MAGIE • TECHNOLOGIE • REBELLION

SUBVERSION

SCHNELLSTARTER

Ein Spiel von

Fragging Unicorns

Übersetzung durch

PolyFeder

Schnellstarter Regeln basierend auf Subversion v0.57

Inhaltsverzeichnis

CHAPTER 1: VORWORT

Babylon: Von damals bis heute 2

Was ist Subversion? 4

CHAPTER 2: EIN KURZER GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK

CHAPTER 3: DIE VÖLKER VON NEO BABYLON

Zwerge 8

Elfen 8

Goblins 9

Harmaku 10

Menschen 10

Orks 11

Yettin 11

CHAPTER 4: GRUNDREGELN

Teamwork-Probe 14

Schlüsswörter 14

Fortschrittsleiste 14

Leben, Geist und Mumm 15

Werte 16

Actionszenen 17

Kampf 18

CHAPTER 5: DAS SZENARIO "UNTER TAGE"

Was dieses Szenario anders macht 19

Zusammenfassung der Handlung für eilige Leser 20

Wie sich dieses Szenario anfühlen sollte ... 20

Das Bergwerk 21

Die Gemeinschaft 22

Die Charaktere 23

Akt I 29

Akt II 29

Akt III 30

Akt IV 33

Akt V 33

CHAPTER 6: RECHTLICHES

Kontakt 34

Chapter 1: Vorwort

> "Die Welt war schon immer in Bewegung, hatte schon immer Probleme, aber jetzt wo sich neue Technologien mit alter Magie vermischen, läuft die ganze Gesellschaft Amok. Die Mächtigen nutzen diese Umstände, um reiche und einflussreiche Imperien zu erschaffen, indem sie den Rest der Welt ausbluten lassen. Wer vorher nur Sorgen hatte, hat nun Probleme. Auch wenn es schwierig und gefährlich ist, Widerstand ist die einzig vernünftige Antwort auf so eine Welt."
> — Sander Greystar, Straßenprophet

Neo Babylon: wir schreiben das Jahr 450 nach neobabylonischer Zeitrechnung

Neo Babylon ist eine Stadt der Träume und der Dunkelheit, der Hoffnung und der Verzweiflung. Eine Stadt mit endlosen Möglichkeiten. Eine Stadt, in der die neuesten technologischen Errungenschaften Seite an Seite mit den größten Wundern der Magie stehen. Eine Stadt, in der alles möglich ist.

Nahezu alle kommen voller Hoffnung nach Neo Babylon. Hoffnung auf eine neue Anstellung, darauf neue Dinge zu erlernen oder die Welt zu verändern. Nur die Wenigsten können sich diese Hoffnung auf Dauer bewahren. Und die Meisten davon finden sich am Schluss völlig ausgebrannt in Jobs wieder, die gerade genug abwerfen, um über die Runden zu kommen und somit die Schulden zu vermeiden, die sie in das **Purgatorium** zwingen würden oder in die **Unterstadt** verbannen würden. Der Zugang zu Wissen wird von jenen gesteuert, welche die Macht haben, und sie geben ihr Wissen nur an jene weiter, die bereitwillig ihren Zielen dienen.

Die Welt verändert sich tatsächlich, denn die enormen Fortschritte in der Cybertechnologie drohen die Jahrtausende der Vorherrschaft durch die Magier in Neo Babylon zu beenden. Doch so sehr sich die Welt verändert, kann niemand vorhersagen, ob sich die Welt zum Besseren verändern wird. Die Versprechen einer gerechteren Welt klingen hohl im Angesicht der machtgierigen **Konzerne**, welche die Welt in einen misslichen Zustand stürzen, in dem die einzige Illusion der wirtschaftlichen Sicherheit darin besteht, dass man sich auf ihr Spiel einlässt und ihren anhaltenden, alles verzehrenden Hunger nach Wachstum immer weiter befeuert.

Dennoch haben noch nicht alle die Hoffnung verloren. Je mehr manche Gemeinschaften zerrissen werden, desto enger halten Andere zusammen. Gemeinschaften, egal ob Gangs, politische Initiativen oder eng verwobene Nachbarschaften, halten zusammen und streben danach, ihre Leben gemeinsam zu verbessern. Sie helfen sich gegenseitig und finden in anderen und in sich selbst einen besseren Weg für die Zukunft. Denn auch wenn alles düster erscheint, gibt es echte Hoffnung darauf, dass die Dinge besser werden könnten, solange nur jemand bereit ist, dafür zu kämpfen.

Egal ob ganz unten oder ganz oben gibt es immer jemanden, der neue Wege findet, um die alten Werte zu untergraben, oder der eine neue Sprache schafft, um alte Geschichten zu erzählen und der wieder die Kontrolle über das eigene Leben ergreift.

Bist du bereit, dem Ruf deiner Gemeinschaft zu folgen? Wirst du Neues versuchen, um die Dinge zum Guten zu wenden? Wirst du deine Prinzipien verkaufen, falls das nötig ist, wenn du damit deine Freunde retten kannst? Wirst du deine Freunde verraten, wenn du damit die Welt verändern kannst?

BABYLON: VON DAMALS BIS HEUTE

Die Vergangenheit

Vor 2650 Jahren hat der Sharru[1] Nebuchadnezzar II über das babylonische Reich geherrscht. Er entschlüsselte die Geheimnisse der arkanen Magie. Auf seinen Befehl hin flogen ausgebildete Kampfmagier über die Schlachtfelder, wischten Pfeilhagel aus der Luft und schleuderten Feuer und Blitze auf seine Feinde. Rasch eroberte er alles im Bereich des fruchtbaren Halbmondes und der angrenzenden

1 Sharru ist das babylonische Wort für König.

Völker. Er nahm sich alles von ihnen: ihre Formen der Magie, ihre Kultur und ihre Technologien - für Babylon und vor allem für sich selbst.

So war das babylonische Reich in seiner Macht einzigartig, mächtig und sehr einflussreich und für über tausend Jahre herrschte es auf eine Art und Weise über die Welt, wie es seitdem keine andere Zivilisation konnte. Seine magischen Wunder weckten im Rest der Welt Neid und sein Streben nach Macht wurde nur von seiner Größe im Zaum gehalten, da man das Herrschaftsgebiet unter strenger Kontrolle halten wollte.

Plötzlich, 1200 Jahre nach Babylons kometenhaftem Aufstieg, kam die babylonische Vorherrschaft zu einem unerwarteten Ende. Eine welterschütternde Katastrophe, die als **der Kataklysmus** bekannt wurde, ließ den gesamten fruchtbaren Halbmond im Meer versinken und zerstreute die überlebenden Babylonier, samt ihrer Kultur und ihrem Wissen, über die ganze Welt.

Und obwohl Babylon mit vielen seiner Geheimnisse unter den Wellen begraben wurde, lebten die Legenden Babylons weiter. Eintausend Jahre nach dem Kataklysmus fand sich eine zusammengewürfelte Gruppe aus Nachkömmlingen des babylonischen Reiches und andere, gleichgesinnte Personen zusammen. Sie alle waren fasziniert von den Geschichten aus dem alten Babylon und angetrieben vom Wunsch, seine arkane Macht wieder herzustellen und so errichteten sie die Stadt **Neo Babylon** auf dem neu entdeckten Kontinent der **Azoren** im Atlantischen Ozean. Ein Rat aus sechzig Zauberern, die man die **Ukkim** nannte, herrschte über Neo Babylon und machte sich daran, langsam aber sicher den Einfluss des alten Babylons wieder herzustellen.

Die Gegenwart

Die riesige Stadt Neo Babylon ist wohl mit Abstand die größte, reichste und einflussreichste Stadt, die es jemals gegeben hat. Und ihre Macht scheint noch mit jedem Tag anzuwachsen. Da die Stadt ursprünglich aus wiederentdeckter arkaner Magie entstanden ist, war die Gesellschaft von Anfang an geteilt: in jene Bewohner mit magischen Talenten (und verbunden damit auch mit Reichtum und Macht) und in jene ohne magische Begabung.

Die neuesten Fortschritte der Technologie drohen jedoch, an dieser Ordnung zu rütteln. Unternehmen preisen neue "Cybertechnologie" an, die mit den beeindruckendsten arkanen Fähigkeiten konkurrieren oder sie sogar übertreffen kann - allerdings zu einem hohen Preis. Während die "jungen Wilden" mit der verknöcherten arkanen Elite um Ressourcen, Geld und Macht kämpfen, werden jene ohne Macht unbeachtet in die zum Bersten volle Unterstadt von Neo Babylon gespült.

Aber auch wenn sich die Gesellschaft in einem scheinbar immer schnelleren Tempo verändert, ist es für viele schwer, darin einen Wandel zum Besseren zu erkennen. Mächtige Magier nutzen ihre Macht, um ihre privilegierte Stellung gegenüber der Masse zu bewahren. Gleichzeitig beuten die Konzerne die Arbeitskraft der geknechteten Masse aus, weil sie noch mehr wirtschaftliche Macht erlangen wollen. Von diesem Kampf überschattet brodelt ein gefühlskaltes System, das den angepassten, braven Bürgern einen Hauch von wirtschaftlicher Sicherheit verspricht. Gleichzeitig scheint es alle Verbindungen und Einrichtungen zu untergraben, die außerhalb des Systems eine Stabilität gewährleisten. Das Cybernet überflutet seine Konsumenten jeden wachen Augenblick mit Ablenkungen und Trost, mit dem Ziel, die Bürger gegen alles Übel der modernen Gesellschaft abzustumpfen, während es die Zuschauer gleichzeitig dazu treibt, noch härter für genau jene Gesellschaft zu arbeiten.

Die Zukunft

Doch für Einige ist die Tatsache, dass sich die Welt überhaupt verändert, Beweis genug, dass eine bessere Welt möglich ist: eine Welt, in der die Gemeinschaft wichtiger ist als Kontrolle und die Persönlichkeit wichtiger als Macht. Diese Visionäre versuchen, andere davon zu überzeugen, dass es sich für eine bessere Welt zu kämpfen lohnt. Eine Welt, in der Beschützer

die Schwachen gegen korrupte Systeme verteidigen, und in der Nachbarn gemeinsam eine bessere Gesellschaft aufbauen, Block für Block.

Es ist noch nicht so lang her, dass diese Kämpfer für eine bessere Welt ihren öffentlichkeitswirksamsten Sieg erringen konnten: Der Große Streik. Die Arbeiter von Neo-Babylon standen gemeinsam gegen die herrschenden Mächte und brachten damit alles zum Stillstand. Sie forderten mehr Mitspracherechte und einen größeren Anteil an genau dem Wohlstand, den sie selbst produzierten. Der Rat der Ukkim versuchte, ihre Forderungen mit einigen symbolischen Zugeständnis zum Schweigen zu bringen. Sie erlaubten den Gemeinschaften, Vertreter zu ernennen, die ihre Sorgen vorbringen konnten. Diese wurden Envoys genannt. Für den Rat der Ukkim sollten die Envoys lediglich eine Alibifunktion erfüllen, als Puffer zwischen der Regierung und den Arbeitern, damit sie Spannungen abbauen und Dampf ablassen können, während der rat der Ukkim nach einen Weg suchte, mit Ablenkungen, falschen Versprechen und halbherzigen Maßnahmen Zeit zu schinden.

Desillusioniert nahmen die Envoys die Angelegenheit selbst in die Hand. Anstatt auf Hilfe zu hoffen, die nie kommen würde, begannen die Envoys damit, die Probleme in ihrer Gemeinschaft selbst zu lösen. Wenn eine Gruppe von Envoys ihre Probleme nicht selbst lösen konnte, baten sie die Envoys anderer Gemeinschaften um Hilfe, und der Ruf wurde schnell erhört. Die Envoys wandelten sich schnell von Bittstellern zu Problemlösern und brachten ihre Gemeinschaften solidarisch zusammen, sorgten für gegenseitige Hilfe und direkte Demokratie.

Die meisten Machthaber halten die Bemühungen der Envoys für gegenseitiger Hilfe und Basisdemokratie für ein Strohfeuer, das sich im Angesicht der wirtschaftlichen Realität, der Macht der Unternehmen und der bequemen Welt, die sie anbieten, schnell verflüchtigen wird. Für andere jedoch scheint eine bessere Welt in greifbarer Nähe und nur von anhaltenden Erfolg der Envoys abzuhängen...

WAS IST SUBVERSION?

Subversion ist ein Rollenspiel in einer von Magie durchdrungenen, dystopischen Welt, die unserer ähnelt und dennoch ganz anders ist. Ähnlich, wie in vielen anderen Rollenspielen, spielst du mit deinen Mitspielenden in Subversion eine Figur, die in einer fantastischen Welt spannende Geschichten erlebt. Doch wo in den meisten Rollenspielen alle eine eigene Figur ganz individuell gestalten und spielen, sei es Diebin, Paladin, Söldnerin oder Detektiv, nach dem Moralkodex der eigenen Figur Entscheidungen treffen, für die eigene Figur Entwicklungen definieren und hin und wieder mit einer Gemeinschaft der Spielwelt interagieren, spielst du in Subversion einen Repräsentanten oder eine Repräsentantin deiner beziehungsweise eurer Gemeinschaft. Diese Gemeinschaft verbindet und vereint eure Spielfiguren. ihr lebt in dieser Gemeinschaft und kennt die Leute dort. Mehr noch: Ihr seid nicht nur alle ein Teil dieser Gemeinschaft, ihr seid wichtige Persönlichkeiten eurer Gemeinschaft. Die Bewohner suchen euren Rat, brauchen euren Schutz, schauen zu euch auf und natürlich beobachten sie auch ganz genau alles, was ihr sagt oder tut. Gemeinsam erzählt ihr nicht nur die Geschichte eurer Figuren, sondern **auch** die Geschichte eurer Gemeinschaft. Ihr lenkt ihre Geschicke und entwickelt die Gemeinschaft gemeinsam weiter. Ihr verhandelt in ihrem Namen, findet Lösungen für ihre Probleme, übernehmt Verantwortung für die Mitglieder. Ihr macht einen Unterschied.

Eine Gemeinschaft kann ein Dorf, eine religiöse Gemeinde, die Belegschaft der Arbeiter einer Fabrik, eine Rockband samt Entourage, die Crew eines Schiffes, eine Straßengang oder die Künstler einer Kommune sein. Jede Gemeinschaft bestimmt ihre Stellvertreter anders, manche durch Wahl, durch Herausforderungen, durch Rangfolgenkämpfe in einer Hierarchie, durch Zufall oder es kristallisiert sich einfach heraus, wer Verantwortung übernimmt und wem die Leute folgen. Manche Gemeinschaften haben ein Ritual, in dem neue Repräsentanten in ihr Amt berufen werden, andere Repräsentanten wissen gar nicht mehr, wann und wodurch sie zum Repräsentanten ihrer Gemeinschaft wurden. Jede Gemeinschaft kann andere Namen für ihre Repräsentanten haben. Manche werden mit einem Titel angesprochen, andere schlicht mit ihrem Namen. Manche Repräsentanten haben eine klare Funktion, wie Kapitän, Navigatorin, Ausguck oder Maschinistin, andere teilen sich die Verantwortung gleichmäßig und sind ‘Mädchen für Alles’. In Subversion nennen wir diese Stellvertreter einer Gemeinschaft schlicht Envoys. Envoys sind immer Autoritäten der Gemeinschaft. Sie sind zwar Teil ihrer Gemeinschaft, aber alles andere als einfache Mitglieder ihrer Gemeinschaft. Sie sind die Anführer und Anführerinnen, die Vorbilder und Helden ihrer Gemeinschaft.

Man kann nicht klar sagen, ob die Gemeinschaft ihre Envoys formt oder die Envoys ihre Gemeinschaft prägen. Klar ist, dass es ein Wechselspiel zwischen beiden gibt. Ein Envoy kennt die Werte und Normen der eigenen Gemeinschaft und tritt für sie ein - oder sollte das zumindest. Denn auch Envoys sind Individuen, und Individuen haben auch Schwächen. Auch sie können egoistisch, faul , jähzornig oder feige sein. Und wie so oft ist die Realität nicht schwarz-weiß, sondern grau. Entscheidungen müssen getroffen werden, auch wenn sie schwer sind. Entscheidungen, die kurzfristig richtig erscheinen, können langfristig Probleme mit sich bringen. Man kann Dinge einfach lösen und damit mit dem Gesetz oder den eigenen Werten in Konflikt kommen, oder aber man muss viel Aufwand und Zeit investieren. Kurzum: das Leben als Envoy ist anstrengend und da Envoys auch nur Menschen (oder Elfen, Goblins oder Yettin) sind, muss man auch mal die Sau rauslassen, sich etwas gönnen, sich entspannen oder irgendwie sonst Dampf ablassen. Das Gleichgewicht zwischen pragmatischen Lösungen und langfristigen, vernünftigen Ansätzen, zwischen Egoismus und Altruismus, zwischen moralisch korrektem Handeln und dem einfachen, sicheren Weg, das alles macht das Spannungsfeld aus, in dem sich die Spieler und Spielerinnen mit ihren Figuren, ihren Envoys bewegen. Doch all das lohnt sich allemal. Denn am Ende steht der Wandel, der Fortschritt, die Entwicklung. Denn Envoys und ihre Handlungen machen einen Unterschied für ihre Gemeinschaft.

Genau das ist Subversion. Ihr macht einen Unterschied. Die Welt und eure Gemeinschaft verändert sich durch euch und eure Handlungen. Ihr seid kein kleines Zahnrad im Getriebe, ihr seid an den Schalthebeln.

Chapter 2: ein kurzer geschichtlicher Überblick

Vor 2650 Jahren entschlüsselte das babylonische Reich unter **Sharru Nebukadnezar II** die Geheimnisse der Magie um andere Völker zu beherrschen. Zu diesem Zeitpunkt entwickelten sich die anderen Zivilisationen, wie Zwerge, Menschen, Goblins, Orks und Yettin, zwar weitgehend getrennt voneinander, bauten aber ihre Kulturen und ihre militärischen Mächte immer weiter aus.

Der Sharru eroberte nicht nur die Pharaonen von Kemet, um sich deren Magie und Technologien anzueignen, sie weiteten ihre Raubzüge auch auf den gesamten fruchtbaren Halbmond aus.

Eifersüchtig teilte Nebukadnezar II sein Wissen nur mit einem kleinen Rat aus vertrauenswürdigen Meister des Arkanen, den so genannten **Ukkim**. Die Ukkim überwachten die Forschung und Ausübung von Magie im ganzen babylonischen Reich und nur die banalste Magie wurde an das einfache Volk zur Nutzung freigegeben.

Auf dem Höhepunkt seiner Macht wurde der Sharru Nebukadnezar II gesehen, wie er nackt durch die Wildnis rannte und jeden anknurrte, der sich ihm näherte. Er verschwand schließlich und wurde nie mehr gesehen.
Sein Nachfolger setzte die Forschung und Expansion fort und so erstreckte sich das babylonische Reich nach etwa drei Jahrhunderten über den gesamten fruchtbaren Halbmond: bis zum Süden nach Kemet und über die arabische Halbinsel, im Norden nach Persien und Parthien, im Osten nach Sindhu und im Westen bis nach Byzanz. Es war somit die einflussreichste und furchterregendste Macht, welche die Welt je gesehen hatte. Früher verfeindete Reiche waren angesichts dieser Dominanz bereit, ihre alten Differenzen beiseite zu legen, um gemeinsam gegen dieses Reich vorzugehen.

Alexander, der Einiger

225 Jahre nach dem Tod Nebukadnezars betrat **Alexander, der Einiger**, die Bildfläche. Er vereinte unter sich die Führer von Sparta, Athen, Makedonien und Syrakus zu der mächtigen, Zepheryanischen Allianz. Mit Alexander als Führer konnte die Expansion Babylons vor Byzanz aufgehalten werden und Frieden geschlossen werden. So erlebte die hellenistische Welt ihre erste Atempause, seit vor Jahrhunderten die babylonischen Expansionskriege begonnen hatten.

Das neu formierte Bündnis, nun das **Zepheryanische Reich**, drang daraufhin weiter in den Norden vor und bot den Galliern und Kelten Zivilisation und Sicherheit an, dieses Angebot wurde jedoch mit geteilter Meinung aufgenommen. Einige akzeptierten dankend, andere nur mit vorgehaltenem Schwert. Als Alexander bis nach **Lutetia** in den Norden gelang, machte er aus der Stadt mit Hilfe von mächtigen Magiern und Zaubersprüchen eine ideale Festung für weitere militärische Expeditionen.

Doch seine Taten blieben nicht unbemerkt, er wurde von einer unsichtbaren Zivilisation aus den Wäldern im Nordwesten beobachtet. Alexander nahm die Einladung zu einem geheimen Hof in den Wäldern an, in der Hoffnung, weitere Verbündete zu gewinnen. Nach Tagen kam er mit einer mysteriösen Krankheit aus den Wäldern zurück und verstarb nur einige Tage später. Dieses Ereignis veranlasste seine Krieger dazu, den Wald niederzubrennen. Diese Brandnarbe markierte für die nächsten Jahrhunderte die Grenze zwischen dem Zepheryanischen Reich und den Nördlichen Stämmen. Die Wesen des Waldes wurden gezwungen, in die Welt der Menschen und in die Zivilisation zu fliehen – Elfen, andere Völker und Wesen, die **Fae** genannt wurden. Mit einigen mächtigen Flüchtlinge kamen auch ihre bislang unbekannten, magischen Geheimnisse nach Babylon. Mit der Zeit übernahmen die Elfen Lutetia – nicht mit Gewalt, sondern einfach durch den stetigen Strom von Flüchtlingen.

Es folgten viele weitere Jahrhunderte der babylonischen Eroberungen. Lange Zeit die eigentliche Macht hinter dem Thron, hielten die Ukkim den Sharru für schwach und nachgiebig, und so griffen sie selbst nach der alleinigen Herrschaft über Babylon. Schließlich gelang es den Ukkim durch ein Bündnis mit dem Senekemetischen Reich, den Sharru abzusetzen.

Nach einer Periode von 1200 Jahren der Vorherrschaft Babylons fand diese ein jähes Ende durch ein noch ungeklärtes Ereignis, welches **der Kataklysmus** genannt wurde. Eine große Flut versenkte den

gesamten fruchtbaren Halbmond von Babylon bis zum Mittelmeer. Es kursierten viele Gerüchte, was dieses Ereignis ausgelöst hatte, doch keine dieser Erklärungen wurden als allgemein gültige Wahrheit anerkannt. Als direkte Folge des Kataklysmus zerstreuten sich die Überlebenden von Babylon auf der gesamten Welt und brachten dabei ihre Kultur in die entlegensten Winkel der Erde.

Neo Babylon

Viele Jahre nach dem Kataklysmus entdeckten reisende Händler einen geheimnisvollen Kontinent und nannten ihn 'die **Azoren**'. Manche arkanen Historiker vermuteten, dass es sich bei diesem Kontinent um das versunkene Atlantis handle, Andere wiederum waren der Meinung, dass die Azoren erst durch den Kataklysmus entstanden sind und aus den Fluten aufgetaucht waren. Repräsentanten aus der ganzen Welt wurden eingeladen, um eine multikulturelle Siedlung zu gründen. So sollte Frieden und Wohlstand für alle Völker gesichert werden. Die Stadt **Neo Babylon** wurde in einem noch nie da gewesenen Moment der Einheit an der Küste der Azoren gegründet und sollte 1000 Jahre nach dem Kataklysmus den alten Geist Babylons wieder aufleben lassen. Die neue Stadt wählte einen sechzigköpfigen Rat, der die zwölf Gründungsvölker und die lokalen Interessen Neo Babylons repräsentierte. Daraus wurde **der Rat der Ukkim**, der bis heute diesen Schmelztiegel regiert. Der Handel Neo Babylons wuchs so schnell, wie bei seinem Vorbild, hauptsächlich durch Betrug an der einheimischen Bevölkerung, durch Diebstahl und Schikane. Die Gründung Neo Babylons markierte den Beginn eines neuen Kalenders, den wir heute als neobabylonische Zeitrechnung (NBR) kennen. Heute befinden wir uns im Jahre 450 NBR.

Im Jahre 289 zog ein heftiges Unwetter über Neo Babylon hinweg und verursachte eine heftige Sturmflut. Dabei wurde alles bis zur **Großen Zikkurat** überschwemmt. Aber statt die Gebäude der Stadt wieder so aufzubauen wie vorher, planten die Ukkim Innovationen und hoben dabei nicht nur das Straßenniveau um bis zu siebzehn Meter über das Niveau des neu entstandenen Sumpfgebiets an. Alle neu errichteten Gebäude sollten verpflichtend aus Stein oder Ziegeln bestehen. So entwickelte sich im Laufe der Zeit eine verwahrloste "**Unterstadt**" aus Ruinen. Die Bewohner der Unterstadt waren gezwungen, unter jenen zu graben, die darüber wohnten. Der Rat sah darin die Chance, unerwünschte Subjekte wie Schuldner, Immigranten und Kriminelle, in der Unterstadt sich selbst zu überlassen, bis sie ihre Schulden abgetragen hätten und im Laufe der Zeit in eine höhere Kaste aufgestiegen wären. Gleichzeitig stiegen aber die Hürden für die Aufnahme in die Oberstadt so stark an, dass es kaum möglich war, dieses Ziel zu erreichen. Die Unterstadt funktioniert nun als große, gesetzlose 'Freihandelszone', deren Bewohner für die Oberen billige Arbeitskräfte darstellen. Dabei verfällt die Unterstadt immer mehr und die ohnehin seltene Technik kann kaum erneuert werden, während ein immer größerer Zustrom an Arbeitern die Unterstadt überschwemmt.

Nach dem **Krieg der Narben** wurde die traditionelle Polizeiarbeit abgeschafft. An ihre Stelle traten nun die **Friedenshüter**, furchteinflößende, mit goldenen Gesichtsmasken verhüllte und gepanzerte Gesetzeshüter. Ihr Motto lautet: "Frieden durch Gehorsam" und sie vollstrecken es mit eiserner Härte. Den Einwohnern der Unterstadt wurde schnell klar, dass die Friedenshüter nicht dem Volk dienten, sondern den Wohlhabenden. Um die Angst vor ihnen weiter zu schüren, beschlagen die Friedenshüter ihre Stiefel mit Metall, so dass man genau hört, wann sie hinter einem her sind. Dennoch töten Friedenshüter nur sehr selten und benutzen eher Betäubungsstöcke. Und das aus dem einfachen Grund, dass tote Kriminelle weniger Kapital bringen als Lebendige. Kriminelle werden in das so genannte Purgatorium geschickt. Dabei handelt es sich um Gefängnislager, in denen die Straffälligen ihre Sünden gegen die Gesellschaft abarbeiten müssen. Dabei hat jede Verfehlung einen materiellen Gegenwert. Dieser Gegenwert muss nun in Form von Schulden abgearbeitet werden.

So dienen alle offiziellen Einrichtungen und Gesetze den wohlhabenden, herrschenden Bewohnern der Oberstadt. Die nahezu vollkommen entrechteten Bewohner der Unterstadt aber müssen schuften, um nicht unter zu gehen, erreichen aber niemals die Sicherheit der Oberstadt. Außer etwas ändert sich...

Chapter 3: Die Völker von Neo Babylon

ZWERGE

Die alten Schriften sagen, dass die Zwerge einer der 7 Stämme sei, die von den Göttinnen der Erde Antu und Damkina erschaffen wurden. Wahrscheinlich bauen sie deshalb auch immer eine Verbindung zu dem Land um sich herum auf. Ursprünglich bestand die Kultur der Zwerge fast ausschließlich aus Landwirtschaft und Bergbau, doch als es ihre Vorfahren auch ans Meer und in den Himmel zog, wurden sie ebenfalls zu großartigen Piloten, Piraten und Ingenieuren.

Biologische Merkmale

LEBENSERWARTUNG:
Zwerge werden ähnlich erwachsen wie Menschen, aber sie leben wesentlich länger und scheinen resistenter gegenüber üblichen biologischen Todesursachen der Menschen zu sein. Während Zwerge mit derselben Geschwindigkeit wie Menschen altern, ist es durchaus üblich, dass sie eine Lebenserwartung von gut 150 Jahren haben, sie verbringen also ihr halbes Leben lang als sehr alte Wesen.

GRÖSSE:
Durchschnittliche Zwerge sind knapp 1,40m groß. Dieser Durchschnitt scheint irreführend, denn viele Zwerge sind nur gut einen Meter groß, andere wiederum können bis zu 1,75 m groß werden, auch wenn diese Fälle extrem selten sind.

PHYSISCHE ERSCHEINUNG:
Im Vergleich zu den Menschen wachsen die Haare der Zwerge sehr schnell, ihre Körper sind im Allgemeinen etwas stämmiger als die von anderen Völkern und ihre Hautfarbe gleicht denen der Menschen, wobei es einige seltene Zwerge gibt, die leicht bläuliche Schattierungen in ihrer Hautfarbe haben. Manche Zwerge haben seltene, rezessive und lokal beschränkte Ausprägungen, die atypisch oder gar monströs wirken.

ELFEN

Die frühen Manuskripte über die Erhabenen erwähnten die Stämme der Elfen nicht. In späteren, überarbeiteten Ausgaben und offizielle Dokumente der Baru, wurden die Elfen, wie auch immer, ebenfalls zu einem der Völker erklärt, die von den Göttinnen Antu und Damkina erschaffen wurden. Die Elfen hatten eine turbulente Geschichte und komplizierte Beziehungen zu den anderen Völkern der Welt. Es besteht auch weiterhin eine große Menge Misstrauen, nicht zuletzt wegen der Feenkriege der jüngsten Vergangenheit. Aber die Zeit schreitet voran und die Stämme der Elfen, von denen einige noch die altehrwürdigen Traditionen aufrecht erhalten, finden ebenfalls ihren Platz in der modernen Welt.

Biologische Merkmale

LEBENSERWARTUNG:
Das Alter der Elfen ist kompliziert. Neben der Tatsache, dass Elfen älter werden als jedes andere Volk, variiert die obere Altersgrenze sehr stark. Junge Elfen werden in etwa so schnell erwachsen wie Menschen, aber ab dem Erwachsenenstadium gibt es keine weitere körperliche Veränderung, während sie älter werden. Wenn es für Elfen an der Zeit ist zu sterben, sterben sie einfach. Optisch gibt es keine Elfen mittleren Alters und auch keine Senioren.

GRÖSSE:
Die Größe eines durchschnittlichen Elf beträgt ca. 1,65 Meter. Es gibt weniger Größenvarianz als bei den anderen Völkern, auch wenn es durchaus Ausreißer gibt.

PHYSISCHE ERSCHEINUNG:
Elfen haben nur leichte, aber unverwechselbare physiognomische Unterschiede zu den Menschen. Sie haben spitze Ohren und schärfere Gesichtszüge als durchschnittliche Menschen. Ihr Haar wirkt feiner, ist aber tatsächlich kräftiger als das anderer Völker. Dafür haben sie dünnere Haut und sind anfälliger

für Allergien, als andere Bevölkerungsgruppen. Ihre Hautfarbe ähnelt denen der Menschen, selten mit grünen oder violetten Schattierungen.

GOBLINS

Goblin haben mehr als alle anderen Völker ihre Anpassungsfähigkeit perfektioniert. Gemäß der heiligen Schrift der Erhabenen waren sie eines der sieben Völker, die von Antu aus Lehm und Blut erschaffen und von der Göttin Damkina aufgezogen wurden. Goblins wurden immer mit Reparieren, Hilfsdiensten oder anderen bereichernder Tätigkeiten für andere Kulturen und Völker in Verbindung gebracht. Trotz ihrer weltweiten Verbreitung, wurde ihre eigene, durchaus einzigartige Kultur selten in den Mittelpunkt gerückt.

Biologische Merkmale

LEBENSERWARTUNG:
Goblins haben einen ähnlichen Lebenszyklus wie Menschen und leben typischerweise knapp unter 100 Jahre. Goblinkörper zeigen zwar schon äußerliche Alterungserscheinungen wie ergrautes Haar, schmächtigeren Körperbau als auch gezeichnete und faltige Haut, ihre körperlichen und geistigen Fertigkeiten schwinden hingegen nicht mit dem Alter.

GRÖSSE:
Die meisten Goblins sind durchschnittlich 1,25 Meter groß, aber es ist nicht unüblich, dass sie auch nur etwas weniger als einen Meter groß sind.

PHYSISCHE ERSCHEINUNG:
Goblins gehören zu den kleinsten Völkern der Welt. Ihre Hautfarbe reicht von grün (am häufigsten) bis gelb und orange mit wunderschönen Schattierungen und Abstufungen dazwischen. Typischerweise haben Goblins etwas große und “knollige” Nasen, längliche und spitze Ohren und eine schmale, drahtige Muskulatur.

HARMAKU

Aus alten Zeiten wird berichtet, dass Brutgemeinschaften der Harmaku auf zerklüfteten Klippen über dem Ozean lebten und brüteten. Sie glitten mithilfe der Winde und thermischen Strömungen durch die Lüfte, um mit Klauen und Netzen Fisch aus dem Ozean zu fangen. Ob das jedoch der Wirklichkeit entspricht, ist Thema einiger hitziger Diskussionen, denn nur die stärksten Harmaku können sich so sehr auf ihre Flügel verlassen, um damit sicher zu gleiten. Meist dienen ihre Flügel eher der Balance und sind nur für Dekorationszwecken geeignet.

Harmaku pflanzen sich parthenogenetisch fort, also ohne eine Befruchtung durch einen Partner. Sie werden generell von anderen Völkern als rein weiblich wahrgenommen, obwohl die Harmaku selbst kein bedeutsames Konzept von Geschlecht haben.

Harmaku, die sich in andere Gesellschaften integriert haben, nutzen üblicherweise weibliche Pronomen, auch wenn andere Harmaku darauf bestehen, dass das Überstülpen von Geschlechtskategorien auf die Harmaku unangebracht ist. Familienverbände heißen bei den Harmaku Brut. Eine Brut kann oft eine gemeinsame Ahnenlinien von verschiedenen vorangegangen Matriarchinnen bis in die graue Vorzeit aufweisen.

Biologische Merkmale

LEBENSERWARTUNG:
Harmaku altern langsamer als andere Völker. Sie erreichen das Erwachsenenalter mit zirka 25 Jahren, haben aber auch eine leicht verlängerte Lebenszeit von gut 120 Jahren. Obwohl sie anfälliger gegenüber Krankheiten sind, konnten sie durch die Fortschritte in der modernen Medizin ihre durchschnittliche Lebenserwartung steigern, so dass sie sogar die Lebenserwartung einiger anderer Völkern übersteigt.

GRÖSSE:
Die Größe der Harmaku unterscheidet sich abhängig von der jeweiligen Brut stark. Die kleinsten Vertreter sind mit 1,25 Metern kaum größer als Goblins, während andere Bruten den Yettins mit einer Größe von gut 2,50 Metern das Wasser reichen können.

PHYSISCHE ERSCHEINUNG:
Harmaku unterscheiden sich von anderen Völkern deutlich durch ihre Flügel, ihr Federkleid und ihren Klauen an den Füßen. Zwar stammen technisch gesehen alle Harmaku aus einer Brut. Somit erscheinen sie in den Augen von Außenstehenden als Klone. Dennoch haben sie größere, äußerliche Unterschiede als zum Beispiel eineiige Zwillinge in anderen Völkern und selbst in der größten Brutstämmen haben Mitglieder kaum Schwierigkeiten, die einzelnen Individuen von einander zu unterscheiden. Verschiedene Bruten jedoch haben sehr deutlich ausgeprägte Unterscheidungsmerkmale. Manche haben aufwändiges Gefieder, die den größten Teil ihres Körpers bedecken, andere haben lediglich an den Flügeln Federn. Gefieder- und Hautfarbe, variieren stark, von farbenprächtig bis tiefschwarz.

MENSCHEN

Die hohen Schriften der Erhabenen besagen, dass die Menschen aus göttlichem Blut geschaffen wurden, um die herausragenden Diener der Götter zu werden. Zudem seien sie als letztes Volk von den Göttern erschaffen worden. Auch wenn sie somit das jüngste Volk sind, sagt man, dass sie mehr göttlichen Eifer besitzen als alle anderen Völker. Menschen haben sich in die entlegensten Winkel der Welt verbreitet, und verleiben sich andere Kulturen ein, im Gegenzug haben aber auch andere Völker sich die Kultur der Menschen angeeignet.

Biologische Merkmale

LEBENSERWARTUNG:
Ein Mensch erreicht das physische Erwachsenenalter mit gut 20 Jahren, die mentale und emotionale Reife benötigt ein wenig länger. Ein Mensch, der mit guter Gesundheit gesegnet ist, kann im Durchschnitt ein Alter von 80 bis 100 Jahren erreichen.

GRÖSSE:
Der durchschnittliche Mensch ist 1,70 Meter groß, aber es gibt eine große Varianz in beide Richtungen.

PHYSISCHE ERSCHEINUNG:
Der Mensch ist sowas wie eine physische Unauffälligkeit im Vergleich zu anderen Völkern. Ihre Haarfarbe reicht von erdigen Braun- und Rottönen über hellblond bis zu einem dunklen Schwarz. Ihre Hautfarben variieren ebenfalls von dunkelbraun zu oliv, zu rötlich, bis hin zu einem blassen Teint.

ORKS

Die Tafeln der Schöpfung beschreiben das Volk der Orks als von Damkina selbst aufgezogen. Andere historische Aufzeichnungen, die sich auf alte kemetische Aufzeichnungen unter Tutmoses III berufen, belegen einen starken Einfluss der Orks auf die Kultur der Ghassulianer. Alte, mündliche Überlieferungen schreiben den Orks Charaktereigenschaften zu, die jedoch niemals als allgemeingültig angesehen wurden. Dazu gehört die Hitzköpfigkeit und höhere Schmerztoleranz. Orks teilen in Wahrheit mehr Gemeinsamkeiten mit den Menschen, als mit jedem anderen Volk und haben Herrschaft, Verfolgung als auch Integration im gleichen Maße auf der ganzen Welt im Laufe der Geschichte erfahren.

Biologische Merkmale

LEBENSERWARTUNG:
Ein Ork erreicht die physische Reife mit zirka 17 Jahren, also etwas eher als die Menschen. Orks sind was die Ernährung anbelangt wesentlich sensibler als andere Völker. Deshalb ist die Lebensspanne in ärmlichen Verhältnissen auch kürzer, als die der Menschen. Aber diejenigen, die in gehobenen Verhältnissen leben,

können bis zu 100 Jahre alt werden. In einigen seltenen Fällen haben Orks sogar ein Alter von 175 Jahren erreicht.

GRÖSSE:
Der durchschnittliche Ork ist 1,90 Meter groß, aber die Varianz ist in beide Richtungen noch größer, als bei den Menschen.

PHYSISCHE ERSCHEINUNG:
Orks neigen dazu, größer und bulliger als Menschen zu sein und haben ausgeprägtere Gesichtsknochen, sind aber dennoch in der Erscheinung den Menschen sehr ähnlich. Es gibt jedoch ein deutliches Unterscheidungsmerkmal, denn sie haben verlängerte und spitze Ohren und ihre unteren Eckzähne sind eher große Stoßzähne. Orkhaar und -haut sind den Menschlichen ähnlich, dennoch gibt es leicht grünliche Tönungen in einigen Blutlinien.

YETTIN

Die Yettins der Berggemeinschaften behaupten, dass sie dort schon seit Anbeginn der Zeit gelebt hätten. Sie glaubten traditionell nicht an die Schöpfergottheiten, sondern konzentrieren sich eher auf philosophische Fragen und das moralisch richtige, persönliche Verhalten und wie die gegenwärtige Welt funktioniert. Alte babylonische Quellen erwähnen die Yettin nicht explizit. Ein berühmter Gelehrter der Yettin schlug jedoch vor, dass vielleicht Humbaba, der Feind, der von Gilgamesh und Enkidu besiegt wurde, ein Lettin gewesen sein könnte. Auch wird spekuliert, dass Lahmu, der starke, haarige Gott, ein Yettin sei. Beide Theorien erscheinen jedoch recht unwahrscheinlich, aber bestehen in einigen religiösen Kreisen fort. Die Yettin, die dennoch der synkretistischen Religion Neo Babylons folgen, verehren meist Damkina, die Dame des heiligen Bergs, da sie ihr Volk in die Welt geführt hat.

Biologische Merkmale

LEBENSERWARTUNG:
Yettin reifen mit der gleichen Geschwindigkeit wie Menschen und haben eine ähnliche Lebensspanne. Einige Yettin können aus unbekannten Gründen diese Grenze überschreiten und für hunderte von Jahren leben.

GRÖSSE:
Selbst der kleinste Yettin ist noch über zwei Meter groß, aber der typische Durchschnitt bewegt sich von 2,50 bis 2,75 Meter. Es gibt Aufzeichnungen von Yettin, die bis zu vier Meter groß geworden sind.

PHYSISCHE ERSCHEINUNG:
Mehr als jedes andere Volk unterscheiden sich die Yettin auf verschiedene Weise, abhängig davon, in welchem Teil der Welt sie leben. Ihre Gemeinsamkeiten bestehen in Größe und Muskulatur, ihren groben Gesichtszügen und flachen Nasen. Ihre Diversität betrifft die Länge der Arme, ihre Fellfarbe und -beschaffenheit oder das vollkommene Fehlen von Körperbehaarung. Die meisten Yettin haben überall Pelz, außer im Gesicht, Handflächen und Fußsohlen.

Chapter 4: Grundregeln

In Subversion werden dramatische Ergebnisse oft durch Würfeln entschieden, das nennen wir eine Probe. Wenn wir eine Probe durchführen, würfeln wir eine Anzahl sechsseitigen Würfeln (künftig mit W6 abgekürzt) und behalten die drei Höchsten dieser Würfel. Addiere diese drei Würfel und das ist das Ergebnis dieser Probe. Jede Fertigkeit hat auch ein damit verbundenes Attribut. Attribute haben einen Rang von 0-7, und bei einer Fertigkeitsprobe addiert man den Attributs Rang als pauschalen Bonus zum Wurf. Dieses Ergebnis wird nun mit einem **Schwierigkeitswert**, oder **SW**, verglichen, der von der Spielleitung festgelegt wird:

- Würfelst du gleich oder bis zu 4 über dem SW, ist das ein **Erfolg** – du hast dein Ziel erfüllt oder bist ihm nähergekommen.
- Würfelst du 5 oder mehr über dem SW, ist das ein **dynamischer Erfolg** – gut gemacht! Du hast dein Ziel besonders gut erfüllt oder bist ihm deutlich näher gekommen. Ein dynamischer Erfolg hat den doppelten Fortschritt, Schaden oder Wirkung eines normalen Erfolgs.
- Wenn jeder der behaltenen Würfel eine 6 ist, ist deine Wurf ein **kritischer Erfolg** – großartig! Du hast dein Ziel fantastisch erfüllt oder bist ihm herausragend näher gekommen. Ein kritischer Erfolg hat den dreifachen Fortschritt, Schaden oder Wirkung eines normalen Erfolgs.
- Verpasst du den SW um 1-4, ist das ein **Misserfolg**. Du erreichst dein Ziel nicht oder kommst nicht voran, und erleidest häufig eine kleine Komplikation.
- Würfelst du 5 oder mehr Punkte unter dem SW, ist das ein **dynamischer Misserfolg**. Du hast nicht nur dein Ziel nicht erreicht oder bist nicht vorangekommen, sondern hast es so verpatzt, dass du dir eine Komplikation zugezogen hast.

Für die meisten Proben würfelst du 3 W6 plus eine Anzahl von Würfeln, die deinem Rang in der Fertigkeit entspricht - wenn du zum Beispiel Rang 0 in Nahkampf hast, würfelst du 3 Würfel, um jemanden zu anzugreifen. Wenn du Rang 1 hast, würfelst du 4 Würfel, addierst aber nur die höchsten drei Würfel für das Ergebnis.

Beispiel:

Shannor hat 2 Ränge in seiner Nahkampf Fertigkeit und 3 Ränge in Geschick (das mit dem Nahkampf verbundene Attribut). Er würfelt 5W6, mit einem Ergebnis von 2, 3, 4, 5 und 5. Er nimmt die höchsten drei Würfel (4, 5 und 5), addiert diese zur Summe 14. Dann fügt er seinen Rang in Geschick als Bonus hinzu (3), was insgesamt 17 ergibt.

Beispiele von Schwierigkeitswerten:

SW 8	Einfach	Ein Auto bei starkem Regen fahren.
SW 10	Durchschnitt	Ein Auto in einem Schneesturm fahren.
SW 14	Herausfordernd	Mache mit einem Motorrad einen Flip, während du durch einen Hindernisparcours fährst
SW 18	Heldenhaft	Lande ein Motorrad mit einem Sprung auf einem sich bewegenden Fahrzeug, welches sich nicht mit dir koordiniert.

TEAMWORK-PROBE

Manchmal macht ein Charakter eine Probe und ein Anderer will helfen – das nennt man eine Teamwork-Probe. Wenn der Hauptcharakter einen Fertigkeitsprobe macht, kann eine beliebige Anzahl von Verbündeten einen einzelnen Würfel werfen. Die Schlüsselwörter wie **Inspiriert**, **Zuverlässig** oder **Eingeschränkt** werden wie üblich angewendet. Der Hauptcharakter kann das Ergebnis eines beliebigen Würfels von einem beliebigen unterstützenden Charakter verwenden, wenn er die höchsten 3 Würfel für das Ergebnis des Fertigkeitswurfs bestimmt.

Die Schlüsselworte **Inspiriert**, **Zuverlässig** oder **Eingeschränkt** werden nur auf die eigenen Würfel des Hauptcharakters anwendet.

SCHLÜSSELWÖRTER

Fähigkeiten, Ausrüstung und Regeln modifizieren einen Wurf oft durch Anwendung der folgenden Schlüsselwörter.

ZUVERLÄSSIG (X)

Einige Fertigkeiten, Ausrüstungsgegenstände oder andere Effekte können einen Wurf **Zuverlässig** machen. Wenn ein Wurf zuverlässig ist, darfst du den Wert aller Würfel deines Wurfs auf den Wert X erhöhen, der durch das Schlüsselwort Zuverlässig (X) angegeben wird.

BEISPIEL:

Die Pistole von Aïcha hat eine intelligente Zielerfassung (Zuverlässig 3). Beim Schießen würfelt sie 1, 1, 2, 5 und erhöht die Werte der Würfel, die 1 oder 2 zeigen jeweils auf 3. Für das Ergebnis addiert sie zwei 3er und die 5 und erhält damit 11.

INSPIRIERT

Einige Fähigkeiten, Ausrüstungsgegenstände oder andere Effekte können einen Wurf **Inspiriert** machen. Wenn ein Wurf inspiriert ist, darfst du das Ergebnis eines Würfels um 1 verbessern, jedoch bis zu einem Maximum von 6. Dies kann einen einen kritischen Erfolg auslösen.

EINGESCHRÄNKT (X)

Manche Fähigkeiten begrenzen den Gesamterfolg einer Fertigkeit. Wenn deine Probe Eingeschränkt ist, reduziere den höchstmöglichen Wert jedes Würfels eines Wurfs auf den Eingeschränkt-Wert (bei Eingeschränkt 5 werden also alle 6er als 5er behandelt, bei Eingeschränkt 4 werden alle 5er und 6er als 4er usw.). Die erste Stufe Eingeschränkt ergibt Eingeschränkt (5), jede weitere Stufe Eingeschränkt reduziert die Zahl um jeweils 1.

Charaktere die untrainiert in einer Fertigkeit sind, erhalten als Malus 2 Stufen Eingeschränkt. Untrainierte Fertigkeiten erkennst du auf deinem Charakterblatt daran, dass kein Rang angegeben ist, also auch nicht ein Rang von 0. Zusätzlich erhalten Charaktere eine Stufe Eingeschränkt für jede Konsequenz, die auf sie wirkt.

Sollte ein Charakter durch Abzüge auf einen Wurf jemals weniger als 3 Würfel erhalten, erhält er stattdessen eine Stufe Eingeschränkt für jeden Würfel unter 3.

Eingeschränkte Charakter können keinen kritischen Erfolg haben, denn alle 6er werden zu 5er reduziert.

VERBESSERT (X)

Ein verbesserter Wurf hat einen größeren Einfluss auf den Erfolg. Er erhöht den Fortschritt oder den Schaden bei einem Erfolg um X. Ein verbesserter Wurf wird oft durch Ausrüstung erzielt, Waffen, paradigmatische Fähigkeiten oder besondere Umstände.

FORTSCHRITTSLEISTE

Wenn die Ergebnisse einer Aktion nicht in einer einzigen Probe aufgelöst werden können, verwenden wir in Subversion eine Fortschrittsleiste, um die Situation zu lösen. Jede Fortschrittsleiste hat eine Länge die bestimmt, wie viel Fortschritt gemacht werden muss, bevor sie gelöst wird. Die Spielleitung legt die Länge der Leiste fest, normalerweise zwischen 10 und 30. Kürzere Leisten werden stattdessen mit einzelnen Proben abgehandelt. Eine Fortschrittsleiste kann die Lebenskraft eines Charakters darstellen, die Position von zwei Charakteren in einem Wettrennen, die Meinung eines Charakters gegenüber einem SC und vieles mehr. Jeder Erfolg verschiebt die Fortschrittsleiste näher ans Ziel, jeder Misserfolg rückt die Leiste weiter weg von der Lösung. Um auf einer Leiste voranzukommen, machen die Charaktere Proben. Bei einem Erfolg rückt der Charakter 5 Schritte

auf der Leiste vor. Bei einem dynamischen Erfolg wird dieser Wert mit 2 multipliziert, und mit 3 bei einem kritischen Erfolg.

Beispiele von Fortschrittsleisten:

Länge 10	In einen Club gelangen, der nur für geladene Gäste zugänglich ist, ohne den Türsteher zu provozieren.	Spüre einen NPC auf, ohne ihn zu verschrecken.
Länge 20	Herausfinden, wie man den magischen Schutz wiederherstellt, während gefährliche Geister herumschleichen.	Gewinne die Gunst eines Flussgeistes vor einem anderen Bewerber.
Länge 30	Das Boot während eines Sturms vor dem Sinken bewahren.	Finde den Ausweg aus einem unterirdischen Labyrinth. Finde heraus, wer der Attentäter bei einer Dinnerparty ist.

Leben, Geist und Mumm

Charaktere in Subversion haben zwei besondere Attribute genannt Lebenskraft (kurz: Leben) und Geisteskraft (kurz: Geist). Diese dienen als Fortschrittsleisten, die bestimmen, wie viel Krankheit, Rückschlag, beiläufigen Schaden oder überschaubaren Stress ein Charakter ertragen kann, bevor die Dinge beginnen, ihn oder sie wirklich beeinträchtigen.

Wenn das Leben eines SCs 0 erreicht, erleidet er eine Konsequenz und wird **Bewusstlos**. Das bedeutet, dass er seinen Verletzungen erlegen ist und nicht in der Lage ist, irgendwelche Aktionen durchzuführen. Das selbe gilt, wenn ein Charakter geistigen Schaden erleidet, der ihn unter 0 Geist fallen lässt. Er erhält dann ebenfalls eine Konsequenz und wird **Erschöpft**. Dies bedeutet, dass er geistig oder emotional zu sehr erschöpft ist und nicht mehr in der Lage ist, irgendwelche Aktionen auszuführen, die einen anderen Charakter zum Ziel haben.

Physis-Rüstung reduziert jeglichen erlittenen körperlichen Schaden um den Rang in Rüstung. Immer, wenn ein Charakter Leben verlieren würde, darf er den Betrag um seinen Wert in Physis-Rüstung reduzieren. Mehrere Rüstungen addieren sich.

Psychis-Rüstung funktioniert wie Physis-Rüstung, wirkt aber auf geistigen Schaden. Jeder Rang in Psychis-Rüstung reduziert jeglichen Verlust an Geisteskraft.

Mumm

Mumm ist jene schwer zu definierende Eigenschaft, die Individuen ermöglicht, selbst härteste Zeiten durchzuhalten.

Mumm nutzen und verlieren

Der Mumm eines Charakters schwankt im Laufe des Spiels, wenn er Schaden widersteht oder ihn für Vorteile ausgibt. Ein Charakter kann Mumm immer auf diese Weise ausgeben:

- 1 Mumm: Ein Charakter kann einen seiner Würfel neu werfen. Kein Würfel darf mehr als einmal neu gewürfelt werden.
- 2 Mumm: Ein Charakter erhält +5 Initiative in einer Actionszene
- 3 Mumm: Ignoriere alle Eingeschränkt-Mali für einen Wurf, nach dem würfeln.
- 4 Mumm: Gewinnt 1 Leben und 1 Geist und verliert die Zustände Bewusstlos und Erschöpft.
- 5 Mumm: Negiere den Effekt eines erfolgreichen Wurfs gegen dich (aber nicht eines dynamischen oder kritischen Erfolg). Dies gilt nur für Effekte, nicht für Schaden oder Fortschritt.
- X Mumm: Blockiere X Schaden oder Fortschritt durch einen Effekt, der auf dich zielt.

Wenn ein Charakter versucht, mehr Mumm auszugeben, als er als er noch hat, muss er sofort eine Mumm-Probe machen (siehe unten). Bei einem Erfolg kann er seinen neu gewonnenen Mumm verwenden, um die Kosten zu begleichen. Bei einem Misserfolg ist der Mumm verloren.

MUMM-PROBE

Wenn ein Charakter seinen letzten Punkt Mumm ausgibt, erhält er eine Konsequenz (siehe unten) und muss sofort eine Mumm-Probe machen. Wirf dafür 3W6. Wenn das Ergebnis 11 oder höher ist, hat der Charakter die Probe geschafft und erhält 5 Mumm zurück. Dieser Mumm kann sofort wieder ausgegeben werden, wenn dies gewünscht wird. Wenn das Ergebnis weniger als 11 beträgt, ist er **Überwältigt** (siehe unten).

SL-MUMM

Wenn Mumm für die SC deren Entschlossenheit, Tatkraft und Glück darstellt, steht der Mumm der Spielleitung (kurz SL-Mumm) für die Hartnäckigkeit des Universums, das sich ihren Handlungen widersetzt und ihren Mangel an Glück. Die Spielleitung bekommt Mumm, wenn eine Handlung der Spielenden wahrscheinlich negative Folgen in der Zukunft nach sich zieht. Die Spielleitung verliert Mumm, wenn die Spielenden Dinge tun, die zukünftige Probleme verhindern, bevor diese größer werden.

Die Spielleitung gibt folgendermaßen Mumm aus:

- Die SL kann Mumm ausgeben, um einen NSC zu unterstützen, wie SC es können (siehe oben).
- Die SL kann 3 Grit ausgeben, um den Wert einen Spieler-Charakter anzuspielen.
- Die SL kann 3 Grit ausgeben, um eine Komplikation zu einem erfolgreichen Wurf hinzuzufügen (aber nicht einen dynamischen oder kritischen Erfolg), als ob der Charakter die Probe nicht bestanden hätte.
- Die SL kann 5 Grit ausgeben, um den Misserfolg eines SC zu einem dynamischen Misserfolg zu verschlimmern.

Die Spielleitung erhält Mumm auf diese Weisen:

- Die SL beginnt jedes Szenario mit 5 Mumm

KONSEQUENZEN

Eine Konsequenz tritt ein, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Wenn das Leben oder der Geist eines Charakters auf 0 sinkt
- Wenn ein Charakter eine Mumm-Probe nicht besteht

Unabhängig von der erzählerischen Beschreibung hat jede Konsequenz die gleiche mechanische Wirkung und gibt einem Charakter eine Stufe Eingeschränkt für alle Proben. Für jede zusätzliche Konsequenz erhält der Charakter eine weitere Stufe Eingeschränkt. Ein Charakter kann nie mehr als 5 Konsequenzen haben.

ÜBERWÄLTIGT

Wenn ein Charakter so viel Prügel einstecken muss, dass er nicht mehr weitermachen kann, wird er als **Überwältigt** bezeichnet. Es gibt zwei Möglichkeiten, überwältigt zu werden:

- Ein Charakter besteht eine Mumm-Probe nicht
- Ein Charakter erhält 5 Konsequenzen.

Ein überwältigter Charakter ist nicht in der Lage, irgendwelche Aktionen durchzuführen. Wenn er wieder eine Konsequenz abbaut oder anderweitig los wird, endet der Zustand Überwältigt und der Charakter gewinnt 1 Mumm.

WERTE

Werte sind Dinge, an die ein Charakter glaubt, die seine Grundprinzipien kennzeichnen und sein Verhalten bestimmen. Seinen Werten treu zu bleiben, kann eine Quelle für Mumm sein, aber seine Werte zu verraten, lässt ihn schnell verschwinden. Wenn ein Charakter jedoch seine Werte kompromittiert, erleidet er 5 geistigen Schaden (verliert 5 Punkte Geist).

Wenn eine Situation nicht mit den Werten oder Zielen des Charakters übereinstimmt (d.h. wenn entweder die Spielleitung, der Spieler oder idealerweise beide, denken, dass es Sinn macht), kann das einen **Wert** auslösen. Die SL gibt 3 Mumm aus und schlägt einen Effekt vor, abgeleitet vom jeweiligen **Wert** des Charakters. Wenn der Charakter den Auslöser ablehnt und seinen **Wert** ignoriert, verliert er 5 Punkte Geisteskraft. Wenn der Spieler selbst vorschlägt, einen **Wert** auszulösen und die SL akzeptiert das, erhält er 3 Mumm (anstatt dass die SL 3 Mumm verliert).

Beispiel

Casey hat den Wert, dass sie nicht zulässt, dass Kinder verletzt werden. Im Laufe einer Episode stoßen Casey und die anderen Envoys auf ein Flüchtlingslager mit verletzten Kindern. Die Spielleitung entscheidet, dass dies Caseys Wert anspricht, also gibt die Spielleitung 3 Mumm aus, um vorzuschlagen, dass Casey ihr Medkit opfert, um den Kindern zu helfen. Casey stimmt zu und verliert das Medkit. Wenn der Spieler von Casey den Auslöser selbst vorgeschlagen hätte, würde er stattdessen 3 Mumm erhalten.

ACTIONSZENEN

Actionszenen sind Szenen, in denen die Charaktere jede ihnen zur Verfügung stehende Sekunde nutzen um etwas zu tun, und sowohl die Spielercharaktere, als auch alle Gegner agieren. Subversion unterteilt Actionszenen in Runden und Züge, in denen jeder Teilnehmer Handlungen einsetzt. Während einer Runde einer Actionszene hat jeder Charakter einen Zug pro Runde. Sobald alle an der Reihe waren, beginnt eine neue Runde. Die Runden gehen weiter, bis eine Seite den Konflikt für sich entscheiden konnte oder die Actionszene auf andere Weise endet.

Häufige Beispiele für Actionszenen sind:

- Kämpfe
- Verfolgungsjagden
- Gefährliche Umweltbedingungen
- Hacking gegen ein System, das sich aktiv wehrt
- Eine angespannte Verhandlung oder eine soziale Situation, die eskalieren kann

INITIATIVE

Der **Initiativewert** der Charaktere bestimmen die Reihenfolge, in der sie in Actionszenen an der Reihe sind. Die Handlungen in einer Actionszene finden in absteigender Reihenfolge der Initiative statt. Bei einem Unentschieden handeln die SC zuerst. Wenn mehrere SC oder NSC die gleiche Initiative haben, entscheiden sie unter sich.

HANDLUNGEN

Es gibt drei Arten von Handlungen, die Charaktere ausführen können. Das sind **Haupthandlungen**, **Nebenhandlungen** und **freie Handlungen**. Wenn ein Charakter am Zug ist, kann er eine Haupthandlung und eine Nebenhandlung oder zwei Nebenhandlungen durchführen. Außerdem hat er eine beliebige Anzahl freie Handlungen zur Verfügung.

HAUPTHANDLUNGEN

ABLENKEN

Wähle eine Fähigkeit und beschreibe was du tust um abzulenken oder zu verwirren.

Probe: (gewählte Fertigkeit) gegen **Psychis**-Verteidigung eines Ziels. Wenn die Probe gelingt, erhält das Ziel -2 auf alle Handlungen in seinem nächsten Zug.

HANDLUNG VERZÖGERN

Verzögere eine Haupthandlung, bis eine bestimmte Bedingung eintritt. Wenn diese erfüllt wird, wird die Aktion sofort ausgeführt, bevor andere handeln können.

EINE FERTIGKEIT BENUTZEN

EINE PARADIGMEN FÄHIGKEIT BENUTZEN

EINSTIMMEN

Wirker von Glaubensmagie benutzen Gebete, um den psychischen Schock zu verhindern, der eintritt, wenn sie von ihrer Magie durchströmt wurden. Jede Handlung Einstimmen reduziert die verbleibdende Dissonanz um 1. Hat ein Charakter noch Dissonanz und kann oder will keine Handlung auf Einstimmen verwenden, verliert er 3 Punkte Geisteskraft.

HARMONISIEREN

Elementare Zauber zu wirken, braucht Vorbereitung um die richtigen Art an Mana. Mit dieser Handlung kann sich der Zauberer eine Einheit des

entsprechenden Manas aus der Umgebung ziehen, das er dann anschließend für elementare Wirkungen verwenden kann..

NEBENHANDLUNGEN

FOKUS UND ZIELEN

Konzentriere dich auf eine spezifische Fertigkeit. Du erhältst einen +1 Bonus, wenn du anschließend eine Probe auf diese Fertigkeit machst. Machst du stattdessen etwas anderes, verfällt der Bonus.

INTERAGIEREN

Wenn du etwas Wichtiges in der Welt tun willst, wofür aber in der Regel keine Probe nötig ist, (zum Beispiel ein Fenster öffnen, einen Gegenstand aufheben usw.) erfordert das eine Nebenhandlung.

VERTEIDIGEN

Nutze eine Nebenhandlung, um aus der Situation und der Umgebung einen Vorteil auf deine Verteidigung zu erhalten. Die Aktion "Verteidigen" erhöht eine spezifische Verteidigung (Physis, Psychis oder Mystis) um +2. Darüber hinaus können Charaktere, die die Nebenhandlung "Verteidigen" ausführen, weder von dynamischen oder kritischen Erfolgen profitieren, noch von ihnen betroffen werden. Beide Effekte halten bis zum Ende deines nächsten Zuges an.

FREIE HANDLUNGEN

- Einen Knopf auf einem Gerät drücken
- Einen Satz sprechen
- Etwas fallen lassen

KAMPF

NAHKAMPFANGRIFF – HAUPTHANDLUNG

Wirf eine Probe auf Nahkampf gegen die Physis-Verteidigung eines Gegners in Berührungsreichweite (B). Bei einem Erfolg verliert das Ziel Leben basierend auf dem Schaden der Waffe, die du benutzt, abzüglich seiner Physis-Rüstung.

FERNKAMPFANGRIFF – HAUPTHANDLUNG

Wirf eine Probe auf Fernkampf gegen die Physis-Verteidigung eines Gegners in Reichweite deiner Fernkampfwaffe. Bei einem Erfolg verliert das Ziel Leben basierend auf dem Schaden der Waffe, die du benutzt, abzüglich seiner Physis-Rüstung.

AUFGEBEN - HAUPTHANDLUNG

Du versuchst, den Kampf zu beenden, indem du dich ergibst oder es anderweitig ablehnst, weiter zu kämpfen. Mache eine Beeinflussen-Probe (wenn du es ehrlich meinst) oder Täuschen-Probe (wenn du bluffen willst) gegen die Psychis-Verteidigung des Ziels. Du erhältst einen Bonus von +5 auf diesen Wurf, wenn du eindeutige Handlungen unternimmst, um dich zu ergeben oder die dich selbst benachteiligen. Bei einem Erfolg hört der Feind auf dich anzugreifen, solange du dich nicht widersetzt und keine Maßnahmen ergreifst, um erneut gegen den Feind vorgehen.

Chapter 5: Das Szenario "Unter Tage"

WAS DIESES SZENARIO ANDERS MACHT

Dieses Szenario ist dafür gedacht, dass eine Gruppe mit Hilfe der Schnellstarter-Regeln Subversion kennen lernen kann und ohne Vorbereitung und Charaktergenerierung das Szenario an ein, zwei Abenden spielen kann. Dazu müssen im Vergleich zum vollwertigen Spiel aber Abstriche gemacht werden. Ihr sollt wissen, was ihr verpasst, also möchten wir es vorab erklären.

Subversion ist ein Rollenspiel, das hauptsächlich für das Spiel in einer längeren Kampagne gedacht ist. Das liegt allein schon daran, dass viel Wert auf die Entwicklung gelegt wird, und zwar sowohl der Entwicklung der Charaktere, als auch die Entwicklung der Gemeinschaft, die von der Spielrunde gemeinsam erschaffen und gestaltet wird. Wenn ihr dieses Szenario aber mit den Schnellstarter-Regeln und mit vorgefertigten Figuren spielt, fällt dieser Aspekt weg. Natürlich gilt auch für andere Rollenspielsysteme, dass der Aspekt der Entwicklung wegfällt, wenn ihr damit nur ein einmaliges Einführungsabenteuer spielt, aber in Subversion fallen ganze Spielmodi weg. Zum Beispiel die Reflektion, bei der am Ende jeder Sitzung Selbstreflektion und Feedback über die Handlungen der Spielfiguren geleistet wird, ihre Fortschritte bei der Erreichung von persönlichen und gemeinsamen Zielen, die Treue zu den moralischen Werten der Spielfigur und so weiter reflektiert und protokolliert wird. Außerdem vergibt die Spielleitung in dieser Phase Schicksalspunkte, die wiederum genutzt werden können, um für seine eigenen Spielfigur oder für die gesamte Gemeinschaft neue Ressourcen, Möglichkeiten oder Verbesserungen zu erwerben.

Außerdem passiert in diesem Szenario etwas, was in den Regeln von Subversion eine Katastrophe genannt wird. Denn üblicherweise sind es die Spielenden, beziehungsweise die Envoys, die in einer normalen Sitzung Subversion entscheiden, was getan wird und was geschehen soll. Doch in einer Katastrophe übernimmt die Spielleitung kurzfristig fast komplett die Erzählrechte und lässt Dinge geschehen, die den Envoys den Schweiß auf die Stirn treibt. Normalerweise müsste die Spielleitung dafür SL-Mumm ausgeben, was jedoch für dieses isolierte Einstiegsszenario irrelevant ist. Dennoch soll darauf hingewiesen werden, dass in Subversion normalerweise die Spielenden die Ereignisse bestimmen.

Das heißt, dass mehrere prägenden Elemente von Subversion im Rahmen dieses Einführungsszenarios nicht zum Tragen kommen und Subversion nicht so glänzend erscheint, wie es tatsächlich ist und wie wir es euch gerne präsentieren würden. Ihr habt hier quasi ein isoliert da stehendes, leicht verdauliches Appetithäppchen auf Schienen. Weder die Entwicklung der Handelnden, der Gemeinschaft und der vorliegenden Ereignisse, noch die starke Einflussnahme auf den Ablauf durch die Spielenden können hier gut transportiert werden. Habt Nachsicht und gebt euch und Subversion die nötige Zeit, die Besonderheiten dieses Rollenspiels kennen zu lernen.

ZUSAMMENFASSUNG DER HANDLUNG FÜR EILIGE LESER

In knappen Worten sind die Figuren der Spielenden die Envoys[2] der Bergleute von Sohle 15. Das Leben ist hart, aber vorausschaubar. Bereits im Vorfeld sind vorbereitend einige Bergarbeiter in andere Sohlen und Schichten verlegt worden, was jedoch vorerst keinen Grund zur Beunruhigung darstellt. Der Zweck der Maßnahme, den die Spieler an dieser Stelle nicht erahnen können, war es, eine möglichst durchschnittliche Bevölkerungszusammensetzung zu erreichen. zu diesem Zweck sind manche Personen aufgrund ihrer Abstammung, ihres Alters oder ihres Geschlechts auf diese Sohle verlegt worden oder von ihr weg verlegt worden. Cleveren Envoys fällt später vielleicht auf, dass die seltenen Frauen unter den Bergleuten jetzt auf Sohle 17 fast gleich häufig sind.

Die Dinge laufen jedoch vorerst auf die übliche Weise. Zwar ist irgendwas immer kaputt, irgendwer ist krank, die Envoys werden von den Mitgliedern der Gemeinschaft respektvoll begrüßt und mit größeren und kleineren Problemen behelligt, aber der Schichtbetrieb startet pünktlich. Doch an diesem Tag bemerken die Bergleute bald, dass etwas nicht stimmt. Die Luft wird stickiger, weil die Belüftung nicht mehr arbeitet. Die Kommunikation nach Außen, an die Oberfläche ist gestört oder gar nicht mehr möglich. Dann schließen sich die Schotts im Versorgungsschacht und alle Sohlen dieses Steigers sind abgeriegelt. Auch die Kommunikation nach Außen ist komplett unterbunden worden. Die Bergleute sind isoliert und haben keine Ahnung, was vorgeht. Zwar heißt es anfangs von der Geschäftsleitung ("denen da oben", siehe „Das Bergwerk" auf Seite 20), es sei alles nur eine Übung, ein unbekannter, technischer Defekt oder Ähnliches, aber die Lage spitzt sich schnell zu. Tatsächlich hat die Leitstelle in Panik erstmal alles abgeriegelt, um egal was dort passiert ist und alle Kenntnis darüber erst einmal drinnen zu behalten. Vielleicht weiß die Leitstelle selbst nicht wirklich, was "da unten" passiert, vielleicht ist die Geschäftsleitung Teil einer Verschwörung, die eure Spielrunde noch aufdecken wird, aber das ist vorerst irrelevant. Fest steht - auch wenn die Spielenden das noch nicht wissen - dass die Firma BioCorp ChemWeap dort einen Kampfstoff getestet hat. Dazu war eine möglichst repräsentative Zusammensetzung der Versuchsobjekte nötig, deren Verteilung der in der Bevölkerung von Neo Babylon entspricht.

Sobald unter den Arbeitern und Arbeiterinnen der Verdacht laut wird, dass es in Wirklichkeit etwas anderes sein muss, schwelen erste Konflikte. Die Envoys werden sicherlich versuchen, mehr über ihre Situation heraus zu bekommen. Vielleicht stellen sie eine Kommunikation zu den anderen Sohlen oder an die Oberfläche her, doch ihre Bemühungen ergeben nur, dass in Sohle 17 etwas nicht stimmt - genau die Sohle (und Schicht), in die und aus der zuletzt Verlegungen abgelaufen sind. Die Luft wird immer schlechter, die Zeit verrinnt und keine Rettung scheint in Sicht. Die Envoys müssen also die Belegschaft bei Laune halten, die Vorkommnisse rekonstruieren und einen Weg aus ihrer misslichen Lage finden. Ob mit List, Verhandlungen, einem Bluff oder Gewalt, die Spielenden werden es schaffen und die "finsteren Schurken" der Gerechtigkeit zuzuführen oder einen Handel zu ihrem Vorteil herauszuschlagen oder ... Macht doch, was ihr wollt! Macht den Unterschied!

WIE SICH DIESES SZENARIO ANFÜHLEN SOLLTE

Zuerst einmal gibt es beim Rollenspiel kein Richtig und Falsch! Wenn ihr dieses Szenario wie auch immer spielt und ihr habt alle miteinander einen schönen Abend und viel Spaß, dann habt ihr alles richtig gemacht.

Wenn ihr das Abenteuer aber so spielen wollt, wie es vom Autor beabsichtigt war, dann sollte es sich anfühlen, wie ein **Katastrophenfilm (vergleiche "the Outbreak")**. Diese Filme haben in der Regel eine klassische **Struktur in 5 Akten**. Diese Akte haben eine Funktion, die aber je nach Vorliebe der Runde weiter ausgebreitet werden kann oder knapper gehalten werden kann. Die Spielleitung sollte auf jeden Fall neue Impulse liefern oder aber in den nächsten Akt wechseln, sobald die Spielenden nicht mehr weiter wissen oder sich langweilen.

※ 1. Die Spielleitung nutzt Akt 1 um die Statisten **(NSC) einzuführen** und den Protagonisten (ergo den Spielenden) die Möglichkeit zu bieten, ihre Figuren, ihre **Envoys darzustellen**. In diesem Akt scheint die Welt noch in Ordnung. Eventuell gibt es im Übergang zu Akt

2 Envoys sind die Vertreter einer Gemeinschaft. Für die Bergleute werden die Envoys (als SC) im Abschnitt „Die Charaktere" auf Seite 23 beschrieben.

2 irgendeine Sache, die nur noch eingeschränkt funktioniert oder nicht mehr möglich ist, zum Beispiel ist die Erdoberfläche nicht mehr erreichbar oder es können keine Daten mehr empfangen werden

※ 2. Dann geschieht „Etwas“. Was genau das ist, bleibt erst einmal unklar. Aus einer Verwunderung wird eine wage **Ahnung** und schließlich machen **Gerüchte** die Runde. Schlussendlich gibt es eine Durchsage, die zur Ruhe mahnt. Es handle sich um eine **Übung**, es bestünde kein Grund zur Sorge. Man prüfe ein technisches Problem. Die Envoys haben dann sicherlich alle Hände voll zu tun, die Stimmung aufrecht zu erhalten, denn die Unwissenheit führt zu **Ängsten**. Manch Einer der Bergleute neigt eventuell zu **Kurzschlusshandlungen** und das schlimmste sollte verhindert werden.

※ 3. Die Gewissheit wächst, dass die Ereignisse tatsächlich schlimmer sind, als es die offizielle Version nahelegt. Die Envoys **sammeln Informationen**, **stellen Nachforschungen an**, versuchen sich zu vernetzen und **schmieden Pläne**. Im dritten Akt können die Spielenden relativ viel **selbst gestalten**. Es liegt an der Spielleitung mit **Komplikationen** zu würzen, wo dies nötig ist. Falls die Spielenden genug erreicht haben oder gelangweilt werden (oder die Uhr im Hintergrund tickt), schreitet die Spielleitung zu Akt 4 fort.

※ 4. Hier kommt es nun zur **Eskalation**. Wie genau die aussieht, ist an dieser Stelle kaum mehr vorherzusehen.

※ 5. Dieser Akt ist der **Moment des Triumphes**. Die Envoys haben es geschafft und alle (viele?) Bergleute gerettet, einen guten Deal gemacht, ihre Rache bekommen, die Gerechtigkeit siegt oder was immer euch gefällt. Hier ist Zeit, dass jeder Spielende die Früchte seiner Arbeit in direkter und möglichst wohlwollender Darstellung repräsentiert. Falls das passt, könnte es als Rückblick in der Berichterstattung geschehen oder nur prosaisch erzählt werden, ihr könnt aber auch gerne weiter in eurer Rolle weiter spielen.

DAS BERGWERK

Nur wenige Kilometer außerhalb von Neo Babylon gelegen, im Landesinneren in den östlichen Ausläufern des Grates von Tiamat liegt das Bergwerk der Sh'kuruu Bergbaugesellschaft in einem engen, tiefen Tal. Im nahen Neo-Babylon weiß kaum jemand um die Existenz dieser Mine, in der Karradzesh-Erz gefördert wird. Das Bergwerk trägt die klangvolle Bezeichnung Sh'kuruu M-H7 3482 und wird von den Arbeitern kurz "Schkrum Hasi" genannt. Es hat siebzehn Sohlen, die von oben beginnend durchnummeriert sind. Die Sohlen 1 bis 9 sind inzwischen komplett leergeräumt. Hier wird zum Teil Abraum[3] gelagert. Wer meint, sich dort herum treiben zu müssen (sofern man dort überhaupt hin kommt, denn der zentral gesteuerte Aufzug hat keinen Grund, dort zu halten), findet durchaus auch andere Abfälle[4] und defekte Geräte und Maschinen, die hier provisorisch zwischengelagert wurden, bis sie vielleicht irgendwann repariert werden. Manche davon stehen allerdings schon länger dort, sie werden nicht mehr gebraucht und somit haben sie quasi ihre letzte Ruhestätte erreicht.

Das Bergwerk wurde klassisch 'abgeteufelt', also durch einen Zentralschacht mit Fahrstuhl - Steiger genannt - in die Tiefe getrieben. Der Steiger ist die Hauptschlagader des Bergwerks. Stromkabel, der Aufzug und auch ein Teil der Luftversorgung wird hierüber geregelt. Vom Steiger führen horizontal die Sohlen weg. Ein zweiter vertikaler Schacht dient der Luftversorgung. In ihm laufen außerdem für den Notfall ein zweiter Satz mit Stromkabeln und Kommunikationskabeln, denn Funk funktioniert unter Tage nur stark eingeschränkt, also eigentlich nur innerhalb einer Sohle entlang eines relativ geraden Abschnittes oder in der Nähe des Steigers (bei offenen Schotts). Der Aufzug im Steiger wird von der Oberfläche aus betrieben. Die Kabine des Staigers ist groß genug für ein Baufahrzeug oder knapp 50 eng stehende Menschen - mit Ausrüstung entsprechend weniger, auch Yettin oder andere, größere Personen senken die Kapazität entsprechend. Zwar hat jede Sohle eine Ruftaste für den Aufzug, aber die Leitstelle im Hauptgebäude an der Oberfläche entscheidet, ob der Aufzug dem Ruf nachkommt oder zum Beispiel eine andere Sohle wegen eines Notfalls höher priorisiert wird. Im Szenario wird die Leitstelle mit Übergang zu Akt 2 jeglichen Ruf ignorieren. Der Steiger hat außerdem auf jeder Sohle einen Schott, das zur Brandbekämpfung, bei aufsteigenden Gasen oder zur Seucheneindämmung luftdicht verschlossen werden kann. Von der darunter liegenden Sohle ist es unmöglich, dieses Schott zu öffnen. Von der oberen Sohle kann sich eine technisch versierte Person aber Zugang zur Steuerung verschaffen, indem sie die Abdeckung entfernt.

Jede Sohle verfügt über Umkleideräume, einen Aufenthaltsraum mit kleiner Küchenzeile, einem Sanitätsraum und einem Waschraum. Bedenkt dabei, dass dort kein fließendes Wasser vorhanden

3 So wird das Gesteinsmaterial ohne Erze und Mineralien genannt.

4 Wenn du als Spielleitung mit dieser Gemeinschaft oder den Envoys weiter spielen würdest, könnten hier auch Leichen oder andere Fundstücke als Aufhänger in ein neues Szenario auftauchen.

ist. Frischwasser wird regelmäßig in einem Tank von der Oberfläche nachgeliefert, Abwasser und die Ausscheidungen der Bergleute werden in Behältern gesammelt und abtransportiert. Dementsprechend sind die Bergleute zum einen sehr sparsam mit Wasser (Duschen sucht man vergebens), zum anderen ist die Luft im Waschraum alles andere als frisch und angenehm.

Technisch gibt es quasi drei Zonen des Ausbaus innerhalb einer Sohle. Die Zone mit dauerhaft installierter Technik ist direkt am Steiger, wo feste Deckenleuchten installiert sind. In diesem Bereich sind auch die dauerhaften Räume der Sohle. Mehrere Kameras überwachen den Aufzug und die umliegenden Gänge. Auch ein robuster Lautsprecher, ein Signalhorn und ein Lauflicht sind für den Alarmfall für Durchsagen installiert.

Vom Steiger weg frisst sich eine Sohle durch den Berg und erzeugt dabei ein Muster, das dem Fraß eines Borkenkäfers gleicht. Große, breite Gänge eignen sich für das Befahren mit Geräten, wie Baggern, Muldenkippern, Gesteinssägen und Bohrern. Hier sind bei größeren Gängen sogar Ampelanlagen und weiteren Kameras installiert, so dass die Leitstelle entscheiden kann, wie die Ampeln angesteuert werden. Diese Gänge sind Ausbaustufe zwei. Kabel sind an der Decke der Gänge fest anmontiert, sind aber an der Oberfläche und können somit problemlos gekappt oder angezapft werden. Die dritte Ausbaustufe besteht aus den Seitengängen, in denen aktuell abgebaut wird oder nicht mehr abgebaut wird. Diese Gänge werden früher oder später aufgegeben, alle Kabel sind provisorisch auf dem Boden entlang verlegt. Je nachdem, wie erfolgversprechend und ergiebig eine Ader ist, haben die entsprechenden Gänge einen größeren Abbaustoß und sind zum Beispiel bei frischen Gängen nur mit liegenden Stromkabeln angeschlossen und mit Leuchten an Stativen beleuchtet oder aber gar nicht mehr beleuchtet, wenn der Vorstoß bereits aufgegeben wurde.

DIE GEMEINSCHAFT

Bei der Gemeinschaft, die für dieses Szenario als Schauplatz dient, handelt es sich um die Belegschaft eines Bergbaubetriebs und präziser noch der Ebene S15 (Sohle 15) des Bergwerks. Die Werte dieser Gemeinschaft sind wohl am ehestens mit den Kumpels im Ruhrpott zu vergleichen. Solidarität und Zusammenhalt, vor allem gegenüber dem Management und den Bürgern, die auf die „dummen, im Dreck wühlenden“ Bergleute herab schauen, sind die wichtigsten Ideale. Die Bergleute gehen dabei gleichsam pragmatisch, wie hierarchisch vor. Die Leute in der eigenen Schicht sind ihnen wichtiger, als die anderen Arbeiter dieser Sohle (wie die Ebene unter Tage in ihrer Sprache genannt wird). Diese wiederum sind wichtiger, als die anderen Arbeiter im selben Stollen, die wiederum wichtiger sind als die Bergleute im Allgemeinen, die wiederum wichtiger sind, als alle anderen Personen.

Kumpels halten zusammen!

Dennoch ist der Zusammenhalt der Arbeiter schon fast sprichwörtlich. Auch wer wenig hat, trägt zu Geschenken bei. Der Vorarbeiter kennt die Gehälter und die finanzielle Situation jedes Arbeiters und wird von finanziell Schwächeren direkt weniger Anteil einsammeln. Diese ungleiche Behandlung wird niemand in Frage stellen, denn jeder weiß, dass auch er oder sie irgendwann mal selbst in Bedrängnis geraten kann und dann vom Zusammenhalt profitiert.

Der Zusammenhalt kann sich auch so zeigen, dass gebrauchte Dinge weitergegeben werden. Von Babyausstattung über Schuhe, ja selbst Wohnraum (und teilweise Partner), alles, was noch nutzbar ist, wird möglichst innerhalb der Belegschaft weitergereicht.

Dabei will kein besser Gestellter große Dankesgesten, kein schlechter Gestellter ist sich zu fein. Im Gegenteil, man freut sich sogar, dass man “denen da oben” ein Schnippchen schlagen konnte, indem man kein braver Konsument ist.

Kumpels kümmern sich um einander!

Wenn jemand verletzt ist, krank ist oder aus sonstigen Gründen nicht voll leistungsfähig ist, wird sein Arbeitsausfall von den Anderen mitgetragen, denn ausstempeln - so nennt man es, wenn man zeitweise oder dauerhaft nicht arbeiten kann - will keiner.

Sollte doch der Fall eintreten, dass ein Bergmann ablegt [5]oder ausstempelt (was auch als euphemistisches Synonym für den Tod verwendet wird), dann wird die Familie übergangsweise versorgt.

Das kann auch unerwünschte Nebenwirkungen haben. So könnte zum Beispiel die Suchtkrankheit eines Kumpels lange Zeit vertuscht werden, auch wenn das unter Tage Gefahren mit sich bringt. Auch bei privaten Problemen “kümmert” man sich mit Rat und Tat - auch gegen den Willen des Betroffenen.

Kumpels hängen sich nicht gegenseitig ran!

Das Feindbild der Bergleute sind „die da oben“, das Management, die Leute, die ohne sich die Hände schmutzig zu machen darüber entscheiden, welche Fördermengen erreicht werden müssen und welche

5 so heißt es, wenn ein Bergmann freiwillig oder durch Kündigung die Arbeit unter Tage beendet. Mehr

Arbeitsbedingungen den Arbeitern zuzumuten sind. Dass sie dafür sogar mehr Anteil vom Gewinn der Minen einstreichen, ohne jemals einen Tag geschuftet zu haben, erbost die einfachen Bergleute ungemein. Doch im Alltag sind Begegnungen mit dem Management selten, denn die feinen Herrschaften verirren sich selten unter Tage.

Da ist es natürlich nur fair, wenn man hin und wieder mit den Arbeitszeiten etwas bescheißt. Da die Mine nicht flächendeckend überwacht wird, kann man problemlos mal die Pause verlängern, nach einer harten Nacht ein Schläfchen einlegen oder für ein romantisches Zusammentreffen einen der toten Gänge aufsuchen.

Dieser Wert wird von allen Arbeitern nach Bauchgefühl überwacht. Niemand würde sich auf asoziale Weise vor der Arbeit drücken, denn das würde ja alle anderen mehr belasten. Und wenn doch mal wer über die Stränge schlägt, regeln die Arbeiter das untereinander und die Envoys verhängen eine Strafe, die in der Belegschaft bedingungslos akzeptiert wird.

Ein weiterer Kniff der Vorarbeiter ist, dass Ertrag aus ertragreichen Wochen zurück gehalten wird. Das sorgt einerseits dafür, dass für die nächsten Wochen weniger Druck auf den Arbeitern lastet, andererseits könnte ja sonst das Management auf die Idee kommen, die anvisierten Fördermengen zu erhöhen, weil “letzte Woche ging es ja auch”.

Wir fahren alle im selben Steiger.

Dieser Wert betont, dass es keinen besseren oder schlechteren Bergmann/Bergfrau gibt. Im Streitfall ist jede Meinung gleich viel wert, gleich welche Sprache der Kumpel spricht, wie lange er schon arbeitet, wie viel er verdient und so weiter. Das heißt natürlich nicht, dass die Meinung eines Envoys nicht besonderes Gewicht hätte. Im Zweifelsfall wird ein Envoy viele Bergleute dazu bewegen können, seiner Meinung zu folgen. Doch das tun die Bergleute, weil sie vertrauen. Per se dürften sie anderer Meinung sein und hätten das selbe Stimmrecht.

Ein weiterer Aspekt dieses Wertes ist, dass jedes Leben gleich viel wert ist, im Katastrophenfall wird niemand bevorzugt.

Was muss, das muss!

Die Bergleute sind durch und durch pragmatisch. Zwar achtet man darauf, die Dinge möglichst optimal zu lösen, aber manchmal geht das nicht. Das kann bedeuten, dass die Yettindame zu groß für die Umkleide ist und deshalb in den toten Abraumgang geht, um sich umzuziehen oder dass man zu große Kleidung trägt, wenn sonst nichts verfügbar ist. Außerdem schlägt sich das im einer großen Bereitschaft zur Improvisation und für Provisorien nieder.

---

zur so genannten Bergmannsprache findet man durch einfache Recherche. Die authentischen Begriffe tragen viel zur Atmosphäre bei.

Die Charaktere

Nicht-Spieler-Charaktere der Sohle 15

Die NSC der Sohle 15 sind einfache Menschen mit einfachen Bedürfnissen und Problemen. Niemand ist von Herzen begeistert bei der Arbeit, aber alle tun, was nötig ist. Die Dinge, die sie beschäftigen, sind zum Beispiel

- ungerechte Arbeitszeiten beziehungsweise abgelehnte Urlaubsanträge
- abgelehnte Forderung nach Gehaltserhöhung
- Erziehungsprobleme
- Alkoholismus
- Geldprobleme
- Beziehungsprobleme
- Etwas ist kaputt und muss ersetzt werden
- Jemand ist krank und braucht Medizin
- Probleme mit einem anderen Mitglied der Schicht (eventuell ja, weil man von Sohle 17 versetzt wurde)

Spielercharaktere

Die folgenden Charaktere sind als Spielercharaktere verfügbar, also demzufolge auch Envoys der Belegschaft von Sohle 15. Wird ein vorgeschlagener Charakter von keinem Spielenden gewählt, ist die Figur ein regulärer NSC und kein Envoy.

Selbstredend kann jede der hier vorgeschlagenen Figuren bei euch anders heißen oder aussehen oder eine andere Geschlechtsidentität haben.

Die einzelnen Figuren sind unterschiedlich leicht zum Darstellen, was einerseits an den Spielmechaniken liegt, die der entsprechende Charakter verwendet, andererseits an den moralischen Leitideen, die im Umgang mit der Spielwelt spezielle Herausforderungen darstellen.

Wir versuchen, diese Schwierigkeiten in drei Punkten wiederzugeben, von leicht (1 Punkt) über moderat (2 Punkte) bis zu schwer (3 Punkte).

Dakuri Enkyan - goblinischer Techniker

Moral	1
Mechaniken	2
Abstammung	Goblin - Lange Finger
Herkunft	Churuq - Technische Hochschule Churuq - man muss alles mal versuchen - vom Feuer fasziniert
Hintergrund	Flüchtling
Kaste	Unterschicht
Impuls	hedonistisch: Dakuri liebt ein Bierchen zu Feierabend, einen Schnaps um die Nerven zu entspannen, eine gute Party, wann immer es Grund zum Feiern gibt - und Gründe lassen sich immer finden.
Werte	Ideologie unabhängig; nichts verschwenden; überleben; für Arbeit bezahlt werden
Paradigma	Hacker

Geschichte

Dakuri entstammt einer Tüftlerdynastie. Doch sein Hang zur Delinquenz und seine pyromanische Ader haben dafür gesorgt, dass er bei einem Unglück für Tote und Verwüstung verantwortlich ist. Um Schaden von seiner Sippe und seiner Familie abzuwenden und um nach seinem missglückten “Experiment” seiner Strafe zu entgehen, ist er in Neo-Babylon untergetaucht. Als autodidaktischer Sprengmeister mit gefälschtem Diplom hat er es in der Mine zu einigem Ansehen gebracht und ist dort somit im Rang eines Envoys.

Spielhinweise

Dakuri ist recht leicht zu spielen. Du musst fast nichts beachten und darfst fast alles machen. Außerdem kann Dakuri überall ein Quäntchen Chaos beitragen. Er (oder sie) ist ein hervorragender Techniker und sehr flexibel.

Was er allerdings nicht tun sollte - allein schon, weil er überleben will - ist in vorderster Front zu kämpfen. Er ist eher der findige Trickser im Hintergrund. Dazu hilft ihm sein neuestes Spielzeug: ein nicht registriertes Holo mit Master Access! Es wird sich doch mit Sicherheit was zu hacken finden lassen.

Evcedar Ragush - Zwergischer (Ex-)Priester

Moral	2
Mechaniken	2
Abstammung	Zwerg - Lehre des Bodens
Herkunft	Ghassulianer - Stelle dich deiner Angst, ganzheitliche Bildung, Ghassulianischer Nihilismus
Hintergrund	Baru
Kaste	Untere Mittelschicht
Impuls	phobisch: Evcedar wird von Erinnerungen aus dem Krieg heimgesucht. Er hat große Versagensangst, wenn es darum geht, Verantwortung zu übernehmen.
Werte	Helfersyndrom; Denen helfen, die es am meisten brauchen; Lehre des Glaubens; Gemeinschaft
Paradigma	Heilige Magie: Mantel der Gerechtigkeit, Erkenne die Schuld, Erzwinge die Wahrheit, Sprich das Urtei, Segne das Opfer

Geshichte

Evcedar war ein hingebungsvoller Baru, der Erfüllung in seiner Gemeinde fand. Doch die Gesetze zwangen ihn zu kämpfen und so zog er in den Krieg. Er hat viel Schlimmes gesehen und die Hoffnung, die er in sich trug, bröckelte wie eine Sandburg im Wind. Der Glaube hatte ihn verlassen oder eigentlich sein Glauben an den Glauben. Es war ihm nicht mehr möglich, in seine Gemeinde zurück zu kehren und er nutzte die Wirren des Krieges, um sich anonym in der Stadt Neo-Babylon niederzulassen.

In den Minen wollte er Stille und Kontemplation finden. Doch schnell sah er sich in Situationen voller Ungerechtigkeit und er konnte nicht tatenlos zusehen. Also half er, wo er konnte und setzte sich für Werte und Moral ein. Schnell wurde er in das Amt des Envoy gedrängt und sah sich wieder in der Rolle des Schäfers einer Herde. Dass er ein Baru ist, weiß (noch) niemand

Spielhinweise

Evcedar zu spielen, trägt in der Rolle und den Regeln eine kleine Herausforderung. Psychisch ist die Figur zerrissen. Einerseits will er vor Verantwortung davon laufen, andererseits kann er das Unrecht nicht dulden. Seine Ängste, Flashbacks aus dem Krieg, plagen ihn. Auch wenn er das große Leid hast, das der Krieg mit sich brachte, ist Evcedar weit weg von der Ideologie des Pazifisten. Er ist Realist genug, um zu wissen, dass manche Gegner keine Diplomatie akzeptieren wollen.

Evcedar nutzt nur Zaubersprüche der Heiligen Magie. Jeder Zauberspruch hat als Wert die Angabe “Dissonanz ...”. Wenn du eine Heilige Magie einsetzen willst, nutzt du deine Fertigkeit “Magische Künste” gegen die mystische Verteidigung des Widersachers. Anschließend musst du eine Anzahl Runden meditieren, die dem Wert in Dissonanz entspricht.

Sargon aus dem Edlen Hause Tithon - geflohener arkaner Zauberlehrling

Moral	2
Mechaniken	3
Abstammung	Mensch - animalischer Instinkt
Herkunft	wohlhabender Babylonier - Gravitas - Beherrsche Herz und Verstand - Ich wurde so erzogen
Hintergrund	Zauberlehrling
Kaste	Unterstadt
Impuls	phobisch - Sargon hat Flashbacks von seiner Tat. Sein Trigger ist Feuer.
Werte	Ideologie erleuchtet; Streben nach Verbesserung; Überleben; niemals in das Purgatorium
Paradigma	Arkane Magie - Schule des Mana/ Schule des Feuers - Melodie des Ätherlichts, beschleunigtes Harmonisieren, verankerte Melodie, Melodie der Kauterisierung, Flammenstrahl, Feuerball

Geschichte

Sargon war als Lehrling auf der Schule des Mana. Doch das war ihm nicht genug. Heimlich schlich er sich Nacht für Nacht in die Schule des Feuers, um dort die Zauber des elementaren Feuers zu studieren. Und er war weit in seinen Studien. Eines Nachts wurde er beim Lesen überrascht. Im Schreck wirbelte er herum und hüllte den alten Hausmeister in Flammen. Ein Anblick, den er nie würde vergessen können. Um seiner Strafe zu entgehen, floh er und tauchte im Moloch der großen Stadt Neo-Babylon unter, wo er als Bergmann angeheuert wurde.

Sargon verbirgt sein magisches Geschick vor den Bergleuten. Einmal würde man ihn als Angehörigen der Oberschicht erkennen und vermutlich hassen. Außerdem hat er große Angst davor, erkannt und für seine Tat zur Rechenschaft gezogen zu werden. Dass derweilen niemand ahnt, dass der verschwundene Zauberlehrling der Schule des Mana und der eingeäscherte Hausmeister der Schule des Feuers nur ein Fall sind und er für seinen Mord nicht zu den Verdächtigen gehört hatte, weiß er natürlich nicht. Mittlerweile wäre es aber auch schwer für ihn, zu erklären, warum er damals weggelaufen war und sich versteckt hielt.

Spielhinweise

Sargon möchte nicht, dass seine Vergangenheit ans Licht kommt. Darüber hinaus möchte er auch nicht, dass bekannt wird, dass er aus hohem Haus kommt oder Magie beherrscht.
Wenn du einen elementaren Zauber wirken möchtest, musst du zuvor genug Manaeinheiten des entsprechenden Elementes harmonisieren. Du kannst bis zu drei Einheiten elementares Feuer und bis zu drei Einheiten Mana harmonisieren. Normalerweise benötigst du dafür eine Haupthandlung, aber mit "beschleunigtes Harmonisieren" kannst du für 3 Mumm auch eine Nebenhandlung dafür nutzen.
Diese Figur hat durch das Harmonisieren die höchste Anforderung an Spielmechanismen. Du kannst deine coolen Skills nur dann mit maximaler Wirkung nutzen, wenn du dich ein paar Haupthandlungen darauf vorbereitest. Gleichzeitig ist Gewalt nie eine (gute) Lösung in Subversion, aber manchmal die Einzige. Nutzt du Flammenschlag und Feuerball gegen Gegner, verlierst du Menschlichkeit. Also sei vorsichtig!
Auch was die Moral betrifft, bringt Sargon schon in sich genug Konfliktpotenzial. Allein die Werte, um jeden Preis zu überleben und "jeden Tag eine bessere Version seiner selbst" zu sein, stehen in Konflikt miteinander.

Yuliette Silvyr - Elfische Justiziarin

Moral	3
Mechaniken	1
Abstammung	Elfe - scharfe Augen
Herkunft	Val Broceliande - mit Engelszungen - ich bin entkommen - Enkeura
Hintergrund	Einflussreich
Kaste	obere Mittelschicht
Impuls	stolz
Werte	Schmierer, Verbesserung des Systems, für Arbeit muss bezahlt werden, Überleben
Paradigma	

Geschichte

Yuliette hielt sich für vom Schicksal geküsst und begünstigt. Sie hatte alles, Geld, Luxus, und ihr Verlobter war eine gute Partie und sie hatte einen Spitzenjob im Konzern ihres Schwiegervaters in spe. Doch war ist Vergangenheitsform von sein. Denn der Verlobte ist weg und weil man sie nicht einfach auf die Straße setzen konnte, ist sie nun Justiziarin in der Mine.

Ein Aspekt, ihrer Vergangenheit, den du ins Spiel mitnehmen kannst oder aber nicht, ist die Tatsache, dass Yuliette selbst es war, die das Arrangement mit BioCorp ChemWeap verhandelt und unterzeichnet hat. Ob und wann sie sich daran, ob sie das den Bergleuten gesteht oder schweigt, ob die Wahrheit durch andere Quellen enthüllt wird, bleibt dir und der SL überlassen.

Spielhinweise

Yuliette ist überzeugt davon, dass “all das hier” nur ein Irrtum ist und das Glück sie bald wieder auf Händen trägt. Sie blickt herab auf die dreckigen, primitiven Bergleute und läuft gezwungenermaßen mit HiTech-Ausstattung, Anzugkostüm und Stöckelschuhen auf Sohle 15 herum, als Akt 2 beginnt.
Sie ist rollenspielerisch eine große Herausforderung, kann aber auch eine große Bereicherung sein, wenn die Runde damit umgehen kann. Ihr snobisches Verhalten kann Comic Relief sein, die Erkenntnis, dass sie die Katastrophe indirekt mitverantwortet bietet Raum für Charakterspiel, egal ob du die Trope der Läuterung oder des personal drama wählst.

Ein Envoy ist sie anfangs nicht aus Überzeugung, sondern nur durch ihren Posten. Sie fühlt sich den Bergleuten nicht zugehörig. De facto ist sie sogar das Feindbild für die Bergleute. Dass “die da oben” auch sie geschasst haben und man nun gezwungenermaßen in einem Boot sitzt, könnte die Wogen glätten oder zumindest ein Zweckbündnis schmieden.

Abimiras Enkmar - Yettin-Bergmann

Rollenspiel	2
Mechaniken	1
Abstammung	Yettin - Größe der Yettin
Herkunft	Unterstadt von Babylon - Man muss hart sein - Schule der Schicksalsschläge - Lebe jeden Tag, als könnte es dein letzter sein
Hintergrund	Lohnsklave
Kaste	Unterstadt
Impuls	Draufgänger
Werte	Zynisch, nichts verschwenden, Kindern helfen, skeptisch
Paradigma	Raufbold

Geschichte

Abimaras ist eigentlich "simpel im Geiste", aber sehr zäh und kräftig. Geldnot und seine starke Konstitution haben ihn die Arbeit als Bergmann wählen lassen, auch wenn die Minen für seine Größe eher ungeeignet scheinen.

Er lebt in der Unterschicht von Neo-Babylon. Abimaras würde gerne eigentlich einfach nur sein Ding machen, in Ruhe seine Arbeit verrichten und mit dem Geld davon gehen. Er macht sich wenig Gedanken um die Zukunft (Lebe den Moment!, Ungebunden). Dass er trotzdem ein Envoy ist, liegt daran, dass er der einzige Yettin der Sohle ist und damit Minderheitenvertreter für sich selbst wurde. Seine Aufgabe und die damit verbundene Wichtigkeit erzeugt eine Mischung aus Stolz und Stress. Klar haben die Leute Respekt, aber das konnte er auch schon vorher durch seine Statur geltend machen.

Er ist bei weitem nicht so dumm, wie er sich präsentiert. Klar weiß er, dass der Rest der Belegschaft in nicht als "echten" Envoy wahrnimmt und er spielt ihr Spiel mit. Das argumentiert er so, dass er sie in Sicherheit wiegen möchte. Doch auch er kann in seine Rolle hinein wachsen.

Spielhinweise

Der Impuls "Draufgänger" lässt Abimiras jede dumme Idee in die Tat umsetzen. Lange Diskussionen beendet er schlichtweg dadurch, dass er ohne zu zögern das tut, was ihm gerade in den Sinn kommt.
Ein Wert von Abimiras ist der Schutz von Kindern. Sollte er von der schwangeren Yettin in Sohle 17 erfahren, gibt es für ihn kein Halten mehr.

Abimiras hat das Paradigma des Raufboldes. Er ist in physischen Auseinandersetzungen sehr gut. Du solltest dich aber keinesfalls dazu verleiten lassen, alle Konflikte körperlich zu lösen. Gewalt hat in Subversion immer Konsequenzen.

Makru Hammurabi - Charismatischer Gewerkschaftler

Moral	3
Mechaniken	1
Abstammung	Mensch - getrieben
Herkunft	Städte von Babylon - anpassungsfähig - diplomatische Denkweise - braver Konsument
Hintergrund	Rebel
Kaste	Unterschicht
Impuls	Draufgänger
Werte	Neo-Anarchist, Anderen helfen, ihr Leben zu leben
Paradigma	

Geschichte

Makru's Geschichte ist simpel und geradlinig. Als Spross einer Dynastie einfacher Arbeiter wurde ihm der politische Aktivismus für die Arbeiterklasse fast schon in die Wiege gelegt. Er kennt die Familien und deren Geschichte oder aber kennt jemanden, der das weiß.

Spielhinweise

So simpel der moralische Kompass in der Beschreibung ist, so anstrengend ist die Figur zu spielen. Er ist der klassische, rebellische Gutmensch-Weltverbesserer, der für die Rechte der Geknechteten kämpft. Die Herausforderung im Spiel dieses Szenarios liegt in der Begegnung mit den weniger altruistischen Figuren und der Erkenntnis, dass es wenig hilfreich ist, in diesem Szenario den Aufstand zu proben und polemische Reden zu schwingen.

Akt 1

Die Spielleitung nutzt Akt 1 um die Statisten (NSC) einzuführen und den Protagonisten (ergo den Spielenden) die Möglichkeit zu bieten, ihre Figuren, ihre Envoys darzustellen. In diesem Akt scheint die Welt noch in Ordnung.

Die Schicht beginnt ganz gewöhnlich. In der Regel treffen sich die Arbeiter das erste Mal an der Oberfläche, um die Ausrüstung vorzubereiten, sich umzuziehen, den neuesten Tratsch auszutauschen und dann gemeinsam "einzusteigen", also mit dem Aufzug im Steigerschacht hinunter zu Sohle 15 zu fahren.

Hier ist Raum für Rollenspiel. Natürlich dürfen sich die Envoys der Spielenden hier die ersten Problemchen der Belegschaft anhören, gegebenenfalls gibt es die ersten Konflikte untereinander. Natürlich kannst du als SL die Fahrt nur als Einführungstext erzählen oder ganz auslassen und direkt in Sohle 15 zu spielen beginnen. Das ist vor allem dann sinnvoll, wenn du befürchten musst, dass sich die Spielenden sonst verzetteln oder noch mal eben was anderes machen wollen.

Akt 2 leitest du ein, sobald du merkst, dass die Spielenden keinen Spaß mehr an der Spielsituation haben - oder wenn die Uhrzeit es erfordert. Der Übergang zu Akt 2 ist schleichend (und natürlich kündigst du das nicht an). Eventuell gibt es irgendeine Sache, die nur noch eingeschränkt funktioniert oder nicht mehr möglich ist, zum Beispiel ist die Erdoberfläche nicht mehr erreichbar oder es können keine Daten mehr empfangen werden. Besonders aufmerksame SC bemerken eventuell eine Änderung im Luftzug, ein Flackern in der Beleuchtung oder so. Die SL sollte das vorerst beiläufig erwähnen und noch nicht zu sehr betonen. Aus diesem Grund solltest du an dieser Stelle auch noch keine Probe werfen lassen.

AKT II

Dann geschieht „Etwas“. Was genau das ist, bleibt erst einmal unklar. Aus einer Verwunderung wird eine wage **Ahnung** und schließlich machen **Gerüchte** die Runde. Schlussendlich gibt es eine Durchsage, die zur Ruhe mahnt. Es handle sich um eine **Übung**, es bestünde kein Grund zur Sorge. Man prüfe ein technisches Problem. Die Envoys haben dann sicherlich alle Hände voll zu tun, die Stimmung aufrecht zu erhalten, denn die Unwissenheit führt zu **Ängsten**. Manch Einer der Bergleute neigt eventuell zu **Kurzschlusshandlungen** und das schlimmste sollte verhindert werden.

Dir als SL können wir es ja sagen: In diesem Moment erfährt die Leitstelle vom Fehlschlag des Experimentes, das mit BioCorp ChemWeap vertraglich vereinbart wurde. Wobei, war es wirklich ein Fehlschlag oder profitiert jemand von diesem Ausgang?

Die Natur des Ereignisses:

Hier sind deiner Fantasie und den Vorlieben der Spielenden keine Grenzen gesetzt. Der Biokampfstoff, der auf Sohle 17 freigesetzt wurde, könnte

- nur eine gewisse Abstammung betreffen oder nur eine gewisse Abstammung verschonen
- einfach nur tödlich wirken oder die Betroffenen euphorisch machen. Oder sogar abhängig machen? Oder die Opfer zu Zombies mutieren lassen?
- ein Virus / ein Gas / Strahlung / etwas im Wasser sein
- Nach Ausbruch auch weiter ansteckend/wirksam sein oder nach einer Zeit von allein die Wirkung verlieren
- Von sich aus mutieren (sofern möglich) oder mit Erzen und Mineralien der Mine seine Wirkung verändern
- mit Geistern und magischen Energien wechselwirken
- es könnte sinnvolle, nützliche Schutzmechanismen geben oder nicht
- lief das Experiment wie beabsichtigt? Oder ist der eventuelle, katastrophale Verlauf ein unerwünschter Effekt? Vielleicht ist das Experiment sabotiert worden. Von wem? Warum?

Du darfst dir gerne eine oder mehrere Eigenschaften aus dieser Auflistung aussuchen oder dir etwas ganz Eigenes überlegen. Wir gehen hier erst einmal mit einem Zombie-Virus ins Rennen, der jedoch Orks und Yettin verschont. Das Virus steckte im Wassertank von Sohle 17 und kann - natürlich - durch einen Zombie-Biss übertragen werden.

Beachte:

- Die genaue Wahl der Natur des Ereignisses kann dieses Szenario, sowie seine kurzzeitigen und langzeitigen Folgen extrem beeinflussen. Verfliegt die Wirkung von allein nach x Stunden, müssen die Envoys lediglich dafür sorgen, dass möglichst viele Bergleute überleben. Um das Szenario dann interessant zu halten, kann die SL mit knappen Luftvorräten und aufständischen Bergleuten arbeiten.
  War das Experiment für BioCorp ein Fehlschlag, gilt es, Zeugen zu beseitigen. War es ein Erfolg, bei dem alle Opfer gestorben sind, müssen sie aber auch Zeugen beseitigen.
  Sterben durch den Kampfstoff alle Lebewesen außer beispielsweise Zwerge, dann wird dieser Kampfstoff für zwergische Terroristen extrem interessant. Vielleicht sind sie sogar die Drahtzieher?
- In Akt 2 soll es erst einmal um die Wirren, Ängste und Konflikte gehen, die durch die Abriegelung des Bergwerks aufkommen. Noch können sich die Envoys auf die Position zurück ziehen, dass es sicher eine logische Erklärung gibt und sicher bald alles vorbei ist. Die wahren Hintergründe oder zumindest Hinweise darauf können die Spielenden in Akt 3 sammeln.

AKT III

Die Gewissheit wächst, dass die Ereignisse tatsächlich schlimmer sind, als es die offizielle Version nahelegt. Die Envoys **sammeln Informationen, stellen Nachforschungen an**, versuchen sich zu vernetzen und **schmieden Pläne**. Im dritten Akt können die Spielenden relativ viel **selbst gestalten**. Es liegt an der Spielleitung mit **Komplikationen** zu würzen, wo dies nötig ist. Falls die Spielenden genug erreicht haben oder gelangweilt werden (oder die Uhr im Hintergrund tickt), schreitet die Spielleitung zu Akt 4 fort.

Die Informationen in der nachfolgenden Liste können die Envoys eventuell in Erfahrung bringen. Dabei gibt es Informationen, die durch soziale Interaktion erlangt werden müssen oder schlichtweg durch nachsehen oder nachdenken. Vor allem die Einstiegsinformation, dass auf Sohle 17 etwas passiert sein muss, kann auch als Gerücht weitergetragen werden. Vielleicht hatte jemand kurz vorher noch Kontakt und erzählt den Envoys davon.

- Es gab in den letzten Wochen viele Verlegungen von oder nach Sohle 17.
- Es wurden hauptsächlich Frauen dort hin verlegt, obwohl Frauen relativ selten unter den Bergleuten sind.
- Auch wurden viele Menschen auf Sohle 17 verlegt, obwohl die menschliche Abstammung unter Bergleuten verhältnismäßig selten ist.
- Die Sohle 17 ist aktuell dysfunktional überbelegt. Es können also keine (offensichtlichen) wirtschaftlichen Gründe für die Verlegungen geben. (Entweder diese Information wird einem NSC durch geschicktes Fragen entlockt, oder kann auch mit einer Probe auf Naturwissenschaft gegen 9 selbst erlangt werden.)
- Auf Sohle 17 ist eine schwangere Yettin. Diese Information ist vor allem relevant, wenn Abimiras ein SC ist (Siehe Charakterbeschreibung „Abimiras Enkmar - Yettin-Bergmann“ auf Seite 28).
- Es gibt einen schmaleren Steiger in einen toten Gangstück. Dort ist die Zuluft installiert.
- In diesem Schacht sind auch Stromkabel und Kabel für die Kommunikation auf Reserve verlegt. Die Stromkabel können mit einer Probe auf Technik gegen 6 oder Naturwissenschaften gegen 10 als Stromversorgung genutzt werden, falls die Leitstelle den Strom abstellt. Auch die Kommunikationskabel können mit einer Probe von Technik gegen 8 für Telefongespräche genutzt werden bzw. mit einer Probe auf Technik gegen 12 kann auch auf das Cybernet zugegriffen werden.
- Es ist möglich, im Belüftungsrohr zu klettern. Mit einer Probe auf Athletik gegen 7 kann pro 1 Minute (oder 10 Haupthandlungen) eine Sohle hinunter geklettert werden oder mit einer Proben auf Athletik gegen 11 in je 2 Minuten (oder 20 Haupthandlungen) jeweils eine Sohle aufwärts geklettert werden. Mit geeigneten Kletterhilfen gilt der Wurf als Zuverlässig 2 und braucht nur die halbe Zeit pro Sohle.
- Im Luftschacht sind kräftige, scharfkantige Ventilationspropeller. Diese sind aktuell ausgeschalten und können von der Leitstelle gesteuert werden. Mit einer Probe auf Technik gegen 10 kann die Kontrolle auf einen Schalter in der Sohle selbst übertragen werden.
- Auf Sohle 15 sind genug Baumaschinen, Werkzeuge und Geräte, um nach oben oder nach unten einen Durchbruch zu machen. Dieses Vorhaben braucht Planung (Naturwissenschaften 12), Arbeitskraft (Einfluss 9-14, je nach Stimmung) und saubere Durchführung (Steuern 13). Der Durchbruch benötigt 5 Stunden.
- Sollte diese Aktion im Überwachungsbereich der Leitstelle geschehen, stellen diese nach zirka zehn Minuten den Strom ab. Das kann vermieden werden, wenn ein Envoy gezielt die Kameras vermeidet. Dazu braucht es eine Probe auf Täuschung gegen 6. Es ist leicht, einen nicht überwachten Fleck zu finden. Falls die SL den Spielenden den Plan auch ohne Heimlichkeit durchgehen lassen will, kann die SL einfach festlegen, dass die Aktion zufällig im nicht überwachten Bereich stattfand.
- Die Schotten am Aufzugschacht werden zentral über die Leitstelle gesteuert. Es ist jedoch möglich, die Verkleidung der Steuerung für das Schott der darunter liegenden Sohle zu öffnen und das Schott von Hand zu steuern. (Technik 11)
- Sollten die Kameras in der Leitstelle zeigen, wie sich jemand am Schott zu schaffen mache, schalten sie den Strom ab. Die Kamera gezielt zu umgehen, benötigt eine Probe auf Täuschung gegen 14. Liebe SL, die Envoys deiner Spielenden sind zum Teil seit Jahren in der Mine. Sie kennen

die Überwachungskameras, während ihr heute das erste mal Subversion spielt. Also gib deinen Spielenden eine Warnung, dass da Kameras sind.

- Die Justiziarin Yuliette Silvyr hat eine Kooperationsvereinbarung mit der BioCorp ChemWeap getroffen. Darin mieten sie für eine Woche die Sohle 17 als Testgelände.
- Ein Teil der Vereinbarung war, dass auf Sohle 17 eine repräsentative Stichprobe an Abstammung, Alter und Geschlecht geschaffen wird.
- Diese Information kann bei aktiver Verbindung aus dem Computersystem der Leitstelle entnommen werden. Die nötige Probe Auf Technik hat eine Schwierigkeit von 15, wenn nur ziellos nach nützlichen Daten gesucht wird. Für jedes Indiz kann die Suche eingeschränkt werden und die Schwierigkeit sinkt um 1 oder 2 (SL entscheidet).
- Besteht noch oder wieder eine Telefonverbindung, kann eventuell ein Kontakt von außerhalb der Mine helfen oder Informationen zur Verfügung stellen.
- Im Aufenthaltsraum jeder Sohle ist ein Feuerlöscher, ein Verbandskasten und eine Taschenlampe.
- Es gibt außerdem in jeden Aufenthaltsraum ein altes, kabelbasiertes Telefon. Die SL entscheidet selbst, welche Sohlen damit angeklingelt werden können, ob und wer dort dran geht beziehungsweise ob Reparaturen nötig sind.

Beachte:

- Die Spielenden sollten eine reelle Chance haben, sich die Hintergründe des Ereignisses selbst zu erarbeiten. Es gibt nichts unbefriedigendes, als die so genannte Revelation oder Exposure Time, bei der NSC oder die SL den Spielenden erklärt, was ihnen alles an Hinweisen entgangen ist.
- Sollte Yuliette von einem Spielenden gesteuert werden, dann achte darauf, dass die Figur nicht völlig bloßgestellt wird. Gib dem Spielenden die Ausflucht, dass Yuliette die Vereinbarung unterschrieben hatte, ohne sie wirklich durchzulesen. Oder vielleicht wurde sie selbst ebenfalls getäuscht und man hat sie glauben lassen, es ginge nur um “ein paar harmlose Test, die man gar nicht bemerkt”. Eventuell ist all das eine Intrige ihres Ex-Verlobten, der sie so elegant loswerden will.
- Die gemeinsame Recherche kann gut mit einer Fortschrittsleiste abgebildet werden. Jeder Envoy kann dann einfach für eine Probe erklären, wie dadurch Informationen gewonnen werden können, also zum Beispiel “Ich höre mich nach Gerüchten um!”. In diesem Fall wäre eine Probe auf Einfluss fällig. Ein (dynamischer/ kritischer) Erfolg ergibt so viel Fortschritt auf der Leiste, wie im Regelteil angegeben (Siehe „Fortschrittsleiste“ auf Seite 13).
- Das kann insbesondere dann hilfreich sein, wenn sich die Spielenden mit dem Ausspielen von sozialen Interaktionen schwer tun. So können sie die Fertigkeiten und Werte ihrer Figur gewinnbringend einbringen und es kommt nicht zu Frust.

AKT IV

Hier kommt es nun zur **Eskalation**. Wie genau die aussieht, ist an dieser Stelle kaum mehr vorherzusehen. Wie oben erwähnt, folgen wir im Szenario der Variante eines wasserbasierten, übertragbaren Zombievirus, der Orks und Yettin verschont. Um jetzt langsam Fahrt aufzunehmen, könnten viele Komplikationen die Situation aufpeppen:

Komplikationen:

- Die Envoys konnten gerade das Schott zu Sohle 16 öffnen, als ihnen beißender Rauch entgegen schlägt. Die Arbeiter der 16 wollten das Schott mit einem Feuer öffnen.
- Oder als Steigerung: als die Envoys eben das Schott zur 16 öffnen, bemerken sie, dass die Zombies aus Sohle 17 schon dort sind.
- Oder mit mehr Drama: als die Envoys eben das Schott zur 16 öffnen, öffnen die Arbeiter von Sohle 16 eben das Schott zur 17. Die Zombies klettern den Steiger hoch. Noch wäre genug Zeit, das Schott wieder zu schließen. Sich selbst retten und die 16er einschließen? Oder beim Kampf mit den Zombies den (Un-)Tod riskieren?
- Es gibt einen Spitzel der Geschäftsleitung auf der 15 - oder das falsche Gerücht, dass es einen gibt. Sollten die Bergleute das spitzkriegen oder nur erahnen, könnte es der Hauptverdächtigen Yuliette Sylvir ohne Prozess an den Kragen gehen.
- Gibt es den Spitzel wirklich, kann er währenddessen ungestört sabotieren, denunzieren, protokollieren... die SL hat sicher gute Ideen.
- Einy Querulanty, was schon lange Envoy an Stelle eines Envoy werden will, stellt sich quer und macht gegen die Envoys (die Spielenden) Front.
- Wenn heraus kommt, was Yuliette tatsächlich getan hat (oder zu haben scheint), bildet sich ein Mob, der "die Sache ein für alle Male regeln" will.
- Die Luft wird knapp, das Atmen fällt immer schwerer. Mehr und mehr Verzweiflung kommt auf. Eventuell wird der Vorschlag laut, den gesamten Sprengstoffvorrat am Schott zu nutzen, denn "schlimmer wird es ja wohl kaum noch!"
- Die Bergleute werden ungeduldig und es kommt zu einer Rangelei mit Verletzten oder gleich einem Aufstand.
- Eine Söldnereinheit von BioCorp versucht, einzudringen und möchte dafür sorgen, dass es keine Zeugen gibt.
- Jemand (die schwangere Yettin? Der einzige, der die Sicherheitscodes für die Überbrückung kennt? Das einzige Opfer, das überlebt hat und vermutlich Antikörper gebildet hat?) muss unbedingt aus Sohle 17 gerettet werden.

Mehr als je müssen wir die Spielleitung an dieser Stelle allein lassen. Je nachdem, wie das Ereignis bei euch am Tisch aussieht, was es verursacht hat und welche Komplikationen wie abgelaufen sind, sieht der Akt 4 und in Folge dessen auch Akt 5 ganz anders aus.

Beachte:

- Gewalt ist in Subversion keine gute Lösung, aber manchmal die Einzige! Sargon kann mit Feuermagie die Zombies vermutlich gut in Schach halten oder dezimieren, Dakuri kann sich mit Sprengstoff an ihnen austoben und Abimiras kann ebenfalls einiges austeilen und wegstecken, aber: Alle Zombies sind ehemalige Mitarbeiter! Regeltechnisch führt tödliche Gewalt zu einem empfindlichen Verlust an Geisteskraft.
- Zwei Wege scheinen besonders lohnenswert. Zum einen könnte man mit Kommunikation nach außen Medien für die Ereignisse interessieren. Je nachdem könnte dann der Öffentlichkeitsdruck eine gute Verhandlungsposition für die Belegschaft bedeuten oder die Vorfälle würden tatsächlich medial ausgerollt und rechtliche Konsequenzen haben. Eine zweite Variante wäre eine Geschichte über Schweigegeld oder Erpressung. Die Envoys können mit entsprechendem (geblufftem) Druckmittel ihre Befreiung und Zugeständnisse fordern oder sie harren aus, bis alles vorbei ist und fordern für ihr Schweigen Dinge.
- Der schlechteste Ausgang wäre, wenn den Envoys nichts einfällt. Dann kann die SL das Szenario mit eben diesem Schweigegeld beenden, das die Geschäftsleitung selbst vorschlägt. Vielleicht kommen die Spielenden ja dann auf die Idee, mehr zu fordern. Gönne ihnen den Triumph. Anders, als bei manchen Rollenspielen, wo die Spieler immer gerade so davon kommen und nur kleine Schritte machen, dürfen Envoys durchaus etwas verändern in der Welt.

AKT V

Dieser Akt ist der **Moment des Triumphes**. Die Envoys haben es geschafft und alle (viele?) Bergleute gerettet, einen guten Deal gemacht, ihre Rache bekommen, die Gerechtigkeit siegt oder was immer euch gefällt. Hier ist Zeit, dass jeder Spielende die Früchte seiner Arbeit in direkter und möglichst wohlwollender Darstellung repräsentiert. Falls das passt, könnte es als Rückblick in der Berichterstattung geschehen oder nur prosaisch erzählt werden, ihr könnt aber auch gerne weiter in eurer Rolle weiter spielen.

Chapter 6: Rechtliches

Subversion ist ein Produkt und der geistige Eigentum der Fragging Unicorns (https://www.fraggingunicorns.com). Das Subversion-Logo und Inhalte dürfen vom PolyFeder Verlag unter Lizenz von Fragging Unicorns verwendet und vertrieben werden. Alle Rechte vorbehalten.

KONTAKT

HTTPS://POLYFEDER-VERLAG.DE/HOME

HTTPS://LINKTR.EE/POLYFEDER

MAGIC · TECHNOLOGY · REBELLION

SUBVERSION

NAME ABIMIRAS ENKMAR

- PRONOMEN: -
- ABSTAMMUNG: YETTIN
- HERKUNFT: UNTERSTADT
- HINTERGRUND: LOHNSKLAVE
- SCHICKSAL: - AKTUELL / - GESAMT
- KASTE: UNTERSTADT
- SCHULD: -

ABSTAMMUNG:
- GRÖßE DER YETTIN (+2 ZÄH)

HERKUNFT/HINTERGRUND
- MAN MUSS HART SEIN
- SCHULE DER SCHICKSALSSCHLÄGE
- LEBE JEDEN TAG, ALS KÖNNTE ES DEIN LETZTER SEIN

ZÄHIGKEIT: 5	WAHRNEHMUNG: 0
GESCHICK: 3	WILLENSKRAFT: 1
VERSTAND: 2	CHARISMA: 0

WERTE

- IDEOLOGIE: ZYNISCH
- WERT: NICHTS VERSCHWENDEN
- WERT: KINDERN HELFEN
- WERT: SKEPTISCH

VERTEIDIGUNG

PHYSIS	PSYCHIS	MYSTIS	INITIATIVE
12	10	6	12

RÜSTUNG

PHYSIS	PSYCHIS
5	-

ZUSTAND

LEBEN	GEIST	MUMM
Aktuell - /32 MAX	Aktuell - /12 MAX	Aktuell - /7 MAX

KONSEQUENZEN

PRO KONSEQUENZ +1 EINGESCHRÄNKT

IMPULS

NAME

DRAUFGÄNGER

AUSLÖSER

-

(PC kann einem Impuls nachgeben, um 3 Mumm zu erhalten ODER die SL kann 3 Mumm ausgeben, um einen Impuls zu erzwingen)

AUSZEIT

-

FERTIGKEITEN

		RANG	ATTRIBUT	SONST. MODIS	WURF (EINGESCHRÄNKT) (ZUVERLÄSSIG)
KÜNSTE	(CHA)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
TÄUSCHUNG	(CHA)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
GEISTESWISSENSCHAFTEN	(VER)	0	2	-	3W6+2 A - V -
EINFLUSS	(CHA)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
MAGISCHE KÜNSTE	(WIL)	-	-	-	W6+ A - V -
NAHKAMPF	(GES)	2	3	-	5W6+3 A - V -
BEOBACHTUNG	(WAH)	1	0	-	4W6+0 A - V -
ATHLETIK	(GES/ZÄH)	1	3/5	-	4W6 +3/5 A - V -
STEUERN	(WAH)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
FERNKAMPF	(GES)	1	3	-	4W6+3 A - V -
NATURWISSENSCHAFTEN	(VER)	-	2	-	W6+ A - V -
TECHNIK	(VER)	0	2	-	3W6+2 A - V -

MAGIC · TECHNOLOGY · REBELLION

SUBVERSION

NAME DAKURI ENKYAN

17

- PRONOMEN: -
- ABSTAMMUNG: GOBLIN
- HERKUNFT: CHURUQ
- HINTERGRUND: FLÜCHTLING
- SCHICKSAL: - AKTUELL / - GESAMT
- KASTE: UNTERSCHICHT
- SCHULD: -

HERKUNFT:
TECHNISCHE HOCHSCHULE CHURUQ
(+2 ZUVERLÄSSIG AUF "TECH" FERTIGKEIT)

MAN MUSS ALLES MAL VERSUCHEN

VOM FEUER FASZINIERT

ZÄHIGKEIT	GESCHICK	VERSTAND	WAHRNEHMUNG	WILLENSKRAFT	CHARISMA
2	4	1	0	0	1

WERTE

- IDEOLOGIE: UNABHÄNGIG
- WERT: NICHTS VERSCHWENDEN
- WERT: ÜBERLEBEN
- WERT: GUTE ARBEIT, GUTER LOHN

VERTEIDIGUNG

PHYSIS	PSYCHIS	MYSTIS	INITIATIVE
14	10	8	16

RÜSTUNG

PHYSIS	PSYCHIS
5	-

ZUSTAND

LEBEN	GEIST	MUMM
Aktuell - / 12 MAX	Aktuell - / 12 MAX	Aktuell - / 7 MAX

KONSEQUENZEN

PRO KONSEQUENZ +1 EINGESCHRÄNKT

IMPULS

NAME

HEDONISTISCH: DAKURI LIEBT EIN BIERCHEN ZU FEIERABEND, EINEN SCHNAPS UM DIE NERVEN ZU ENTSPANNEN, EINE GUTE PARTY, WANN IMMER ES GRUND ZUM FEIERN GIBT - UND GRÜNDE LASSEN SICH IMMER FINDEN

AUSLÖSER

-

(PC kann einem Impuls nachgeben, um 3 Mumm zu erhalten ODER die SL kann 3 Mumm ausgeben, um einen Impuls zu erzwingen)

AUSZEIT

-

FERTIGKEITEN

		RANG	ATTRIBUT	SONST. MODIS	WURF (EINGESCHRÄNKT) (ZUVERLÄSSIG)
KÜNSTE	(CHA)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
TÄUSCHUNG	(CHA)	0	0	-	3W6+0 A - V -
GEISTESWISSENSCHAFTEN	(VER)	0	4	-	3W6+4 A - V -
EINFLUSS	(CHA)	0	0	-	3W6+0 A - V -
MAGISCHE KÜNSTE	(WIL)	-	-	-	W6+ A - V -
NAHKAMPF	(GES)	-	2	-	3W6+2 A 2 V -
BEOBACHTUNG	(WAH)	1	1	-	4W6+1 A - V -
ATHLETIK	(GES/ZÄH)	-	2/0	-	3W6 +2/0 A 2 V -
STEUERN	(WAH)	0	1	-	3W6+1 A - V -
FERNKAMPF	(GES)	-	2	-	3W6+2 A 2 V -
NATURWISSENSCHAFTEN	(VER)	1	4	-	4W6+4 A - V -
TECHNIK	(VER)	2	4	-	5W6+4 A - V 2

MAGIC · TECHNOLOGY · REBELLION

SUBVERSION

NAME EVCEDAR RAGUSH

PRONOMEN	-
ABSTAMMUNG	ZWERG
HERKUNFT	GHASSULIANER
HINTERGRUND	BARU
SCHICKSAL	- AKTUELL / - GESAMT
KASTE	UNTERE MITTELSCHICHT
SCHULD	-

HEILIGE MAGIE:
- MANTEL DER GERECHTIGKEIT,
- ERKENNE DIE SCHULD
- ERZWINGE DIE WAHRHEIT
- SPRICH DAS URTEIL
- SEGNE DAS OPFER

HERKUNFT/HINTERGRUND:
- STELLE DICH DEINER ANGST
  (1/SESS KANNST DU 1 MUMM AUSGEBEN, UM 5 PSYCHISCHEN SCHADEN ZU BLOCKEN)
- GANZHEITLICHE BILDUNG
  (+2 ZUVERLÄSSIG AUF MAGIE UND GEISTESWISSENSCHAFTEN UM „DINGE ZU WISSEN")
- GHASSULIANISCHER NIHILISMUS
  (-2 MUMM, +2 PSYCHIS)

ZÄHIGKEIT	2
GESCHICK	0
VERSTAND	1
WAHRNEHMUNG	2
WILLENSKRAFT	4
CHARISMA	1

WERTE

IDEOLOGIE	HELFERSYNDROM
WERT	DENEN HELFEN, DIE ES AM MEISTEN BRAUCHEN
WERT	LEHRE DES GLAUBENS
WERT	-

VERTEIDIGUNG

PHYSIS	PSYCHIS	MYSTIS	INITIATIVE
6	10	10	5

RÜSTUNG

PHYSIS	PSYCHIS
5	-

ZUSTAND

LEBEN	GEIST	MUMM
Aktuell - / 12 MAX	Aktuell - / 16 MAX	Aktuell - / 8 MAX

KONSEQUENZEN

PRO KONSEQUENZ +1 EINGESCHRÄNKT

IMPULS

NAME

PHOBISCH: EVCEDAR WIRD VON ERINNERUNGEN AUS DEM KRIEG HEIMGESUCHT. ER HAT GROßE VERSAGENSANGST, WENN ES DARUM GEHT, VERANTWORTUNG ZU ÜBERNEHMEN

AUSLÖSER

-

(PC kann einem Impuls nachgeben, um 3 Mumm zu erhalten ODER die SL kann 3 Mumm ausgeben, um einen Impuls zu erzwingen)

AUSZEIT

-

FERTIGKEITEN

		RANG	ATTRIBUT	SONST. MODIS	WURF (EINGESCHRÄNKT) (ZUVERLÄSSIG)
KÜNSTE	(CHA)	0	1	-	3W6+1 A - V -
TÄUSCHUNG	(CHA)	-	1	-	3W6+1 A 2 V -
GEISTESWISSENSCHAFTEN	(VER)	0	1	-	3W6+1 A - V(2)
EINFLUSS	(CHA)	0	1	-	3W6+1 A - V -
MAGISCHE KÜNSTE	(WIL)	2	4	-	5W6+4 A - V(2)
NAHKAMPF	(GES)	1	0	-	4W6+0 A - V -
BEOBACHTUNG	(WAH)	1	2	-	4W6+2 A - V -
ATHLETIK	(GES/ZÄH)	-	0/2	-	3W6+ 0/2 A 2 V -
STEUERN	(WAH)	-	2	-	3W6+2 A 2 V -
FERNKAMPF	(GES)	0	0	-	3W6+0 A - V -
NATURWISSENSCHAFTEN	(VER)	-	1	-	3W6+1 A 2 V -
TECHNIK	(VER)	-	1	-	3W6+1 A 2 V -

MAGIC · TECHNOLOGY · REBELLION

SUBVERSION

NAME MAKRU HAMMURABI

- PRONOMEN: -
- ABSTAMMUNG: MENSCH
- HERKUNFT: BABYLON
- HINTERGRUND: REBELL
- SCHICKSAL: - AKTUELL / - GESAMT
- KASTE: UNTERSCHICHT
- SCHULD: -

ABSTAMMUNG:
- GETRIEBEN (+2 MUMM)

HERKUNFT/HINTERGRUND:
- ANPASSUNGSFÄHIG (1/SESS +1W6 AUF BELIEBIGEN WURF)
- DIPLOMATISCHE DENKWEISE
- BRAVER KONSUMENT

ZÄHIGKEIT	WAHRNEHMUNG
2	0
GESCHICK	**WILLENSKRAFT**
3	1
VERSTAND	**CHARISMA**
2	2

WERTE

- IDEOLOGIE: NEO-ANARCHIST
- WERT: ANDEREN HELFEN IHR LEBEN ZU LEBEN
- WERT: -
- WERT: -

VERTEIDIGUNG

PHYSIS	PSYCHIS	MYSTIS
12	10	6

INITIATIVE: 11

RÜSTUNG

PHYSIS	PSYCHIS
5	-

ZUSTAND

LEBEN	GEIST	MUMM
Aktuell - /20 MAX	Aktuell - /20 MAX	Aktuell - /9 MAX

KONSEQUENZEN

PRO KONSEQUENZ +1 EINGESCHRÄNKT

IMPULS

NAME

DRAUFGÄNGER

AUSLÖSER

-

(PC kann einem Impuls nachgeben, um 3 Mumm zu erhalten ODER die SL kann 3 Mumm ausgeben, um einen Impuls zu erzwingen)

AUSZEIT

-

FERTIGKEITEN

		RANG	ATTRIBUT	SONST. MODIS	WURF (EINGESCHRÄNKT) (ZUVERLÄSSIG)
KÜNSTE	(CHA)	-	2	-	3W6+2 A - V 2
TÄUSCHUNG	(CHA)	-	2	-	3W6+2 A 2 V -
GEISTESWISSENSCHAFTEN	(VER)	0	2	-	3W6+2 A - V -
EINFLUSS	(CHA)	1	2	-	4W6+2 A - V -
MAGISCHE KÜNSTE	(WIL)	-	1	-	3W6+1 A 2 V -
NAHKAMPF	(GES)	2	3	-	5W6+3 A - V -
BEOBACHTUNG	(WAH)	0	0	-	3W6+0 A - V -
ATHLETIK	(GES/ZÄH)	1	3/2	-	4W6 +3/2 A - V -
STEUERN	(WAH)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
FERNKAMPF	(GES)	1	3	-	4W6+3 A - V -
NATURWISSENSCHAFTEN	(VER)	-	2	-	3W6+2 A 2 V -
TECHNIK	(VER)	-	2	-	3W6+2 A 2 V -

MAGIC · TECHNOLOGY · REBELLION

SUBVERSION

NAME SARGON AUS DEM EDLEN HAUSE TITHON

- PRONOMEN: -
- ABSTAMMUNG: MENSCH
- HERKUNFT: BABYLONIER
- HINTERGRUND: ZAUBERLEHRLING
- SCHICKSAL: - AKTUELL / - GESAMT
- KASTE: UNTERSTADT
- SCHULD: -

ABSTAMMUNG:
- ANIMALISCHER INSTINKT (+2 PSY)

HERKUNFT/HINTERGRUND:
- GRAVITAS
- BEHERRSCHE HERZ UND VERSTAND
- ICH WURDE SO ERZOGEN

ARKANE MAGIE - SCHULE DES MANA:
- MELODIE DES ÄTHERLICHTS
- BESCHLEUNIGTES HARMONISIEREN
- VERANKERTE MELODIE, MELODIE DER KAUTERISIERUNG

SCHULE DES FEUERS:
- FLAMMENSTRAHL
- FEUERBALL

ZÄHIGKEIT	GESCHICK	VERSTAND	WAHRNEHMUNG	WILLENSKRAFT	CHARISMA
0	0	1	2	4	1

WERTE

- IDEOLOGIE: ERLEUCHTET
- WERT: STREBEN NACH VERBESSERUNG
- WERT: ÜBERLEBEN
- WERT: NIEMALS INS PURGATORIUM

VERTEIDIGUNG

PHYSIS	PSYCHIS	MYSTIS	INITIATIVE
6	10	10	5

RÜSTUNG

PHYSIS	PSYCHIS
5	-

ZUSTAND

LEBEN	GEIST	MUMM
Aktuell - / 12 MAX	Aktuell - / 16 MAX	Aktuell - / 10 MAX

KONSEQUENZEN

PRO KONSEQUENZ +1 EINGESCHRÄNKT

IMPULS

NAME

PHOBISCH - SARGON HAT FLASHBACKS VON SEINER TAT

AUSLÖSER

FEUER

(PC kann einem Impuls nachgeben, um 3 Mumm zu erhalten ODER die SL kann 3 Mumm ausgeben, um einen Impuls zu erzwingen)

AUSZEIT

-

FERTIGKEITEN

		RANG	ATTRIBUT	SONST. MODIS	WURF (EINGESCHRÄNKT) (ZUVERLÄSSIG)
KÜNSTE	(CHA)	0	1	-	3W6+1 A - V -
TÄUSCHUNG	(CHA)	0	1	-	3W6+1 A - V -
GEISTESWISSENSCHAFTEN	(VER)	2	1	-	5W6+1 A - V -
EINFLUSS	(CHA)	-	1	-	3W6+1 A 2 V -
MAGISCHE KÜNSTE	(WIL)	2	4	-	5W6+4 A - V -
NAHKAMPF	(GES)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
BEOBACHTUNG	(WAH)	0	2	-	3W6+2 A - V -
ATHLETIK	(GES/ZÄH)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
STEUERN	(WAH)	-	2	-	3W6+2 A 2 V -
FERNKAMPF	(GES)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
NATURWISSENSCHAFTEN	(VER)	1	1	-	4W6+1 A - V -
TECHNIK	(VER)	-	1	-	3W6+1 A 2 V -

MAGIC · TECHNOLOGY · REBELLION

SUBVERSION

NAME YULIETTE SILVYR

- PRONOMEN: -
- ABSTAMMUNG: ELFE
- HERKUNFT: VAL BROCELIANDE
- HINTERGRUND: EINFLUSSREICH
- SCHICKSAL: - AKTUELL / - GESAMT
- KASTE: OBERE MITTELSCHICHT
- SCHULD: -

ABSTAMMUNG:
- SCHARFE AUGEN (+1W6 BEOBACHTUNG)

HERKUNFT/HINTERGRUND
- MIT ENGELSZUNGEN
- ICH BIN ENTKOMMEN
- ENKEURA

ZÄHIGKEIT	WAHRNEHMUNG
0	2
GESCHICK	**WILLENSKRAFT**
0	1
VERSTAND	**CHARISMA**
3	3

WERTE

- IDEOLOGIE: SCHMIERER
- WERT: DAS SYSTEM VERBESSERN
- WERT: FÜR ARBEIT MUSS BEZAHLT WERDEN
- WERT: ÜBERLEBEN

VERTEIDIGUNG

PHYSIS	PSYCHIS	MYSTIS	INITIATIVE
6	12	10	7

RÜSTUNG

PHYSIS	PSYCHIS
5	-

ZUSTAND

LEBEN	GEIST	MUMM
Aktuell - / 12 MAX	Aktuell - / 24 MAX	Aktuell - / 7 MAX

KONSEQUENZEN

PRO KONSEQUENZ +1 EINGESCHRÄNKT

IMPULS

NAME

STOLZ

AUSLÖSER

-

(PC kann einem Impuls nachgeben, um 3 Mumm zu erhalten ODER die SL kann 3 Mumm ausgeben, um einen Impuls zu erzwingen)

AUSZEIT

-

FERTIGKEITEN

		RANG	ATTRIBUT	SONST. MODIS	WURF (EINGESCHRÄNKT) (ZUVERLÄSSIG)
KÜNSTE	(CHA)	0	3	-	3W6+3 A - V -
TÄUSCHUNG	(CHA)	1	3	-	4W6+3 A - V -
GEISTESWISSENSCHAFTEN	(VER)	0	3	-	3W6+3 A - V -
EINFLUSS	(CHA)	2	3	-	5W6+3 A - V -
MAGISCHE KÜNSTE	(WIL)	-	-	-	W6+ A - V -
NAHKAMPF	(GES)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
BEOBACHTUNG	(WAH)	2	2	1	6W6+2 A - V -
ATHLETIK	(GES/ZÄH)	0	0	-	3W6+0 A - V -
STEUERN	(WAH)	-	2	-	3W6+2 A 2 V -
FERNKAMPF	(GES)	-	0	-	3W6+0 A 2 V -
NATURWISSENSCHAFTEN	(VER)	-	3	-	3W6+3 A 2 V -
TECHNIK	(VER)	-	3	-	3W6+3 A 2 V -