

The logo is a blue, metallic, hexagonal emblem with a glowing blue border. Inside, the number '7' is orange and outlined in blue, followed by 'SONS' in a blue, italicized, sans-serif font. Below this, 'SEKTOR 101' is written in a large, bold, blue, sans-serif font. The background of the logo features faint blue circuitry and gear patterns.

7 SONS SEKTOR 101

The background of the entire image is a deep space scene. A large, orange-brown planet with green patches is on the left. A smaller, similar planet is in the foreground. A large, dark, industrial space ship with three bright blue engines is flying from left to right. The sky is black with stars and nebulae.

Im Schatten der Konzerne

Schnellstarter

Inhalt

Einleitung	3
Wie wird gewürfelt	6
Gesundheit	7
Kampf	10
Konzerne	11
Sektor Susanoo	14
Handhabung Psionik	15
Beispiel Charaktere	16
Ausrüstung	30
Abenteuer:	
Im Schatten der Konzerne	32
Antagonisten	40

Einleitung

Stell dir ein Universum vor, das dich nicht aktiv töten will – aber es sehr effizient könnte, wenn du einmal nicht aufpasst. Ein Ort, an dem es beinahe sportlichen Ehrgeiz erfordert, weder spurlos im All zu verschwinden noch versehentlich zwischen die Interessen zweier Konzerne zu geraten, die Konflikte mit bemerkenswerter Konsequenz eskalieren lassen. Du übernimmst die Rolle einer Person, die genau in diesem Spannungsfeld überlebt. Vielleicht bist du Arzt, vielleicht Pilot. Gefahren lauern überall: in der Tiefe des Alls, in fremden Dimensionen – und, besonders zuverlässig, aus den Reihen der Menschheit selbst.

Neue Welten

Eine Galaxie erwartet dich, in der Plasmastürme durch den Raum peitschen und vergessene Ruinen auf abgelegenen Planeten still darauf warten, wiederentdeckt zu werden. Orte, an denen Geschichte nicht geschrieben, sondern vergraben wurde. Du wirst Dinge sehen, die vor dir niemand gesehen hat, und Abenteuer erleben, die dir im Nachhinein keiner glauben wird.

7sons: Sektor 101 ist ein Rollenspiel. Eine Gruppe besteht aus zwei bis fünf Spielern und einem Spielleiter. Schauspielerisches Talent ist kein Muss, eine funktionierende Vorstellungskraft hingegen sehr hilfreich. Je lebendiger die Figuren

dargestellt und die Welt beschrieben wird, desto greifbarer wird das gemeinsame Erlebnis. Würfel, Papier und Bleistift können unterstützen, doch der Großteil des Spiels findet im Kopf statt – dort, wo die besten und die schlechtesten Ideen entstehen.

Ein wenig Geschichte

Der wohl prägendste Moment der Menschheitsgeschichte begann mit der Ankunft der Evinox auf der Erde. Innerhalb kürzester Zeit wurde klar, dass die Menschheit nicht allein war – und diesem Umstand nicht gewachsen. Vom Orbit aus überrannten die Evinox den Planeten, zerstörten oder besetzten Städte und etablierten ihre eigene Ordnung. Was ihr eigentliches Ziel war, bleibt bis heute unklar.

Der Befreiungskrieg

Doch die Menschheit ist ausdauernd, wenn sie nichts mehr zu verlieren hat. Nach fast vier Jahrzehnten Widerstand gelang es schließlich, die Besatzer zu besiegen und ihr Mutterschiff zu zerstören. Ohne diese Basis waren die verbliebenen Kräfte der Evinox keine ernsthafte Bedrohung mehr.

Zurück blieb eine Welt ohne Grenzen im alten Sinne – und der Zugriff auf eine Technologie, die den Weg zu den Sternen öffnete. Der Fortschritt beschleunigte



sich rapide. Vielleicht zu schnell. Im Jahr 2204 wurde das erste Tor geöffnet, gedacht als Durchgang in eine Dimension, die Reisen erheblich verkürzen sollte. Die Berechnungen waren präzise. Der Fehler lag im Ziel. Statt eines Weges öffnete sich eine Verbindung zu etwas anderem. Dunkelheit breitete sich aus, und mit ihr kamen Wesen, halb materiell, vollständig zerstörerisch. Sie verbanden sich mit allem, was sie fanden, und machten einen Sieg unmöglich.

Konsequenzen

Die Evakuierung der Erde begann. Am 22.06.2204 verließ die Menschheit ihren Heimatplaneten. Erst 62 Jahre später wurde mit Terra eine neue Welt gefunden. Die Erde blieb zurück – unter Quarantäne.

Hexenjagd

Die Jahre danach waren nicht frei von Schatten. Zwischen 2274 und 2288 begann die Verfolgung derjenigen, die besondere Fähigkeiten entwickelt hatten. Psioniker, wie sie sich nannten, wurden gefürchtet, gejagt und schließlich vertrieben. Sie fanden auf Vannarheim im Sektor Freya eine neue Heimat. Kurz darauf begann die große Expansion, die noch bis heute anhält.

Gefahren von Innen und Außen

Das All ist unvorstellbar groß, und selbst mit Hyperraumtechnologie bleibt jede Reise ein logistisches Unterfangen. In den Randgebieten kursieren Geschichten über fremde Wesen, und auch die Evinox sind längst nicht verschwunden. Ihr Einflussgebiet übersteigt das der Menschheit um ein Vielfaches. Selbst schnelle Schiffe benötigen Wochen, um die äußeren Sektoren zu erreichen. Viele Systeme sind gezwungen, ihre Angelegenheiten selbst zu regeln.

Doch die größten Probleme liegen oft näher. Offiziell herrscht Frieden. Inoffiziell existieren Grenzkonflikte, wirtschaftliche Rivalitäten und verdeckte Kriege zwischen Konzernen und Organisationen, die selten öffentlich ausgetragen werden – meist, weil niemand danach noch Fragen stellen kann.

Konzerne

Konzerne dominieren das wirtschaftliche und technologische Leben der Menschheit – offiziell ohne Monopole, in der Praxis jedoch oft mit einer Machtfülle, die diesem Ideal nur noch höflich zuwinkt. Aufstrebende Unternehmen werden meist früh von größeren geschluckt und in

deren Strukturen integriert, sodass echte Konkurrenz selten lange eigenständig bleibt. Zu den bekanntesten Akteuren zählen SR-Labs, Sphere Dynamics, Biotech Inc, Yamato und einige mehr. Über allen steht jedoch Dawn Industries, der größte und einflussreichste Konzern überhaupt. Als einer der wenigen Überlebenden der Evakuierung der Erde hat sich das Unternehmen zu einem technologischen Titanen entwickelt, der in nahezu allen relevanten Bereichen federführend ist. Besonders bemerkenswert sind seine exklusiven Technologien, darunter Tor-Systeme, leistungsstarke Energiequellen und Subraumkommunikation. Trotz dieser Vormachtstellung tritt Dawn Industries nach außen als moderater und sogar wohlwärtiger Anbieter auf, der seine Dienste zu vergleichsweise niedrigen Kosten bereitstellt und so die Expansion der Menschheit überhaupt erst ermöglicht. Gleichzeitig bleibt ein entscheidender Punkt ungeklärt: Die Herkunft und Funktionsweise dieser überlegenen Technologien sind weitgehend unbekannt – ein Umstand, der Fragen aufwirft, die bislang niemand zufriedenstellend beantworten kann - oder möchte.

Verbrechen

Verbrechen ist die unausweichliche Schattenseite der Expansion. Anfangs war es lokal begrenzt, doch erst mit dem galaxieweiten Kommunikationsnetz von Dawn Industries entwickelte sich organisiertes Verbrechen zu einer vernetzten Macht. Seitdem herrscht ein andauernder Krieg zwischen Gangs und Kartellen, von dem einige als dominante Fraktionen hervorgegangen sind – vor allem in den schwer kontrollierbaren äußeren Sektoren.

Paralax Matrix

Zu den bedeutendsten gehören die Paralax Matrix und die Piraten von Kom Ombo. Die Paralax Matrix agiert im Verborgenen, nutzt ein Geflecht aus Tarnfirmen und ist in nahezu alle illegalen Geschäfte verwickelt. Ihre Struktur ist streng abgeschottet, selbst ranghohe Mitglieder kennen kaum Details über andere – was sie für Behörden nahezu ungreifbar macht.

Piraten

Die Piraten von Kom Ombo hingegen treten offen auf. Unter der Führung von Captain Kidd betreiben sie mit Likedeeler Bay einen zentralen Umschlagplatz für Beute und Handel. Trotz rauer Zustände genießen sie innerhalb ihres Sektors politischen Schutz – Kidd selbst sitzt sogar im Senat von Terra. Außerhalb ihres Gebiets gelten sie als vogelfrei, innerhalb jedoch als reguläre Bürger mit erstaunlich stabiler Ordnung.

Wer lange genug überlebt, entwickelt Fähigkeiten, die ihn von anderen unterscheiden. Erfahrung, Ausrüstung und verlässliche Verbündete können einen bedeutenden Unterschied machen, wenn man Situationen begegnet, für die es eigentlich keine Vorbereitung gibt.

Eine ganze Galaxie wartet auf euch!

System

Es gibt in Sektor 101 fünf zentrale Attribute, die das grundlegende Potential eines Charakters beschreiben. Sie legen fest, wie gut jemand körperlich belastbar ist, wie präzise er arbeitet, wie viel er weiß, wie schnell er Situationen erfasst und wie stark er auf andere wirkt. Sie heißen in gleicher Reihenfolge

Konstitution
Geschick
Intellekt
Auffassungsgabe
Ausstrahlung

Diese Werte stehen jedoch nie für sich allein, sondern entfalten ihre Bedeutung erst im Zusammenspiel mit den passenden Fertigkeiten. Ein hoher Attributswert verbessert die Erfolgchancen bei Würfeln, ersetzt aber keine entsprechende Fertigkeit – beide sind untrennbar miteinander verbunden und können nicht einzeln genutzt werden.

Konstitution steht für körperliche Stärke, Widerstandskraft und den Einsatz des gesamten Körpers. Geschick beschreibt feinmotorische Kontrolle und präzise

Handlungen. Intellekt umfasst Wissen und logisches Denken und bildet die Grundlage für informationsbasierte Fertigkeiten. Die Auffassungsgabe bestimmt Wahrnehmung, Reaktionsgeschwindigkeit und die Fähigkeit, Situationen schnell zu analysieren. Ausstrahlung schließlich beschreibt Auftreten, Überzeugungskraft und soziale Wirkung.

Wie man würfelt

Das Spielsystem basiert auf zehnteiligen Würfeln, bei denen jeder einzelne Würfel für sich gewertet wird. Attribute liegen im Bereich von 1 bis 7 und bestimmen die Schwierigkeit von Proben. Die Ergebnisse 8 und 9 zählen als Misserfolg ohne weitere Wirkung, während eine 10 immer einen Patzer darstellt.

Gewürfelt wird grundsätzlich immer auf eine Fertigkeit in Verbindung mit dem zugehörigen Attribut. Die Anzahl der geworfenen Würfel ergibt sich aus dem Fertigkeitswert eines Charakters, während das zugehörige Attribut die Schwierigkeit bestimmt. Diese wird „unterwürfelt“, was bedeutet, dass jede gewürfelte Zahl, die kleiner oder gleich diesem Wert ist, als Erfolg zählt.

Qualität von Aktionen

Die Qualität einer Aktion hängt direkt von der Anzahl der erzielten Erfolge ab. Je mehr Erfolge gewürfelt werden, desto besser gelingt die Handlung. Eine besondere Rolle spielt die 10, die immer als Patzer gewertet wird. Jeder Patzer reduziert die erzielten Erfolge um eins. Sinkt die Anzahl der Erfolge dadurch auf null, ist die Aktion gescheitert. Überwiegen die Patzer, kommt es zu einem kritischen Fehlschlag, bei dem zusätzlich negative Konsequenzen entstehen. Die Anzahl der Patzer bestimmt dabei, wie schwerwiegend diese Folgen ausfallen.

1. Fertigkeitswert = Würfelanzahl
2. Attribut = Schwierigkeit
3. Würfeln: Erfolg = jeder Würfel kleiner gleich dem Attribut
4. Mali abziehen
5. „0er“ abziehen

Die Anzahl der jetzt noch übrigen Erfolge gibt die Qualität der Aktion an.

Mali und Boni

Mali entstehen in der Regel durch erschwerte Umstände wie Verletzungen oder ungünstige Situationen und reduzieren die Anzahl der erzielten Erfolge. Sie können sich aus verschiedenen Quellen summieren und im Extremfall einen Wurf vollständig scheitern lassen. Boni hingegen sind seltener und erhöhen nicht die Erfolge selbst, sondern die Anzahl der verfügbaren Würfel.

Schaden

Im Spiel existieren zwei Arten von Schaden. Nicht tödlicher Schaden, auch **Erschöpfungsschaden** genannt, entsteht etwa durch Schläge oder leichte

Wenn du als Spielleiter überlegst, ob du einen Malus oder einen Bonus verteilen solltest, dann solltest du dir immer folgendes vor Augen führen. Äußere Umstände machen dich nicht plötzlich zu einem besseren Sprinter oder zu einem besseren Schützen. Bonuswürfel sollten also nur dann vergeben werden, wenn eine Situation dich wirklich besser macht und so deine Chance auf Erfolg erhöht. Passe dagegen lieber die Mali an, das ist in den meisten Fällen auch leichter und intuitiv verständlicher. Anstatt also einem Spieler einen Bonus zu geben, gib lieber seinem Kontrahenten einen Malus und lass den Spieler ganz normal würfeln.

Stürze und erhöht lediglich die Erschöpfung, ohne die Lebenspunkte zu reduzieren. Tödlicher Schaden hingegen wird durch Waffen, schwere Stürze oder Feuer verursacht und kann den Charakter das Leben kosten. Sofern ein Schaden nicht ausdrücklich als Erschöpfungsschaden gekennzeichnet ist, gilt er grundsätzlich als tödlich.

Gesundheit

Die Gesundheit wird durch seine Trefferpunkte dargestellt und bestimmt, wie viel Schaden er ertragen kann, bevor er ernsthafte Verletzungen erleidet oder stirbt. Die Höhe der Trefferpunkte wird errechnet. Verbesserungen dieser Fertigkeit erhöhen automatisch die Trefferpunkte, während temporäre Effekte sie zusätzlich steigern können.

TP = 2x Widerstand +7

Trefferpunkte fungieren als Schutzpuffer. Solange ein Charakter über Lebenspunkte verfügt, bleibt er handlungsfähig. Sinkt sein Wert jedoch unter null, erleidet er einen Malus von -2 auf alle Aktionen, bis sich dieser schwere Schaden regeneriert hat. Erst wenn die Trefferpunkte erschöpft sind, treten schwere Verletzungen auf, die sich zunehmend verschlimmern und schließlich zum Tod führen können.

Erschöpfung

Die Erschöpfung beschreibt den körperlichen und geistigen Ermüdungszustand eines Charakters. Sie entsteht sowohl durch anstrengende Tätigkeiten als auch durch den Einsatz besonderer Fähigkeiten und Spezialisierungen. Ähnlich wie die Trefferpunkte besteht sie aus einem Puffer und einem schweren Bereich. Solange Reserven vorhanden sind, bleibt der Charakter handlungsfähig. Ist der Puffer erschöpft, erhält er einen Malus von -2 auf alle Aktionen. Wird auch die kritische Grenze überschritten, verliert er das Bewusstsein.

ER = 2x Sportlichkeit +7

Die maximale Erschöpfung berechnet sich ähnlich wie die maximalen Trefferpunkte und steigt automatisch mit der entsprechenden Fertigkeit oder durch Spezialisierungen.

Nicht tödlicher Schaden

Nicht tödlicher Schaden reduziert die Erschöpfung anstelle der Trefferpunkte und wird beispielsweise durch Faustschläge, Stürze oder extreme Anstrengung verursacht. Der Spielleiter kann zusätzlich Erschöpfungsschaden für besonders belastende Situationen vergeben. Im Gegensatz zu körperlichen Verletzungen führt ein vollständiger Verlust der Erschöpfung nicht zum Tod, sondern



zur Bewusstlosigkeit. Erst weiterer Schaden wirkt sich anschließend tödlich aus.

Geistige Gesundheit

Ergänzend zur körperlichen Erschöpfung spielt auch die geistige Gesundheit eine zentrale Rolle. Sie repräsentiert die psychische Stabilität eines Charakters und basiert auf der Formel

GG = 2x Willenskraft +7.

Geistiger Schaden entsteht durch extreme Stresssituationen wie Gewalt, Hilflosigkeit oder übernatürliche Ereignisse. Wird der mentale Puffer aufgebraucht, erleidet der Charakter Mali und riskiert langfristige Störungen wie Neurosen oder Psychosen, die nur schwer zu heilen sind.

Abhärtung

Vor geistigem Schaden schützt die sogenannte Abhärtung, die wie eine mentale Rüstung wirkt und den erlittenen Stress reduziert. Übersteigt

der Schaden diese Abwehr, muss ein Willenskraftwurf abgelegt werden, um einen sogenannten **Schub** zu vermeiden. Dieser äußert sich in einer spontanen Kurzschlussreaktion wie Kampfflex, Fluchtreflex oder Schockstarre und hält in der Regel nur kurze Zeit an. Mit wachsender Erfahrung und zunehmender Belastung kann ein Charakter widerstandsfähiger werden, doch jede seelische Narbe hinterlässt ihre Spuren und prägt seine Persönlichkeit nachhaltig.

Regeneration

Die Regeneration erfolgt in einer festen Reihenfolge:

1. Zuerst heilt die Erschöpfung,
2. anschließend regenerieren sich die Trefferpunkte,
3. zuletzt schwere Verletzungen.

Für die Heilung sind Zeit und Ruhe erforderlich. Nach einer mindestens sechs Stunden dauernden Ruhephase kann ein Charakter Erschöpfungspunkte in Höhe seiner Sportlichkeit zurückerlangen. Ist der Puffer aufgefüllt, gewinnt ein Charakter Trefferpunkte in Höhe seines Widerstandswertes zurück, wobei pro Tag nur eine solche Erholungsphase möglich ist. Geistiger Schaden heilt gleichzeitig mit der gleichen Geschwindigkeit, nur dass man hierfür Willenskraft zu Rate zieht.

Schwerer Schaden

Ist irgendein Puffer aufgebraucht und der Charakter erhält weiteren Schaden, wird der Schaden schwer.

Wert = TP/2 oder ER/2 oder GG/2

Angriff und Schaden

Ein Angriff ist immer ein einfacher Fertigkeitswurf, bei dem man die Verteidigung des Ziels als Malus bekommt. Bleiben am Ende noch Erfolge übrig, trifft man sein Ziel und verursacht Schaden in Höhe der übrigen Erfolge + Waffenschaden. Davon geht dann noch die Rüstung des Ziels ab. Was dann übrig bleibt, wird von den TP des Ziels abgezogen.

1. Fertigkeitswurf
2. VW des Ziels Erfolge abziehen
3. Erfolge + Waffenschaden = Schaden
4. Schaden - Rüstung des Ziels = TP Verlust

Hier kommt bei jedem Treffer eine schwere Auswirkung zum Schaden hinzu.

Schwere Verletzungen heilen deutlich langsamer und erfordern erfolgreiche Widerstandswürfe, deren Schwierigkeit von der Anzahl der Wunden abhängt. Medizinische Versorgung kann die Genesung beschleunigen, indem ein Mediziner zusätzliche Heilung ermöglicht. Darüber hinaus können fortschrittliche Technologien oder übernatürliche Fähigkeiten den Heilungsprozess unterstützen. Dennoch bleibt eine Grenze bestehen: Manche Schäden lassen sich selbst durch größte Zähigkeit nicht rückgängig machen. Ein abgetrennter Arm heilt nicht einfach und wächst wieder nach – es sei denn, bionische Hilfe kommt ins Spiel.

Kampf

Das Kampfsystem von 7sons: Sektor 101 basiert auf festen Verteidigungswerten und einem dynamischen Mechanismus mit Aktionspunkten. Im Gegensatz zum Angreifer würfelt der Verteidiger nicht aktiv, sondern verfügt über statische Verteidigungswerte, die als Zielschwelle für Angriffe dienen. Diese ergeben sich aus bestimmten Attributen und Fertigkeiten. Ausweichen basiert auf Konstitution und Sportlichkeit, Parieren auf Konstitution und bewaffnetem Nahkampf, während die Verteidigung gegen Beeinflussung durch Auffassungsgabe und Willenskraft bestimmt wird. Gelingt es dem Angreifer nicht, diese Schwelle zu überwinden, gilt der Angriff als abgewehrt. Verursachter Schaden wird anschließend durch die Rüstung reduziert, bevor er von den Trefferpunkten abgezogen wird.

Eine besondere Option stellt die aktive Verteidigung dar. Entscheidet sich ein Charakter für diese Handlung, konzentriert er sich vollständig auf defensive Manöver und bewegt sich nur mit halber Geschwindigkeit. Dafür erhöhen sich seine Verteidigungswerte um +3. Diese Aktion kostet fünf Aktionspunkte und bietet in kritischen Situationen einen entscheidenden Vorteil.

Aktionspunkterad

(Auf www.7sons-verlag.com kostenlos zum Download verfügbar). Der Ablauf von Aktionen wird über das Aktionspunkterad geregelt. Die Initiative bestimmt die Ausgangsposition auf dem Rad, während jede Handlung eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten verbraucht. Ein Zeitmarker bewegt sich im Uhrzeigersinn und bestimmt die Reihenfolge der Aktionen. Überschreitet ein Charakter die Rundengrenze, beginnt für ihn eine neue Runde. Gleichzeitig können Effekte wie Heilung, Gifte

oder Erschöpfung ausgelöst werden. Treffen mehrere Marker auf dasselbe Feld, handeln die Beteiligten gleichzeitig, wobei ihre Aktionen verdeckt festgelegt werden.

Aktionen werden in drei Geschwindigkeiten unterteilt: schnelle Handlungen kosten 4 Aktionspunkte, durchschnittliche 5 und langsame 6. Keine Aktion kann weniger als 3 Aktionspunkte beanspruchen. Auch Bewegungen werden über dieses System gesteuert. Eine normale Bewegung ist einmal pro Runde kostenlos und entspricht dem Konstitutionswert in Metern. Zusätzliche Bewegungen oder das Rennen kosten Aktionspunkte, wobei Rennen eine größere Distanz ermöglicht, jedoch zusätzliche Erschöpfung verursachen kann. Weitere Standardaktionen wie Aufstehen, Waffen ziehen oder Nachladen gelten als schnelle Handlungen.

Taktische Vorteile entstehen durch Zusammenarbeit und geschickte Positionierung. Mehrere Angreifer können einen Gegner in die Zange nehmen und so seine Verteidigung senken. Ebenso erlaubt der Kampf mit zwei einhändigen Waffen zusätzliche Angriffsmöglichkeiten, erfordert jedoch Übung und bringt einen Malus von -1 auf Angriffswürfe mit sich. Bei einem gleichzeitigen Angriff mit beiden Waffen wird der Schaden der Nebenhand anteilig addiert (Voller Schaden der Führhand und halber Schaden der Nebenhand), während besondere Waffeneigenschaften jeweils in ihrer stärksten Ausprägung berücksichtigt werden.

Insgesamt vereint das System klare Verteidigungswerte, flexible Aktionsoptionen und strategische Tiefe. Es ermöglicht dynamische Gefechte, in denen Timing, Ressourcenmanagement und taktische Entscheidungen über Sieg oder Niederlage entscheiden.



Yamato

Yamato ist einer der einflussreichsten und traditionsreichsten Megakonzerne im Universum von 7sons: Sektor 101. Gegründet im Jahr 2270 von Katachi Sato, entwickelte sich das Unternehmen rasch zu einem spezialisierten Waffenhersteller zu einem interstellaren Industriegiganten. Entscheidend für diesen Aufstieg war die Mentalit-Technologie, die Yamato einen enormen technologischen Vorsprung verschaffte. Obwohl dieser Vorsprung nach der psionischen Krise teilweise verloren ging, steht der Konzern bis heute in erbitterter Rivalität mit seinem größten Konkurrenten, Withmore Enterprises – ganz im Sinne des Leitsatzes: „Geschäft ist Krieg“.

Der Schwerpunkt Yamatos liegt auf der Entwicklung und Produktion moderner Waffensysteme. Darüber hinaus ist der Konzern führend in der Drohnen- und Robotertechnik sowie in der Entwicklung von fortschrittlichen Betriebssystemen und künstlicher Intelligenz. Seine Forschungsabteilung erzielt regelmäßig bahnbrechende Ergebnisse, deren Ursprung streng geheim gehalten werden. Neben wirtschaftlichem Einfluss verfügt Yamato auch über militärische Macht und kontrolliert den Sektor Susanoo, während Tochterfirmen und verdeckte Operationen in der gesamten Galaxie tätig sind.

Die Unternehmensführung liegt bis heute in den Händen der Familie Sato. Nach dem Tod des Gründers übernahm sein Sohn Takeo Sato die Leitung und führt den Konzern mit derselben Strenge und Traditionsverbundenheit weiter. Loyalität, Disziplin und Pflichtbewusstsein prägen die Firmenkultur, während Psionik innerhalb des Unternehmens lange Zeit strikt verboten war. Trotz offizieller Lockerungen bleibt der Konzern skeptisch gegenüber psionischen Kräften.

Ein Symbol für Yamatos Macht ist das gigantische Schlachtschiff „Yamato no Seishin“, das im Orbit von Terra stationiert ist. Mit seiner gewaltigen Bewaffnung und experimentellen Technologie dient es als Abschreckung und politisches Machtinstrument, dessen Einsatz gemeinsam vom Konzern und dem Senat von Terra kontrolliert wird.

Yamato gilt als stoisch, traditionsbewusst und kompromisslos. Gerüchte über geheime Programme zur mentalen Konditionierung von Mitarbeitern unterstreichen den autoritären Ruf des Konzerns. Sein oberstes Ziel bleibt unverändert: die Sicherung seiner Vorherrschaft und die endgültige Ausschaltung seines Rivalen Withmore Enterprises.



ISEM

ISEM ist einer der bedeutendsten Agrar- und Rohstoffkonzerne im Universum von 7sons: Sektor 101. Das Unternehmen entstand nach der Ankunft der Menschheit auf Terra und entwickelte sich rasch zu einer dominierenden Macht in der interstellaren Nahrungsproduktion. Zahlreiche Landwirte und Agrarbetriebe sind Teil des Konzerns und richten sich nach dessen Vorgaben, wodurch ISEM maßgeblich die Versorgung der menschlichen Kolonien sichert.

Die Hauptaufgabe des Konzerns besteht in der Produktion und Bereitstellung von Nahrungsmitteln. Da viele Nutzpflanzen nicht auf fremden Welten gedeihen, setzt ISEM auf fortschrittliche Genforschung und modernste Umwelttechnologien. In enger Zusammenarbeit mit Sphere Dynamics passt das Unternehmen Pflanzen und Nutztiere an unterschiedliche planetare Bedingungen an. Besonders fruchtbare Welten befinden sich nahezu vollständig unter seiner Kontrolle, was ISEM zu einem unverzichtbaren Pfeiler der galaktischen Infrastruktur macht.

Angeführt wird der Konzern von Walter Frederick Richter, dessen öffentlich zugänglicher Lebenslauf ebenso makellos wie umstritten ist. Trotz Gerüchten über eine inszenierte Biografie beteuert Richter dessen Echtheit. Unter seiner Leitung operiert ISEM weitgehend im Hintergrund und überlässt anderen Firmen die sichtbare Endverarbeitung seiner Produkte.

ISEM verfügt über eine Flotte mittelgroßer Frachtschiffe, die Lebensmittel effizient und ressourcenschonend transportieren. Strategisch wichtige Standorte sind der nahezu vollständig kontrollierte Anwyn-Sektor, ein geheimes Saatgutarchiv auf Gwen sowie ein hochmodernes Genlabor auf Highland, in dem streng vertrauliche Forschungsarbeiten durchgeführt werden.

Obwohl der Konzern im Alltag kaum wahrgenommen wird, ist seine



Bedeutung immens. Solange die Versorgung gesichert ist, bleibt seine Präsenz unauffällig. Die Firmenmentalität ist geprägt von Umweltbewusstsein, Effizienz und pragmatischer Nutzung der Gentechnik. ISEM steht damit für Stabilität, Nachhaltigkeit und die lebenswichtige Grundlage jeder interstellaren Zivilisation: Nahrung.

Bio-Tech Inc.

Bio-Tech Inc. ist der führende Megakonzern in den Bereichen Medizin, Medizintechnik, Bionik und Pharmakologie im Universum von 7sons: Sektor 101. Das Unternehmen entstand aus der Fusion europäischer und amerikanischer Pharmaallianzen und entwickelte sich seit dem Jahr 2308 zur dominierenden Kraft im medizinischen Sektor. Durch die Bündelung globaler Ressourcen und Technologien setzte Bio-Tech Inc. neue Maßstäbe in der Gesundheitsversorgung der Menschheit.

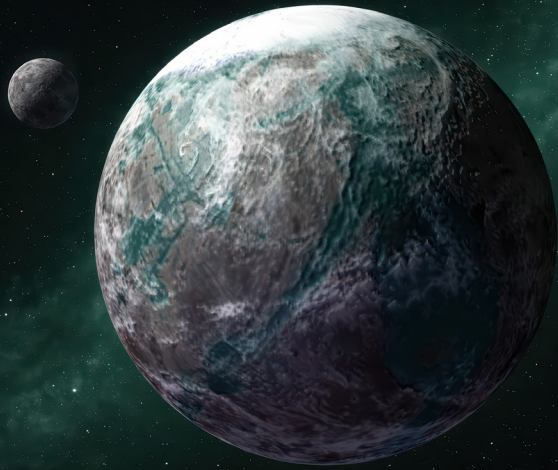
Der Konzern vereint zwei zentrale Geschäftsbereiche: einen pharmazeutisch-medizinischen Sektor und eine biotechnologische Sparte. Während erstere Medikamente und Heilmittel produziert, entwickelt letztere hochmoderne medizinische Instrumente, künstliche Organe und bionische Implantate. Darüber hinaus stellt das Unternehmen

Gegengifte gegen bekannte Toxine her und treibt kontinuierlich Innovationen im Bereich der Biotechnologie voran.

An der Spitze des Konzerns steht Vorstandsvorsitzender Paul Friedrich Huber. Trotz seiner erfolgreichen Führung wächst der interne Druck auf einen Generationswechsel. Als aussichtsreichste Nachfolgerin gilt seine ehrgeizige Tochter, die bereits seit Jahren um die Kontrolle über das Unternehmen ringt.

Bio-Tech Inc. unterhält spezialisierte medizinische Flotten, darunter die Schiffe der Mercy-Klasse, die ausschließlich der Versorgung von Patienten dienen, sowie die gepanzerten Hope-Klasse-Kreuzer, die auch in Krisengebieten eingesetzt werden. Zu den wichtigsten Einrichtungen zählen ein gigantisches Rehabilitationszentrum auf Juno im Aphrodite-Sektor sowie bedeutende Forschungsanlagen, darunter die Einrichtung auf „9 Lives“ im Bastet-Sektor.

In der Öffentlichkeit genießt der Konzern ein ausgezeichnetes Ansehen, das durch humanitäre Hilfe und den Betrieb zahlreicher medizinischer Einrichtungen gestärkt wird. Hinter dieser wohlthätigen Fassade verfolgt Bio-Tech Inc. jedoch ambitionierte Forschungsziele. Dazu zählen genetische Experimente, die Analyse außerirdischer Genome und die Verbesserung des menschlichen Körpers. Einige dieser Projekte bewegen sich in



rechtlichen und moralischen Grauzonen. Trotz dieser Kontroversen wahrt der Konzern sein makellostes Image und bleibt eine unverzichtbare Säule der interstellaren Zivilisation.

Sektor Susanoo

Sektor 206 – Susanoo ist ein strategisch bedeutsames Kerngebiet im Universum von 7sons: Sektor 101 und steht vollständig unter der Kontrolle von Yamato Enterprises. Benannt nach dem japanischen Gott des Kampfes und des Wassers, spiegelt der Sektor die militärische Stärke und traditionsbewusste Philosophie des Konzerns wider. Nach seiner offiziellen Zuweisung durch den Senat von Terra begann Yamato unverzüglich mit der Erschließung und Sicherung des Gebietes, ein Prozess, der bis heute andauert.

Geografisch liegt Susanoo am Gaia Sektor und bildet einen Schutzschild für Terra. Zwei streng überwachte Hyperraumrouten durchziehen das Gebiet, dessen Grenzen durch ein dichtes Netz aus Überwachungsbojen und permanent einsatzbereiten Flotten gesichert werden. Obwohl zahlreiche Sternensysteme vorhanden sind, konzentriert sich

Yamato auf strategisch relevante Welten und betreibt eine gezielte Erforschung und militärische Kontrolle.

Der wichtigste Planet des Sektors ist Izumo, eine dicht besiedelte Tundrawelt und zugleich das wirtschaftliche sowie politische Zentrum. Mit einer Bevölkerung von rund 24,9 Millionen Einwohnern beherbergt er die bedeutendsten Forschungs- und Produktionsstätten Yamatos. Trotz einer offiziell demokratischen Regierung wird die Politik im Hintergrund maßgeblich vom Konzern beeinflusst. Die Hauptstadt, der New Osaka Metroplex, verkörpert diese enge Verbindung von Wirtschaft, Macht und Tradition.

Susanoo wird zudem von weiteren Großkonzernen unterstützt. Bio-Tech Inc., ISEM und Sphere Dynamics betreiben medizinische, landwirtschaftliche und ökologische Einrichtungen, während Yamato im Gegenzug für Sicherheit und Stabilität sorgt. Diese Kooperation sichert die Versorgung und stärkt den Einfluss des Konzerns im gesamten Sektor.

Die Umwelt Izumos ist von weiten Graslandschaften, polaren Eiskappen und einer kargen Flora geprägt. Heimische Tierarten wie sechsbeinige, rentierähnliche Herdentiere sowie seltene Raubtiere

bestimmen das Ökosystem. Trotz seiner rauen Bedingungen ist der Planet dicht bebaut und wächst stetig weiter, sodass zukünftige Expansionen in andere Systeme unausweichlich erscheinen.

Insgesamt verkörpert Susanoo die militärische Macht, den Kontrollanspruch und die strategische Weitsicht Yamato Enterprises – ein Sektor, in dem Sicherheit, Ordnung und wirtschaftliche Stärke untrennbar miteinander verbunden sind.

Psionik

Unter Psionik versteht man eine Fülle von besonderen Fähigkeiten, die die Menschheit im Laufe der Zeit entwickelt hat. Diese sind grundsätzlich spielbar, würden aber für den Schnellstarter den Rahmen sprengen.

Schulen

In der SchulpSIONik unterscheidet man 6 verschiedene Fähigkeiten. Kein Psioniker hat mehr als eine Ausprägung. Die einzige Ausnahme bildet dabei eine Kraft namens Sapientia, mit deren Hilfe psionische Effekte geschwächt, verstärkt oder analysiert werden können. Die sechs Schulen sind

Biomantie (Kontrolliert lebende Materie)

Robumantie (Telekinese)

Geniomantie (Telepathie)

Locomantie (Kontrolliert den Raum)

Vibromantie (Schwingungskontrolle)

Tempomantie (Kontrolliert die Zeit)

Alle Schulen befinden sich auf Vannarheim, einem Tundraplaneten in der Nähe von Terra. Dorthin haben sich die Psioniker zurückgezogen, um der Verfolgung durch die übrigen Menschheit zu entgehen und ihre Kräfte zu kontrollieren.

Die Gedanken sind frei

Die Psionik ist nicht in irgendeine Zauber oder Grade oder Ähnliches eingeeengt. Ganz im Gegenteil. Jeder Psioniker ist nur so gut, wie sein Verstand und seine Fantasie es zulassen. Es können praktisch alle Effekte gewirkt werden, die man sich vorstellen kann. Das macht einen Psioniker zu einem hilfreichen Verbündeten und zu einem schrecklichen Gegner.

Aber wie jede Medaille hat auch Psionik ihre Kehrseite. Übertreibt man es, kann das zu außergewöhnlichen Schäden führen. Zu große oder zu viele Effekte schädigen nicht nur den Psioniker, sondern auch seine Mitstreiter oder sogar seine Umgebung. Effekte, die außer Kontrolle geraten, haben schon zu mehr als einer Katastrophe und verwüsteten Stellen auf sonst fruchtbaren Planeten geführt.

Psionik in der Gesellschaft

Psioniker sind nicht gerne gesehen. Vor noch nicht allzulanger Zeit wurden sie als Hexen verschrien und verfolgt. Das war, bevor sie sich ein neues Zuhause auf Vannarheim suchten. Viele Menschen sind neidisch auf deren Fähigkeiten, aber sie werden auch als potentielle Gefahr angesehen. Die Menschheit hat schon immer gefürchtet, was sie nicht versteht. Tatsächlich verstehen selbst die Psioniker ihre Kräfte nicht immer vollständig. Auch die erfahrensten Anwender schaffen es bislang nur an der Oberfläche zu kratzen. Es gibt noch soviel zu entdecken, nicht nur mit einem Raumschiff.

Soldat

Adrian / Adriana Stahl

Adrian oder Adriana Stahl gehört zu jener seltenen Sorte von Soldaten, die selbst im Chaos eines Gefechts einen klaren Kopf bewahren. Wo andere den Überblick verlieren, erkennt Stahl Muster, trifft Entscheidungen und führt das Team mit ruhiger Entschlossenheit zum Ziel. Als erfahrener Offizier und taktischer Einsatzleiter verkörpert dieser Charakter Disziplin, Verantwortungsbewusstsein und strategische Präzision. Für ihn oder sie ist ein Einsatz kein unkontrollierbares Gefecht, sondern ein wohlüberlegtes Manöver, bei dem Planung, Timing und Koordination über Erfolg oder Scheitern entscheiden.

Stahl übernimmt innerhalb der Gruppe die Rolle des Anführers / der Anführerin und strategischen Kopfes. Mit geschultem Blick analysiert er oder sie Situationen, bewertet Risiken und setzt die Fähigkeiten jedes Teammitglieds gezielt ein. Befehle werden klar und bestimmt erteilt, nicht aus Arroganz, sondern aus Pflichtgefühl und der Überzeugung, dass Führung Verantwortung bedeutet. Selbst unter extremem Druck bewahrt Stahl Ruhe und Orientierung, stärkt die Moral der Einheit und sorgt dafür, dass aus einzelnen Spezialisten ein effizient arbeitendes Team wird.

Zu den größten Stärken dieses Charakters zählen taktische Einsatzplanung, Gefechtsführung und strategische Analyse. Stahl ist geübt im Umgang mit militärischer Ausrüstung, organisiert Verteidigungs- und Sicherungsoperationen und passt Strategien flexibel an veränderte Bedingungen an. Auch wenn kein Plan den ersten Kontakt mit dem Feind unverändert übersteht, gelingt es ihm oder ihr, in kritischen Momenten schnell neue Lösungen zu entwickeln

und die Initiative zurückzugewinnen. Hinter der militärischen Strenge verbirgt sich jedoch ein ausgeprägter Sinn für Loyalität und Verantwortung. Stahl führt nicht durch Lautstärke, sondern durch Kompetenz, Vertrauen und Vorbildfunktion. Kein Teammitglied wird zurückgelassen, und jeder Einsatz wird gemeinsam begonnen und beendet. Mit makelloser Ausrüstung, aufrechter Haltung und einem Blick voller Entschlossenheit verkörpert dieser Soldat natürliche Autorität und unerschütterliche Zuverlässigkeit. Innerhalb der Gruppe ist Stahl der moralische Anker und koordinierende Mittelpunkt – ein geborener Anführer, dessen wahre Stärke nicht allein in seiner Kampfkraft liegt, sondern in der Fähigkeit, andere sicher durch die gefährlichsten Missionen zu führen.





Name

Adrian / Adriana Stahl

Russehen & Körperbau

kantig, imposant, markante Stimme

besondere Merkmale

Seine Präsenz gibt anderen sofort ein Gefühl von Sicherheit

Spieler

Alter

36

Basisfertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Allgemeinbildung	IN	4		
Auftreten	AU	5		
Fingerfertigkeit	GE	4		
Heimlichkeit	GE	4	+2	
Lügen	AU	5		
Sportlichkeit	KO	4		
Stärke	KO	4		
Waffenloser Kampf	KO	4		
Wahrnehmung	AF	4		
Werfen / Fangen	GE	4		
Widerstand	KO	4		
Willenskraft	AF	4		

Spezielle Fertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Führung	AU	9		
Schusswaffen	GE	7		
Überleben	KO	4	+2	
Diplomatie	AU	5		

Beruf

Soldat

4

Konstitution

4 KO

Geschick

4 GE

Intellekt

4 IN

Auffassungsgabe

4 AF

Ausstrahlung

5 AU

Initiative

0 INI

Zitat: „Jeder kennt seine Aufgabe? Ausführen!“

Geistige
Gesundheit

Wert

15

schwer

8

geistige Verteidigung

2

Gesundheit

Wert

15

schwer

8

Ausweichen

2

Erschöpfung

Wert

15

schwer

8

Blocken

2

Körperschutz

Schutz

Belastung

Poliaramidweste

2

-1

+3 Schutz gegen Schusswaffen

Waffe

AT

AP

S

Eigenschaften

Y HK GX38

9

6

7

Salve, Auto (15)

Ausrüstung

Rucksack, AR-Linsen, Kampfmesser

Sendo

Kael / Kaida Tanaka

Kael oder Kaida Tanaka ist die Verkörperung vollkommener Kontrolle im Kampf – eine lebende Waffe, geschmiedet aus Disziplin, Präzision und jahrhundertealter Tradition. Als Meister der Sendo vereint dieser Charakter körperliche Perfektion mit geistiger Stärke und verkörpert die Harmonie von Kraft und Gelassenheit. Wo Worte versagen und Diplomatie endet, spricht der Sendo mit der unmissverständlichen Klarheit seiner Bewegungen. Jeder Schritt ist kalkuliert, jeder Schlag präzise, jede Handlung Ausdruck absoluter Selbstbeherrschung.

Innerhalb der Gruppe übernimmt Kael oder Kaida die Rolle des Nahkampfspezialisten und Frontkämpfers. Wenn es gilt, Engpässe zu sichern, Feinde aufzuhalten oder Verbündete zu schützen, tritt der Sendo entschlossen vor und stellt sich der Gefahr ohne zu zögern. Seine Stärke liegt nicht allein in überlegener Kampfkraft, sondern ebenso in innerer Ruhe und unerschütterlichem Fokus. Selbst im Chaos eines Gefechts bewahrt er oder sie einen klaren Geist und trifft Entscheidungen mit kühler Präzision. So wird aus roher Gewalt gezielte Effizienz und aus Bewegung eine kunstvolle Demonstration militärischer Perfektion.

Die Fähigkeiten des Sendo umfassen sowohl bewaffneten als auch unbewaffneten Nahkampf, defensive Techniken zum Schutz der Gruppe sowie das Durchbrechen feindlicher Linien. Mit beeindruckender Präsenz und disziplinierter Körperbeherrschung vermag Tanaka Gegner einzuschüchtern und Verbündeten Sicherheit zu geben. Jeder Schlag erfolgt mit maximaler Wirkung und minimalem Aufwand – ein Beweis für jahrelanges Training und absolute Hingabe an den eigenen Weg.

Trotz seiner furchteinflößenden Effizienz ist der Sendo von stoischer Ruhe und einem tief verwurzelten Ehrgefühl geprägt. Kael oder Kaida spricht selten, doch jedes Wort besitzt Gewicht. Loyalität, Pflichtbewusstsein und Selbstdisziplin bestimmen das Handeln. Hinter der scheinbar unerschütterlichen Fassade verbirgt sich ein verlässlicher Beschützer, der seine Gefährten jederzeit entschlossen verteidigt und niemals im Stich lässt.

Mit athletischer Statur, funktionaler Ausrüstung und einem fokussierten Blick strahlt Tanaka eine natürliche Autorität aus. Innerhalb der Gruppe fungiert der Sendo als Schild und Faust zugleich – eine stille Naturgewalt, deren wahre Stärke nicht im Zorn liegt, sondern in vollkommener Kontrolle.





Name

Kael / Kaida Tanaka

Spieler

Aussehen & Körperbau

Alter

wendig, präzise, ausbalanciert

22

besondere Merkmale

Auffallend ruhige Atmung, sehr ruhiger Puls

Basisfertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Allgemeinbildung	IN	3		
Auftreten	AU	4		
Fingerfertigkeit	GE	3		
Heimlichkeit	GE	3		
Lügen	AU	4		
Sportlichkeit	KO	6		
Stärke	KO	6		
Waffenloser Kampf	KO	6		
Wahrnehmung	AF	5		
Werfen / Fangen	GE	3		
Widerstand	KO	6		
Willenskraft	AF	5		

Spezielle Fertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
bewaffneter Nahkampf	KO	10	+3	
Konzentration	AF	5		
Empathie	AF	5		

Beruf
Sendo

6

Konstitution

6 KO

Geschick

3 GE

Intellekt

3 IN

Auffassungsgabe

5 AF

Ausstrahlung

4 AU

Initiative

4 INI

Zitat: „Ein Kampf endet, bevor er beginnt.“

Geistige
Gesundheit

Wert

17

schwer

9

geistige Verteidigung

3

Gesundheit

Wert

19

schwer

10

Ausweichen

3+1

Erschöpfung

Wert

19

schwer

10

Blocken

3

Körperschutz

Schutz

Belastung

ArA Silk Anzug

3

0

+3 Schutz gegen Schusswaffen

Waffe

AT

AP

S

Eigenschaften

Sonoblade

13

5

5

Pb 5

Ausrüstung

Rucksack, AR-Linsen

Pilot

Lukas / Lyra Navarro

Lukas oder Lyra Navarro gehört zu jener unverzichtbaren Sorte von Spezialisten, die selten im Rampenlicht stehen und dennoch über Erfolg oder Scheitern einer Mission entscheiden. Als erfahrener Pilot und Navigationsexperte ist Navarro der stille Garant für Mobilität, Präzision und Sicherheit. Während andere im Zentrum des Geschehens agieren, sorgt er oder sie dafür, dass die Crew ihr Ziel erreicht – schnell, zuverlässig und im Idealfall unbemerkt. Zwischen Sternen und Hyperraumrouten liegt das wahre Zuhause dieses Charakters, dessen Können selbst unter extremsten Bedingungen Bestand hat.

Navarro meistert riskante Eintritte in die Atmosphäre ebenso souverän wie waghalsige Ausweichmanöver und präzise berechnete Sprünge durch den Hyperraum. Mit ruhiger Hand und kühlem Kopf navigiert der Pilot durch Asteroidenfelder, feindliche Blockaden und unerforschte Regionen des Alls. In kritischen Situationen ist er oder sie die letzte Rettung der Gruppe – bereit, mit aufheulenden Triebwerken und perfekt abgestimmten Flugbahnen den Unterschied zwischen Flucht und Untergang zu machen. Selbstunterhöchstem Druck bewahrt Navarro die Kontrolle und trifft Entscheidungen mit beeindruckender Gelassenheit.

Trotz seiner Schlüsselrolle bleibt der Pilot meist im Hintergrund. Besonnen, aufmerksam und von trockenem Humor geprägt, spricht Navarro selten, doch jedes Wort ist präzise und wohlüberlegt. Hinter der ruhigen Fassade verbirgt sich ein tiefes Verantwortungsgefühl, denn für ihn oder sie ist die Crew mehr als nur eine Besatzung – sie ist die wertvollste Fracht an Bord. Diese Haltung macht

Navarro zu einem verlässlichen Gefährten, auf den man sich selbst in aussichtslos erscheinenden Situationen verlassen kann.

Zu den größten Stärken des Piloten zählen die Steuerung von Raum- und Atmosphärenfahrzeugen, Navigation, riskante Landemanöver sowie Flucht- und Evakuierungsoperationen. Darüber hinaus verfügt Navarro über ein außergewöhnliches Gespür für alternative Routen und versteckte Sprungpunkte, mit denen Verfolger abgeschüttelt und wertvolle Zeit gewonnen werden kann.

Gekleidet in praktische Fliegerausrüstung und ausgestattet mit einem abgewetzten Headset, wirkt Navarro wie ein fester Bestandteil seines Cockpits – eines Ortes, der längst zum zweiten Zuhause geworden ist. Innerhalb der Gruppe fungiert dieser Charakter als ruhiger Profi zwischen den Sternen, dessen wahre Größe sich erst zeigt, wenn alles andere aus dem Ruder läuft. Ohne ihn oder sie würde jede Mission am Boden enden – im wahrsten Sinne des Wortes.





Name

Lukas / Lyra Navarro

Spieler

Aussehen & Körperbau

Alter

drahtig, markant, muskulös

31

besondere Merkmale

hört den ganzen Tag Metal in Radio OBLIVION X-99

Basisfertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Allgemeinbildung	IN	3		
Auftreten	AU	3		
Fingerfertigkeit	GE	7		
Heimlichkeit	GE	6		
Lügen	AU	3		
Sportlichkeit	KO	5		
Stärke	KO	3		
Waffenloser Kampf	KO	3		
Wahrnehmung	AF	8		
Werfen / Fangen	GE	6		
Widerstand	KO	4		
Willenskraft	AF	7		

Spezielle Fertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Pilot	GE	9	+2	
Schusswaffen	GE	7		
Fahrzeugbewaffnung	GE	6		

Beruf

Pilot

4

Konstitution

3 KO

Geschick

6 GE

Intellekt

3 IN

Auffassungsgabe

6 AF

Ausstrahlung

3 AU

Initiative

0 INI

Zitat: „Wir sind nicht zu spät – wir kommen nur spektakulär an.“

Geistige
Gesundheit

Wert

21

schwer

11

geistige Verteidigung

3

Gesundheit

Wert

15

schwer

8

Ausweichen

2

Erschöpfung

Wert

17

schwer

9

Blocken

2

Körperschutz

Schutz

Belastung

Poliaramidweste

2

-1

+3 Schutz gegen Schusswaffen

Waffe

AT

AP

S

Eigenschaften

Y HK GX38

9

6

7

Salve, Auto (15)

Ausrüstung

Raumanzug, Rucksack, AR-Linsen
Werkzeug

Gauner

Julian / Jade Moreau

Julian oder Jade Moreau gehört zu jener seltenen Sorte von Individuen, die verschlossene Türen nicht aufsprengen, sondern mit Charme und Raffinesse dazu bringen, sich freiwillig zu öffnen. Als Gauner, Infiltrator und Meister der Täuschung bewegt sich Moreau mit müheloser Eleganz durch die Schatten der Gesellschaft. Wo andere Alarm auslösen, sorgt er oder sie dafür, dass niemand überhaupt bemerkt, dass etwas geschehen ist. Mit einem scharfen Verstand, einem sicheren Gespür für Risiken und einer beeindruckenden Beobachtungsgabe erkennt Moreau Gefahren, lange bevor andere sie sehen, und verwandelt selbst aussichtslose Situationen in kalkulierbare Chancen, die er oder sie erfolgreich abschließen kann.

Seine oder ihre Talente reichen von lautloser Infiltration und dem Umgehen komplexer Sicherheitssysteme bis hin zu geschickter Manipulation, überzeugenden Verhandlungen und der Planung perfekter Fluchtwege. Den Dietrich griffbereit in der Tasche und einen Fluchtplan im Hinterkopf – Moreau ist immer vorbereitet. In brenzlichen Momenten überzeugt er oder sie durch Schlagfertigkeit, Witz und ein unerschütterliches Selbstbewusstsein, das selbst angesichts größter Gefahr beruhigend wirkt.

Hinter der eleganten Fassade verbirgt sich jedoch ein nüchtern kalkulierender Geist. Loyalität ist für Moreau kein leeres Versprechen, sondern eine bewusste Entscheidung, die auf Vertrauen und gegenseitigem Nutzen beruht. Solange die Zusammenarbeit sinnvoll und für Moreau profitabel bleibt, steht er oder sie verlässlich an der Seite der Gruppe.

Diese pragmatische Haltung sorgt nicht nur für spannende moralische Nuancen, sondern auch für humorvolle und lebendige Interaktionen innerhalb der Gruppe.

Mit stilvoller, funktionaler Kleidung, versteckten Werkzeugen und einem verschmitzten Lächeln verkörpert Moreau das perfekte Gleichgewicht aus Charme und Professionalität. Innerhalb der Gruppe fungiert der Gauner als Sicherheitsgarant und Gesicht der Crew – ein Diplomat der Unterwelt, ein Virtuose der Schatten und oftmals der angenehmste Grund, warum eine Mission gerade noch gut ausgegangen ist.





Name

Julian / Jade Moreau

Spieler

Aussehen & Körperbau

Alter

Schmale Schultern, lange Finger, geschmeidig

27

besondere Merkmale

Extrem leise – man hört ihn erst, wenn es zu spät ist

Basisfertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Allgemeinbildung	IN	3		
Auftreten	AU	4	+2	
Fingerfertigkeit	GE	5	+2	
Heimlichkeit	GE	5	+2	
Lügen	AU	4		
Sportlichkeit	KO	3		
Stärke	KO	3		
Waffenloser Kampf	KO	3		
Wahrnehmung	AF	6		
Werfen / Fangen	GE	5		
Widerstand	KO	3		
Willenskraft	AF	6		

Spezielle Fertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Sicherheitstechnik	AF	9		
Schusswaffen	GE	8		
Empathie	AF	9		

Beruf

Gauner

3

Konstitution

3 KO

Geschick

5 GE

Intellekt

3 IN

Auffassungsgabe

6 AF

Ausstrahlung

4 AU

Initiative

2 INI

Zitat: „Vertrau mir – ich lüge beruflich.“

Geistige
Gesundheit

Wert

19

schwer

10

geistige Verteidigung

3

Gesundheit

Wert

13

schwer

7

Ausweichen

2

Erschöpfung

Wert

13

schwer

7

Blocken

2

Körperschutz

Schutz Belastung

Poliaramidweste

2

-1

+3 Schutz gegen Schusswaffen

Waffe

AT

AP

S

Eigenschaften

Y HK GX38

10

6

7

Salve, Auto (15)

Ausrüstung

Board, Rucksack, AR-Linsen
Werkzeug

Kopfgeldjäger

Raven / Rhea Kade

Raven oder Rhea Kade gehört zu jener seltenen Sorte von Jägern, deren Anwesenheit kaum wahrgenommen wird – bis es bereits zu spät ist. Lautlos, geduldig und mit der Präzision eines Raubtiers bewegt sich dieser Kopfgeldjäger durch Schatten und Ruinen, stets auf der Spur seines Ziels. Für Kade ist das Universum ein endloses Jagdrevier, und jeder Auftrag beginnt mit einer Fährte, die es aufzunehmen gilt. Als erfahrener Scout und Aufklärer verkörpert dieser Charakter Wachsamkeit, Effizienz und tödliche Präzision.

Innerhalb der Gruppe übernimmt Raven oder Rhea die Rolle des Spähers und Fährtenlesers. Stets einen Schritt voraus, erkundet Kade unbekannte Gebiete, identifiziert Bedrohungen und sichert die Routen, bevor der Rest des Teams eingreift. Seine oder ihre Aufgabe besteht darin, Informationen zu sammeln, Tarnungen zu durchschauen und Fallen zu erkennen, bevor sie zuschnappen. Diese Fähigkeiten machen den Kopfgeldjäger zu einem unverzichtbaren Bestandteil jeder Mission – insbesondere dann, wenn Diskretion und Vorbereitung über Leben und Tod entscheiden.

Die Karriere als Kopfgeldjäger hat Kade gelehrt, geduldig zu sein und Entscheidungen mit kühler Präzision zu treffen. Ob in den engen Korridoren einer Forschungsstation, auf den unwirtlichen Oberflächen fremder Welten oder in den dunklen Gassen entlegener Raumhäfen – das Ziel wird gefunden. Tot oder lebendig ist dabei weniger eine Frage der Moral als vielmehr des Vertrags. Diese nüchterne Professionalität verleiht dem Charakter eine Aura unerschütterlicher Entschlossenheit.

Zu den größten Stärken zählen Aufklärung, Verfolgung und Zielerfassung sowie lautlose Infiltration und der Umgang mit Präzisionswaffen. Außerdem verfügt Kade über ein außergewöhnliches Talent zur Analyse von Sicherheitssystemen und zum Auslesen von Spuren, wodurch selbst versteckte Anlagen oder Tarnfelder enttarnt werden können. Diese Fähigkeiten machen ihn oder sie zu einem wertvollen Verbündeten und zu einem Gegner, dem kaum jemand entkommt.

Trotz der distanzierten Erscheinung ist Kade ruhig, aufmerksam und von nüchterner Professionalität geprägt. Loyalität wird nicht leichtfertig vergeben, doch wer sie sich verdient, gewinnt einen verlässlichen Gefährten. Gekleidet in funktionale, unauffällige Ausrüstung und ausgestattet mit einem modularen Visier sowie einer präzise gewarteten Langstreckenwaffe, verkörpert Kade die perfekte Symbiose aus Geduld und Effizienz.





Name

Raven / Rhea Kade

Spieler

Aussehen & Körperbau

Alter

schlank, leise, ausdauernd

24

besondere Merkmale

Reagiert auf kleinste Geräusche

Basisfertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Allgemeinbildung	IN	3		
Auftreten	AU	3		
Fingerfertigkeit	GE	5		
Heimlichkeit	GE	5		
Lügen	AU	3	+2	
Sportlichkeit	KO	5		
Stärke	KO	5		
Waffenloser Kampf	KO	5		
Wahrnehmung	AF	5		
Werfen / Fangen	GE	5		
Widerstand	KO	5		
Willenskraft	AF	5		

Spezielle Fertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Nachforschen	AF	8	+2	
Schusswaffen	GE	8	+2	
bewaffneter Nahkampf	KO	6		
Sicherheitstechnik	AF	5		

Beruf

Kopfgeldjäger 3

Konstitution

5 KO

Geschick

5 GE

Intellekt

3 IN

Auffassungsgabe

5 AF

Ausstrahlung

3 AU

Initiative

0 INI

Zitat: „Tot oder lebendig ist eine Frage des Vertrags.“

Geistige
Gesundheit

Wert 17 schwer 9

geistige Verteidigung

3

Gesundheit

Wert 17 schwer 9

Ausweichen

3

Erschöpfung

Wert 17 schwer 9

Blocken

3

Körperschutz

Schutz Belastung

Poliamidweste

2

-1

+3 Schutz gegen Schusswaffen

Waffe

AT

AP

S

Eigenschaften

101 Northstar

12

6

7

Schock, OF 2

Ausrüstung

Handschellen, Rucksack, AR-Linsen

Waffenexperte

Elias / Elara Vance

Elias oder Elara Vance ist die Art von Spezialist, die aus einem Haufen Schrott und einer Rolle Isolierband ein technisches Wunder erschaffen kann – oder zumindest eine beeindruckend laute Lösung. In beiden Fällen erfüllt das Ergebnis seinen Zweck. Als Waffenexperte und Sprengstoffspezialist verbindet Vance eine außergewöhnliche technische Begabung mit schier unerschütterlichem Pragmatismus. Wo andere ein fast unüberwindbares Hindernis sehen, erkennt dieser Charakter eine Gelegenheit, die sich mit Werkzeug, Sprengstoff und Einfallsreichtum bewältigen lässt.

Aufgewachsen in den Werkstätten und Hinterhöfen der äußeren Kolonien, entwickelte Vance früh ein intuitives Gespür für Mechanik und eine bemerkenswerte Gelassenheit im Umgang mit Gefahr. Türen, Sicherheitssysteme und feindliche Befestigungen stellen für ihn oder sie keine Barrieren dar, sondern Herausforderungen, die es nach Analysen zu sprengen gilt. Ob es darum geht, improvisierte Waffen zu konstruieren, komplexe Sprengladungen zu entschärfen oder beschädigte Ausrüstung unter Zeitdruck zu reparieren: Vance findet stets eine Lösung. Und falls nicht, wird kurzerhand eine erschaffen.

Trotz explosiver Methoden arbeitet dieser Charakter mit kalkulierter Präzision. Jede Detonation ist durchdacht, jeder Mechanismus sorgfältig geplant – zumindest theoretisch. Praktisch gilt jedoch: Wenn es laut wird und danach funktioniert, war es ein Erfolg. Diese Mischung aus Kreativität und Effizienz macht Vance zu einem unverzichtbaren Mitglied jeder Einsatzgruppe.

Persönlich zeichnet sich Vance durch Pragmatismus, Schlagfertigkeit und einen trockenen Humor aus, der selbst in lebensbedrohlichen Situationen nicht verstummt. Hinter der rauen Schale verbirgt sich ein loyaler Teamplayer, der seine Gefährten mit technischem Geschick und unkonventionellen Lösungen aus brenzligen Lagen befreit. Chaos wird nicht gefürchtet, sondern als Herausforderung mit Verbesserungspotenzial betrachtet.

Mit funktionaler Kleidung, verstärkten Taschen und einem Werkzeuggürtel voller Spezialgeräte wirkt Vance wie eine wandelnde Werkstatt. Schmauchspuren an den Handschuhen und ein selbstgebautes Multitool zeugen von zahllosen Einsätzen. Innerhalb der Gruppe übernimmt dieser Charakter die Rolle des Problemlösers, Saboteurs und Waffenmeisters – ein Genie mit Werkzeugkoffer, ein Künstler der kontrollierten Detonation und oft die letzte Hoffnung, wenn es laut werden darf.





Name

Elias / Elara Vance

Spieler

Aussehen & Körperbau

Alter

sehnig, kompakt, belastbar

29

besondere Merkmale

Reflexe wie eine Zündung - schneller als jeder Alarm

Basisfertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Allgemeinbildung	IN	4		
Auftreten	AU	3		
Fingerfertigkeit	GE	7		
Heimlichkeit	GE	7		
Lügen	AU	3		
Sportlichkeit	KO	5		
Stärke	KO	5		
Waffenloser Kampf	KO	5		
Wahrnehmung	AF	2		
Werfen / Fangen	GE	7		
Widerstand	KO	5		
Willenskraft	AF	2		

Spezielle Fertigkeiten

	Attribut	Stufe	Bonus	EP
Mechanik	GE	10		
Schusswaffen	GE	10	+1	
Fahrzeugbewaffnung	GE	7	+1	
Explosivwaffen	GE	7	+1	

Beruf

Waffenexperte 2

Konstitution

5 KO

Geschick

7 GE

Intellekt

4 IN

Auffassungsgabe

2 AF

Ausstrahlung

3 AU

Initiative

3 INI

Zitat: „Gib mir fünf Minuten, Werkzeug und etwas, das brennt.“

Geistige
Gesundheit

Wert

11

schwer

6

geistige Verteidigung

1

Gesundheit

Wert

17

schwer

9

Ausweichen

3

Erschöpfung

Wert

17

schwer

9

Blocken

3

Körperschutz

Schutz

Belastung

Poliamidweste

2

-1

+3 Schutz gegen Schusswaffen

Waffe

AT

AP

S

Eigenschaften

YE 16 Sunlight

13

6

9

Pb 10

Ausrüstung

Werkzeug, Rucksack, AR-Linsen,
2 Granaten

Fertigkeiten

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Fertigkeiten. Basisfertigkeiten bilden die Grundlage eines jeden Charakters, da jeder Mensch über sie verfügt. Erweiterte Fertigkeiten sind Fertigkeiten, die man erst erlernen muss, daher verfügt nicht jeder über die gleichen erweiterten Fertigkeiten.

Basis Fertigkeiten

Allgemeinbildung

Bildung und angesammeltes Wissen über ein sehr breites Spektrum an Themen, aber nichts Spezielles.

Auftreten

Ausstrahlung und Auftreten in der Öffentlichkeit.

Fingerfertigkeit

Filigrane Arbeiten, für die Geschick vonnöten ist und keine Kraft.

Heimlichkeit

Leise bewegen aber auch verstecken.

Lügen

Unwahrheit. Ist wirkungslos, wenn man die Lüge offensichtlich als solche erkennt.

Sportlichkeit

Kondition, Beweglichkeit.

Stärke

Muskelkraft, heben, zerren, all solche Dinge.

Waffenloser Kampf

Treten, schlagen, beißen, kratzen.

Wahrnehmung

Alle Sinne, riechen, schmecken, sehen, hören, fühlen.

Werfen/Fangen

Hand-Auge-Koordination und die Distanz.

Widerstand

Körperliche Widerstandskraft gegen Wunden, Schmerzen, Krankheiten oder Gifte.

Willenskraft

Widerstand gegen geistigen Schaden oder Versuche der Beeinflussung.

erweiterte Fertigkeiten

Bewaffneter Nahkampf

Kampf mit jeder Waffe im Nahkampf, ob sie dafür geeignet ist oder nicht.

Diplomatie

Nutzt man, um einen Feind zu versöhnen, oder jemand anderen von dessen Meinung abzubringen und zu überzeugen.

Explosivwaffen

Alle Waffen, die eine Fläche abdecken oder eine explosive Ladung verschießen.

Führung

Die Koordinierung von Truppen oder auch das Wissen über militärische und taktische Vorgehensweisen.

Konzentration

Der Fokus, auch in hektischen Situationen die Ruhe zu bewahren.

Pilot

Alles fahren oder fliegen können. Steuere alle Vehikel, die du finden kannst.

Nachforschungen

Informationen einholen, ob persönlich oder auf anderen Wegen.

Navigation

Die Fähigkeit, sich zurecht zu finden. Ob an Land, zu Wasser oder im All ist dabei egal.

Mechanik

Reparaturen oder kleine und große Basteleien. Mechanik ist alles, was kein Computer ist.

Schusswaffen

oder Energiewaffen. Das Wissen über die Funktionsweise und auch die Fähigkeit, eine Waffe zu bedienen und ein Ziel zu treffen.

Sicherheit

Schösser oder Überwachungssensoren einstellen, bearbeiten oder überlisten.

Überleben

Sich in der Wildnis zurecht zu finden, zu wissen was man essen kann und was nicht.

Berufe

Berufe formen deinen Charakter noch ein wenig weiter aus und geben ihm eine Richtung, die er allein durch die Wahl seiner Fertigkeiten nicht erreichen würde.

Gauner

Gauner sind Gesetzlose, Gangmitglieder oder in einem Syndikat. Manche schaffen den Absprung aus diesem Leben, aber die Fähigkeiten behalten sie.

Er hat Boni auf Heimlichkeit und Fingerfertigkeit, einen Gefahreninstinkt und erhält einen Bonus von +2 auf seine Initiative. Außerdem kann er ein Gebiet observieren. Tut er das, erkennt er sofort den besten Weg rein, raus und den allgemeinen Aufbau, sowie erkennbare Sicherheitssysteme.

Kopfgeldjäger

Sie verdienen ihren Lebensunterhalt mit dem Aufspüren, Verfolgen und Ergreifen von flüchtigen Personen.

Er erhält Boni auf Nachforschungen und nicht tödliche Waffen und seine geistige Verteidigung steigt um +2.

Pilot

Ein Pilot kann alles fahren, fliegen oder schwimmen lassen, was sich irgendwie bewegt.

Er ist immun gegen die Auswirkungen der Schwerelosigkeit und erhält +2 auf alle Würfe, ein Vehikel zu steuern oder zu navigieren.

Sendo

Der Nahkampfspezialist. Ein Sendo ist besonders geübt im Umgang mit einer speziellen Nahkampfwaffe, auf die er sich einstimmt.

Eigenschaften

Unter Eigenschaften versteht man Vorzüge und Schwächen, die einen Charakter formen. Um es hier einfach zu halten gibt es nur drei Eigenschaften.

Abgehärtet

Der Charakter erhält einen zusätzlichen Schutz auf seine geistige Abhärtung, die ihn vor geistigem Schaden schützt.

Fanatisch

Der Charakter muss ein bestimmtes Ziel verfolgen, koste es was es wolle. Will er dem Drang widerstehen, muss er einen Willenskraftwurf ablegen und bestehen.

Hohes Attribut

Ein Charakter mit erhöhtem Attribut kann bei der Erschaffung 12 statt 11 Punkten auf seine Attribute verteilen.

Waffe bereitmachen ist für Ihn keine Aktion und er erhält +1 Initiative. Außerdem kann er für 2 ER einen einzelnen Schuss aus einer Fernkampfwaffe parieren. Dazu muss er den Schuss kommen sehen und in seinem Wurf auf Nahkampf gleich viele oder mehr Erfolge erreichen als der Angreifer.

Soldat

Die meisten lernen Befehlen zu folgen, aber einige lernen auch Befehle zu erteilen und zu Führen. Ein einzelner Soldat ist meistens nicht besonders effektiv oder gefährlich, aber in der Gruppe werden sie stärker als die Summe ihrer Teile.

Ein Soldat braucht keine Handlung, um eine Waffe bereit zu machen und kann einmal pro Kampf seine Waffe ohne Aktion nachladen.

Außerdem kann er seine Leute

koordinieren. Dazu macht er einen Wurf auf Führung. Er braucht einen Erfolg für jeden Beteiligten, alle übrigen Erfolge gehen in einen Pool, aus dem sich jeder Beteiligte bedienen darf, um seine Würfe zu verbessern. Ist der Pool erschöpft, muss der Soldat einen neuen Pool erzeugen, was 2 Punkte ER kostet.

Waffenexperte

Ein Waffenexperte kennt sich nicht nur mit allen möglichen Waffengattungen aus, sondern kann diese nutzen oder modifizieren.

Seine Waffen verursachen +2 Schaden mehr. Außerdem kann er einmal für 2 ER eine Granate improvisieren aus den Materialien, die er gerade dabei hat. Diese muss er erst verbrauchen, bevor er eine Neue herstellen kann.

Ausrüstung

Schusswaffe: Die **Y HK GX 38** ist ein solides Sturmgewehr aus dem Hause Yamato, das noch mit guter alter Munition betrieben wird. Das Gewehr hat eine effektive Kampfreichweite von 160 Metern und hat eine sehr gute Handhabung.

AP	S	RW	Mun	Eigenschaften
6	7	160	45	Auto (15), Salve, OF 2

Klingenwaffe: Das **Sonoblade** basiert auf einer hochfrequenz-Schall-Technologie, was die Klinge besonders widerstandsfähig, leicht und scharf macht.

AP	S	Eigenschaften
5	5	defensiv (1), panzerbrechend (5)

Energiewaffe: **YE 16 Sunlight** ist eine Langwaffe, basierend auf der Ionenstrahl-Technologie (RIB) mit enormer Durchschlagskraft.

AP	S	RW	Mun	Eigenschaften
6	7	200	14	panzerbrechend (10)

Energiewaffe: **WE 101 Northstar**

ist eine Langwaffe, basierend auf der EMP-Technologie. Für den Einsatz gegen Menschen hat sie eine schockende Wirkung.

AP	S	RW	Mun	Eigenschaften
6	7	100	18	Schock, OF 2

Körperschutz

Poliamidfaserweste

Aramidfasergewebe macht die Weste besonders kugelsicher.

S	M	Eigenschaften
2	-1	+3 gegen Schusswaffen

Ara Silk Anzug

Reaktive Seide macht das Gewebe besonders robust und kugelsicher bei gleichzeitigem geringem Gewicht und hoher Flexibilität.

S	M	Eigenschaften
3	0	+3 gegen Schusswaffen

Eigenschaften

Eigenschaften von Waffen und Rüstungen, die gesondert erklärt werden müssen.

Salve

Feuert 5 Schuss in schneller Folge, was einen Malus von -1 auf den Angriff und +3 zusätzliche Schaden nach sich zieht.

Auto (x)

Automatische Feuer feuert immer soviele Schuss ab, wie der Wert in Klammern angibt. Mit einer weiten Slave erhält der Schütze 7 zusätzliche Würfel für seinen Angriff.

OF (x)

Offensiv gibt bei jedem Angriff zusätzliche Würfel in Höhe des Wertes in Klammern.

Panzerbrechend (x)

Die Waffe ist besonders durchschlagend. Ein Treffer ignoriert beim Gegner Körperschutz oder Panzerung in Höhe der Zahl in Klammern.

Defensiv (x)

Steigert den Verteidigungswert (VW) des Nutzers um die Zahl in Klammern.

Schock

Eine Waffe im Schockmodus macht gegen ein menschliches Ziel nur Erschöpfungsschaden, verursacht gegen Maschinen ohne speziellen Schutz aber doppelten Schaden.

+3 gegen Schusswaffen

Diese Rüstungseigenschaft gibt an, dass der Schutz gegen Schusswaffen effektiver ist. Der Schutz der Rüstung ist um +3 höher, wenn sie von einer Schusswaffe beschossen wird.

Andere Ausrüstung

AR Linsen

Sie werden ähnlich wie Kontaktlinsen getragen und ermöglichen den Zugriff auf ein Augmented Reality Interface. In diesem Interface können alle relevanten Daten abgerufen werden. Man kann es zur Kommunikation nutzen oder als Kamera. Auch die meisten Gegenstände werden über dieses AR Interface gesteuert.

Board

Am ehesten ist ein Board mit einem Tablett zu vergleichen, nur viel fortschrittlicher,



mit deutlich mehr Leistung und Speicher. Die Leistung des AR ist begrenzt. Ein Board kann diese Leistung deutlich verbessern und erhöhen.

Granate

Ein Sprengsatz, der über AR eingestellt werden kann. Sie verursacht bei Detonation in einem Radius von 4 Metern 20 Schaden.

Werkzeug

Hiermit ist immer ein ganzes Set von Werkzeugen gemeint. Es ist sehr mannigfaltig und kann eingesetzt werden, um etwas zusammen oder auseinander zu bauen oder zu reparieren.

Im Schatten der Konzerne

Kurzüberblick für den Spielleiter

Dieses Einstiegsabenteuer ist für eine Gruppe aus bis zu 6 Spielern ausgelegt plus einen Spielleiter. Die entsprechenden Charaktere sind weiter vorne in diesem Schnellstarter bereits vorkonstruiert. Es soll 1-2 Spieleabende füllen. Benötigt werden mehrere 10-seitige Würfel, z.B. die eigens für Sektor 101 entwickelten Würfel, aber einfache W10 reichen ebenfalls aus. Bleistift und Radiergummi und eine Menge

Fantasie sind ebenfalls Grundausrüstung, damit der Spaß losgehen kann.

Notwendige Hintergrundinfos zu den vertretenen Konzernen und dem Sektor, in dem die Einstiegsstory spielt findet ihr ebenfalls weiter vorne (und habt ihr vermutlich auch schon gelesen).

Keine Angst, dort stehen keine storyrelevanten Infos drin, nur gut zusammengefasster allgemeiner Kram, den man auch gerne als Spieler bereits wissen darf.



Die storyrelevanten Infos, die auf jeden Fall NUR der Spielleiter lesen sollte, sind hier in den dunklen Textkasten vermerkt.

Inhalt

Ein hochbezahlter Auftrag führt die Gruppe in den überwachten und von dem Konzern Yamato kontrollierten Sektor Susanoo. Was als klassische Bergungs- oder Rettungsmission beginnt, entpuppt sich als gezielte Operation zur Informationsbeschaffung zwischen Großkonzernen. Es muss geforscht, gekämpft und Entscheidungen getroffen werden. Am Ende steht keine einfache Übergabe, sondern die Spieler müssen eine Entscheidung treffen: Teil des Systems werden – oder sich dagegen stellen. Die Story hat keinen eindeutigen Ausgang. Wie die Spieler sich entscheiden ist ihre Sache und bestimmt allein, wie die Geschichte endet (oder beginnt, wenn man diese Story weiterspinnen möchte).

Einstieg

Ein Auftrag, der zu gut ist

Es beginnt mit einem dieser Aufträge, bei denen selbst erfahrene Profis kurz innehalten, innerlich die Augenbraue heben und sich fragen, ob sie sich gerade verhöhrt haben.

Die Spieler übernehmen die Rolle einer Söldnertruppe, die sich bereits in dem Sektor einen Namen gemacht hat. Und über Lizenzen verfügt.

Die Gruppe wird über einen gesicherten Kanal von einem Mittelsmann namens Mr. Smith kontaktiert.

Kein Vorname. Kein Hintergrund. Kein Interesse daran, beides zu ändern. Aber solche Mittelsmänner sind dem nicht unerfahrenen Söldnerteam bereits

zur Genüge bekannt, und unkreativer Weise heißen sie alle Mr. Smith.

Die Umgebung ist neutral, die Informationen sind... spärlich bis ausreichend. Nicht vollständig, aber ausreichend, um gleich loszulegen. Nur um zu spät zu merken, dass man nicht alles über den Auftrag wusste.

Der Auftrag ist klar formuliert:

Ein Wissenschaftler ist verschwunden.

Dr. Viktor Sokolov, leitender Biotechnologe bei Bio-Tech Inc.

Bislang gibt es zwar noch keine Lösegeldforderung, aber BioTech geht dennoch von einer Entführung aus. Die Entführer haben scheinbar leider gut gearbeitet und waren gut organisiert, da sie keine brauchbaren Spuren hinterlassen haben. In dem Dossier befinden sich aber auch Informationen über einen subkutanen Subraumpeilsender mit schwacher Energiesignatur, der Sokolov zu seiner eigenen Sicherheit eingesetzt wurde.

Der Auftrag

Die Spieler sollen Dr. Sokolov mithilfe seines Senders lokalisieren und zu BioTec zurückbringen.

Bio-Tech geht von einer Entführung aus, verzichtet aber bewusst auf offizielle Ermittlungen. Zu viele Augen, zu viele Konkurrenten und vor allem zu viele Fragen, die man nicht beantworten möchte.

Die Gruppe wird ausgewählt, weil sie bereits in dem Sektor tätig ist und – ein Detail, das nebenbei erwähnt wird und doch so vieles erklärt – über ein bewaffnetes Schiff mit gültiger Waffenlizenz verfügt. In besagtem Sektor ein seltener Vorteil.

Ein ein gefährlicher noch dazu. Der Mittelsmann Mr. Smith spricht mit ruhiger und routinierter Stimme. Es ist ihm anzusehen, dass er öfter Kontakt mit Leuten wie der Gruppe hat und ganz genau weiß, wie er aufzutreten hat, damit diese

ihm den nötigen Respekt entgegenbringen.

Die Bezahlung ist üppig:

- 5.000 Credits sofort
- 15.000 Credits nach Abschluss

Ein Betrag, und das ist jedem am Tisch klar, der nicht für die Arbeit allein gezahlt wird, sondern für das Schweigen hinterher.

Mr. Smith händigt der Gruppe ein Peilgerät aus, welches auf die Koordinaten der Zielperson eingestellt ist. Der Pilot der Gruppe nimmt das Gerät entgegen und kann es in die Schiffssysteme integrieren, sobald sie wieder an Bord ihres Schiffes sind. Angestellte von Mr. Smith haben bereits die gängigen Bereiche des Sektors abgesucht. Er muss sich also in den Randbereichen des Systems aufhalten. Diesen Bereich konnte man aber noch nicht untersuchen, da sich dort Piraten herumtreiben sollen, und Yamato sich bislang weigert eine Waffenlizenz auszustellen.

Einsatzgebiet: Sektor 206 – Susanoo

Susanoo ist kein Ort für Zufälle. Der Sektor wird vom Yamato-Konzern kontrolliert, einer Organisation, die streng japanisch geführt wird und die Ordnung nicht als Ziel, sondern als Normalzustand versteht. Überwachung und strenge Regeln sind allgegenwärtig. Abweichungen sind selten und meist nur von kurzer Dauer.

Es gibt nicht viele mögliche Ziele, wo eventuelle Entführer den lieben Herrn Sokolov verstecken könnten. Um genau zu sein gibt es genau 3 Monde von Gasriesen in diesem System, auf denen eine Basis grundsätzlich möglich wäre. Diese Info können die Spieler mittels eines gelungenen Wurfes auf Nachforschen herausfinden. Da sie sich bereits eine Weile hier aufhalten, haben sie eine relativ detaillierte Karte des Sektors.

Die Spur führt zu einem der zwölf

Monde eines Gasriesen. Der jupiter-ähnliche Planet hat eigentlich noch mehr Monde, aber nur 12 davon sind wirklich als Mond erkennbar und groß genug, sich ihre runde Form zu bewahren.

Die Oberfläche ist ... leer. Leer und karg. Eine Wüstenlandschaft aus rotem Gestein und Sand. Das Gelände ist relativ flach, bis auf einige wenige Schluchten und Berge, an denen aber nichts auffälliges zu finden ist.

Es ist ruhig. Nichts zu sehen, vor allem kein Pirat, was den Waffenexperten ein wenig enttäuscht, hätte er doch so gern noch ein wenig Action gehabt.

Und dann passiert es. Hier inmitten einer Ebene mit flachen Hügeln und einem nahegelegenen Canyon schlägt das Signal des Senders zum ersten Mal aus.

Das verborgene Labor

Die Gruppe wird schnell erkennen, dass etwas nicht stimmt.

Die Sensoren liefern widersprüchliche Daten. Leere Weite trifft auf die unmissverständliche Ortung des subkutanen Peilsenders. Eine Kombination, die auf keine Art und Weise Vertrauen aufbaut - egal wie man sie dreht.

Das Problem: Wenn es sich um einen Außenposten von Piraten oder den Entführern handelt, könnte es Probleme verursachen, wenn man zu nah heranfliegt, vor allem, da das Schiff der Gruppe über keinerlei Tarnsysteme verfügt. Diese sind in Susanoo verboten.

Die Lösung: Es muss sich um ein Tarnfeld handeln.

Nicht nur für Sensoren – sondern auch für das Auge, was in höchstem Maße illegal wäre und das nicht nur hier in Susanoo, sondern überall, sondern auch gefährlich. Technisch ist es nicht einfach, ein solches Feld zu erzeugen, was die Spieler von den hier ansässigen Piraten und

Tarnfeld

Das Tarnfeld ist eine Mischung aus einem kraftvollen Tarngenerator und einem großflächigen Hologprojektor. Die Tarnung versteckt den Komplex auf den Sensoren und das riesige Hologramm versteckt es vor normalen Augen. In einem großen Bereich um den Komplex sind in einem Netz hunderte von Holoemittern aufgestellt, die ein leicht kuppelförmiges Bild der eigentlichen Umgebung zeigen und einen seichten Hügel daraus machen, in dessen Zentrum sich der Forschungskomplex befindet. Wenn die Spieler den Bereich betreten, stellen sie fest, dass erst die Füße, dann die Beine und erst als letztes der Kopf verschwindet, weil das Feld am Rand so flach ist.

Banditen als Ursprung Abstand nehmen lässt. Aus der Luft (aus dem All) lässt sich keine weitere Info mehr gewinnen. Eine Landung ist unumgänglich.

Zugang zur Station

Hier entscheidet sich der Ton der Mission. Die Spieler können:

Direkt in der Nähe landen

Sofortiger Alarm und offener Kampf sind vorprogrammiert. Wenn die Spieler das tun werden sie entdeckt, daran führt kein Weg vorbei.

Verdeckt vorgehen

Landung außerhalb, beispielsweise in dem nahegelegenen Canyon. Die letzte Annäherung erfolgt zu Fuß.

Egal wie sie es tun: Die Station wird reagieren. Nur die Geschwindigkeit unterscheidet sich. Die Spieler finden heraus, dass sich unter einer flachen Kuppel mit immensem Durchmesser eine versteckte Forschungsstation von ISEM befindet. Das ist offiziell ein Agrarkonzern, der auf Susanoo eigentlich nichts verloren hat. Inoffiziell... nun ja. Niemand baut geheime Anlagen, um größere Tomaten zu züchten. Es muss etwas anderes dahinterstecken.

Innenbereich Kontrolle und Stille

Die Station wirkt effizient, fast zu ruhig. Nur wenig Personal und viele automatisierte Abläufe sind sofort zu erkennen. Um die Station unbemerkt zu betreten, ist ein Wurf auf Sicherheit vonnöten mit einem Malus von -3. Gelingt der Wurf mit mindestens einem Erfolg, kann die Gruppe die Sicherheitssysteme überlisten oder abschalten und unbemerkt in den Komplex vordringen. ISEM hat wohl sehr großes Vertrauen in sein Tarnfeld, weswegen das Sicherheitssystem nicht besonders ausgebaut ist.

Sollte Alarm ausgelöst werden, ziehen sich die Wissenschaftler von ISEM sofort in eine Art Panikraum zurück. Niemand spielt hier den Helden. Jeder erfüllt lediglich seine Funktion.

Alarm

Der Alarm des Komplexes geht sofort los, wenn die Gruppe entdeckt wird oder etwas beschädigt. Die Wissenschaftler des Komplexes flüchten sofort in einen Sicherheitsbereich, der für die Spieler nicht zugänglich ist. Die Anzahl der Kampfdrohnen erhöht sich drastisch.

Hintergrund Dr. Sokolov

Dr. Sokolov ist ein Biomant, spezialisiert auf Industriespionage. Er arbeitet für Bio-Tec und hat dieses Labor durch monatelange Nachforschung und Beobachtung ausfindig gemacht. Er gelangte dorthin, indem er sich in einem Versorgungsschuttle versteckt hat. Er hat die Pläne des Tarngenerators und die Forschungsergebnisse auf einen Datenkristall kopiert. Bei dem Versuch, diesen in seinem Körper zu verstecken, ist er von Kampfdrohnen überwältigt worden. Er konnte einige ausschalten, aber es waren zu viele. Dr. Sokolov hatte mit mehr menschlicher Belegschaft gerechnet, die er leicht hätte kontrollieren können. Aber die Anzahl der Drohnen hat ihn überrumpelt.

Die Wahrheit unter der Oberfläche

Bei genauer Untersuchung entdecken die Spieler Hinweise, die nicht zu einem Landwirtschaftskonzern passen. Genetische Modifikation. Unvollständige Datensätze. Versuche an komplexen Organismen.

Optional können sie auf Testsubjekte stoßen – lebende Beweise dafür, dass hier keine Nahrung produziert wird, sondern Kontrolle über das Leben selbst getestet wird. Möglicherweise waffenfähig.

Fund: Dr. Sokolov

Sokolov wird in einem gesicherten Raum gefunden.

Ein Bett. Zwei Wachdrohnen bewachen die kleine Zelle. Sokolov ist sediert, als die Gruppe nach dem Kampf die Zelle betritt. Sein Zustand ist stabil. Mit den richtigen Mitteln kann die Gruppe ihn schnell wieder zu Bewusstsein bringen. Glücklicherweise finden sie im Raum nebenan einen kleinen Medizinschrank, in dem sich auch ein Aufputzmittel befindet. Sobald Sokolov wach und wieder klar ist, wird deutlich: Er ist nicht nur Opfer. Er versteht ziemlich genau, was hier passiert.

Dr. Sokolov's Rolle

Dr. Sokolov erklärt, dass ISEM an genetischen Entwicklungen mit militärischem Potenzial arbeitet.

Er selbst ist ein Biomant – ein Psioniker, der biologische Prozesse aktiv mit seinen übernatürlichen Fähigkeiten beeinflussen kann. Dazu gehören Zellregeneration und Mutation. Selbstverständlich funktionieren seine Kräfte auch umgekehrt: Er kann jemandem körperlichen Schaden zufügen oder ihn durch körperliche Auswüchse behindern.

Und genau deshalb wurde er von ISEM festgesetzt und betäubt.

Er unterstützt die Gruppe aktiv nach seiner Befreiung, heilt seine eigenen Verletzungen und analysiert die Situation mit nüchterner Präzision.

Vielleicht zu ruhig für einen Wissenschaftler.

Der Rückweg: Jetzt wird es laut

Spätestens jetzt eskaliert die Situation.

Das Sicherheitssystem passt sich an. Alarm wird ausgelöst. Mehrere Kampfdrohnen greifen an. Im gesamten Komplex befinden sich noch 8

Kampfdrohnen

Schleicht die Gruppe sich rein, kommt es vor der „Zelle“ von Dr. Sokolov zur ersten Auseinandersetzung mit 2 Kampfdrohnen. Dabei geht der Alarm los. Sollte die Gruppe sich für die Brecheisenmethode entschieden haben, sind vor der Zelle die Kampfdrohnen **nicht** vorhanden. Die Gruppe hat bereits in der ersten Begegnung auch gegen diese gekämpft und diese ausgeschaltet. Löst die Gruppe gleich zu Beginn den Alarm aus, besteht der erste Kampf aus zwei bis drei Drohnen und zwei weiteren, die etwas später in den Kampf dazustoßen. Das sind die beiden Drohnen, die eigentlich die Zelle bewachen sollten, bei Gefahr aber vom System davon abgezogen werden.

Kampfdrohnen. Sollten die Spieler den leisen Weg hinein gewählt haben, sind alle Kampfdrohnen involviert. Falls die Spieler bereits beim Eintreffen gegen die Maschinen gekämpft haben, sind die besiegten zerstört, und der folgende Kampf gestaltet sich etwas einfacher.

Die Spieler müssen sich durch enge Korridore kämpfen. Währenddessen äußert Dr. Sokolov plötzlich einen dringenden Wunsch:

Ein Datensatz.

Dieser Datensatz ist unverzichtbar, um nachvollziehen zu können, was genau ISEM hier getrieben hat. (ein gelungener Wurf auf Empathie mit einem Malus von -3 enthüllt, dass Dr. Sokolov nicht die ganze Wahrheit sagt und bewusst Informationen zurückhält).

Der Datenkristall

Sollten noch Drohnen übrig sein, werden diese sich den Spielern hier in den Weg stellen.

Im Komplex entdecken die Spieler den gesuchten Datensatz in einem der größten Labore. Den Datenkristall, den Dr. Sokolov ursprünglich in seinem Körper verstecken wollte. Bevor er das tun konnte, wurde er von den Wachdrohnen entdeckt und

dabei gefangen genommen. Dies deutet zumindest darauf hin, das Dr. Sokolov freiwillig die Forschungseinrichtung betreten hat und nicht entführt wurde, wie man zuerst vermutet hatte.

Ein kurzer Blick auf den Datenkristall zeigt:

Die meisten Daten betreffen nicht die Experimente, sondern das Tarnsystem.

Ein Detail, das man sich merken sollte.

Flucht & Verfolgung

Am Ausgang ist es nicht weniger gefährlich.

Dort wartet die nächste Überraschung:

Ein ISEM-Kampfschiff war ebenfalls unter dem Tarnfeld versteckt.

Groß, schwer gepanzert und stark bewaffnet lag es hinter der Einrichtung, sodass die Spieler es beim Betreten nicht sehen konnten.

Ein Schiff, das in diesem Sektor gar nicht existieren dürfte. Das Schiff richtet sich behäbig aus, um die Eindringlinge aufzuhalten.

Die Spieler fliehen und erreichen ihr eigenes Schiff unter Beschuss und starten unter Druck. Es folgt eine Verfolgungssequenz, bei der die Geschwindigkeit und Wendigkeit der Spieler der einzige echte Vorteil ist.

Sie entkommen – knapp. Äußerst knapp.

Die Übergabe

Das Schiff beschleunigt und fliegt Richtung Sektorgrenze, aber das Verfolgerschiff bleibt ihnen auf den Fersen. Es ist zu stark gepanzert und schwer bewaffnet für einen Raumkampf, aber es hat nicht die besten Antriebe. Es wurde dazu konzipiert die Station zu schützen und nicht für eine längere Verfolgungsjagd. Am Treffpunkt wartet bereits Mr. Smith. Die Spieler landen mit ihrem Schiff im Hangar des größeren Bio-Tec Schiffes.

Mr. Smith wirkt ruhig und sehr kontrolliert. Er lächelt zufrieden.

Dr. Sokolov übergibt ihm den Datenkristall.

Mr. Smith sendet über Funk eine Nachricht:

„Wir haben die Koordinaten.“

Die Spieler wissen nicht, an wen diese Nachricht ging. Dr. Sokolov scheint nicht überrascht zu sein.

Und dann wird sichtbar, was die ganze Zeit vorbereitet wurde.

Die Wahrheit

Ein Hyperraumtor öffnet sich. Die Gruppe befindet sich noch immer im Hangar und kann das herannahende Kampfschiff von ISEM immer näher kommen sehen. Das Tor öffnet sich nur knapp dahinter.

Ein Schlachtschiff von Yamato erscheint: Yamato no Kozan. Yamato's Stahlberg.

Noch bevor es vollständig das Tor passiert hat beginnt es zu feuern.

Das Kampfschiff von ISEM wird buchstäblich zerfetzt. Dann richtet das riesige Schiff sein Hauptgeschütz Richtung Mond und mit einem gleißenden Strahl wird die Oberfläche getroffen. Was vor wenigen Augenblicken noch eine getarnte Forschungsstation war, ist nun nur noch ein dampfender Krater.

Keine Verhandlung. Keine Kommunikation. Nur Effizienz. Weder Mr. Smith noch Dr. Sokolov sehen überrascht aus.

Kurz darauf bedankt sich Yamato

öffentlich bei Bio-Tech über den gleichen, scheinbar noch offenen Funkkanal.

Den Spielern wird klar: Die Mission war nie eine Rettung. Sie war ein Handel zwischen Konzernen. Oder ging es hier doch um etwas anderes?

Finale Eskalation

Mr. Smith wendet sich wieder der Gruppe zu. Seine Augen strahlen eine kalte Distanziertheit aus.

Er erklärt, fast beiläufig, fast bedauernd, „Das hättet ihr nicht hören sollen.“

Dann zieht er unvermittelt seine Waffe.

„Festnehmen!“ brüllt er seinen Wachen zu. Sicherheitskräfte von Bio-Tec stellen sich auf. Dr. Sokolov stellt sich ohne zu zögern an die Seite von Mr. Smith.

Die letzte Szene beginnt.

Entscheidungen

Die Spieler stehen nun vor der Wahl und keine davon ist perfekt oder sauber.

1. Fliehen

Ein Kampf mit Mr. Smith und seinen Wachleuten entbrennt, während die Gruppe versucht auf ihr Schiff zu gelangen und zu flüchten. Auch wenn sie Mr. Smith erledigen (was sehr schwer ist, da er Dr. Sokolov im Rücken hat, der ihn schützt) kommen immer mehr Wachen. Eine Flucht ist unausweichlich.

2. Mit Bio-Tech arbeiten

Die Gruppe versucht zu verhandeln und bietet BioTech ihre Dienste an. Eine schlagkräftige Truppe zu haben, die über ein bewaffnetes Schiff verfügt und sich besonders gut auskennt, könnte sehr von Vorteil sein.

3. Yamato informieren

Im Grunde läuft diese Entscheidung genau wie die erste ab, mit dem Unterschied, dass die Yamato no Kozan über die Machenschaften von ISEM und

Kampfschiff

Yamato erlaubt es ohne Lizenz nicht, bewaffnete Schiffe zu besitzen. ISEM hat daher nach und nach Waffen auf dem Schwarzmarkt gekauft und zu einem kampffähigen Schiff zusammengebaut. Dieses wartet unter dem Tarngenerator auf seinen Einsatz.

Die Gruppe wurde für die Mission ausgewählt, da sie bereits über die benötigte Lizenz in diesem Sektor verfügt.

BioTech informiert wird. Sie gibt dem Schiff Zeit zu verschwinden. Sobald das Schiff der Spieler außer Gefahr ist, sieht man nur noch einen gelben weißen Blitz und wo einmal das BioTech Schiff war, ist nur noch Staub.

Wie könnte es weitergehen

Im Abenteuer ist es eigentlich vorgesehen, dass sowohl Dr. Sokolov, als auch Mr. Smith überleben. Diese können für zukünftige Storys als Nichtspieler Charaktere eingesetzt werden oder auch als Bösewicht, falls sich die Gruppe gegen eine Zusammenarbeit entscheidet.

Falls ihr diese Gruppe weiterspielen wollt, könntet ihr den Sektor weiter erkunden oder euch auch das ganze von Menschen besiedelte Gebiet ansehen. Zu entdecken gibt es wahrlich genug.

Der Plot des Schnellstarters eignet sich gut um eine schnelle Runde zu starten, ist aber nicht besonders als klassische Zusammenführung geeignet. Vielleicht nutzt du den Schnellstarter als Test und erstellst danach eigene Charaktere, die besser zu deiner Gruppe passen. Einen Link, wo du an das Regelwerk und weitere Produkte kommst, findest du auf der Rückseite des Schnellstarters.

Dies war erst der erste Schritt.

Hinter jedem Sprungtor wartet eine neue Geschichte, jeder Planet birgt Geheimnisse und jede Entscheidung verändert die Zukunft.

Willkommen in Sektor 101. Eure Reise hat gerade erst begonnen.



Antagonisten

Mr. Smith

Der richtige Name von Mr. Smith bleibt ein Geheimnis. Aber seine Entscheidung, die Gruppe festzusetzen oder gar zu beseitigen, bleibt in Erinnerung. Er ist ein eher hagerer Mann mit leicht gräulichem Haar, der so aussieht, als hätte er schon oft Verhandlungen mit Söldnern und illegalen Leuten geführt. Er wirkt eloquent und ist nicht leicht zu beeindrucken. Er kämpft praktisch nicht selbst. Mr. Smith hat zwar eine Waffe, (gleiche Werte wie die Waffen der Wachleute) aber sobald er angegriffen wird, zieht er sich zurück und überlässt seinen Wachen das Feld.



Dr. Viktor Sokolov

Der Biomant mit Dokortitel, der sich als Infiltrator herausstellt, kämpft vorwiegend mithilfe seiner Psionik. Da er aber durch die Gefangenschaft und die Flucht sehr geschwächt ist, kann er in einem Kampf nicht alles geben. Seine Hauptaufgabe ist es, Mr. Smith zu schützen und vielleicht die Gruppe mit einem weitreichenden Effekt zu schwächen, wenn er und Mr. Smith fliehen wollen. Dr. Sokolov könnte bei vollem Potential ein grauenvoller Gegner sein, also sei vorsichtig, wenn du ihn in einer späteren Story wieder aufgreifen solltest.



Wachdrohne

Die Wachdrohnen sind praktisch Standardmodelle von Semi Robotics. Die technischen Details wurden von ISEM nicht besonders optimiert oder gewartet. Sie scheinen eher auf Masse zu setzen. An den Drohnen erkennt man, dass der Konzern hier noch nicht richtig Fuß fassen konnte, sonst wären die Drohnen nicht so lapidar ausgerüstet.

Attribute: KO 6, GE 6, IN 3, AF 5, AU 4

Fertigkeiten:

Wahrnehmung 8, Schusswaffen 8,

Heimlichkeit 8, Werfen 8, Sportlichkeit 8

TP: 48 (keine schweren Treffer)

ER: Drohnen erhalten keine Erschöpfung

Verteidigung: 2

Körperschutz: 2

Waffe:

Action S13: AP 6, Schaden 6, kurze Reichweite
50m, Magazin 9



Bio-Tech Wachmann

Die Wachmänner an Bord des BioTech Schiffes sind moderat ausgerüstet und ebenso ausgebildet, aber dafür gibt es viele davon. Tatsächlich gibt es unendlich viele. Sie sollen die Gruppe in Schach halten oder dazu bringen zu fliehen. Egal, wieviele davon ausgeschaltet werden, es kommen immer wieder Neue nach.

Attribute: KO 4, GE 5, IN 4, AF 4, AU 3

Fertigkeiten:

Wahrnehmung 6, Schusswaffen 7,

Widerstand 7, Sportlichkeit 8, Willenskraft 6

TP: 21 / 11

ER: 23 / 12

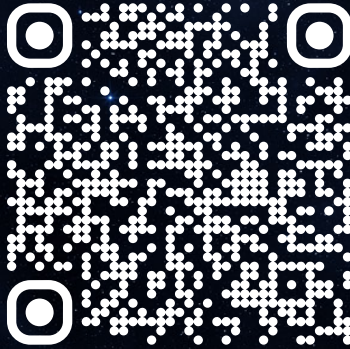
Verteidigung: 2

Körperschutz: 2

Waffe:

Action S13: AP 6, Schaden 6, kurze Reichweite
50m, Magazin 9





Dieser QR-Code ist ein kleines, kantiges Tor, ein Zugang zur Welt von Sektor 101.

Wenn du ihn scannst, öffnet sich eine ständig wachsende Datenzentrale.

Dort sammelt sich alles, was dieses Rollenspiel am Leben erhält:
neue Inhalte, Erweiterungen, Anpassungen, frisch kalibrierte Regeln und gelegentliche
Auswüchse kreativer Überproduktion.

Manchmal schneller, als du „Systemupdate erforderlich“ sagen kannst.

Kurz gesagt: Das hier ist nur der Ausgangspunkt.

Der Rest wartet dort draußen. Geduldig. Und leicht übermotiviert.

Es lohnt sich für dich, regelmäßig vorbeizuschauen.

Nicht, weil du musst. Sondern weil irgendwo zwischen zwei Updates genau das
auftauen könnte, was dein nächstes Abenteuer entscheidet.

Und seien wir ehrlich: Wer ignoriert schon freiwillig neue, potenziell spielverbessernde
Daten? Genau. Niemand mit funktionierendem Selbsterhaltungstrieb.

