

9. Kapitel

Neue Heldentypen

In diesem Kapitel erfahren Sie etwas über Monotas und Ganikoi, und wie Sie einen Helden spielen können, der einer dieser Spezies angehört. Außerdem stellen wir Ihnen neue Hintergrundgeschichten für Helden vor, so daß Sie nicht immer nur einen Agenten des Sonderkommandos verkörpern müssen.

Die Ganikoi

Ganikoi gehören zusammen mit Monotas und Menschen zu den humanoiden Spezies. Ihr Körperbau ist prinzipiell mit dem eines Menschen identisch. Auf dem aufrechten Körper sitzt der Kopf mit den Sinnesorganen. Die beiden Beine tragen den Körper, die oben seitlich am Körper ansetzenden Arme enden in den Händen.

Die Haut der Ganikoi ist vollkommen unbehaart und recht derb, ihre Oberfläche erscheint durch eine Vielzahl kleiner Höcker rau. Die Farbe ist ockerbraun, bei einigen Individuen findet man zusätzlich ein Muster aus gelben Streifen oder Punkten. Im Alter wird die Hautfarbe blasser.

Ein durchschnittlicher Ganikoi ist 165 Zentimeter groß und wiegt 60 Kilogramm. Die Ganikoi besitzen zwei Geschlechter, doch unterscheiden sich diese in ihrem Aussehen nicht. Die weiblichen Personen sind nur etwas größer und zeigen bestimmte, für andere Spezies praktisch nicht wahrnehmbare Verhaltensmuster, die sie als Frauen ausweisen.

Bewegungsapparat, innere Organe und Sinnesorgane sind den menschlichen genügend ähnlich, um für die Zwecke eines Rollenspiels auf eine nähere Beschreibung verzichten zu können. Erwähnenswert ist nur das Gehör, das Frequenzen bis 30 000 Hertz wahrnehmen kann. (Das menschliche Ohr hört etwa bis 16 000 Hertz).

Der Stoffwechsel beruht ebenfalls auf Kohlenstoff, Ganikoi atmen Sauerstoff und geben Kohlendioxid ab. Die Nahrung, die Sie zu sich nehmen, kann durchaus auch von Menschen verzehrt werden, und umgekehrt.

Ganikoi mögen Wasser und schwimmen gerne. Das Klima, das von dieser Spezies be-

vorzugt wird, ist warm und tropisch, die Gravitation liegt eher etwas unter der humanoiden Norm. Allerdings siedeln Menschen und Ganikoi auf allen Planeten und in allen Klimazonen der Konföderation gemeinsam. Die Unterschiede hinsichtlich der Anforderungen an den Lebensraum sind nicht sehr groß.

Das Gemüt der Ganikoi wird schon immer als heiter und freundlich beschrieben. Das soll nicht heißen, daß sie nicht entschlossen handeln könnten.

Es ist auffällig, daß sich Ganikoi sehr oft für Berufe entscheiden, die mit Biologie zu tun haben. Sie interessieren sich für Gentechnik, Medizin, biotronische Computer usw. Man trifft sie aber in allen anderen Berufen auch an.

Ganikoi im Spiel

Grundsätzlich funktioniert die Erschaffung eines Helden, der ein Ganikoi sein soll, genauso wie im 1. Kapitel für Menschen beschrieben. Sie müssen nur auf Ihrem Charakter-Bogen vermerken, daß Ihr Held dieser Spezies angehören soll. Würfeln Sie also ganz normal Ihre Eigenschaften aus.

Der erste wichtige Unterschied ist, daß Ganikoi anfangs nur 25 statt 30 Lebenspunkte erhalten, da sie wesentlich zierlicher sind. Auch kann die Lebensenergie bei einem Ganikoi im Laufe seiner Abenteuer nur auf maximal 70 LP gesteigert werden. Dementsprechend müssen Sie auch den KK-Wert (KÖRPERKRAFT), den Sie ausgewürfelt haben, um 1 verkleinern. Da Ganikoi jedoch sehr geschickt sind, dürfen Sie den GE-Wert um 2 hochsetzen.

Haben Sie also eine 3 und eine 5 gewürfelt und damit einen GE-Wert von 10 und einen KK-Wert von 12, so müssen Sie diese abändern auf einen GE-Wert von 12 und einen KK-Wert

von 11.

Im 8. Kapitel haben Sie erfahren, daß die Eigenschaften eines Menschen maximal den Wert 20 annehmen können. Dies ist bei Ganikoi anders. Sie können Ihren KK-Wert nur bis 16 steigern, doch der GE-Wert darf bis auf 25 klettern. Das gleiche gilt für Ihren CH-Wert, der ebenfalls maximal 25 sein kann. Dies hat positive Auswirkungen auf das Erlernen verschiedener Fähigkeiten. Allerdings ist eine normale GE-Probe oder CH-Probe ebenfalls mißlungen, wenn eine 20 geworfen wurde, auch wenn der GE-Wert über 20 liegt. Die übergroßen Werte können vom Master aber zum Beispiel bei Proben mit Malus berücksichtigt werden. So würde ein Ganikoi mit einem CH-Wert von 22 eine Probe mit einem Malus von -5 schon bestehen, wenn er höchstens eine 17 würfelt.

Um den Charakter eines Ganikoi im Spiel zu verkörpern, müssen Sie kontaktfreudig und aufgeschlossen sein. Ganikoi ziehen es außerdem vor, Probleme mit raffinierten Plänen zu lösen, statt rohe Gewalt anzuwenden. Sie wirken auf Ihre Gefährten manchmal sogar etwas verspielt. Besitz bedeutet ihnen weniger als den anderen Spezies, sie geben auch einmal ein Stück Ausrüstung freiwillig ab. Vielleicht sind sie gerade aus diesem Grunde gute Händler.

Sollten Sie die Regeln über die Fähigkeitswerte benutzen, so sollten Sie Ihren Ganikoi eher solche Dinge erlernen lassen, die etwas mit Geschicklichkeit oder mit Biologie zu tun haben. Als Beispiele seien "Bewegung in Schwerelosigkeit", "Schwimmen" und "Xenobiologie" genannt.

Die Monotas

Auch Monotas sind von ihrem Körperbau her echte Humanoide. Mit einer Körpergröße von durchschnittlich 230 Zentimetern und einer Masse von 180 Kilogramm bieten sie ein imposantes Erscheinungsbild.

Im Körper finden sich die inneren Organe sowie das Großhirn. Er wird von zwei mächtigen Beinen getragen, die relativ kurz sind. Am Körper entspringen vier Arme. An den Schultern sitzen die beiden Greifarme, die in vierfingrigen Händen enden und dem Gebrauch von Werkzeugen und zur Manipulation dienen. Etwas darunter entspringt ein Paar sogenannter Laufarme, die tatsächlich an der knöchernen Struktur des Beckens befestigt sind. Sie werden vor allem beim Klettern benutzt, doch kann sich ein Monota auf ihnen abstützen, so daß er dann auf vier Extremitäten läuft. Der Kopf sitzt dem

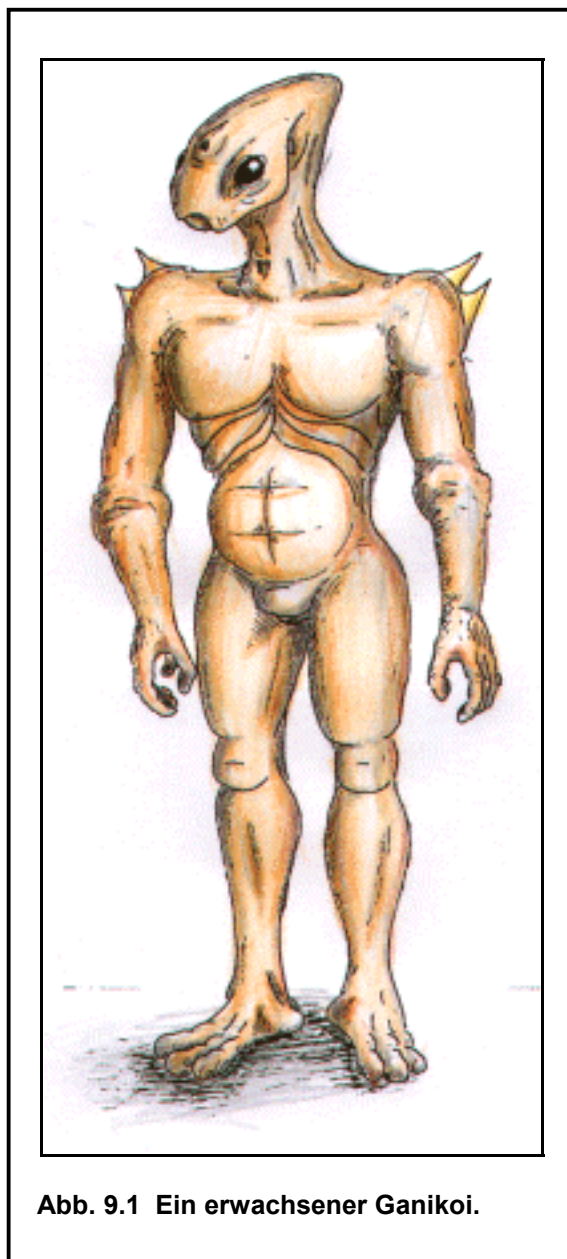


Abb. 9.1 Ein erwachsener Ganikoi.

Körper auf und enthält gewisse Hirnteile sowie Sinnesorgane.

Die Haut ist glatt, unbehaart und sehr fest. Man kennt drei verschiedenen Varianten der Hautfarbe. Am häufigsten findet man olivgrüne Monotas, sodann sind auch schwarze Individuen mit einer orangefarbenen Tüpfelung nicht selten, während man rein blaugrün gefärbte Personen nur vereinzelt antrifft.

Auf die Inneren Organe soll hier nicht eingegangen werden. Die Sinnesorgane ähneln wiederum den menschlichen. Besonders herausragend ist ihre gute Nachtsichtfähigkeit. Ihre Augen kommen mit sehr wenig Licht aus, schon wenige Sterne an einem verhangenen Himmel

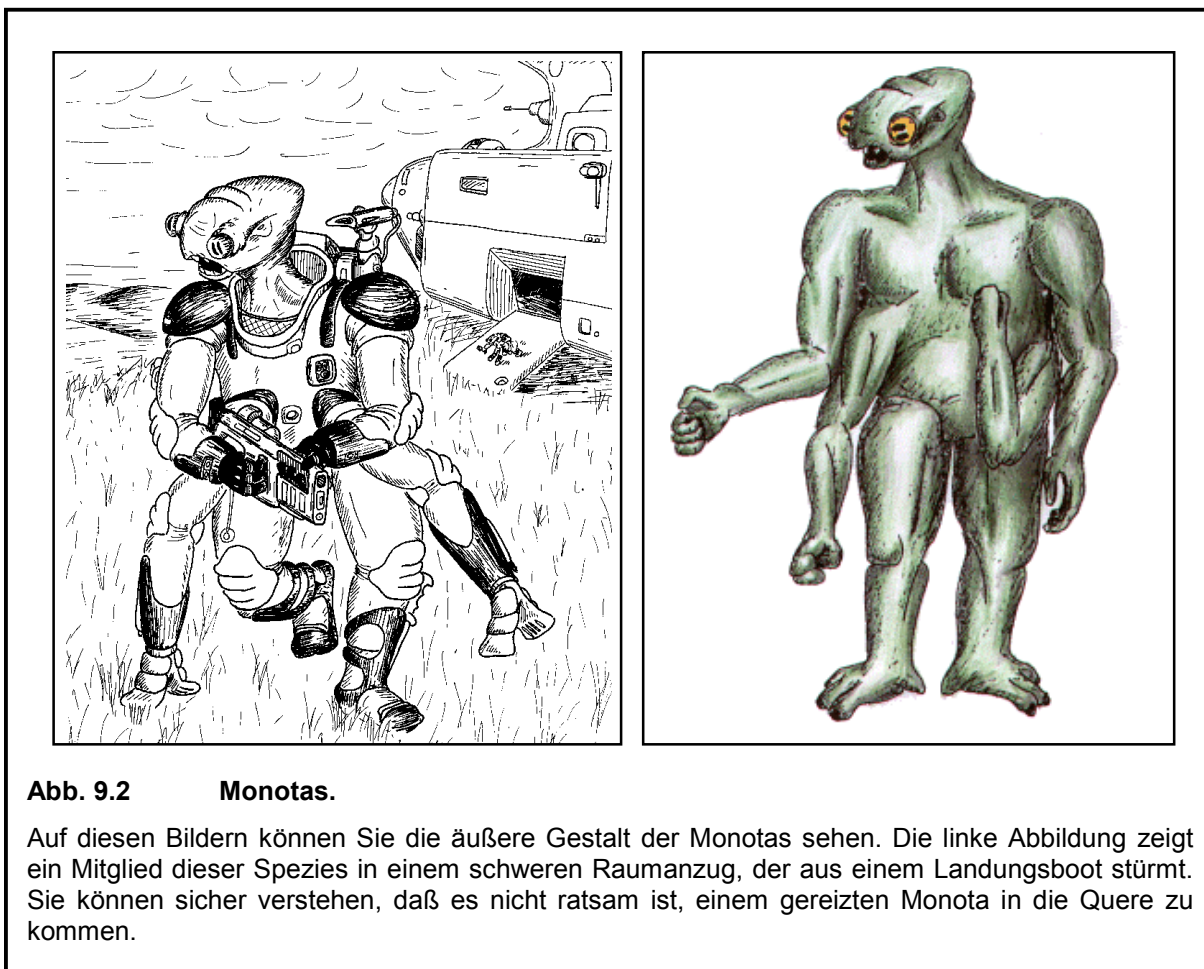


Abb. 9.2 Monotas.

Auf diesen Bildern können Sie die äußere Gestalt der Monotas sehen. Die linke Abbildung zeigt ein Mitglied dieser Spezies in einem schweren Raumanzug, der aus einem Landungsboot stürmt. Sie können sicher verstehen, daß es nicht ratsam ist, einem gereizten Monota in die Quere zu kommen.

genügen ihnen. Dank der flexiblen Pupillen werden sie trotzdem nicht von grellem Tageslicht geblendet.

Monotas sind sehr widerstandsfähig. Beschleunigungen, die Mitglieder anderer Spezies umbringen würden, werden von Ihnen ohne Schaden überstanden. Sie können auch große Temperaturunterschiede leicht verkraften, sowohl Kälte als auch Hitze machen Ihnen recht wenig aus. Daher sind Sie nicht sehr wählerisch, was das Klima angeht, man findet sie ebenfalls in allen Klimazonen und auf allen Planeten, die auch von Menschen und Ganikoi besiedelt sind. An sich fühlen Sie sich auf Planeten am wohlsten, deren Gravitation 1,3 g beträgt.

Ihr Stoffwechsel basiert zwar auf den gleichen Elementen wie der der Ganikoi und Menschen, dennoch ist ihre Nahrung für die anderen Spezies giftig und umgekehrt.

Der Charakter der Monotas ist recht ausgeglichen. Sie neigen kaum zu überschnellen Reaktionen, sondern zügeln ihre enormen Kräfte meistens. Wenn Sie jedoch gereizt sind,

muß man sich sehr in acht nehmen. Im Kontrast dazu steht ihre Abenteuerlust.

Monotas interessieren sich für abstrakte Wissenschaften wie Mathematik. Ein typisches Betätigungsfeld ist die Informatik. Andererseits bricht oft ihre Abenteuerlust hervor, und sie gehen oft zur Raum-Marine oder zum Sonderkommando.

Monotas im Spiel

Auch die Erschaffung eines Monotas verläuft zunächst ganz normal. Würfeln Sie also die Eigenschaften aus und vermerken Sie unter Spezies, daß Ihr Held ein Monota ist.

Mitglieder dieser Spezies sind sehr widerstandsfähig. Daher erhalten Sie bei Ihrer Entstehung eine Lebensenergie von 40 LP. Diese kann im Laufe der Abenteuer auf maximal 110 gesteigert werden.

Monotas sind sehr stark, daher erhöhen Sie bitte den ausgewürfelten KK-Wert um 1; dafür senken Sie den GE-Wert um 1 ab.

Der KK-Wert eines Monotas kann im Laufe

seines Lebens bis auf 25 erhöht werden. Da diese Wesen auch sehr schnell reagieren, kann der RE-Wert bis 22 gesteigert werden. Was Proben auf diese Eigenschaften betrifft, gilt das für die Ganikoi Gesagte auch hier. Jede Probe ist bei einem W20-Wurf von 20 mißlungen, Proben mit Malus werden allerdings unter Umständen erleichtert. Der GE-Wert kann nur bis maximal 16 gesteigert werden

Wenn Sie einen Monota spielen wollen, so sollten Sie versuchen, den zwiespältigen Charakter dieser Wesen darzustellen. Normalerweise sind Monotas ruhig und ausgeglichen. Werden sie jedoch gereizt, so können sie sehr wütend werden; im Kampf erinnern sie an Berserker, die so manchen Gegner mit ihrer Körperkraft erdrücken und mit ihren schnellen Reflexen überraschen. Einen Eindruck davon vermittelt die Abbildung 9.2. Gegenüber Mitgliedern ihres Teams sind sie dagegen sehr loyal und helfen, wo sie können.

Wenn Sie Fähigkeiten erlernen, so wählen sie oft Fächer wie "Bordinformatiker" und "Computer", aber auch "Schußwaffen", "Bordschütze", "Sprengstoffe" und so weiter.

Nomaden

Statt Ihre Helden immer als Agenten des Sonderkommandos zu spielen, wollen Sie vielleicht einen etwas anderen Hintergrund benutzen. Wir stellen Ihnen im folgenden einige Möglichkeiten vor, die allesamt in der Konföderation von Arrakanth angesiedelt sind.

Als erstes wollen wir die Nomaden beschreiben. Die Mitglieder des Wandervolkes leben nicht auf Planeten, sondern verbringen ihr Leben auf Raumschiffen verschiedener Größe. Eine typische Nomadengruppe hat nur ein kleines, meist veraltetes und vielfach geflicktes Schiff. Damit durchstreifen Sie den Weltraum im Gebiet der Konföderation.

Die Nomaden sind nicht offiziell Bürger der Konföderation. Da sie nur im Weltraum leben, der von Arrakanth nicht als Staatsgebiet beansprucht wird, gelten für sie nicht die Gesetze der Zentralregierung. Eine der wichtigsten Konsequenzen ist, daß jeder Nomade Waffen besitzen, kaufen und verkaufen kann!

Das Geschäft der Nomaden ist mühsam. Sie tauchen überall dort auf, wo Unfälle oder Katastrophen sich ereignet haben. Dann hoffen sie, noch einige wertvolle Gegenstände aus einem Passagierschiff zu bergen, dessen Reaktor demnächst explodieren wird, oder sie schleppen Wracks ab und schlachten die Maschinen

als Ersatzteillager aus. Herrscht irgendwo Krieg, oder fand eine Raumschlacht statt, so tauchen innerhalb kurzer Zeit die Nomaden auf. Dies hat ihnen den unschönen Beinamen "Raumgeier" eingebracht. Sie erhalten ihre Informationen von ihren Scouts. Bei diesen handelt es sich um Nomaden, die statt Wracks Informationen nachjagen, um sie zu verkaufen.

Die Nomaden haben keine Regierung. Theoretisch kann jeder, der ein Raumschiff besitzt oder sich in eine Mannschaft einkauft, zum Nomaden werden. Man findet Ganikoi, Monotas und Menschen unter den Besatzungen.

Das Wandervolk trifft sich auf seinen fünf gigantischen Basisschiffen, die von den einzelnen Nomadengruppen angefliegen werden. Dort können Sie sich erholen, ihre Ware verkaufen, Ausrüstung und Proviant erstehen und Reparaturen an ihren Schiffen durchführen lassen. Der Standort der Basen wird von den Nomaden möglichst geheim gehalten, sie wechseln auch täglich ihre Position. Natürlich werden sie immer wieder zufällig von Schiffen der Konföderation gesichtet.

Will Ihre Heldengruppe eine Nomadenbesatzung spielen, so könnte der Master bestimmen, daß sie anfangs über ein kleines, recht altes Raumschiff verfügen, das gerade genug Platz für Sie und Ihre Habseligkeiten bietet. Die Grundausrüstung sollte der eines Agenten des Sonderkommandos gleichen. Statt des einheitlichen Overalls tragen die Nomaden aber sehr individuelle Kleidung, die oft mit martialischen Symbolen und Spruchbändern verziert wird.

Sie können sich sicher vorstellen, daß die Nomaden während ihrer Streifzüge auf allerlei seltsame Leute und Objekte stoßen, die Anlaß zu einem gefährlichen Abenteuer geben. Am Ende winken aber auch große Belohnungen...

Freie Agenten

In der Konföderation leben auch einige Gruppen sogenannter Freier Agenten. Diese stammen von den Nomaden ab und besitzen ebenfalls Waffen, die sie in Raumstationen außerhalb des Hoheitsbereich der Planeten lagern, da ja auf den Welten der Besitz von Waffen für Zivilisten streng verboten ist.

Auf der Oberfläche unterhalten sie ihre Büros. Dorthin kommen ihre Kunden, die sie für allerlei Aufträge anheuern. Sie stellen eine Art organisierter Privatdetektive dar. Sogar die Zentralregierung arbeitet mit einigen Büros zusammen.

Die verschiedenen Gruppen sind sich nicht immer freundlich gesinnt. Manche Büros sind eher in zwielfichtige Aktivitäten verstrickt, die wiederum von anderen, regierungsnahen Büros bekämpft werden.

Typische Aufträge sind das Auffinden von Vermißten, von verlorenen Raumschiffen, das Aufdecken von Wirtschaftsverbrechen und Spionage oder einfach der Schutz von wertvollen Objekten während eines Transports.

Weitere Möglichkeiten

Ihre Helden können zum Beispiel auch als Soldaten der Raum-Marine von Arrakanth auftreten. Der Spielablauf ähnelt dann dem bisher beschriebenen, der das Sonderkommando als Hintergrund benutzte. Auch die Grundausrüstung ist identisch. Interessant wird diese Möglichkeit, wenn Sie mit den HYPERDRIVE-

Regeln für Raumschiffe spielen. Ihre Gruppe kann dann zum Beispiel eine Staffel von hervorragenden Piloten darstellen, die Spezialaufträge ausführen. Ihr Master muß dann entsprechende Abenteuer schreiben, in denen Sie mit Ihren Raumjägern agieren können.

Genausogut können Sie auch zu den Raumlandern gehören, die von ihren Sprungschiffen über feindlichen Planeten abgesetzt werden, um zum Beispiel Computerzentren zu sabotieren, wichtige Kommandeure zu entführen, oder technische Apparate zu entwenden. Sie könnten so eine Kampagne spielen, bei der sie eine geplante Invasion der Tryli auf einem abgelegenen Rohstoffplaneten verhindern müssen. Wir zweifeln nicht daran, daß Sie mit der Zeit genügend Ideen entwickeln werden, um sich Ihre eigene Spielwelt zu erschaffen.