information

Je verbreitet die Information ist, desto weniger ist sie wert.

- **Verbreitet (M: 0)**
Die Information steht einem großen Kreis von Interessierten zur Verfügung.

- **Insiderinformation (M: 2)**
Die Information steht nur einem kleinen Kreis von Interessierten zur Verfügung.
- **Seltenes Wissen (M: 4)**
Die Information befindet sich nur im Besitz von wenigen Personen.

5.2.2 Alter der Information

- **Wenige Stunden alt (M: 4)**
Die Information ist noch brandaktuell.
- **Wenige Tage alt (M: 2)**
Die Information ist noch recht neu.
- **Einige Wochen alt (M: 0)**
Die Information ist alt, aber noch nicht aus dem Blickfeld der Subkultur verschwunden.

- **Wenige Monate alt (M: 2)**
Die Information ist alt und gerät so langsam in Vergessenheit.
- **Einige Monate alt (M: 4)**
Die Information ist schon nicht im Bewusstsein der Subkultur.
- **Einige Jahre alt (M: 6)**
Die Information ist so alt, dass es sogar schwierig wird, sie in Archiven ausfindig zu machen.
- **Pre-Crash (M: 8)**
Die Information stammt noch aus der Zeit vor dem Niedergang der westlichen Welt.
- **Pre-2000 (M: 10)**
Die Information stammt aus vergangenen, primitiveren Zeiten.

Bsp.: Henry versucht die aktuellen Gewohnheiten des Unterweltbosses Richie herauszufinden. Der Spielleiter entscheidet, dass diese Information:

1. M: 2 für die Verbreitung erhält, da man die Orte und Personen kennen muss, an bzw. bei denen Richie sich gewöhnlich herumtreibt.
2. M: 0 für das Alter erhält, da sich die Gewohnheiten einer Person selten öfters als alle paar Wochen ändern.
3. M: 4 für den Schutz erhält, da es im Allgemeinen ungesund ist, über die Gewohnheiten eines Unterweltbosses zu plaudern.

5.2.3 Schutz der Information

- **Frei verfügbar (M: 0)**
Die Information ist frei verfügbar und wird aktiv verbreitet.
- **Ungeschützt (M: 2)**
Die Information ist frei verfügbar.
- **Zensiert (M: 4)**
Die Information wird von Teilen der Subkultur zensiert.
- **Geheim (M: 6)**
Die Information ist geheim und Leute, die sie trotzdem verbreitet, werden aktiv gejagt.

Damit ist der Marktwert der Information 6, was niedriger als Henry's Unterwelt-Link von 8 ist. Henry kann die Informationen ohne Probleme herausfinden.

Ist der Wert des Links jedoch kleiner oder gleich dem Marktwert der Information, so wird eine Probe fällig. Diese Probe wird auf Infomanagement+Interaktion fällig. Gelingt die Probe, so wird der Erfolg der Probe zum Wert des Links addiert. Ist der modifizierte Wert nun größer als der Marktwert der Information, so konnte man sie mit etwas Arbeit beschaffen.

5.3.1 Verknüpfter Link

5.3 Informationsbeschaffung

Zur Beschaffung einer Information wird der Wert des Links zu der Subkultur wichtig, die die Quelle der Information ist.

Ist der Wert des Links größer als der Marktwert der Information, so gelingt die Beschaffung automatisch. Im Zweifel bedeutet dies sogar, dass der Charakter die Information bereits wusste.

Hat man keinen Link zu der Quell-Subkultur, zu der die Information gehört, so kann man einen verknüpften Link einsetzen. Ein verknüpfter Link ist der Link zu einer Subkultur, die mit der Quelle in Verbindung steht. Dies können Subkulturen sein, die verbündet oder verfeindet sind.

Der Marktwert einer Information wird bei einem verknüpften Link um 4 erhöht.

5.3.2 Infomanagement

Hat man weder einen Link zur Quell-Subkultur, noch zu einer verknüpften Subkultur, muss man mit mühseliger Recherche anfangen. Viele Informationen sind frei verfügbar, man muss sie nur in einem der Netzwerke ausfindig machen.

Jede Information, die höchstens *Un-geschützt* ist, kann durch eine Recherche ausfindig gemacht werden. Dabei wird die Proben auf Infomanagement mit einer Schwierigkeit in *Höhe des Marktwerts* der Information belegt.

5.4 Teure Informationen

Informationen können sehr wertvoll sein, so wertvoll, dass die Charaktere sie nicht ohne Probleme und Kosten bekommen. Diese werden im Verlust von Stufen in den Links reflektiert. Dies reflektiert Gefälligkeiten, die er Leuten in der Subkultur schuldet, und ganz allgemein den Respektverlust, den er in der Subkultur erleidet. Damit werden die Beziehungen, die die Charaktere zu ihrer Umwelt im wahrsten Sinne Gold wert.

5.4.1 Erwerb von Informationen

Informationen, deren Marktwert kleiner als der Wert des Links ist, sind ohne Nachteile zu erhalten.

Informationen, die den Wert des Link aber erreichen oder sogar überschreiten, kosten den Charakter einen Punkte in seinem Link.

5.4.2 Verkauf von Informationen

Genauso wie ein Charakter Informationen "einkaufen" kann, kann er sie natürlich auch "verkaufen".

Dies kann im wörtlichen Sinn passieren oder auch in dem er eine Information in einer bestimmten Subkultur oder sogar in der Öffentlichkeit verbreitet.

Geringwertige Informationen bringen dem Charakter dabei keinen Vorteil. Vielmehr wird angenommen, dass der Charakter seine Links stetig mit solche Informationen füttert einfach nur um in der Subkultur aktiv zu bleiben.

Hochwertige Informationen, also solche deren Marktwert höher oder gleich dem Linkwert des Charakters sind, bringen dem Charakter einen zusätzlichen Punkt in seinem Link.

Kapitel 6

MAGIE

Magie folgt seinen ganz eigenen Regeln. Wichtig ist dabei: Magie ist selten aus dem Ärmel zu zaubern, gut vorbereitete Rituale aber können große Macht entfesseln.

Grundsätzlich ist ein Magier nicht an ein bestimmtes Spruchrepertoire gebunden, vielmehr kann er durch die hyperborealen Kräfte beliebige Effekte hervorrufen, doch ist es schwierig Magie ohne Vorbereitung zu improvisieren.

Mit Magie ist fast alles möglich. Einem Zauberer sind kaum Grenzen auferlegt, wenn er die nötigen Fähigkeiten hat. Je unglaublicher die Veränderungen aber sind, desto schwieriger wird es diese hervorzurufen.

6.1 Beschwörung

Die Kunst der Beschwörung dreht sich ganz um das Erschaffen, Aufspüren und Vernichten von Geistern. Was aber sind Geister?

Geister lassen sich in zwei Gruppen einteilen: In Konstrukte, die von Zauberern erschaffen werden, und in freie Geister, die mit der hyperborealen Strahlung auftauchen.

6.1.1 Konstrukte

Konstrukte sind lebendig gewordene Magie. Sie werden von Beschwörern erschaffen um spezifische Aufgaben zu erfüllen. Manchmal können sie diese Aufgaben besser erledigen als Menschen, oft sind es aber Kostengründe, die die Verwendung von Konstrukten begünstigen. Damit sind sie die Maschinen der Magischen Revolution und sie werden mit der gleichen hilflosen Wut bekämpft.

Konstrukte sind keine selbstständige Wesen. Konstrukte können weder denken noch fühlen, obwohl Konstrukte mit einer nötigen Komplexität durchaus den Eindruck erwecken können, dass sie vernunftbegabte Wesen sind.

Bei der Erschaffung eines Konstruktes muss der Beschwörer bereits genauestens festlegen, welche Aufgaben das Konstrukt erledigen muss und wie es in bestimmten Situationen reagiert. Das macht es erforderlich vorzuplanen. Ein Beschwörer muss unter Umständen tagelange Überlegungen anstellen, um die mentale Struktur eines Konstruktes zu planen.

Komplexität der Aufgabe

- **Banal (+2)**
Der Beschwörer erschafft ein Kon-

strukt, das nichts tut.

- **Einfach (S: 0)**
Der Beschwörer erschafft ein Konstrukt, das eine einfache Aufgabe erledigen kann.
- **Schwierig (S: 2)**
Das Konstrukt kann mehrere einfache oder eine komplexe Aufgabe erledigen.
- **Sehr schwierig (S: 4)**
Das Konstrukt kann mehrere komplexe Aufgaben erledigen.
- **Extrem schwierig (S: 6)**
Das Konstrukt kann für eine Vielzahl von Aufgaben eingesetzt werden.

Komplexität der Reaktionen

- **Banal (+2)**
Das Konstrukt reagiert nicht auf seine Umwelt.
- **Einfach (S: 0)**
Das Konstrukt reagiert sehr eingeschränkt auf seine Umwelt.
Für anfallende Proben innerhalb des Aufgabengebiets des Konstrukts wird ein Probenwert von 6 vorausgesetzt. *Bsp.: Hindernis umgehen, im Zweifel Anhalten, um Freimachen des Weges bitten, einfache Kommandos verstehen etc.*
- **Schwierig (S: 2)**
Das Konstrukt reagiert auf einfache Weise auf seine Umwelt.
Für anfallende Proben innerhalb des Aufgabengebiets des Konstrukts wird ein Probenwert von 9 vorausgesetzt. Für Proben abseits dieses Gebiets gilt ein Wert von 6. *Bsp.: Alternativen Weg finden, komplexere Kommandos verstehen*
- **Sehr schwierig (S: 4)**
Das Konstrukt kann auf vielfältige Weise auf seine Umwelt reagieren.

Für anfallende Proben innerhalb des Aufgabengebiets des Konstrukts wird ein Probenwert von 12 vorausgesetzt. Für Proben abseits dieses Gebiets gilt ein Wert von 9.

- **Extrem schwierig (S: 6)**

Das Konstrukt kann in beinahe allen Situationen selbstständig reagieren.

Für anfallende Proben innerhalb des Aufgabengebiets des Konstrukts wird ein Probenwert von 15 vorausgesetzt. Für Proben abseits dieses Gebiets gilt ein Wert von 12.

6.1.2 Freie Geister

Seitdem Magie für die Menschen verfügbar ist, wissen sie auch mit Gewissheit, dass es Geister in der Welt gibt. Bisher ist es noch nicht sicher, ob diese Geister schon immer existiert haben. Viele Traditionalisten folgen dieser Ansicht. Einige moderne Zauberer vor allem aus Asien behaupten allerdings, dass Geister Abbildung von Wesen aus Hyperborea sind.

Geister treten meist als nebelartige Leuchterscheinung auf, die nicht durch physikalische Hindernisse behindert werden, allerdings durchaus mit diesen interagieren. Geister sind z.B. dafür bekannt Kurzschlüsse zu verursachen. Außerdem können Geister offensichtlich hyperborealische Effekte hervorrufen, weswegen sie durchaus eine Gefahr für die Öffentlichkeit darstellen können.

Wie es scheint sind Geister stets ortgebunden. Die Orte, an denen sie auftreten erscheinen beinahe wahllos. Das einzigste, was mit Gewissheit gesagt werden kann, ist dass sie von erhöhten Werten hyperborealischer Strahlung angezogen werden.

Allen Geistern ist gemein, dass sie fremdartig sind. Die Motive der Geister konnten bisher nicht entschlüsselt werden, allerdings zeigen sie oft eine enor-

me Aggressivität gegenüber Zauberern und andere Person mit hoher hyperbolischer Verstrahlung.

6.1.3 Beeinflussung von Geistern

Freie Geister und Konstrukte können mit der Gabe Beschwörung beeinflusst und angegriffen werden. Dies wird entweder als einfache vergleichende Proben oder nach den normalen Kampfregeln abgewickelt.

6.1.4 Machtwert von Geistern

Um die Kraft eines Geistes zu messen, besitzt jeder Geist einen **Machtwert**. Dieser Machtwert bestimmt wie schwer der Geist von Magie zu beeinflussen ist, wie stark seine magischen Fähigkeiten sind und wie lange er noch existiert.

Konstrukte sind als Wesen aus Licht und Energie nicht für die Ewigkeit geschaffen und so schwindet ihre Kraft mit der Zeit, bis sie schließlich vergehen.

Ihr Machtwert entspricht bei der Erschaffung dem Erfolg der Beschwörungsprobe. Dieser Wert sinkt alle 12 Stunden um 1 Punkt. Erreicht der Machtwert 0, so löst sich das Konstrukt auf.

Freie Geister sind von diesem Verfall nicht betroffen. Ihr Machtwert hängt von verschiedenen, noch nicht näher erforschten Faktoren ab, und beträgt meist 6 bis 12.

6.1.5 Erschaffen von Gefährten

Gefährten sind eine spezielle Form von Konstrukten, die in einen Gegenstand oder in ein Lebewesen gebannt werden. Sie beseelen dieses Objekt und besitzen fortan einen stabilen Anker in der Welt, der verhindert, dass ihre Macht schwindet.

Der zukünftige Körper des Gefährten muss bereits während der Beschwörung des Konstrukts vorhanden sein. Optimalerweise sollte er in einem vorherigen Ritual vorbereitet werden, allerdings ist dies nicht zwingend notwendig.

Im Zuge der Beschwörung wird der Gefährte in seinen neuen Körper gebannt. Dabei wird die Essenz des Gefährten mit der Struktur des Objekts verknüpft. Je nach der Natur des Körpers fällt dieses Ritual unterschiedlich schwer aus.

Die Beseelung wird als erhöhte Schwierigkeit bei der Beschwörungsprobe dargestellt. Die Schwierigkeit entspricht den Werten, wie sie bei der Vorbereitung des Körpers. (s.u.)

Die Vorbereitung des Körpers

Der Körper sollte vorbereitet werden, um das Ritual der Beseelung zu vereinfachen. Eine solche Vorbereitung ist ein eigener Zauber und folgt ansonsten den Regeln für Vorbereitete Handlungen (s.38).

- **Banal (+2)**
Der Körper wurde vom Magier selbst aus gereinigten Materialien hergestellt.
- **Einfach (S: 0)**
Der Körper wurde von einem anderen Magier aus gereinigten Materialien hergestellt.
- **Schwierig (S: 2)**
Der Körper ist ein maschinell hergestellter Gegenstand.
- **Sehr schwierig (S: 4)**
Der Körper ist ein Lebewesen.
- **Extrem schwierig (S: 6)**
Der Körper ist ein verzaubter Gegenstand.

6.2 Illusionismus

Illusionismus ist die Kunst die Sinneswahrnehmung von Menschen, Tieren und Maschinen zu beeinflussen. Damit ist Illusionismus eine Gabe, die große Möglichkeiten eröffnet, die aber auch präzises Vorgehen und eine gehörige Portion Erfahrung erfordert.

Die Schwierigkeit einer Illusion hängt dabei stets von zwei Faktoren ab: Von der Anzahl der Subjekte, die beeinflusst werden sollen, und von der Glaubwürdigkeit der Illusion.

Beeinflusste Menge

Je mehr Subjekte mit der Illusion beeinflusst werden sollen, desto schwieriger wird die Illusion naturgemäß.

- **Banal (+2)**
Ein einzelnes, sehr bekanntes Subjekt.
- **Einfach (S: 0)**
Ein einzelnes Subjekt.
- **Schwierig (S: 2)**
Eine kleine Gruppe von Subjekten.
- **Sehr schwierig (S: 4)**
Eine größere Gruppe von Subjekten.
- **Extrem schwierig (S: 6)**
Eine sehr große Gruppe von Subjekten.

Glaubwürdigkeit

Die große Kunst bei Illusionen ist es, sie

- **Banal (+2)**
Illusion, die sich perfekt in die Umwelt einfügt.
- **Einfach (S: 0)**
Illusion, die sich kaum von der Umwelt abhebt.

- **Schwierig (S: 2)**
Illusion, die sich stark von der Umwelt abhebt.
- **Sehr schwierig (S: 4)**
Illusion, die im Gegensatz zur Umwelt steht.
- **Extrem schwierig (S: 6)**
Illusion, die die Realität vollkommen ersetzt.

6.3 Flüche & Segen

- **Banal (+2)**
- **Einfach (S: 0)**
- **Schwierig (S: 2)**
- **Sehr schwierig (S: 4)**
- **Extrem schwierig (S: 6)**

6.4 Kinese

- **Banal (+2)**
- **Einfach (S: 0)**
- **Schwierig (S: 2)**
- **Sehr schwierig (S: 4)**
- **Extrem schwierig (S: 6)**

6.5 Verzauberung

- **Banal (+2)**
- **Einfach (S: 0)**
- **Schwierig (S: 2)**
- **Sehr schwierig (S: 4)**
- **Extrem schwierig (S: 6)**

6.6 Wahrsagung

- **Banal (+2)**
- **Einfach (S: 0)**
- **Schwierig (S: 2)**
- **Sehr schwierig (S: 4)**
- **Extrem schwierig (S: 6)**

6.7 Weitere Modifikatoren für Magie

6.7.1 Distanz zum Ziel

- **Berührung (+2)**
Der Magier kann das Ziel berühren.
- **Sichtweite (S: 0)**
Der Magier kann das Ziel sehen.
- **Näherer Umkreis (S: 2)**
Das Ziel ist innerhalb einiger Kilometer.

- **Weiterer Umkreis (S: 4)**
Das Ziel ist innerhalb mehrerer dutzend Kilometer.

- **Weit entfernt (S: 6)**
Das Ziel ist an einem weit entfernten Ort.

6.7.2 Vorbereitung

- **Intensiv (+2)**
Der Magier hat einige Wochen oder sogar Monate für die Vorbereitung des Zaubers investiert.

- **Lang (S: 0)**
Der Magier hat einige Tage für die Vorbereitung des Zaubers investiert.

- **Kurz (S: 2)**
Der Magier hat einige Stunden für die Vorbereitung des Zaubers investiert oder wirkt einen ähnlichen Zauber regelmäßig.

- **Minimal (S: 4)**
Der Magier hat einige Minuten für die Vorbereitung des Zaubers investiert oder hat einen ähnlichen Zauber schon einmal gewirkt.

- **Improvisation (S: 6)**
Der Magier improvisiert einen Effekt vollkommen neu und ohne Vorbereitung.

6.7.3 Ritual

- **Blutopfer (+2/+4/+6)**
Der Magier opfert für das Ritual ein Lebewesen.
Tiere geben einen Bonus von +2.
Menschen geben einen Bonus von +4.
Ist der Mensch nach den Erkenntnissen des Magiers besonders als Opfer geeignet, gibt dies sogar einen Bonus von +6.

- **Stimme und Bewegungen (S: 0)**
Der Magier nutzt für das Ritual seine Stimme und Bewegungen, um sich mit auf die höheren Ebenen zu schwingen.
- **Stimme oder Bewegungen (S: 2)**

Der Magier nutzt für das Ritual entweder seine Stimme oder Bewegungen.

- **Geistig (S: 4)**
Der Magier führt das ganze Ritual nur in seinem Kopf durch.

Teil III

Die Strasse

Kapitel 7

AUSRÜSTUNG

7.1 Beschaffung von Ausrüstung

Um Ausrüstung zu beschaffen, muss man seine Links aktivieren. Dies funktioniert wie das Beschaffen einer Information über einen Link (s.XX), wobei der *Beschaffungswert* des Gegenstandes den Marktwert der Information ersetzt.

7.1.1 Aktionsradius

Jede Subkultur hat darüber hinaus auch noch mehrere Aktionsradien. Diese bestimmen wie gut eine Subkultur auf bestimmte Arten von Ausrüstung zugreifen kann. Zu den Aktionsradien gehören:

- **(C)omputer** Die Subkultur hat Zugriff auf Informationen und Ausrüstung aus dem IT-Bereich. Dazu zählen Computer-Hardware, Software und verwandte technische Geräte wie Kommunikationsgeräte und Werkzeug.
- **(M)edizin** Die Subkultur hat Zugriff auf Informationen aus Ausrüstung aus dem medizinischen, biotechnologischen und biologischen Bereich. Dazu zählen medizinische Techniken und Werkzeuge und Spezialanwendungen.

- **(W)affen** Die Subkultur hat Zugriff auf Informationen und Ausrüstung aus dem militärischen und paramilitärischen Bereich. Dazu zählen Militärtechnologie, Waffentechnik, Taktiken und Strategien.

Der Aktionsradius wirkt sich als Modifikator auf den Wert des Links aus, wenn es um den Erwerb solcher Ausrüstungsgegenstände geht.

Aktionsradius der Subkulturen

Im folgenden die Aktionsradien für die einzelnen Links:

Link	C	M	W
Bürgerrechtler	-2	-6	-4
Kirchen	-6	-6	-6
Konzerne	-2	-2	-6
Medien	0	-6	-8
Militär	-6	-4	0
Nomaden	-4	-4	-4
Politik	-4	-2	-6
Polizei	-4	-2	-4
Slums	-8	-8	-4
Unterwelt	-4	-4	-2
Virtual Soceities	0	-2	-6
Wissenschaft	0	0	-8

7.1.2 Unterhaltung von Restriktiv (S: 2) Ausrüstung

Schaffe man es den Gegenstand zu beschaffen, so wird in der Regel davon ausgegangen, dass die Unterhaltung des Gegenstandes gesichert ist.

Die Regierung hat umfangreiche Restriktionen ausgesprochen und setzt diese auch konsequent um.

- **Deutschland:** Bayern, Hessen, Sachsen, Thüringen

7.1.3 Legalität

Einige Ausrüstungsgegenstände, die für ein Alias von Interesse sind, unterliegen eingeschränkter Verfügbarkeit, weil sie gegen die Gesetze der Regierung verstoßen. Für solche Gegenstände wird eine Kontrollstufe festgelegt, die zum Beschaffungswert addiert werden muss.

- **Österreich:** Oberösterreich, Niederösterreich, Kärnten, Salzburg

- **USA:** Ost- und Westküste

Kontrolliert (S: 4)

Die Regierung hat umfangreiche Restriktionen ausgesprochen, selbst auf sonst vollkommen legale Waren (Zigaretten, Alkohol, Kaugummi) und setzt diese mit teils äußerst drakonischen Mitteln durch.

Anarchie (+2)

Da keine Regierung existiert, besteht natürlich auch keine Einschränkung von Gegenständen.

- **Deutschland:** Berlin, Teile Norddeutschlands
- **Österreich:** Graz, weite Teile von Tirol, Vorarlberg, Burgenland
- **USA:** weite Teile des Mittleren Westen, New Mexiko

- **Deutschland:** Südbaden

- **Österreich:** Linz, St. Pölten, Klagenfurt, Salzburg Stadt

Liberal (S: 0)

Die Regierung belegt Gegenstände nur mit geringen Restriktionen oder ist nicht in der Lage die Restriktionen effektiv durchzusetzen.

- **Deutschland:** Anhalt, Brandenburg, Norddeutschland, Rheinland, Württemberg
- **Österreich:** Wien, Steiermark
- **USA:** Süden der USA

7.1.4 Tarnung

Oft spielt es eine Rolle, ob die Spielercharaktere unbemerkt Gegenstände an Sicherheitsleuten oder Türstehern vorbeismuggeln können.

Hier für hat jeder portable Gegenstand ein Tarnungswert. Dieser Wert gibt die Möglichkeit an, den Gegenstand ohne große Anstrengungen zu verbergen, indem man ihn z.B. unter einer Jacke oder einem Mantel versteckt, in einer Tasche transportiert oder ähnliches.

Wenn nun gefragt ist, ob ein Gegenstand entdeckt wird. Wird eine Probe gegen Tarnung gewürfelt. Gelingt die Probe, wird der Gegenstand nicht vom Gegenüber entdeckt.

Modifikatoren für die Probe

Der Probenwert geht davon aus, dass die Alias von Profis nur durch Blicke begutachtet werden. Unter anderen Umständen ergeben sich Modifikatoren für den Wurf.

- **Nicht sonderlich aufmerksam (+2)** Wer immer die Alias begutachtet, er ist nicht sonderlich aufmerksam. Mit anderen Worten er achtet nicht ausdrücklich auf Waffen. Dies trifft auf viele Leute zu, die abgelenkt sind oder die Alias als harmlos einschätzen.
- **Unprofessionell (+2)** Das Gegenüber kennt sich nicht gerade in seinen Job aus. Das trifft auf die meisten Leute zu, die keine Fertigkeit Nahkampf oder Schütze haben.
- **Abtasten (S: 2)** Die Alias werden nicht nur mit Blicken begutachtet, sondern mit den Händen abgetastet.
- **Detektor (S: 6)** Die Alias werden mit einem Detektor abgetastet. Meistens handelt es sich dabei um einen Metalldetektor, oft sind es aber Kombigeräte die auch Sprengstoffe erschnüffeln können.

Besonders gut verstecken

Charaktere können auch probieren ihre Ausrüstung besonders gut zu verstecken. Dies erfordert meistens etwas Material, gerade bei sperrigen Gegenständen und es dauert etwas länger, um den Gegenstand hervorzuholen, dafür ist der Tarnungswert aber höher. Um einen Gegenstand zu verbergen wird eine Probe auf Heimlichkeit + Körper abgelegt gegen eine Schwierigkeit gleich dem aktuellen Tarnungswert des Gegenstandes.

Gelingt die Probe so ist der neue Tarnungswert gleich dem Erfolgswert der Probe.

7.2 Alltägliches

7.2.1 Computer

Card Computer (CC)

Der kreditkarten-große CC ist die beliebteste Form des Computers. Er ist ein einfacher und preiswerter Computer, der alle Optionen zur Verfügung stellt, die ein Normalmensch in seinem Alltag benötigt.

Mit CCs wird die Haustür geöffnet, Bankgeschäfte getätigt oder auch einfach die aktuellen Termine oder die Einkaufsliste gespeichert.

In vielen zivilisierten Ländern und auch in einigen Diktaturen besteht darüber hinaus CC-Pflicht. Dort werden normierte CCs (so genannte PCC - Personalized Card Computers) an die Bürger ausgegeben. Diese ähneln im Aussehen einem heutigen Personalausweis inklusive eines aufgedruckten Hologramms des Besitzers und seiner persönlichen Daten. Diese sind in aller Ausführlichkeit im PCC gespeichert.

Tarnung: 16

Beschaffung: Asien & Afrika immer, Europa & USA C-0

Pocket Computer

Das Vorgängermodell des CC war der Pocket Computer. Ein Computer, der etwa die Größe einer Brieftasche hatte, und ansonsten alle Funktionen eines CC beherrschte.

Tarnung: 12

Beschaffung: immer

Microframe

Ein Microframe ist ein leistungsfähiger Computer, der üblicherweise als Netzwerkknoten oder Datenbankserver ein-

gesetzt wird. Darüber hinaus ist er dank seiner Leistungsfähigkeit besonders für Aufgaben geeignet, bei denen viele Berechnungen durchgeführt werden müssen.

Bonus: +2 Hacking¹

Tarnung: 0

Beschaffung: C-2

7.2.2 Kommunikation

Kommunikator

Ein Kommunikator ist ein Funktelefon, das sich in ein vorhandenes Netz einwählt. Kommunikatoren gibt es als Armreife, Anhänger, Schlüsselanhänger oder ganz klassisch als zusammenfaltbares Taschentelefon.

Tarnung: 16

Beschaffung: immer

Funkgerät

Funkgeräte sind nicht mehr sonderlich in der Mode, da dank weltumspannender Netzwerke man wirklich nur noch in der Wildnis nicht per Kommunikator oder E-Mail erreichbar ist. Für diese Situationen und für Leute, die gerne unter sich sind, gibt es Funkgeräte auf den Bazaren der Welt.

Tarnung: 12

Beschaffung: C/W-2

Satelliteninterface

Selbst wenn kein Funkrelais im Sendebereich ist, heißt das noch lange nicht, dass man von den Netzwerken abgeschnitten sein muss. Denn dank portabler Satelliteninterfaces ist es kein Problem sich in einen Kommunikationssatelliten einzuklinken. Von diesen schwirren mittlerweile einige zehntausende im Orbit. Die meisten stammen noch aus der Zeit vor dem Crash und

sind verwaist, doch immer noch funktionsfähig. Ein Vorteil den gerade Nomaden gerne für sich nutzen.

Das Satelliteninterface selbst ist eine faltbare Plastikscheibe - etwa in der Größe A4 - die alle notwendige Elektronik enthält um mit einem Satelliten in Kontakt zu treten.

Tarnung: 12

Beschaffung: C-2

7.2.3 Fahrzeuge

Fahrrad

Das typische Nahverkehrsfahrzeug des 22. Jahrhunderts.

Interface: nie

Beschaffung: immer

Fuhrwerk

Ein Fuhrwerk mit einem einzelnen, kräftigen Pferd.

Interface: nie

Beschaffung: immer

Roller/Moped

Irgendwo zwischen einem Fahrrad und einem Motorrad liegt diese Fahrzeugklasse.

Interface: selten

Beschaffung: immer

Kleinwagen

Ein kleines Auto, das für 4 Personen konzipiert wurde, aber mit etwas logistischem Geschick Platz für 6 Leute und eine Menge Gepäck bietet.

Interface: meist

Beschaffung: 0

Mittelklassewagen

Ein größeres Auto, das eine Familie bequem transportieren kann.

Interface: meist

¹Für Anwendungen, wie das Knacken von Passwörtern.

Beschaffung: 0

Motorrad

In Europa werden nun vor allem Motorräder eingesetzt, die sich auch gut fürs Gelände geeignet ist.

Interface: selten

Beschaffung: 2

Kleinbus

Der ideale Transporter für eine typische Familie des 22. Jahrhunderts. Er bietet bequem Platz für 7 Leute und ihr Gepäck.

Interface: meist

Beschaffung: 2

Lieferwagen

Dieser Transporter hat die gleiche Größe wie ein Kleinbus, ist jedoch vor allem auf den Transport von Waren spezialisiert.

Interface: meist

Beschaffung: 2

3,5-Tonner

Ein kleiner LKW.

Interface: meist

Beschaffung: 4

Geländewagen

Ein Wagen in der Größe eines Kleinbuses, der für schwer zugängliches Terrain gebaut wurde.

Interface: meist

Beschaffung: 4

Ultraleicht-Flieger

Ein kleines Ein-Mann-Flugzeug, wie es z.B. von Nomadenstämmen genutzt wird.

Interface: meist

Beschaffung: W-4

Wohnmobil

Im 22. Jahrhundert ist ein Wohnmobil ein Reichtum, denn für viele Menschen wäre dieses Haus auf Rädern ein wahrer Luxus.

Interface: meist

Beschaffung: 6

Limousine

Ein großes Luxusauto, das immer noch von den Reichen und Schönen geliebt wird.

Interface: immer

Beschaffung: 8

Luftkissenboot

Ein Hovercraft, das für den Transport über Sümpfe, vereiste Seen und kleinere Gewässer konzipiert wurde.

Interface: meist

Beschaffung: W-8

Propellermaschine

Eine kleine 2-sitzige Propellermaschine.

Interface: meist

Beschaffung: W-8

Sattelschlepper

Ein LKW, der für den Transport von großen Mengen von Waren oder besonders sperrigen Gütern konzipiert wurde.

Interface: meist

Beschaffung: 8

Sportwagen

Ein Luxusauto, das immer noch von den Reichen und Schönen geliebt wird. Es erreicht Geschwindigkeiten, die heutzutage auch nur annähernd auf den Autobahnen Asiens ausgereizt werden können.

Interface: selten

Beschaffung: 8

Hubschrauber/AV

Eine Flugmaschine, deren Auftrieb nur durch Motorenkraft erzeugt wird. Dank dieser Besonderheit kann ein Hubschrauber senkrecht starten und landen.

Auf den Schlachtfeldern des 22. Jahrhunderts hat der Hubschrauber, die Panzer vollkommen abgelöst.

Interface: immer

Beschaffung: W-10

Luftkissenschiff

Ein geräumiges Luftkissenfahrzeug, das für den Transport von 2 Dutzend Personen oder etwa 3,5 Tonnen Fracht ausgelegt ist.

Interface: meist

Beschaffung: W-10

7.2.4 Spezialausrüstung**Kletterausrüstung**

Vorteil: +6 Klettern

Tarnung: 8

Beschaffung: 2

Nachtsichtgerät

Klassische Modelle stammen noch aus alten Militärbeständen. Diese sind recht sperrige Geräte die mit einem Stirnband vor den Augen fixiert werden.

Moderne Modelle sind fortgeschrittener und handlicher. Oft werden sie in Sturmbrillen oder in ein Monokel integriert.

Vorteil: halbiert Nachteile von Dunkelheit

Veraltetes Modell

Tarnung: 8

Beschaffung: W-2 + Kontrollstufe

Moderne Modell

Tarnung: 12

Beschaffung: W-4 + Kontrollstufe

7.2.5 Rüstungen**Widerstandsfähige Kleidung**

Kleidung, die bewusst darauf ausgelegt ist, den Träger zu schützen oder diesen Effekt aufgrund ihres Materials beiläufig mit sich bringt. z.B. Lederklamotten, Motorradoveralls, Schreinerhosen.

Rüstung: +1

Tarnung: unterschiedlich

Beschaffung: immer

Leichte Weste

Rüstung: +2

Tarnung: 16

Beschaffung: W-0 + Kontrollstufe

Schwere Weste

Rüstung: +3

Tarnung: 12

Beschaffung: W-2 + Kontrollstufe

Verstärkte Weste

Rüstung: +4

Behinderung: -1 Körper

Tarnung: 8

Beschaffung: W-4 + Kontrollstufe

Sturmpanzerung

Rüstung: +5

Behinderung: -1 Körper

Tarnung: 4

Beschaffung: W-6 + Kontrollstufe

Helm

z.B. Motorradhelm, Bauarbeiterhelm

Rüstung: +1

Tarnung: 0

Beschaffung: immer

Sturmhelm

Gilt als Nachtsichtgerät.

Rüstung: +1

Tarnung: 0

Beschaffung: W-6 + Kontrollstufe

7.3 Waffen

Auch im 22. Jahrhundert werden immer noch Waffen produziert und gegen Menschen eingesetzt. In vielen zivilisierten Ländern ist der legale Besitz von Waffen jedoch stark eingeschränkt und dank der integrierten Chips wird jeder Schuss genaustens protokolliert und an den Zentralrechner der zuständigen Stelle gemeldet. Daher sind gerade in der Unterwelt gecrackte und antiquierte Feuerwaffen und Nahkampfwaffen gefragt.

7.3.1 Nahkampfwaffen

Elektroschocker

Angriff: +2 Nahkampf

Tarnung: 8

Ladungen: 12

Beschaffung: W-0 + Kontrollstufe

Speziell: Jemand, der von einem Elektroschocker getroffen wurde, muss sofort eine Körper-Probe ablegen, sonst bricht er für 5 Sekunden hilflos zusammen.

Messer

Leicht verbergbar und tödlich sind Messer immer noch die beliebtesten Waffen in den urbanen Zentren der Welt.

Angriff: +2 Nahkampf

Tarnung: 16

Beschaffung: immer

Pepper Spray

Angriff: +2 Nahkampf **Tarnung:** 16 **Ladungen:** 3 **Beschaffung:** immer

Speziell: Jemand, der von Pepper Spray getroffen wurde, muss sofort eine Körper-Probe ablegen, sonst erleidet er für die nächsten 2 Minuten -2 auf alle Proben.

Schlagstock

Angriff: +2 Nahkampf

Tarnung: 8

Beschaffung: immer

Schwert

Schwert, Säbel, Macheten - eigentlich gehören sie zur vorletzten Epoche, trotzdem gibt es aber immer wieder Leute, die trotzdem ihren Hang für Theatralische mit einer solchen Klingenswaffe ausleben müssen.

Angriff: +4 Nahkampf

Tarnung: 4

Beschaffung: W-0 + Kontrollstufe

7.3.2 Feuerwaffen

Großkaliber-Pistole

Großkaliber-Pistolen verwenden meist das Kaliber 10mm oder 45. Sie sind vor allem bei Hobby-Schützen beliebt, da sie etwas unhandlich sind.

Angriff: +4 Nahkampf, +4 Schütze

Tarnung: 8

Schuss: 10

Beschaffung: W-2 + Kontrollstufe

Kleinkaliber-Pistole

Die Standard-Selbstverteidigungswaffe. Sie hat eine enorme Verbreitung. Das übliche Kaliber ist meist 9mm.

Angriff: +4 Nahkampf, +2 Schütze

Tarnung: 12

Schuss: 15

Beschaffung: W-2 + Kontrollstufe

Taser

Eine leichte Selbstverteidigungswaffe, die vor allem von Privatpersonen, aber auch von Sicherheitsunternehmen genutzt wird. Ein Taser feuert einen Pfeil ab, der eine starke, elektrische Ladung auf das Ziel überträgt, die das Ziel außer Gefecht setzen soll.

Angriff: +2 Nahkampf

Tarnung: 8

Schuss: 4

Beschaffung: W-2 + Kontrollstufe

Speziell: Jemand, der von einem Taser getroffen wurde, muss sofort eine Körperprobe ablegen, sonst bricht er für 15 Sekunden zusammen.

Jagdgewehr

Tiere werden immer noch gejagt, vielleicht sogar mehr denn je. Das übliche Jagdgewehr ist ein Repetiergewehr mit 5 Schuss im Magazin.

Angriff: +6 Schütze

Tarnung: 4

Schuss: 5

Beschaffung: W-0 + Kontrollstufe

Maschinenpistole

Angriff: +4/+6 Nahkampf, +4 Schütze

Tarnung: 4

Schuss: 30/6

Beschaffung: W-4 + Kontrollstufe

Scharfschützengewehr

Ein Präzisionsgewehr im Kaliber 7.62mm, das bereits mit einem Zielfernrohr ausgestattet ist.

Angriff: +10 Schütze

Tarnung: 0

Schuss: 15

Beschaffung: W-6 + Kontrollstufe

Schrotflinte

Angriff: +6 Nahkampf, +2 Schütze

Tarnung: 4

Schuss: 6

Beschaffung: W-0 + Kontrollstufe

Abgesägte Schrotflinte

Angriff: +6 Nahkampf

Tarnung: 8

Schuss: 2

Beschaffung: W-0 + Kontrollstufe

Sturmgewehr

Angriff: +2/+4 Nahkampf, +6/+8 Schütze

Tarnung: 4

Schuss: 40/8

Beschaffung: W-4 + Kontrollstufe

7.3.3 Feuerwaffenzubehör**Lasermarker**

Angriff: +2 Nahkampf

Tarnung: -1

Beschaffung: W-4 + Kontrollstufe

Zielfernrohr

Angriff: +4 Schütze

Tarnung: -2

Beschaffung: W-4 + Kontrollstufe

7.3.4 Unterstützungswaffen**Blendgranate**

Angriff: +10 Nahkampf

Tarnung: 12

Beschaffung: W-4 + Kontrollstufe

Speziell: Wer von einer Blendgranate "getroffen" wird, muss sofort eine Probe auf Körper machen, sonst erleidet er für die nächste Minute -2 auf alle Proben.

Splittergranate

Angriff: +10 Nahkampf

Tarnung: 12

Beschaffung: W-4 + Kontrollstufe

Kapitel 8

WAS SPIELEN?

Wenn wir uns überlegen, was man spielen kann, kommen wir schnell dahin, dass wir unser geplantes Spiel in vielerlei Hinsicht unterscheiden können.

8.1 Dauer

Bei der Dauer des Spiels geht es weniger, darum wie lange eine einzelne Episode dauern soll. Vielmehr geht es stattdessen darum, ob das Spiel nur aus einer einzelnen, in sich abgeschlossenen Episode bestehen soll (One-Shot), oder aus mehreren Episoden, die sich zu einer Art Staffel zusammenfügen.

Beide Formen haben ihre Vor- und Nachteile:

8.1.1 One-Shot

Ein One-Shot eignet sich wunderbar, um Spieler in das Spiel einzuführen. Dies setzt allerdings einige Vorbereitungen voraus, denn man muss schon am Anfang der Sitzung (oder möglichst bald nach dem Start), eine klare Idee haben, was passiert und die Spieler sofort ins Geschehen hinein ziehen.

Dies klappt in der Regel am besten, in dem man Charaktere vorbereitet. Solche Charaktere haben vorgefertigte Beziehungen zueinander, haben ihre Motive, warum sie zusammen sind, und machen es sehr einfach für SL seine Episode zu planen.

Alternativ sollte man für Umstände sorgen, die die Spielercharaktere auf den gleichen Pfad bringen. Dieser Ansatz ist nicht nur für die Spieler ergiebiger, sondern entspricht auch eher der Idee von Alias. Allerdings setzt er voraus, dass die Umstände wirklich intensiv genug sind, damit jeder Spielercharakter mit ins Spiel gezogen wird. Das kann zu obskuren Umständen führen, aber man sollte nie vergessen, dass das Leben bisweilen eine grausame Obskürität besitzt.

8.1.2 Staffel

In einer Staffel hat man einfach mehr Zeit, was auch der große Nachteil ist, man braucht genug Zeit.

Durch dieses hohe Zeitkontingent kann man als SL die Spielercharakter langsam zueinander führen und die Spieler haben genug Zeit Beziehungen zwischen ihren Charakteren auszubilden und in die Welt von Alias einzutauchen.

Ein besonderer Vorteil ist auch, dass es nur in einer Staffel genug Platz gibt, um intensiv auf die Vergangenheit der Charaktere einzugehen - nicht nur der Spielercharaktere, sondern auch der anderen. Somit kann sich die Geschichte langsam entfalten und Formen annehmen, die anfangs nicht ersichtlich waren.

8.2 Thema

Welches Thema soll das Spiel prägen? Dies ist eine enorm wichtige Frage, die am besten mit den Spielern geklärt werden sollte.

Dreht sich die Geschichte um die sozialen Konflikte? Die Enge der Großstädte? Armut? Die Kommerzialisierung der Magie? Die Entseelung des menschlichen Seins? Dem Drang nach Freiheit?

Alias bietet Platz für viele Geschichten und viele Staffeln werden mehrere Themen haben. Am einfachsten ist es oft, wenn man sich mit den Spielern hinsetzt und für jeden Charakter ein Thema bestimmt.

8.3 Gruppenzusammenhalt

Auch nicht aus den Augen verlieren, sollte man die Beziehungen zwischen den Spielercharakteren.

Sind die Charaktere (oder zumindest Teile von ihnen) bereits eine Gruppe? Sollen die Charaktere überhaupt zu einer Gruppe werden oder werden sie nur gelegentlich zusammenarbeiten? Oder ist die einzige Beziehung zwischen den Charakteren, dass sie sich gelegentlich über den Weg laufen, wenn vielleicht auch nur unbewusst?

Die Kombinationsmöglichkeiten sind unendlich und jede Konstellation birgt ihr ganz eigenes Potential.

8.4 Profession

Wenn wir uns mit dem Thema der Gruppe beschäftigen, spielt es natürlich auch eine Rolle, wer die Spieler sind.

Sind sie Landstreicher, die vor allem ihre Freiheit lieben? Gelegenheitsarbeiter, die von Stadt zu Stadt ziehen, immer auf der Suche nach einem neuen Job? Kleinkriminelle auf der Flucht? Söldner, die von Krisenherd zu Krisenherd reisen? Professionelle Kopfgeldjäger, die immer auf der Jagd nach einer Prämie sind? Oder vielleicht Kultisten, die in der Kanalisation der Stadt ihre Rituale durchführen wollen?

Die Entscheidung über die Profession der Spielercharaktere kann vom SL getroffen werden, doch sollte man hierzu den Spielern die finale Entscheidung überlassen.

Kapitel 9

GESCHICHTEN

Jede Episode braucht ihre eigene Geschichte. Die Möglichkeiten sind hier aber nur durch die Vorstellungskraft des SL und der Spieler begrenzt. Wichtig ist aber, dass jede Episode etwas besonderes sein sollte. Die Wiederholungen sollten für ein hohes Spielvergnügen möglichst minimal sein.

Die Geschichte einer Episode kann mit der Profession oder dem Thema zu tun haben, muss es aber nicht. Gerade bei längeren Staffeln ist es wichtig, immer wieder Episoden einzuwerfen, die den Rahmen sprengen, die in eine vollkommen andere Richtung gehen.

Kapitel 10

FÜR STIMMUNG SORGEN

10.1 Soundtracks

Cowboy Bebop OST

Cowboy Bebop OST - Blue

Cowboy Bebop OST - No Disc

Desperado OST

Michelle Branch - The Spirit Room

Nickelback - The Long Road

Nickelback - Silver Side Up

Shivaree - I Oughtta Give You A Shot In The Head For Making Me Live In This Dump

Texas - The Greatest Hits

Tito & Tarantula - Andalucia

Anhang A

Wörterbuch des 22. Jahrhunderts

Nachfolgend die Erläuterung einiger Begriff, die für das Verständnis des 22. Jahrhunderts von Bedeutung sein könnten

- **Cheongsam**
siehe Qipao
- **Crash**
(Der Crash von 2053) Zusammenbruch der post-modernen Weltwirtschaft durch die Wiederkehr der Magie.
- **Dayi**
Ein traditionelles chinesisches Hemd. Übliche Business-Kleidung des 22. Jahrhunderts.
- **Gefährter**
Konstrukt, dem durch einen weltlichen Körper eine dauerhafte Existenz in der Realität ermöglicht wurde.
- **Geist**
Jede Form von magischen, körperlosen Wesen.
- **Hyperborealische Strahlung**
Die mysteriöse Strahlung, die durch das Wiedererscheinen von Atlantis freigesetzt wurde und die Magie zurück auf die Welt brachte.
- **Hyperpulation**
Businessbegriff für Magie.
- **Konstrukt**
Künstlich geschaffener Geist, von nur zeitweiser Existenzdauer.
- **Link**
Die Wurzeln einer Person in einer Subkultur.
- **Qipao**
Ein traditionelles chinesisches Kleid. Übliche Business-Kleidung für Frauen des 22. Jahrhunderts.

Index

- Österreichisches Modell, 16
- Alias, 28, 35–36
- Atlantis, 10
- Ausrüstung, 55
 - Aktionsradius, 55
 - Alltägliches, 57
 - Beschaffung, 55
 - Computer, 57
 - Fahrzeuge, 58
 - Feuerwaffen, 61
 - Zubehör, 62
 - Kommunikation, 58
 - Legalität, 56
 - Nahkampfwaffen, 61
 - Rüstungen, 60
 - Spezialausrüstung, 60
 - Tarnung, 56
 - Modifikatoren, 57
 - Verstecken, 57
 - Unterstützungswaffen, 63
 - Waffen, 61
- Beruf, 32–35
- Beschwörung
 - Gabe, 28
- Charaktere
 - Erschaffung, 29–36
 - Alias, 29, 35–36
 - Beruf, 32–35
 - Fertigkeiten, 29
 - Freie Punkte, 36
 - Gaben, 29
 - Herkunft, 29–32
 - Links, 29
 - Talente, 29
 - Wundschwellen, 36
 - Verbessern, 40
 - Kosten, 40
- Charakterwerte, 21
- Crash, Der, 14
- Erfahrungspunkte, 40
- Fernkampf, 39
 - Bewegung, 39
 - Distanz, 39
 - Sichtverhältnisse, 40
- Fertigkeiten, 22–24
 - Entertainment, 22
 - Fahren, 22
 - Hacking, 22
 - Heimlichkeit, 22
 - Improvisation, 23
 - Infomanagement, 23
 - Interface, 23
 - Medizin, 23
 - Nahkampf, 24
 - Pilot, 24
 - Propaganda, 24
 - Schütze, 24
- Flüche
 - Gabe, 28
- Gaben, 28
 - Beschwörung, 28
 - Flüche & Segen, 28
 - Illusionismus, 28
 - Kinese, 28
 - Verzauberung, 28
 - Wahrsagung, 28
- Geister, 47
 - Beschwörung
 - Gefährten, 49
 - Freie Geister, 48
 - Gefährten, 49
 - Vorbereitung, 49
 - Konstrukte, 47
 - Machtwert, 49
- Höchstwürfe über 20, 39

- Hacking
 - Fertigkeit, 22
- Herkunft, 29–32
- Hyperborea, 11
- Hyperpulation, 11
- Illusionismus
 - Gabe, 28
- Infomanagement, 43
 - Beschaffung, 45
 - Fertigkeit, 23
 - Marktwert, 44–45
 - Alter, 44
 - Schutz, 45
 - Verbreitung, 44
 - Subkulturen, 43
 - Teure Informationen, 46
- Kampf, 39–40
 - Fernkampf, 39
 - Bewegung, 39
 - Distanz, 39
 - Fertigkeit, 24
 - Sichtverhältnisse, 40
 - Nahkampf, 39
 - Fertigkeit, 24
 - Modifikatoren, 39
- Kinese
 - Gabe, 28
- Kritischer Erfolg, 37
- Legalität, 56
 - Anarchie, 56
 - Kontrolliert, 56
 - Liberal, 56
 - Restriktiv, 56
- Links, 24–28
 - Bürgerrechtler, 25
 - Kirchen, 25
 - Konzerne, 25
 - Medien, 25
 - Militär, 26
 - Nomaden, 26
 - Politik, 26
 - Polizei, 27
 - Slums, 27
 - Unterwelt, 27
 - Virtual Societies, 27
 - Wissenschaft, 28
- Machtwert, 49
- Magie, 11, 47–52
 - Beschwörung, 47
 - Konstrukte, 47
 - Machtwert, 49
 - Effekte, 47–51
 - Beschwörung, 47
 - Flüche & Segen, 50
 - Illusionismus, 50
 - Kinese, 50
 - Verzauberung, 51
 - Wahrsagung, 51
 - Flüche & Segen, 50
 - Illusionismus, 50
 - Kinese, 50
 - Modifikatoren, 51
 - Distanz, 51
 - Ritual, 51
 - Vorbereitung, 51
 - Verzauberung, 51
 - Wahrsagung, 51
- Nahkampf, 39
 - Modifikatoren, 39
- Proben, 37
 - Erfolgswert, 37
 - Kritischer Erfolg, 37
 - mit Höchstwürfen über 20, 39
 - Modifikatoren, 38
 - Beschreibung, 38
 - ohne Fertigkeit, 38
 - Schwierigkeiten, 37
 - Vergleichende ; 38
- Regeln, 37–41
 - Erfolgswert, 37
 - Kritischer Erfolg, 37
 - Grundmechanismen, 37
 - Höchstwürfe über 20, 39
 - Magie, 47–52
 - Modifikatoren, 38
 - Beschreibung, 38
 - Vorbereitung, 38
 - Probe ohne Fertigkeit, 38
 - Schwierigkeiten, 37
 - Vergleichende Proben, 38
 - Vorbereitene Handlungen, 38
- Schwierigkeiten, 37
- Segen

- Gabe, 28
- Strahlung, hyperborealische, 11
- Subkulturen, 24–28

- Talente, 21
 - Bildung, 21
 - Interaktion, 21
 - Körper, 21
 - Technik, 22

- Vergleichende Proben, 38
- Verletzungen, 40
 - Heilen, 40
 - Wunden, 40
 - Wundschwellen, 40
- Verzauberung
 - Gabe, 28
- Vorbereitene Handlungen, 38
- Vorbereitungsmodifikator, 38
- Vorlagen
 - Alias, 35–36
 - Beruf, 32–35
 - Herkunft, 29–32

- Wahrsagung
 - Gabe, 28