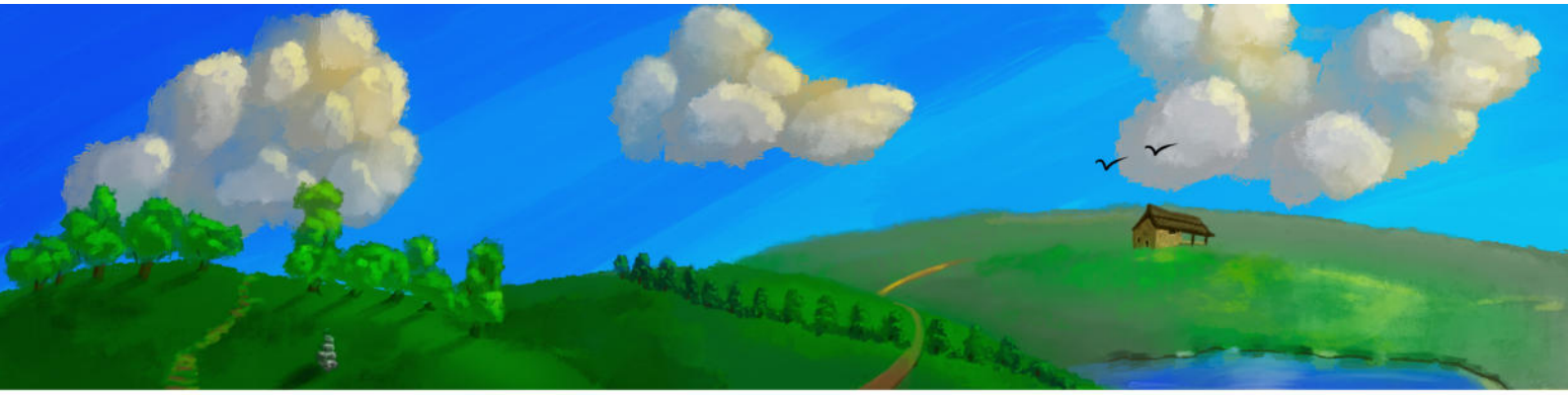
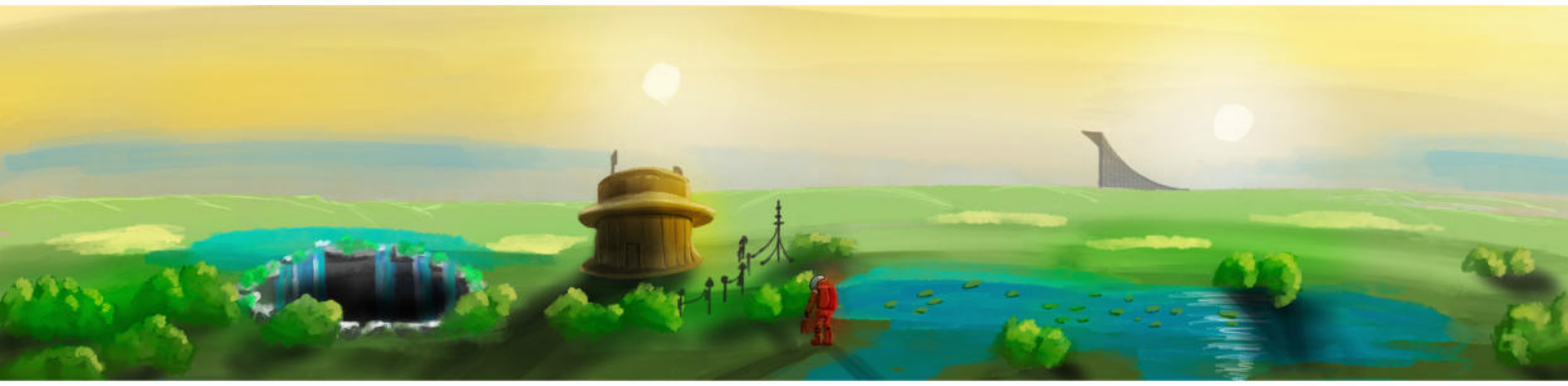
PORTALWÄCHTER

Weltbeschreibung und Setting für das Zwei Weh Zehen System





Impressum

Developer
Mike Jastrow

Layout & Illustrationen
Mike Jastrow

Besonderen Dank An
Julius Frotscher
Martin Adametz

Spieltester
Benjamin Dauth
Felix Jebauer
Henning Hahn
Jule Kröhnert
Julius Frotscher
Karsten Güttler
Mike Jastrow
Steven Philips
Vincent Wollenschläger

www.ZweiWehZehen.de
mike@zweiwehzehen.de

Urheberrecht
2020 Mike Jastrow

Inhaltsverzeichnis

Portalwächter

1 Die Wächter
- 1.1 Ausbildung
- 1.2 Aufgaben
- 1.3 Wächterstruktur
- 1.4 Informationsflüsse
- 1.5 Wächter Kräfte
- 1.6 Entstehung^SL

2 Spielhinweise
- 2.1 Medium Portale
- 2.2 Kampf im Medium
- 2.3 Portale
- 2.4 Hooks & Stories
- 2.5 Settings

3 Welten & Passagen
- 3.1 Passagen
- 3.2 Portalmedien
  - 3.2.1 Astralraum
  - 3.2.2 Geflecht
  - 3.2.3 Matrix
  - 3.2.4 Portale
  - 3.2.5 Passagen
- 3.3 DEINE WELT
- 3.4 Sprachen

4 Welt: Midgard
- 4.1 Organisationen
- 4.2 Götter & Magie
  - 4.2.1 Rolle der Kirche^SL
  - 4.2.2 Psi-Kräfte
  - 4.2.3 Superhelden
- 4.3 Robots & Exopanzer
- 4.4 Besondere Orte
- 4.5 Troi Conspiracy^SL
- 4.6 DarkTech
- 4.7 Völker & Rassen
  - 4.7.1 Zephyr
  - 4.7.2 Engel
  - 4.7.3 Tiermensch
  - 4.7.4 Wechselbalg
  - 4.7.5 Android

5 Welt: IO
- 5.1 Volk - Enarahé
- 5.2 Volk - Enodi
  - 5.2.1 NOD
  - 5.2.2 Handel
- 5.3 Volk - Natakhu
- 5.4 Volk - Liley
- 5.5 Fauna
- 5.6 Background^SL
- 5.7 Xerrum^SL
- 5.8 Technologie^SL
- 5.9 Astralenergie & Magie
- 5.10 Synmen

6 Welt: Splitterwelt
- 6.1 Leben
  - 6.1.1 Ankunft & Reisen
  - 6.1.2 Gesellschaft
  - 6.1.3 Technologien
  - 6.1.4 Lichtmenschen
- 6.2 Luftschifffahrt
  - 6.2.1 Physik der Welt
  - 6.2.2 Reisegeschwindigkeit
  - 6.2.3 Magisches Erbe
  - 6.2.4 Schiffe
- 6.3 Organisation & Reiche
  - 6.3.1 Gilde der Akuten
  - 6.3.2 Jelderen
  - 6.3.3 Kosov
  - 6.3.4 Wächter
- 6.4 Splitterwelt Begriffe

7 Welt: Deorum
- 7.1 Rassen der Allianz
- 7.2 Andere Rassen
- 7.3 Organisation

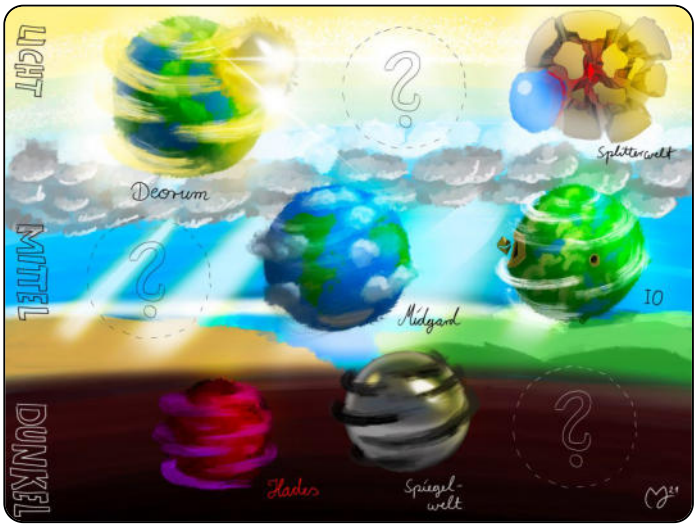
8 Welt: Hades
- 8.1 Krieg & Wege

9 Welt: Spiegelwelt
- 9.1 Turmwelten

Portalwächter

Portalwächter ist eine für das Universalregelsystem "Zwei Weh Zehen" entwickelte Spielwelt.

Neben unserer Welt gibt es noch acht weitere Welten. Einst waren diese miteinander verbunden, und die Übergänge waren kaum zu merken.



Allerdings kam es in den Jahrtausenden immer wieder zu Kriegen und anderen Problemen, bis die Götter aus den verschiedenen Welten beschlossen, diese voneinander zu trennen, was ihnen auch gelang. Aber es entstanden mit der Zeit wieder kleine Passagen in andere Welten. Und es kam zu einer Besonderheit. Zu jedem Portal wurde von nun an auch ein Wesen geboren, welches Portale spüren kann, und besondere Kräfte entwickelt.

Die Portalwächter

Die Aufgabe der Wächter besteht darin, die Passagen zu schützen und zu kontrollieren, wie auch die Gesellschaft vor Grenzübergängern zu schützen. Denn egal ob es Engel, Götter, Dämonen oder Geschäftsmänner sind, ein Einfluss in eine andere Welt sorgt fast immer für Chaos. Über die Jahrhunderte wurden in den meisten Welten Organisationen gegründet, welche die Wächter ausfindig machen, ausbilden und schützen.

Seiten die im Menü mit einem "SL" am Ende markiert sind, sind Seiten, welche eher für den Spielleiter bestimmt sind. Sie beinhalten oft Informationen, von denen die meisten Wesen in der Welt nichts wissen, und somit als Plot-Element genutzt werden können. Oder es sind speziell für den Spielleiter aufbereitete Informationen.

Es können auch Klapptexte für Spielleiter auf den verschiedenen Seiten gefunden werden, für die das Gleiche gilt.

1 Die Wächter

In jeder Welt werden Wesen mit einer ganz besonderen Fähigkeit geboren, sie können Passagen sehen. Sie sind somit vom Universum auserkoren ein Wächter zu werden. Aber es obliegt ihnen selbst zu entscheiden, ob sie dies wirklich möchten und den Pfad betreten. Sobald sie das erwachsenen Alter erreichen, bildet sich diese Fähigkeit aus. Sie sehen diverse Dinge aus anderen Welten und werden instinktiv zu Portalen gehen, sie werden magisch davon angezogen. Solange sie nicht von einem Wächter auf den einen oder anderen Weg gebracht werden, werden sie **Wildgänger** genannt. Ein chaotisches Element, welches von den Portalwächtern nicht erwünscht ist. Nicht selten kommt es vor, dass böse Mächte sich diesen vor den Wächtern annehmen und sie für ihre Zwecke missbrauchen oder zwingen. Wildgänger nutzen ihre Fähigkeiten eher instinktiv, und haben kaum wissen über die Welten und die Passagen.

Bisher gibt es mehrere Theorien darüber, warum einige Wesen mit diesen Fähigkeiten geboren werden. Die drei stärksten Vertreter sind:

1. Theorie
   Mimameid selbst bildet Elemente aus, welche die Wiedervereinigung zustande bringen sollen.
2. Theorie
   Das Portalnetz ist selbst eine Entität, welches eine Art regulierten Ausgleich schaffen möchte, ähnlich der Osmose in Zellen.
3. Theorie
   Die Götter, welche einst die Welten getrennt haben, haben auch die Saat der Portalwächter erschaffen und ein Band etabliert, damit die Portale geschützt werden, bzw. das was darin Reisen möchte reguliert wird.

Jeder Junge Wächter wird sich irgendwann auffällig verhalten, und es sind andere Wächter, welche diese entdecken und sie vor die Wahl stellen, ein Wächter zu werden, oder alles vergessen was sie bisher entdeckt haben. Letzteres wird mit einem Ritual der **Netherid** vollzogen, welche meist extra aus der Welt von Deorem anreisen. Sie lassen nicht nur vergessen, sondern extrahieren auch einen Teil der Existenz-Essenz der Wächter selbst, welche dann in der **Kristall-Bibliothek** verwahrt werden soll (so sagt man).

1.1 Ausbildung

Wird ein Wildgänger von einem Portalwächter gefunden, wird er vom Wächter beobachtet und eingeweiht, sobald der Wildgänger seine ersten Erfahrungen macht oder gemacht hat. Er stellt ihn dann vor die Wahl.

Gefallene Wächter
So werden jene Wächter genannt, welche sich im Verlauf ihres Lebens gegen ihre natürliche Aufgabe der Portalwächter entscheiden. Dies kann gleich zu beginn sein, als Wildgänger oder aber auch später, nachdem sie schon eine Weile als Wächter gelebt haben. Zudem gibt es noch jene, welche sich nicht dem Ritual unterziehen, und auf die

"böse" Seite wechseln. Diese nutzen ihr Wissen und ihre Fähigkeiten, um sich und oder andere zu bereichern.

Ein "Leerer Wildgänger", jene die das Ritual der Netherid durchliefen, fühlen sich oft leer und rastlos, nicht selten beginnen sie zu suchen. Dabei verlieren sich einige in dunkle Praktiken, und werden selbst eine Möglichkeit der Passage, durch z.B. Besessenheit von Dämonen, welche über die Astralebene kommen.

Desto länger ein Wächter tätig war, umso größer wird die Gefahr, dass das Ritual nicht mehr vollständig vollzogen werden kann. Bis noch vor einigen Jahrhunderten, wurden solche Wächter daher oft rituell getötet. Heute sind die Wächter davon abgekommen, und versuchen es zumindest, auch wenn sie dadurch anderen Wächtern zur Last fallen.

Somit müssen Gefallene Wächter immer im Auge behalten werden.

Akolyth
Entscheidet sich ein Wildgänger für die Aufgaben der Portalwächter, wird dieser zunächst nur vom jeweiligen Wächter ausgebildet, der ihn gefunden hat. Sobald er eine gewisse Reife erreicht, wird er dem **Rat der Portalwächter** vorgestellt. In jeder Welt gibt es einen Abgesandten des Rates, welcher zuvor um Erlaubnis gebeten wird. Ein Mal im Jahr reisen alle Akoylten zusammen mit ihren Wächtern nach Midgard.

Der Rat entscheidet, ob ein Akolyth aufgenommen wird oder ein Gefallener wird. Letzteres ist eher selten.

Portallicht
Wird er nicht rausgeworfen, ist er nun zunächst ein Portallicht, und wird von einem Wächter ausgebildet, der das gleiche Spezialgebiet hat. Das Spezialgebiet ergibt sich aus den Fähigkeiten, welche er schon vorher erworben hat. Selten sind diese noch nicht entwickelt. Jedes Gebiet befasst sich mit eines der Portalmedien, z.B.:

- Astralraum
  Magier, Zauberer, Magische oder astrale Wesen
- Geflecht
  Pfanzenwesen, Druiden, Eichenherzen, Drachenkrieger, u.a.
- Matrix
  Computergenies, Hacker, Wissenschaftler, Künstliche Intelligenzen
- Portale
  Die keine der oben genannten besonderen Ausrichtungen haben.

Einige besitzen mehrere Fähigkeiten, und können dann wählen. Es kommt nur selten vor, dass ein Portallicht noch keine Fähigkeiten in einem der Medien erworben hat, das Universum lenkt sie meistens schon vorher auf bestimmte Pfade.

Portalwächter
Sieht der ausbildende Wächter sein Portallicht als reif genug an, wird er wieder dem Rat vorgestellt und als Portalwächter initiiert. In einem recht aufwändigen Ritual, mit verschiedenen Tests, wird dann ein Portal für ihn ermittelt. Dieses Ritual existiert seit die Welten getrennt wurden. Ältere Erzräte reden oft davon, dass sich ein Portal den Wächter aussucht, und nicht umgekehrt. Allerdings erhält nicht jeder Portalwächter ein eigenes Portal, was sie frei und ungebunden macht.

Wissen
Ein Portalwächter ist immer damit beschäftigt sein Wissen zu erweitern. Allerdings gibt es keine Bibliotheken oder andere Aufzeichnungen die genutzt werden können, zumindest soweit die Portalwächter dies wissen (siehe Aufgaben). Wissen und Erfahrungen werden von Portalwächter zu Portalwächter übergeben. Wenn er mit einem bestimmten Problem konfrontiert wird, ist es nicht selten, dass Wächter einen anderen aufsuchen, welcher das WIssen haben könnte. Bei großen Problemen treten nicht selten einzelne Ratsmitglieder auf, welche insbesondere mit Wissen helfen.

1.2 Aufgaben

Ein Portallicht hat zunächst keine geringere Aufgabe als zu lernen und seinem Meister zu helfen. Als eigenständiger Portalwächter erhält er dann folgende Aufgaben.

1) Wahre die Portale

Die oberste Pflicht ist die Geheimhaltung der Portale und das Wissen über die Medien. Dies gilt es mit seinem Leben zu schützen. Die Geschichte zeigt, dass es zu extremen Leid und Chaos führt, sobald jemand mit schlechten Absichten das momentane Gleichgewicht stört.

2) Wahre den Orden

Die Geheimhaltung des Ordens der Portalwächter muss ebenso geheimgehalten werden. Sie sind das Wissen um die Portale. Natürlich muss entsprechend auch der Orden und seine Mitglieder geschützt werden.

3) Grenzwache

Die Aufgabe eines Portalwächters ist im wesentlichen die einer Grenzpatroulie. Nur jene mit einer Erlaubnis dürfen diese Grenze passieren. Jene ohne Erlaubnis müssen aufgehalten werden. Allerdings muss dies dauerhaft geschehen, damit es sich garnicht erst wiederholen kann. Im Idealfall wird den Reisenden und allen die daran beteiligt sind das Wissen um die Passage gelöscht. Dazu können Experten durch den Rat dazugeholt werden. Sollte dies nicht möglich sein, gibt es vielleicht noch andere Optionen. Im schlimmsten Fall muss dies durch Tod und Zerstörung aus der Welt geräumt werden. Auch das Aufspüren und Aufhalten von potentiellen Grenzüberschreitungen ist Teil seines Auftrages, damit mögliche zukünftige Ereignisse verhindert werden können. Im Ansatz einer Entdeckung kann durch kleine Manipulationen viel verhindert werden.

Je nach Ausrichtung des Portallwächters sind sie hauptsächlich in einer Welt damit beschäftigt, jene in ihrem bevorzugten Portalmedium ausfindig zu machen, die Passagen entdecken könnten oder sie bereits nutzen.

4) Kampf der Chaoswesen

Die Portalwächter sind die erste Instanz, neben den Göttern des Lichts, um gegen die Finsternis und dem Chaos zu kämpfen. Dämonen, Schatten und Spiegelwelter versuchen Leid, Chaos und Zerstörung in alle Welten zu bringen. Sollten diese zuviel Kontrolle über die Passagen bekommen, würde dies unglaublich viel Leid in den Welten verursachen. Es gibt auch eine Theorie darüber, dass wenn zuviel Energie in Form von Seelen freigestzt wird, die Welten wieder

miteinander verschmelzen würden, was noch viel mehr Chaos und Zerstörung bedeuten würden.

Portalwächter sind also eine Art Ermittler in der eigenen Welt für mysteriöse Vorkommennisse, um Pläne von Wesen aus einer anderen Welt zu vereiteln.

5) Wahre die Welten

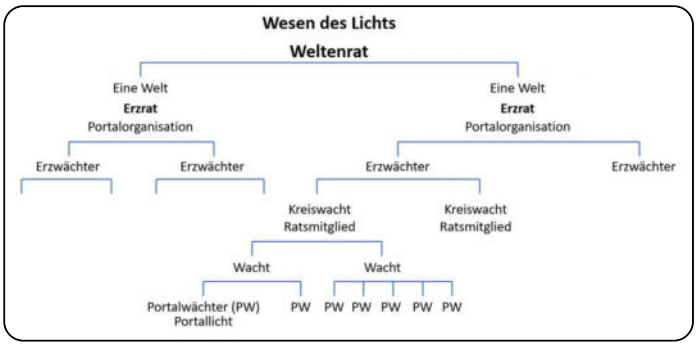
Das Wissen um andere Welten ist nicht unbedingt mit dem Leben zu schützen. Allerdings würde das Wissen darüber andere Neugierig machen, welche dann vielleicht wieder nach Passagen suchen. Daher sollte dieses Wissen nur bedacht weitergegeben werden.

6) Unterstütze deinen Nächsten

Hilf Deiner Zelle (siehe Struktur) und deinen direkten Oberen in jedem deiner Schritte oder wenn sie deine Hilfe benötigen. Leider gehört dazu auch dem zuständigen Ratsmitglied regelmäßig Aktivitätsprotokolle zu erstellen und zu übergeben. Einige besondere Wesen wie einigen Lichtgöttern sollten auch unterstützt werden, da sie meist etwas gutes bezwecken, auch wenn dies nicht immer klar wird für den "einfachen" Geist.

1.3 Wächterstruktur

Das Wissen um die Passagen ist aus der Sicht der Götter, welche die Welten getrennt haben, gefährlich. Auch viele andere Wesen schließen sich dieser Meinung an, und versuchen das Wissen so geheim wie möglich zu halten.



Portalwächter
Ein Portalwächter ist die kleinste Einheit, und sie bilden insgesamt der Macht der Portalwächter. Zu Ihnen gehört eventuell ein **Portallicht** (Lehrling).

Wächterzwilling
Eine Passage führt immer in zwei Welten, und es gibt in jeder Welt immer einen Portalwächter, ein Gegenstück, ein Zwilling.

Wacht
Eine Wacht besteht aus 5-10 Portalwächtern mit unterschiedlicher Herkunft und Aufgabenbereichen. Sie werden durch ein Ratsmitglied bekannt gemacht. Sie sollen sich gegenseitig Halt und Rat geben, sie sind sich gegenseitig Führer in einer anderen Welt. Die Portalwächter einer Wacht kennen keine andere Wacht oder Portalwächter (im Idealfall). Da die höchste Aufgabe die Geiheimhaltung der Portale ist, werden auch ihre Wissensträger isoliert und in Zellen organisiert.

Ratsmitglied
Ein Ratsmitglied kennt mehrere Wachten, welche er koordiniert und unterstützt. Ein Ratsmitglied kann auch Teil einer Wacht sein, und sind meistens ältere Portalwächter mit sehr viel Erfahrung und oder mächtigen Fähigkeiten. Er kennt aber nicht unbedingt jedes Portal von den Portalwächtern.

Kreiswacht
Für jedes Portalmedium wird ein Ratsmitglied berufen, und diese vier bilden eine Kreiswacht. Zusammen koordinieren sie 5-15 Wachten.

Erzwächter
Er koordiniert mehrere Kreiswachten und stehen im direkten Kontakt zum Erzrat.

Erzrat
Die höchste Instanz in einer einzelnen Welt, wenn es darum geht globale Entscheidungen zu treffen, und stehen in Kontakt mit jenen aus anderen Welten. Dies sind immer sieben auserkorene Erzwächter. Nicht selten geschieht dies durch Wesen des Lichts.

Wesen des Lichts
Die sind übermächtige Entitäten und meistens sehr alt. Ein normaler Mensch kann selten die Beweggründe solcher Wesen verstehen, aber ihnen wird blind vertraut, jedenfalls sobald man sich sicher ist, dass es sich nicht um ein Trugbild handelt. Dies sind oft Götter, uralte Drachen, riesige Elementare und andere Superintelligenzen. Sie stehen über allem, und einige von jenen, welche die Welten voneinander getrennt haben, existieren sogar noch. Letzteren werden "Die Alten" genannt, und in jedem Jahrhundert gibt es vielleicht eine Handvoll, die einen gesehen haben. Wenn Wesen des Lichts auf der Bildfläche erscheinen, ist dies nie ein gutes Zeichen, die bloße Anwesenheit bedeutet große Änderungen, und selten gute.

Kristall-Bibliothek
Die Fähigkeiten von Gefallenen Portalwächtern werden in einer Bibliothek aufbewahrt. Sie liegt an einem unbekannten Ort. Einige sagen, dass es einie weitere Welt gibt, die zwischen den Welten liegt, erschaffen von den Alten, und dort soll diese existieren. Es ist unklar, was mit den Fähigkeiten passiert, dazu gibt es viele Theorien. Sie verschwinden und werden in einem neuen Wesen wiedergeboren, sie dienen als Energie zur Trennung der Welten, die Wesen des Lichts ernähren sich von ihnen, es ist die Essenz Mirmameids, der erwacht, wenn alle Portalwächter gestorben sind.

Portalorganisationen
Es benötigt mehr als nur Portalwächter um eine welten umspannende Organisation am laufen zu erhalten. Logistik, Organisation, Schnittstellen zu weltlichen Organisationen, Botschaftern, Technikern, Wissenschaftler und so weiter. In jeder Welt wird eine weltliche Organisation gegründet als Deckmantel für die Operationen der Portalwächter, diese wird von den weltlichen Herrschern anerkannt. Einige weniger wissen um die wahre Bestimmung. Oft treten Portalwächter als "Agenten" dieser Organisation auf, als Berater oder mit den vollmachten die Operation/ Ermittlung oder was auch immer zu leiten.

Dämonenfürsten
Diese mächtigen und grausamen Geschöpfe aus Hades wissen ebenso um die Passagen, und versuchen mit allen Mitteln die Kontrolle über sie zu erlangen. Dazu ist ihnen kein Mittel zu gering, solange sie es schaffen, ihresgleichen in eine andere

Welt zu bekommen. Selbst ein Einzelner würde schon aussreichen. Einige Passagen sind liegen auch in ihren Händen, aber viele werden von der anderen Seite von den Wächtern geschützt. Diese Portalwächter haben die meiste Erfahrung im Kampf gegen die Finsternis und werden oft **Schattenwächter** genannt. Es gibt Gerüchte darum, dass Dämonen ein weiteres Portalmedium kennen und nutzen, was nur von sehr wenigen von ihnen beherrscht wird.

Dunklen Wächter
Leider verleiht das Universum nicht nur den "guten" Wesen die Portalkraft, sondern allen Rassen in allen Welten. So gibt es auch Dämonen, Schatten und andere finstere Wesen, welche diese Gabe und ein Portal finden. Die Portalwächter versuchen immer diese wenigen Portale zu finden und zu zerstören. Nur selten lassen sich die Dunklen Wächter überzeugen die Seiten zu wechseln. Dies sind die Orte des offenen Kampfes und der Zerstörung.

Finstere Organisationen
Einige Organisationen in verschiedenen Welten wissen um die Passagen und eine oder mehrere Welten. Sie verheimlichen dieses Wissen ebenso wie die Wächter und versuchen die Passagen ähnlich wie die Dämonenfürsten für sich zu nutzen, um zum Beispiel andere Welten auszubeuten, oder Technologien für sich zu gewinnen.

1.4 Informationsflüsse

Da die Geheimhaltung an oberste Stelle steht, ist die gesamte Organisation in Zellen unterteilt. Ein Höherrangiges Mitglied hat im Idealfall auch nicht mehr Wissen über die Portale als die ihm anvertrauten Portalwächter. Auch die Wächter untereinander tauschen diese Informationen erst dann, wenn sie benötigt werden. Allerdings muss wenigstens ein weiterer das Protal kennen, falls sein Wächter verschwindet, oder dieser die Passage selbet missbraucht. Entsprechend überspringen die Informationen oft eine oder mehrere Instanzen. So weiß evt. nur ein Erzwächter von einem der Portale aus einer Wacht, und es ist seine Aufgabe dieses zu inspizieren. So bleiben auch die höheren Ränge mit "einfachen" Aufgaben vertraut, und dass Wissen fließt nicht zusammen an einen Punkt.

Natürlich gibt es auch einige graue Imminenzen, welche die geheimen Orte kennen, an denen Infromationen zu den Portalen gefunden werden können. Diese Orte sind so angelegt, dass jeder Eingeweihte diese finden kann. Dazu werden jedem Portalwächter eine unmenge an "unnützen" Wissen, Legenden, Liedern und andere Geschichten beigebracht, welche in einem Notfall dazu beitragen bestimmte Prüfungen zu bestehen, um dieses Wissen freizulegen. Sollte sich ein gefallener Portalwächter oder ein Spion bemühen diese über die Jahre aufzudecken, sind immernoch andere Wächter damit betraut, diese Prüfungen zu verhindern, hüten oder verstecken. Oft sind auch Wesen aus anderen DImensionen daran beteiligt, die den Suchenden direkt prüfen. Entweder kommen diese hervor, sind ewig an diesem Ort oder sind selbst die Quelle. Einige Dinge sind zeitgesteuert, in die eine oder andere Richtung.

So oder so, nur ein tugendhafter und rechtschaffender Geist würde die Prüfungen bestehen, und sie sind alles andere als einfach.

Einige mächtige Wesen, wie einige des Lichts, haben natürlich erhebliches Wissen über die Portale, so dass diese im schlimmsten Fall die Wächter zum Leben erwecken könnten. Nur bei den Alten wird angenommen, dass sie alle Passagen kennen. Von denen aber schon lange keiner mehr gesehen wurde. Man sagt sich, dass einer in der Kristallbibliothek leben soll.

1.5 Wächter Kräfte

Jeder Spieler der einen Wächter spielen möchte erhält die Fähigkeit Portale zu sehen, und auch andere Passagen, wenn er die Grundvoraussetzungen erfüllt, wie zum Beispiel in den Astralraum sehen kann, um eine astrale Passage zu sehen.

Fertigkeit Wächterkraft

Es wird eine neue Fertigkeit eingeführt: Wächterkraft, welche automatisch auf 1 beherrscht wird. Der Charakter erhält eine Menge von Fähigkeiten, allerdings muss er entsprechend Würfeln, ob es ihm gelingt. Diese Fähigkeiten funktionieren immer, solange er sich innerhalb einer der neun Welten befindet. Die Fähigkeiten der Passage, beziehen sich immer auf beide Seiten. Vom Prinzip funktioniert die Fertigkeit genauso wie ein Zweig der Magie, und erschöpft gegebenenfalls die Wächter (siehe Magie).

Die Aspekte beziehen sich allerdings immer auf ein Portal, und stehen nicht für sich allein (z.B. Bewegung verhilft dem Wächter nicht allgemein sich oder andere Dinge außer ein Portal zu bewegen).

- Starke Aspekte
  Kontrolle, Postcognition, Dimensionswissen, Psychometrie, Diagnose
- Schwache Aspekte
  Bewegung, Teleportation, Schutz, Zerstörung, Zeit, Raum

Nachfolgende besondere Modifikatoren und Beispielkräfte (-zauber), die jederzeit ad hoc durch gute Ideen, die im Zusammenhang mit dem Portal stehen, ergänzt werden können.

Modifikatoren der Erfolgsschwelle

- -3 : Bezug auf persönliches Portal
- +3 : Kein Portal in der Nähe (1 km)
- +2 : Portal eines anderen Mediums

Beispielzauber und Erfolgsschwellen
Im folgenden einige der häufig eingesetzten Fähigkeiten der Portalwächter.

ES	Fähigkeiten
4	Passagen wahrnehmen (100 m)
5	Spüren eines anderen Portalwächters (100 m)
6	Aktivät einer Passage spüren (1 km, persönliches 100 km)
8	Zeitpunkt letzte Aktivität einer Passage erspüren
10	Erkennen in welcher Welt ein Wesen geboren wurde.
	Uhrzeit auf beiden Seiten bestimmen und Zeitdifferenz erkennen.
12	Sehen der letzten Aktivität eines Portals.
	Wesen vom Portal bannen (kann es nicht mehr durchschreiten).
14	Eindrücke von der anderen Seite. Passage verstecken.
16	Wissen über ein Wesen, welches eine Passage genutzt hat (Genehmigung, Gesinnung, Name, Häufigkeit).
18	Vision aus der Vergangenheit einer Passage.
	Wesen die Fähigkeiten des Passagenmedium rauben (außer Portale).
20	Absichten eines Weltenwechsels erahnen.
	Portalverschränkung - Reise zu einem nahegelegendem Portal.
22	Versiegeln einer Passage.
24	Teleportation zu einer Passage der eigenen Welt, welches er

	bereits durchschritten hat.
26	Teleportation zu einer Passage in anderen Welten, welche er bereits durchschritten hat.

Zudem sind die meisten Portalwächter mit Visionen der Portale geschlagen. Meistens Begebenheiten aus der Vergangenheit, mit starken Emotionen. Kämpfe von anderen Wächtern, einfallende Dämonenhorden, und ähnliches. Einiges davon sind auch Zukunftsvisionen, aber meistens undeutlich und verworren.

Die Offenbarung
Zwei Wächter können sich gegenseitig offenbaren. Dies bedeutet, dass sie ihr Wesen als Wächter und ihre Verbindung zum Portal preis geben. Mit diesem Wissen ist es einfach, mit einem anderen Portal in Kontakt zu treten oder mit dem Wächter. Es gelten die gleichen Beschränkungen wie oben, es kommt lediglich ein starker Aspekt Kommunikation hinzu, aber nur im Bezug auf offenbarte Wächter und Portale.

Kontakt: Psi
Spielt der Charakter in Midgard, ist die Stufe der Wächtgerkraft auch gleich die Stufe in dem Kontakt "Organisation Psi" (siehe Organisationen). Immer wenn er Hilfe, Wissen, Recherchen oder sonstiges benötigt, kann er diesen Kontakt nutzen (siehe Kontakte). Natürlich nur, wenn es sich um Angelegenheiten der Wächter, Portale und Psi handelt.

Hinweise

Das Versiegeln von Portalen ist nicht einfach, und leider nur zeitlich begrenzt. Normale Sterbliche schaffen die nur für einige Tage oder gar Wochen. Mächtige Wesen schaffen diese vielleicht auch für Monate oder Jahre.

Die Zerstörung von Portalen ist noch schwieriger. Dazu benötigt es entweder sehr mächtige Wesen (Götter), ein magisches Ritual von Erzmagiern oder ähnlichen. Und selbst sie können daran scheitern, insbesondere, wenn es noch je einen aktiven Portalwächter auf beiden Seiten gibt.
Werden die Strukturen in beiden Welten zerstört, kann euch eine Passage zerstört werden. Bei einem physischen oder astralem Portal funktioniert dies nicht ohne weiteres, bei Passagen eines anderen Mediums schon (Geflecht, Matrix).

1.6 Entstehung

> Nur für Spielleiter

Nur einen Wimpernschlag nach dem Urknall bildete sich ein unvorstellbare große Intelligenz im Multiversum, die sich ihrer selbst gerade bewusst wurde. Da sie aber alles mit ihrer Existenz ausfüllte, konnte sie sich kein Bild von sich selbst machen, oder von ihren Möglichkeiten. Einige Völker nannten sie später **Mimameid**. Sie beschloss ihre Existenz in unzählbare und unterschiedliche kleinere Elemente zu teilen. Somit können die kleinen Dinge die Großen erkennen und lernen zu begreifen. Ein jedes Wesen besaß auch die Fähigkeit über sich selbst hinauszuwachsen und zu lernen. Es entstanden die neun Welten, andere würden Dimensionen sagen, welche offen und nebeneinander existierten. Diese wurden mit vielen Wesen bevölkert wie Götter, welcher andere Wesen erschaffen konnten, oder wie Mimameid sich selbst teilen konnten. Somit entstanden mit der Zeit jede Art von Leben und Völkern.

Die Trennung der Welten

Eintausend Jahre vor Christi Geburt erkannten die Götter, dass das Ende der neun Welten nahte. Mimameid hat jedem Wesen die Fähigkeit gegeben zu wachsen und unsterblich zu werden. Dabei wächst deren Macht und vereint immer mehr die "Seelen" in sich. Dass dieses undendlich mögliche Wachstum dazu führt, dass es immer weniger Wesen in der Welt geben wird, bis zum Schluss, nur noch ein einziges Wesen exisitert. Mimameid. Die Religion des Sikhismus kommt dem am nächsten.

Bei diesem Prozess, verschmelzen auch die Welten immer weiter. Vor dreitausend Jahren gab es kilometergroße Portale jeder Art, welche teilweise dazu führten, dass der Unterschied zwischen den Welten oft nur schwer zu erkennen war. Es gab viele Konflikte. Mächtige Wesen aus den Licht- und Unterwelten hatten die größte Tendenz ewig zu Leben und zu wachsen. Während die Mittelwelten eher stagnierten.

Paradigmenwechsel der Götter

Einige Götter erkannten, dass ihr Wachstum in zehntausend Jahren die Vernichtung allen Seins zur Folge haben kann. Sehr viele Götter aller Welten schlossen sich dieser Theorie an. Sie überlegten sich, wie sie diesen Prozess aufhalten könnten. Sie könnten sich selbst vernichten. Aber es ist ungewiss, was genau mit den ganzen Energien geschehen wird, und dies nicht auch stärker zur Vereinigung führen könnte. Neben einigen anderen Theorien, hatten sie sich aber für eine mögliche Lösung entschieden:

- Fast alle Götter der Licht- und Mittelwelten ziehen sich in die Astraldimension und Astralwelt von Deorum zurück.
- Die Götter mischen sich nicht mehr in die Geschicke der anderen Welten ein.
- Die Welten werden von einander getrennt, und die Portale geschlossen.
- Je nach Welt wurde eine orthodoxe Religion eingeführt.
- Je nach Welt wurden eine Instituition eingerichtet, welche die direkte Anwendung von Magie unterdrückt. Da sie ein schneller Weg zur Unsterblichkeit und Wachstum sein kann.

Bei diesem Prozess verloren einige Götter ihre Existenz und andere wurden schwächer. Aber sie hatten Erfolg. Die Welten wurden voneinander stärker getrennt, und die Portale wurden geschlossen. Dieser Prozess dauert eintausend Jahre.

Natur der Portale

Ein absolute Trennung der Welten ist leider nicht gelungen. So entstanden nach und nach wieder neue kleine Portale. Die Welten und Portale sind eben Teil eines ganzen und können nicht einfach getrennt werden. Auch den Göttern wurde klar, dass die Natur dieses Universums eine Vereinigung anstrebt. Aber sie können versuchen dies zu verzögern. Die Portale sind eines der Mittel um dies zu erreichen.

Sie schuffen zusätzlich zu jedem Portal das entsteht, einen Portalwächter. Diese werden mit Wächterkräfte ausgestattet, und sollen eine unkontrollierte Nutzung der Portale verhindern.

Zentrum des Rituals

Midgard spielt bei der Trennung eine zentrale Rolle. Es ist der Anker des göttlichen Rituals, welcher mit allen anderen Welten verbunden ist. Solange die Magie wirkt, werden die Welten voneinander abgestoßen. Dazu mussten an vielen Orten Midgards große Kontruktionen erschaffen werden, die Teil des Rituals sind, und das in jeder Ebene: Physische Ebene, Geflecht, Matrix, Astralraum, Traumebene, Schattenwelt. Nur wenige finden Hinweise in der Welt, aber erkennen nicht den Zusammenhang. Nur außergewöhnliche Geister sehen Zusammenhänge, wie z.B. Däniken. Zudem sehen sie immer nur einen Teil, da es extrem selten ist, dass jemand in mehreren Dimensionen aktiv ist.

Die Engel sind die Bewahrer dieser Orte, und damit beauftragt die Machinerie am Leben zu erhalten. Die Menschen sind ebenfalls Teil des Rituals, wie auch ihr Glaube.

Es gibt verschiedene Kontrollmechanismen wie die Verbindungen zu anderen Welten unterbunden werden. Allerdings sind auch die Götter nicht perfekt, und es kam zu Störungen. Das "Miraculuum Mundi Separatio" versucht ständig einen Ausgleich zu finden, um seine Aufgabe zu erfüllen, und etwaige Störungen auszugleichen. Das Aufkommen der Wächter ist eines der Phänomene die damit im Zusammenhang stehen.

Da sich die Götter nicht vollends gegen die Grundprinzipien von Mimameid stellen konnten, etablierten sie den Glauben an ihr unter anderem Namen, Elohim. In vielen Dingen der monotheistischen Glaubenslehren findet sich die Natur von Mimameid. Ein Weg für das Miraculuum an die benötigte Energie zu kommen, um einen kleinen Teil der Welt vor anderen Welten zu schützen, unter anderem auch vor anderen Göttern.

---

2 Spielhinweise

Die Welt der Portalwächter bietet es sich natürlich an, dass die Spieler in die Rollen eines Wächters schlüpfen, oder zumindest Teil der Organisation sind. Des weiteren ist es auch einfach die Gruppe zusammenzufügen, da die Charaktere gleich einer Wacht zugewiesen werden, und sie durch ein Ratsmitglied zusammengeführt werden.

Falls einige oder alle Spieler schon vorher ansetzen möchten, und die Charaktere noch kein Wissen über die Portale haben, müsste ein Spielleiter sich ein wenig mehr Gedanken machen.

Zum Beispiel alle Charaktere starten in der selben Welt, entsprechend sollten dort die Möglichkeiten für alle vorhanden sein, ihre Charaktere aufzubauen. Es kann auch Ausnahmen geben, zum Beispiel gibt es eine Gruppe von Zephyren auf Midgard, welche schon seit Jahrhunderten im Himalaya leben. Dort gibt es selten Satelitenaufnahmen, keine Flugrouten und nur wenige verrückte die dort unterwegs sind. Engelserscheinungen gibt es immer wieder mal hier und dort, aber wer glaubt das schon? So können auch andere Rassen aus anderen Welten zusammengebracht werden. Dies sollte mit den Spielern zusammen und ihren Charaktergeschichten abgeglichen werden.

Welten nur für Spielleiter

Es macht sich für Neueinsteiger sehr gut, wenn nur der Spielleiter sich die verschiedenen Welten anschaut, damit die Spieler das Gefühl der Entdeckungsreise voll und ganz genießen können.

Der einfachste Einstieg wäre, wenn alle Spieler sich einen Charakter auf Midgard erstellen. Dort ein Einführungsabenteuer dazu, bevor der Wächter oder mehrere erwachen, und die Probleme die es mit sich bringt, wenn plötzlich irgendwo ein Portal auftaucht. Man könnte zunächst einige Zeit nur in der Welt Midgard verbringen, welche unserer recht nahe ist (mit ein paar Veränderungen). und

---

2.1 Medium Portale

Wie der Astralraum sind auch die Portale ein Medium mit welchen man sich vereinen könnte. Allerdings sind die Wesen, welche die Spielercharaktere spielen können, nicht hoch genug entwickelt um uneingeschränkt mit Raum und Zeit umzugehen, sie verlieren sich und werden verrückt. Ganz davon abgesehen, dass es im Spiel nur schwer dargestellt werden kann, und ein Story-Plott ständig in Gefahr ist. Es gibt aber Experten dafür, meist Magier mit dem Zweig "Raum", und sind dafür bekannt eines Tages verrückt zu werden.

2.2 Kampf im Medium

Wenn ein Wesen mit seinem Geist in eines der Portalmedien unterwegs ist, entsprechen alle seine Werte dem des Charakter ohne Ausrüstung. Fähigkeiten und Rassenmodifikatoren gelten hier soweit es Sinn macht auch. Ein TL 4 Drache, wird mit seinem starken Geist, Aura und Intellekt auch im Astraum eine imposante Erscheinung sein, und dort auch entsprechend einen TL 4 besitzen.

Ausrüstung, wie Waffen und Rüstungen müssen entsprechend mit XP erworben werden, und existieren nur in der jeweiligen virtuellen Welt.

Der Einfachheit halber werden die Kampfwerte aus der physischen Welt übernommen. Ein Hacker hat somit den Vorteil, dass er mit Nahkampf dann eben in der Matrix wie auch in der realen Welt ein guter Kämpfer ist.

Wer dies nicht möchte, kann für jedes Medium eine eigene Fern- und Nahkampffertigkeit nehmen, oder andere Fertigkeiten zulassen.
Matrixkampf = Computer : Matrixkampf (Erweiterung)
Astralkampf = Willenskraft : Astralkampf (Erweiterung)
Geflecht = Konstitution : Geflechtskampf (Erweiterung)

In beiden Fällen dann entsprechend auch Spezialisierungen und Schwerpunkte.

2.3 Portale

Wie viele Portale es in der Welt gibt, sollte von der Spielweise der Gruppe festgelegt werden. Meine persönliche Vorstellung von den ersten Entwürfen und Settings die ich geleitet habe, gibt es eine noch überschaubare Anzahl von Portalen. Im Protektorat und Vertragspartnern sind es um die 10 und in ganz Europa sind es 30-40 Portale. Dabei sind jene, von denen die Wächter nichts wissen (ja, auch solche gibt es) mit ingebegriffen.

Es kommt auch drauf an, inwieweit die anderen Welten Betandteil der Abenteuer werden. Wenn diese nur am Rande auftauchen, und fremd wie mystisch bleiben, und die "Gefahren" von Portalen nur auf einer Seite ausgespielt werden, müssen dies auch nicht viele sein, Einsteiger in Portalwächter sollten sich zunächst auf eine Welt einigen, in der sich spielen möchten, und diese nach belieben ausarbeiten. Beispielhaft dient dazu mein Setting NeuBB.

2.4 Hooks & Stories

Hier einige Ideen für kleine Abenteuer, Einführungen und Kampagnen für die Welt Midgard.

1. Das Erwachen (Einführung)
Einer der Spieler (vorzugsweise ein Portalwächter) wird noch bevor er erwacht, oder etwas von den Portalen weiß, von einer Organisation entführt. Die Organisation (Portwächter der jeweiligen Welt) stellen ein Einsatzteam zusammen (die anderen Spieler), welche auch nicht unbedingt wissen müssen um was es geht, sondern nur einen Sonderauftrag bekommen. Die Leitung hat ein ominöser grauhaariger Mann, mit silbernen Augen (ein erfahrener Portalwächter) names Higgens. Die Gruppe befreit den Wächter aus einem fahrbaren Labor (Truck) wo mit ihm in einem Wassertank Versuche gemacht werden. Die Befreiung klappt recht gut, nur tauchen immer mehr von den "Feinden" auf. Higgens bringt die Gruppe zu einer geheimen mobilen Einsatztrupp, wo er alle vor die Wahl stellt jetzt zu gehen, oder erfahren an was sie gerade beteiligt waren, und ihr altes Leben damit hinter sich lassen müssen.

2. Mysteriöse Morde (Einführung)
Eine ungewöhnliche Mordreihe erschüttert das Leben eines Spielercharakters (vorzugsweise ein Portalwächter). Es sind Verwandte, und einige davon, sind auch mit den anderen Spielercharakteren verbunden. Die Polizei und ein Sonderermittler tauchen auf der Bildfläche auf, und führen die Betroffenen zusammen. Interessanterweise verschwinden einige der Leichen und es kommt zu einem Vorfall mit Untoten im Gebäude der Gereichtsmedizin. Es stellt sich nach und nach raus, dass ein Dämon auf diese Welt gekommen ist, und sich auf der Suche nach den bald erwachenden Portalwächter ist, er spürt ihn über seine Blutline auf, und seine rituellen grausamen Morde lassen die toten Körper zu Zombies werden. Der Sonderermittler ist Higgens (ein erfahrener Portalwächter).

3. Tempelritter (Abenteuer)
Es werden einige Menschen auf mysteriöse Weise umgebracht. Wie sich herausstellt, handelt es sich dabei um nicht menschliche Wesen, sondern um Besucher aus anderen Welten. Es wurde immer eine Form der Magie eingesetzt. Es gibt Hinweise darauf, dass die Kirche damit zu tun hat. Leider versucht die Kirche am Anfang dies zu vertuschen. Ein extremer Zweig der Exorzisten hat es sich zur Aufgabe gemacht, die alten Riten aufleben zu lassen, und Hexen und Dämonen aus der Welt zu vertreiben. Geblendet von der Macht der Magie, welche sie einsetzen, geraten die Exorzisten immer weiter in einen Strudel der Vernichtung im Namen des Einen Gottes.

4. Robotkrise
Es kommt vermehrt zu Fehlfunktionen in den großen Robots in verschiedenen Städten. Die unterstüzende K.I. übernimmt die Kontrolle und greift wahllos Menschen an. Der Programmcode ist völlig fremdartig, und so werden auch besondere Spezialisten geholt. Hintergrund: Ein K.I. Entität von IO kam ungewollt durch eine Matrix-Passage auf Midgard, und verfolgt aber weiterhin ihr Programm - Alle humanoiden Nicht-Roboter zu terminieren.

5. Vermisst (Einführung)
Ein reiches Ehepaar stellt eine Gruppe von Experten zusammen, um ihre verschollene Tochter zu finden, welche bei einem Lehrausflug mit einigen anderen Kindern auf einer Insel verschwunden sind. Zufälligerweise gibt es dort ein Portal und keinen Wächter. Wie wärs, mal in die Splitterwelt?

2.5 Settings

Es gibt in dieser Welt eine ganze Menge Settings, welche interessant und denkbar sind, solange die Gruppe bzw. der Spielleiter gewillt ist, entsprechend viel Hintergrund auszuarbeiten.

Wächter Midgard
Wie bereits hier vorgestellt, ist eines des "einfachen" Settings, eine Gruppe um einen Wächter zu spielen. Dabei ist mindestens einer ein Wächter, oder wird zu einem. Um einen Wächter herum gibt es immer eine Menge Personen, welche ihn unterstützen. Seien es diverse Mitarbeiter von PSI, der Kirche oder deren Organisationen, Wesen aus anderen Welten, usw. Insbesondere für ein solches Setting wurde NeuBB erarbeitet.

PSI - Ermittler
Es könnte eine Gruppe von PSI-Mitarbeitern mit merkwürdigen Fällen beauftragt werden. Dabei muss keiner ein Wächter sein, oder es könnte einer sein, welche kein stationäres Portal besitzt, um beweglich zu bleiben. (Ein stabiles, also sicheres, Portal müsste auch nicht ständig von einem Wächter bewacht werden.) Interessanter wäre es, wenn kein Wächter dabei ist. So bleiben die Portale zu einem gewissen Grad ein Mysterium für die Gruppe. Ein mysterisches Agenten-Setting.
Hier wurde z.B. die Nordstern ausgearbeitet (siehe Nordstern).

Dimensionskrieg
Insbesondere Wesen aus Hades versuchen immer wieder durch Portale in andere Welten zu gelangen. Dabei haben sie viele Spione in jeder Welt. welche versuchen Wege und Mittel zu finden, ihre Brüder in andere Welten zu holen. Leider gibt es noch andere Wege außer durch die "natürlichen" Portale. Es gibt immer irgendwo einen Krieg gegen Dämonen, oder im Untergrund jeder Welt. Dies könnte ein eher handfesteres Setting sein, oder auch ein Mix aus Ermittlung und Kämpfen.

Explorer
Im Auftrag von diversen Organisationen werden auch gerne Expiditionen in andere Welten entsandt (außer von der Kirche), um mehr zu erfahren über Völker, Wissen, Technologie usw. Und jene, welche versuchen die

aufzuhalten (PSI, Wächter, Kirche). Auch dafür müssen die öfters hinterher reisen.

Außerhalb der Wächter

Da es sich um eine zukunftüge Welt unserer Erde handelt, und noch acht weitere Welten zur Verfügung stehen, gibt es natürlich eine nahezu unendliche Anzahl von Setting, welche überall angesiedelt werden können.

Libertas
Es könnte eine Gruppe von Tiermenschen und menschlichen Verwandten in Libertas auf NeuBB gespielt werden. Hier wird versucht ein ganzes Land neu entstehen zu lassen, mit Wesen mit neuen Fähigkeiten und dem menschlichem Wissen aus einer heilen Welt. Ein stark politisches und oder gesellschaftliches Setting, aber auch Rebellen, Söldner und Piraten sind denkbar.

- ND Police
  Von psionischen Ermittlern bis bestialischen Kämpfern bietet die New Dawn Police alles für ein interessanters SF Setting. Die Spieler könnten alle Charaktere im Dienst des NDP sein.
- Politsches Mixup
  Einer der Spieler könnte auch in die Rolle eines Ministers schlüpfen, und mit Hilfe seiner Freunde und oder Mitarbeitern daran arbeiten, die politische Lage von Libertas zu stabilisieren und zu organisieren.
- Grenztruppen
  Eine Sondereinheit der Libertas Schutzkräfte, welche versucht mit Zerberus zusammenzuarbeiten, aber auch mit der Tatsache von Flüchtlingen ihrer Brüder konfrontiert ist. Oder anderen Elementen, welche versuchen die Grenzen zu überschreiten.

International Sea Union
Die Spannungen zwischen den verschiedenen Ländern der Welt sind auf einen Höhepunkt, welcher insbesondere durch die Rohstoffkriege und die Eroberung der Meere getrieben wird. Zum momentanen Zeitpunkt stehen allerdings die Probleme innerhalb der Länder im Vordergrund, der Troi-Virus und die Tiermenschen, weshalb die Eskalation der Kriege derzeit stark verlangsamt sind. Dies ist die beste Zeit der ISU einzugreifen und die Weichen für den Frieden zu stellen. Es könnte eine Gruppe innerhalb der ISU von den Charaktere erstellt werden. Von Diplomaten, Kämpfern und Explorern. Siehe auch ISU

---

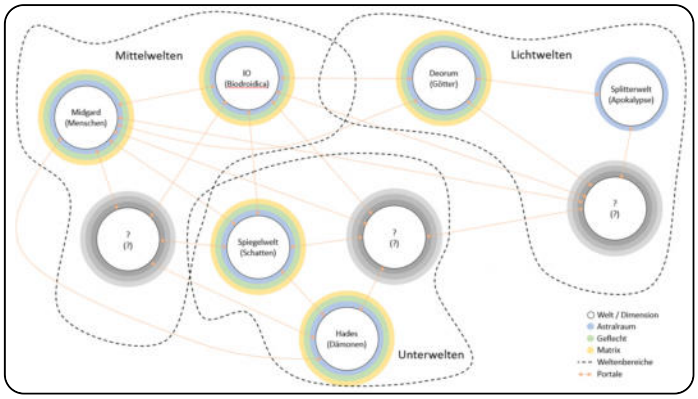
3 Welten & Passagen

Es gibt in Portalwächter **NEUN** verschiedene physische Welten, um die es im wesentlichen für die Wächter dreht. Es obliegt der Gruppe oder dem Spielleiter, inwiefern diese in die Abenteuer involviert werden. Darüber hinaus gibt es potentiel in jeder Welt **FÜNF** verschiedene Paralleldimensionen (wobei die physische nicht mitgezählt wird), welche zudem in eine eigene Existensebene führen und die wiederum alle Paralleldimensionen der gleichen Art aller Welten miteinander verbindet. Die Reise durch andere Existenzebenen ist selten sinnvoll, da sie viel zu gefährlich sind. Hier kommen aber die Portale ins Spiel, welche einen direkten Weg zu anderen Welten ermöglichen. Die Portale können in jeder der sechs verschiedenen Paralleldimensionen (Portalmedien) gefunden werden.

Zunächst ein Überblick der neun phyischen Welten:

- Lichtwelten
  Die Welt der Götter und der Ordnung
  - Welt: Deorum (Götterwelt)
  - Welt: Splitterwelt (stark elementare Astralwelt)
  - DEINE WELT
- Mittelwelten
  - Welt: Midgard
    Die Welt der Menschen ohne Magie (nur im Verborgenem)
  - Welt: IO
    Die Welt der Riesen-Roboter und Pflanzenwesen. Es gibt kaum tierisches Leben dort.
  - DEINE WELT
- Unterwelten
  - Welt: Hades
    Die Welt der Dämonen
  - Welt: Spiegelwelt
    Hier existieren die exakt gleichen Wesen aus den Mittelwelten nur mit umgekehrter Gesinnung. Sie können Spiegel als Portale nutzen.
  - DEINE WELT

Karte der Passagen
In welchen Welten existieren die verschiedenen Medien und welche Welten sind wie miteinander verbunden.



Zeitverschiebung
Es gibt zwischen den Welten auch eine Zeitverschiebung. Ausgehen von der Zeitrechung von Midgard folgende Faktoren zu den Welten.

- Midgard x1
- IO x2
- Deorum x10
- Splitterwelt x 1/2
- Hades x5
- Spiegelwelt unterschiedlich je nach Spiegelung

Beispiel: Wer auf IO 2 Stunden verbringt und zurück nach Midgard reist, war nur 1 Stunde weg.

3.1 Passagen

Die Passagen sind Übergänge von einer in eine andere Welt. Sie haben einen festen Ort, und es gibt genau zwei Zugänge, welche den jeweils anderen Ort miteinander verbindet. Der Übergang geschieht ohne Raum und Zeit und unmerklich für die meisten Wesen. Beide verbundenen Orte sehen meistens zum Verwechseln ähnlich, so dass ein Wesen erst einige

Momente später bemerkt, dass es sich in einer anderen Welt befindet.

Da es mehrere Ebenen der Existenz gibt (Parallelwelten oder auch Medien genannt), existieren auch verschiedene Arten von Passagen. Je nach Art des Mediums, in dem sich die Passagen befindet, wird die Passage genannt. Diese Portalmedien sind folgende (siehe Portalmedien für Details):

- Physische Welt
  Hier gibt es die sogenannten "Portale", welche physische Materie und Geist transportieren. Sie entsprechen dem, was die Physiker unter einer Einstein-Rosen-Brücke verstehen.
- Geflecht
  Geflechtspassagen innerhalb eines biologischen Netzwerkes, welches mit dem Geist bereist werden kann.
- Matrix
  Auch die Welt der Computer, welche mit dem Geist bereist werden kann. bildet Passagen in eine Matrix auf eine anderen Welt aus.
- Astralraum - Astralportal
  Nicht zu verwechseln mit einem Übergangsportal, welches physischen Wesen einen Übergang in den Astralraum ermöglichen.

Zudem gibt es auch Portale, die von einem Medium in ein anderes führen. Diese nennen sich Transferportale. "Natürlich" Transferportale sind sehr selten, und die meisten die man findet wurden von jemanden erschaffen. Die dafür eingesetzten Technologien sind je nach Erbauer unterschiedlich, von Technologie, Magie, Götterkraft und andere Usrpünge oder Kombinationen daraus. Meistens sind sie Übergänge von einem Medium in ein anderes, aber es kann auch möglich sein, dass sie von einem Medium der einen Welt, in ein anderes Medium einer anderen Welt führen. In Deorum sind einige von den Göttern erschaffene Portale bekannt, die von der physischen Ebene zu einer Domäne im Limbus führen.

3.2 Portalmedien

Sobald sich eine größere Informationsstruktur bildet, in welcher neue emotionsfähige Intelligenzen entstehen können, verbinden sich diese Netze mit jenen aus anderen Dimensionen. Allerdings können die entstandenen Passagen nur von Eingeweihten oder Meistern gefunden und genutzt werden.

- **Astralraum**
  Die magische Essenz des Lebens, welche fast alle Welten durchströmt und miteinander verbindet. SIe selbst existiert parrallel in der jeweiligen Welt (Astralraum), aber auch als gesammtes, als eigene unendliche energetische Welt (genannt Limbus).
  Siehe für eine detaillierte Beschreibung im System: Astralraum
- **Geflecht**
  In jeder Welt existieren riesiege Weltenbäume, oder nicht so auffällige Lebewesen-Netze (Pilze, Bäume, etc.), welche alle Lebewesen miteinander verbinden können. Auch diese existieren fast in jeder Welt, wie auch als eigenständige energetische Welt innerhalb der Gesamtgeflechts. Die "Seelen" eines jeden Lebewesen können in dieses Netz eintauchen und dort ihren "Himmel" finden.
  Siehe für eine detaillierte Beschreibung im System: Geflecht
- **Matrix**
  Wenn große künstliche Informationsnetzwerke entstehen, und erste K.I. sich "natürlich" entwickeln, treten diese auch mit anderen Netzwerken im Multiversum in Kontakt. Die Matrix verhält sich entsprechend wie die bereits beschriebenen Netze.
  Siehe für eine detaillierte Beschreibung im System: Matrix
- **Traumwelt**
  System Traumwelt
- **Schatten**
  System Schatten
- **Portale**
  Zwischen den physischen Welten existieren viele Portale zu anderen Orten und Welten, meist an geheimen oder behüteten Orten. Diese sind die einzigen, in welcher physische Lebewesen und Materie reisen können, und Passagen zwischen allen neun Welten ermöglichen.
  Portale können natürlicher und künstlicher Natur sein, und auf verschiedene Arten erschaffen werden, was immenses Wissen, Resourcen und oder Fähigkeiten benötigt (TL5).

Was allen gemein ist

Alle Portalmedien weisen gewisse Eigenschaften auf, welche alle gemeinsam haben.

- Netzwerk
  Es verbindet Informationen, Wesen und Energien miteinander. Die Natur des Netzwerkes ist extrem unterschiedlich, auch die Art der "Daten" können vollkommen anderer Natur sein.
- Verbindung
  Bestimmte Wesen und oder Technologien können sich mit diesem Netzwerk verbinden, darin eintauchen, reisen und oder Informationen austauschen/ herausholen. Als zweiten Teil steht dieses Netzwerk stark mit einer materiellen Entsprechung zusammen (Astral => alle Leben, Matrix => Summe aller Computersysteme, Geflecht => Summe aller Pflanzen, Portale => Materietransportersystem).
- Schöpfung
  Das Netzwerk ist so groß und komplex gestaltet, dass es als eigene Welt verstanden werden kann, und sich sogar dort neues Leben entwickeln kann. Ein Geist in der Machine, egal auf welcher Basis dies beruht.
- Dimensionssprung
  Wenn alle oberen drei Punkte erfüllt sind, entstehen automatisch mit der Zeit plötzlich Sprünge oder Schnittpunkte in andere Dimensionen. Oft sind dies große und komplexe Strukturen, welche sich zufällig exakt gleichen. Zum Beispiel könnten dies Verbindungsstrukturen eines Computernetzwerkes sein, auch wenn sie auf einer gänzlich unterschiedlichen Technologie basieren (Kristallleiterbahnen und TCP/IP Protokolle).

Bisher sind nur Passagen bekannt, welche sich im gleichen Medium befinden, aber laut einiger Thesen sollen sich theoretisch auch Passagen zwischen Medien unterschiedlicher Natur aufbauen können. Es gibt nur ein paar wenige Völker, die sich damit beschäftigen und auch die notwendige Technologie dafür besitzen. Es soll einige alte, bereits ausgestorbene Völker geben, welche dies bewerkstelligt haben (z.B. die Atlanter). Auch wenn die

Lichtwesen nicht darüber sprechen, bleibt doch die Frage, wieso es heute keine mehr gibt.

3.2.1 Astralraum

Der Astralraum ist eine eigene Ebene der Existenz oder Dimension, welche gleichzeitig mit unserer physikalischen Ebene koexistiert und interagiert. Dort existiert nur magische Lebensenergie, Gedanken und Emotionen, aber auch eigenes Leben. Jedes biologische Lebewesen in der materiellen Ebene besitzt eine astrale Aura, eine Entsprechung der physikalischen Existenz im Astralraum, welches ein Teil des Lebens ist. Man kann es sich wie ein bioelektrisches Feld vorstellen, welches wir zwar nicht wahrnehmen können, und es dennoch existiert, ebenso wie Radiowellen. In dieser Ebene existieren keine physikalischen Gesetze also fundamentale Wechselwirkungen, sondern gänzlich Eigene, die uns als Lebewesen aber auch nicht fremd erscheinen.

Psioniker und Magier beziehen hier die Energie für ihre Fähigkeiten. Auch wenn Psioniker ihre Energie selbst erschaffen, so ist dies nur durch die Existenz des Astralraums möglich. Das bedeutet in der Theorie, wer den Astralraum beherrscht, beherrscht die Magie. Magier wissen um die Existenz und die Wirkungsweise (siehe magische Theorie), aber nur wenige können sie sehen, direkt interagieren oder darin reisen.

Blick hinein

Im Astralraum ist die Materie der pyhsikalischen Welt sichtbar, sie ist aber immer im hellen leblosen grau. Das bedeutet, dass Materie die Sicht blockiert. Es ist auch nicht möglich durch feste transparente Materie zu sehen, wie Glas, Wasser ist nicht fest genug. Oberflächen von leblosen Objekten können grob erkannt werden, aber nicht wenn sich darauf Farbe befindet. Somit können Schriftstücke, Symbole und ähnliches nicht erkannt werden, genauso verhält es sich mit künstlichen Licht wie von Monitoren. Es gibt ein transendentales Licht, was alles ein wenig erhellt, das meiste Licht spendet aber die Sonne, Mond und jedes Lebewesen.

Die Astralkörper von Lebewesen strahlen leicht über den phyischen Körper hinaus, genannt Auren, so dass man ein transparentes Geflecht aus Energie erkennen kann, welches ebenso komplex wie der biologische Körper ist. Bei Menschen können sieben energetische Zentren erkannt werden, welche von einigen als Chakren bezeichnet werden. In dieser Aura lassen sich für das geübte Auge viele Dinge erkennen: Erfahrung, Lebenskraft, Alter, Krankheiten, starke Emotionen, magische und psionische Fähigkeiten oder Einflüsse. Einfache Lebensformen sind entsprechend einfacher gebaut, aber vermitteln die gleichen Informationen.

Starke Gedanken und insbesondere Emotionen können ebenfalls erkannt werden, und erstrecken sich wie Polarlichter wellenartig über weiter Bereiche, insbesondere bei Massenveranstaltungen. Magie (also Zauber und Effekte) wirken hier real wie Lebewesen, mit einer komplexen Struktur / Matrix. Weiterhin gibt es Wesen, welcher hier leben, als reine astrale Energie, mit diesen können Astralwahrnehmende nun interagieren. Dies ist aber auch eine Gefahr, da man nun auch angreifbar ist, und nicht alle Lebewesen sind nett. Die Kommunikation geschieht im Astralraum über Telephatie, dessen Reichweite der normalen Sprache in der physischen Welt entspricht.

Reisen im Astralraum

Einige Wesen können in den Astralraum wechseln, entweder mit dem gesamten Körper (Auflösung) oder sie trennen ihren Astralleib und Geist vom Körper. Letzteren haben ein Zeitproblem, denn der Körper kann ohne Geist nicht existieren, und stirbt allmählich. Sie sind mit einer silbernen Schnur an ihrem Körper gebunden. Diese kann nur am Beginn und am Ende gesehen werden, unmittelbar am Körper, und nur extrem wenige Wesen können sie in ihrer gesamten Länge sehen und verfolgen. Auch diese Schnur ist eine Gefahr, wenn sie durchtrennt wird, bleibt nur wenig Zeit um zum Körper zurückzukehren. Weiterhin dient sie als Orientierung zum eigenen Körper, wenn man nicht genau weiß, wo er sich befindet.

Da es keine physikalischen Gesetze gibt, kann jeder mit seinem Astralkörper fliegen (bis zu Mach 1), und können jede Art von leboser Materie durchdringen, wie eine Holographie. Lebewesen und andere Astrale Körper, wie auch magische Effekte, können nicht durchdrungen werden und wirken wie feste Materie. Das bedeutet Pflanzen, Tiere und Astralwesen verhalten sich wie Lebewesen in der normalen Welt. Jene mit einer physikalischen Entsprechung, können nicht bewegt werden (z.B. ein Ast von einem Baum). Kleinere Lebewesen wie Pilze und Bakterien können je nach Dichte durchdrungen werden (z.B. ist das Meer dadurch etwas zäher als Luft).

Der Kampf funktioniert hier genauso wie in der physischen Welt, nur das Lebewesen mit physikalischer Entsprechung nicht angegriffen werden können, es sei denn, sie können astral wahrnehmen. Es gibt nur den Nahkampf, dessen Stufe gleich der Kraft entspricht, mit welcher der Astralraum erreicht wurde (z.B. Zweig Astral), oder die halbe Willenskraft (abgerundet). Es kann auch zusätzlich eine Fertigkeit erlernt werden, Astralkampf.

Magische Theorie

Es gibt eine Astraldimension gefüllt mit magischer Energie (KI, Mana, Astralenergie AE, Potentielle Psychische Energie PPE, etc.), welche mit allen anderen Dimensionen korreliert. Desto größer die Komplexität von Dingen in einer Dimension, insbesondere von Leben, um so größer wird die Korrelation mit der Astraldimensionen. Überall wo Leben existiert, entsteht somit ein Astralraum, und somit auch die potentielle Möglichkeit Magie zu nutzen.

Um Magie nutzen zu können, muss ein Lebewesen eine höhere Entwicklungsstufe erreichen, es muss über Emotionen und Gedanken verfügen, und in der Lage sein diese zu kontrollieren, weiterhin kommt eine starke Verbundenheit von Körper und Geist hinzu.

Beim Wirken von Magie, sammelt der Astralkörper umgebende Astralenergie ein. Gedanken, Eomotionen und auch der Astralkörper selbst, formen diese Energie zu einer komplexen Matrix, ähnlich wie Licht in einem Kristall. Diese magische Mattrix wird entweder im eigenen Körper genutzt, über den Astralkörper bzw. der Aura weitergeleitet, oder durch den Astralraum gesandt. Am Zielort manifestiert sich der Zauber in der realen Welt. Da die Astraldimension keine physikalischen Gesetzte besitzt, so kann auch der Effekt entsprechend unabhängig davon wirken. Das stört die natürliche Ordnung der Realität. Diese Störung und das

leiten der Energie durch den Körper, strapaziert und erschöpft einen Zauberer.

Es ist möglich einen astralen Abdruck zu hinterlassen. Dies ist wie ein Fingerabdruck eines Anwenders der Magie zu verstehen. Seine einzigartigen Gedanken- und Emotionsmuster wie auch körperliche Begebenheiten, führen dazu, dass auch die geformte Magie diese Muster zum Teil enthält. Damit ist es für ein geübtes Auge möglich, den Verursacher eines magischen Effektes zu identifizieren. So kann, wenn genügend magische Effekte gefunden werden, einem Zauberer gefolgt werden, und ihn ausfindig machen.

Astrale Abdrücke entstehen in einem sehr begrenzten Maß auch auf physikalische Objekte. Werden diese starken oder ständigen Emotionen und oder Magie ausgesetzt, so entstehen auch in diesen schwache astrale Strukturen, welcher Erinnerungen, Gedanken, Eindrücke und Bilder beinhalten. Die können gelesen werden (Psychometry). Diese Effekte können durch Zeichen und Strukturen mit mystischen, also Bedeutungsvollen Hintergründen verstärkt werden. Zusammen mit dem richtigen Einsatz von Magie und Energie können magische Effekte eine Zeitlang gespeichert werden. Diese Objekte erhalten dann wie Zauber, auch eine magische Aura die genutzt, erforscht und manuipuliert werden kann.

Astraldimension

Jeder Astralraum ist mit der Astraldimension verbunden. Dem Ursprung der Astralenergie, innerhalb der Welt der Elemente. Einem Anwender der hohen Magie oder Psi ist es möglich, dorthin zu reisen. Natürlich nur, wenn er eine Passage kennt, oder mächtig genug ist, um selbst eine zu erschaffen.

Die Astraldimension ist unendlich und besteht aus Licht, Wolken und blauen Hintergrund. Ähnlich dem Himmel der Menschen. Das Licht kommt von überall, und die Wolken sind Konzentrationen von Astralenergie. Jedes Lebewesen beginnt mit einiger Zeit diese Energie zu formen, und schafft damit eine eigene kleine Realität. In diesen können auch physikalische Gesetze gelten, oder ganz andere. Der menschliche Geist ist dafür noch zu klein, ein Mensch der lange in der Astraldimension leben kann, würde über Monate hinweg vielleicht eine kleine Insel oder eine Hütte auf einer Wolke erschaffen. Andere Wesen allerdings, wie Götter, dessen Ursprung hier sein soll, erschaffen hier ganze Welten und Länder. Somit können hier schon unendliche "Welten" erforscht und entdeckt werden. Viele dieser Welten haben eine Verbindung zu einer realen Dimension. Dort kann es dann entsprechend Passagen zu anderen Dimensionen geben, welche ebenfalls einen Astralraum besitzen.

Die Zeit vergeht hier langsamer, eine Stunde in der Welt der Menschen entspricht eine Woche in der Astraldimension. So ist es nicht selten, dass Meister der Magie und mächtige Wesen diesen Ort gerne zum Lernen besuchen.

3.2.2 Geflecht

Pflanzen kommunizieren untereinander, und sie verwenden dafür verschiedene Wege (Wurzeln, chemische Botenstoffe, Vibrationen, Luftbewegung, u.a.). Sie haben auch einen leichten Zugang zum Astralraum, und nehmen Energien und Emotionen wahr. Eine große Kommunikationsbasis bilden die Pilze, sie verbinden fast alles miteinander. Das Myzel (Pilzgeflecht) ist in einer biologischen Welt oft eines der größten Netzwerke die sich bilden können. Einige Wesen und Technologien ermöglichen es mit diesem Geflecht zu verbinden.

Wenn eine Verbindung hergestellt wurde, kann der Geist einer Wesenheit innerhalb dieses Geflechts auf Reisen gehen. Dort findet er sich in einer virtuellen Relatität wieder, welche je na Rasse und Kultur von seinem Geist in subjektive Bilder und Empfindungen umgewandelt werden, die es verstehen kann. Zum Beispiel sehen Menschen aus Naturvölkern einen dichten Dchungel mit Wegen, Pfaden und Elementen, welche sie aus der normalen Welt sehen können. Nur das dies Pflanzen hier reden können, summen oder singen, wenn er sie berührt sieht er die Umgebung der jeweiligen Pflanze in der realen Welt, wie diese alles wahrnimmt. Ein Steppenbrand würde bei vielen vielleicht ein Schreien verursachen, ein vergilben. Andere berührt es kaum. Innerhalb dieses Netzwerkes gibt es aber auch einige intelligente Lebewesen, dieses sind entweder durch das Netzwerk selbst entstanden, und haben keine physikalische Entsprechung, oder sind von außerhalb gekommen (der Geist eines Reisenden hat sich vom Körper getrennt, um hier zu existieren), oder es handelt sich um Pflanzen/ Pilze selbst mit physikalischen Gegenstück.

Die meisten Verbindungen bedeuten, dass der Geist in das Netz übertragen wird, und er somit keine Kontrolle mehr über einen evt. vorhandenen Körper hat. Es können andere Reisende getroffen werden. Es ist möglich sich mit jedem Wesen in diesem Netz zu unterhalten und zu interagieren, was allerdings auch einige Gefahren mit sich bringen kann. Auf einigen Welten ist dieses Netzwerk der "Himmel", sie werden darin geboren, und erhalten für eine kurze Zeit einen Körper (welcher von Pflanzen generiert wird), um dann im Tode wieder in das Netzwerk vollständig zurückzukehren. Wiedergeburt ist hier für einige Rassen kein Problem, aber eines Tages sind des Lebensüberdrüssig und vereinigen sich mit dem Geist des Netzes. Je nach Netz, bleiben die Erinnerungen eines Wesens eventuell erhalten, und werden geteilt von anderen Wesen übernommen.

Die Wahrnehmung der Astralen Welt ist nur sehr begrenzt auf der physikalischen Ebene möglich. Man könnten vielleicht die Hintergrundstrahlung und sehr starke Emotionen wahrnehmen. Ein kribbeln bei starken magischen Aktivitäten oder ähnliches, oft ist diese Information aber auch falsch.

Auch hier existieren Passagen in andere Welten. Genauso wie in den anderen Medien ist es nicht möglich in die andere Welt physisch zu wechseln. Es gibt seltene Ausnahmen, dass zum Beispiel ein neuer kompatibler Körper vom Geflecht generiert wird, und er seinen Geist in diesen Übertragen kann. Damit muss er sich von seinem altern Körper lösen, welcher dann meistens stirbt.

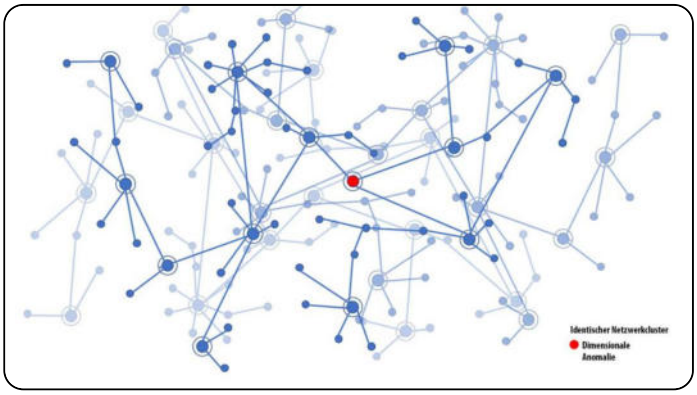
3.2.3 Matrix

Die Matrix ist das technologische Netzwerk und die Summe aller Technologien, welche mit diesem Netz verbunden sind. Hier können wie in den anderen Medien neue Lebewesen entstehen, genannt künstliche Intelligenzen. Nicht selten wurden auch welche von anderen Wesen erschaffen.

Wie auch in den anderen Medien, kann der Geist eines Wesens mit der entsprechenden Fähigkeit hinein reisen. Sein Geist oder die genutzte Technologie generieren dann eine

virtuelle Umgebung, auf Wunsch des Reisenden. Oft sind dies Lichtkontrukte mit Icons und Schrifen mit den Daten die zu erkennen sind. Die Wahrnehmung für Menschen beschränkt sich nur auf einige hundert Gereäte und Entitäten in unmittelbarer Umgebung. Das muss nicht bedeuten, dass die unmittelbare Umgebung eine physikalische Entsprechung in der gleichen Reichweite haben muss. Er kann mit allem kommunizieren und interagieren, auf Informationen zugreifen, sie manipulieren und neue generieren. Er kann meistens auch eigene Wesen (Programme) erschaffen, die bestimmte Aufgaben übernehmen (meistens aber nicht sehr intelligent). Allerdings gibt es viele Gefahren und Hindernisse, da sich fast jeder im Netzwerk schützt (Firewalls, Passwörter, Zugriffseinschränkungen, Löschungen, getrennte Systeme, usw.).

Auch hier entstehen Passagen, wenn zufällig zwei identische und komplexe Netzwerkstrukturen in zwei verschiedenen Welten erbaut werden. Die Abblidung zeigt einen Teil eines Netzwerkclusters, welche in zwei Welten identisch existiert. Im Zentrum bildet sich eine Anomalie, in welche Daten von einer Welt in die andere übertragen werden können.



3.2.4 Portale

Die Portale sind so eine Art Wurmloch, mit meistens einem Eingang und einem Ausgang. Diese sind fast immer an den gleichen Orten. Es gibt einige wenige Wesen, welche dahinter auch ein Netzwerk erkennen. Für die aller meisten Wesen sind dies nur Türen, von einer Seite zu einer Anderen.

Wesen die versucht haben sich mit diesem Netzwerk zu verbinden (ähnlich wie mit den anderen Medien) sind bisher immer wahnsinnig geworden oder nie wieder aufgetaucht, da dies nicht nur auf einer geistigen sondern auch meteriellen Ebene geschieht. Eine Theorie besagt, dass dieses Netz zu fremdartig ist und nur jemand mit der Fähigkeit mehr als vier Dimensionen wahrzunehmen und dort gleichzeitig zu existieren das Netz unbeschadet nutzen kann. Ein paar Götter, die zum Beispiel Raum und Zeit nicht getrennt und linear erfahren, können sich hier gut bewegen.

3.2.5 Passagen

Eine Passage, je nach Medium, ist meistens ein sanfter Übergang in eine andere Dimension. Die meisten Wesen bemerken garnicht, dass sie gerade die Welt gewechselt haben. Erst wenn sie sich ein wenig in der neuen Welt bewegen, fallen ihnen mehr und mehr unterschiede auf.

Passagen sind immer eine Verbindung von zwei Endpunkten. Es gibt nur ganz selten welche, die an mehrere Orte gleichzeitig enden. Jede Passage ist mit einem Lebewesen verbunden, ein mystisches Band, welches dem Portalwächter auch seine besonderen Fähigkeiten verleiht.

Verloren
Sobald auf der anderen Seite, kann es schnell passieren, dass derjenige den Weg zurück nicht wieder findet, da er zum Beispiel garkeine Kenntnisse über Passagen hat, und solche nicht erkennen würde. Oder er entfernt sich zu weit von einer Passage beziehungsweise wird davon abgeschnitten. Die folgen sind so oder so verheerend. Da der Körper ohne Geist nicht existieren kann, stirbt der Körper nach einer gewissen Zeit (siehe Regeln, bzw. Astralraum als Beispiel-Medium). Und ohne Körper, stirbt auch der Geist irgenwann.

Häufigkeit & Auftreten
Die genaue Anzahl ist nur wenigen bekannt. Aber was man weiß ist, dass in Ballungszentren von intelligenten Lebewesen die Passagen vermehrt auftreten. So findet man sie in Städten und hoch frequentierten Knotenpunkten viel häufiger. Es gibt auch Zonen ohne Passagen, wie in Wüsten und Zonen wo das Leben nicht mehr möglich ist (Katastrophen). Allerdings gibt es verschiedene Arten von Leben, und hier und dort bildet sich dann auch mal ein Passage.

Lebensdauer
Eine Passage existiert nicht ewig. Nur einige wenige Jahrhunderte nachdem die Umstände sich geändert haben, verblassen Passagen. Passagen können auch mutwillig zerstört werden, in dem bei den Portalmedien die Strukturen auf einer Seite zerstört werden. Da es sich um recht große Strukturen handelt, müssten graviernde Änderungen in der physischen Welt vorgenommen werden, denn nur ein paar Kleinigkeiten zu ändern, nachdem sich eine Passage gebildet hat, reichen nicht aus. Das direkte Zerstören einer Passage hatte bisher immer eine Katastrophe zur Folge, transdimensionale Stürme, und die nachträgliche Ausbildung von weiteren Portalen. Da die Gefahr geringer ist durch andere Portalmedien eine Überschwemmung von Reisenden zu bekommen, werden diese von den Portalwächtern bevorzugt. Auch der Umstand, dass es sehr schwer ist durch die anderen drei Portalmedien einen eigenen dauerhaften Körper in einer anderen Welt zu bekommen, schränken die Möglichkeiten der Reisenden ein.

Bewegliche Passagen
Einige wenige Passagen bleiben nicht am selben Ort, oder sind an einen spezifischen Ort gebunden.

Eine ganz besondere Form sind **Spiegelportale**. Dies sind Portale mit einem Ende in der Spiegelwelt. Viele von ihnen gehen tatsächlich durch einen Spiegel, wobei es nicht der gleiche sein muss, sondern der Portalwächter kann das Portal schließen, und es bei einem anderen Spiegel wieder öffenen, vorausgesetzt es existiert der exakt gleiche Spiegel in der anderen Welt. Die Spiegelpassagen verbinden aber trotzdem nur exakt zwei Welten miteinander. Es ist nicht möglich einen der beiden gleichen Spiegel in eine andere Welt zu schaffen. Mit einem Spiegel in einer anderen Welt kann kein Portal geöffnet werden. Aber dies gibt den Portalwächtern einen besonderen Stand. Sie werden auch gern **Spiegelwächter** genannt.

Weiterhin gibt es sogenannte **Portalwesen**, dies sind riesige Pflanzenwesen (ca. 300m groß), welche mit einem anderen verbunden sind. Diese sind zum Einen über das Medium

Geflecht verbunden und zum Anderen durch ein echtes Portal an oder in ihrem Körper. Es wird vermutet, dass diese Wesen von den ersten Druiden erschaffen wurden. Jedenfalls sind diese mobil. Bisher wurden sie in Deorum und IO entdeckt, auch sie erhalten einen Wächter, welche gern als **Zoowärter** bezeichnet werden (sagt das mal einem direkt). Viele von ihnen sind Portale in der gleichen Welt.

3.3 DEINE WELT

Der Spielleiter kann sich in jeder Region eine eigene Welt ausdenken, oder jeder Spielleiter, wenn mehrere abwechselnd leiten. Sechs Welten reichen aber ebenso aus um viele Abenteuer zu gestalten. Nachfolgend einige Ideen für verschiedene Welten. Natürlich können auch noch mehr Welten erstellt werden, auch wenn die neun Welten an die Mythologie von Yggdrasil entlehnt sind.

Lichtwelten

Aspekte: Licht, Gut, Ordnung, Magie, Götter

Mittelwelten

Von allem etwas, Vereinigung von allen Elementen und allen Welten.

Unterwelten

Aspekte: Chaos, Leid, Zerstörung, Dämonen

3.4 Sprachen

Vor 2077 Jahren waren die Welten miteinander langeverbunden. In dieser Zeit fanden sich viele Sprachen gleichzeitig auch in anderen Welten, insbesondere was die menschlichen Sprachen anging. Aber auch von einigen anderen Völkern, wie z.B. die Feen in Deorum auch Keltisch verstehen.

---

4 Welt: Midgard

Es wird das Jahr 2077 geschrieben, und in den letzten 50 Jahren haben sich einige Dinge geändert.

Meeresspiegel
Der Klimawandel hatte 2026 extreme Auswirkungen. Die Polkappen sind vollständig geschmolzen und es kam vermehrt zu großen Stürmen. Hurricanes und Tsunamis, welche global verheerende Verwüstungen anrichteten. Am Höhepunkt der Verwüstung kam es global zu vermehrter Aktivität der Interkontinentalplatten, welche Erdbeben und weitere Veränderungen hervorbrachten. Die San-Andreas-Verwerfung driftete weiter auseinander, und die Westküste der USA versank im Meer, die meisten Berührungen der Platten sind in den Meeren, viele der Tiefseegräben schlossen sich (z.B. Mariannengraben), und durch die hohe Wärme dehnten sich die Meere aus. Dies alles führte zu einer drastischen Erhöhung des Meeresspiegels um 66 Meter.

In Europa hat es am schlimmsten Deutschland, Belgien, Dänemark und England getroffen. Neubrandenburg ist nun eine Insel, welche von heftigen Überflutungen heimgesucht wird, und die einstige Hauptstadt liegt vollständig unter Wasser. Dänemark ist ebenso nur noch eine Insel, und hat 80% Landmasse verloren. Holland ist vollkommen untergegangen. Belgien hat 50% Landmasse verloren. Frankreich hat einige Städte an der Westküste verloren, ebenso wie Norditalien, aber im Vergleich nur relativ wenig Land verloren.

Robots und Wiederaufbau
Um die Städte wieder aufzubauen, kam die Rüstungsforschung und Robotik unterstützend dazu. Sie entwickelten elektromechanische Exoskelette, welche den Träger immense Kraft verleihen (**ExoPanzer**) und riesige humanoide Fahrzeuge (**Robots**), welche mit dem gleichen neurologischen Interface ausgestattet sind. Neben dem Bau von neuen Gebäuden und Anlagen, wurden diese auch vermehrt für den Kampf eingesetzt. Allerdings wurden die neuen Technologien auch für illegale Aktivitäten genutzt oder es kam zu Störungen in den Robots. Aus diesem Grund wurde eine Taskforce bzw. Robotpolice etabliert, welche sich um solche Dinge kümmert.

Rohstoffkriege
Der Klimawandel führte auch dazu, dass Trinkwasser knapp wurde, was als Auslöser für einige heftige Rohstoffkriege diente. Große Bevölkerungsteile aus ärmeren Ländern versuchten in die besser gestellten Länder umzusiedeln, allerdings kam es an vielen Grenzen zu blutigen Auseinandersetzungen, so dass die Grenzen verstärkt wurden, und große Lager vor den Toren entstanden sind. Die sogenannten **Hotzones**. Seuchen und Pandemien sorgten für immer aggressivere Versuche in reiche Länder zu gelangen.

Neben den Grenzkriegen wurde die Antarktis zum Schauplatz des Krieges der Supermächte. Das dort vorhandene Palladium, welches zum Bau von Reaktoren der Kalten Fusion benötigt wird, ist das Ziel jeder Nation, welche genügend Ressourcen und Technologie besitzen, um unter anderem eine Mecha Rüstungsindustrie aufzubauen. Hier befinden sich hart umkämpfte Abbaugebiete mit modernsten Kriegsgerät wie Robots und ExoPanzer.

Troi-Virus
Eine der Pandemien ist der sogenannte Trois-Virus, benannt nach einer Grotte in Frankreich, in welche die ältesten Höhlenmalereien gefunden wurden, welche Menschen mit teilen von Tierkörpern zeigten (Trois-Frères). Es handelt sich dabei um einen Retrovirus, welcher einen Vektor einschleust, der inaktive Bereiche des menschlichen Genoms reaktiviert. Dies sind meistens Merkmale unserer tierischen Vorfahren. Jeder infizierte durchläuft eine Mutation, in dem tierische Merkmale aus einer bestimmen Entwicklungsphase ausgebildet werden. In den meisten Fällen (75%) sterben die Infizierten an den Auswirkungen der Mutationen, zum Beispiel die Ausbildung eines gifitigen Hautsekretes eines Frosches, ohne allerdings eine Immunität dagegen zu besitzen. Der Virus ist unheilbar, allerdings können jene, die es sich leisten können, durch weitere Veränderungen angepasst werden, oder von speziellen Mutationen geheilt werden (nicht dem Virus selbst).

Die meisten Betroffenen, werden je nach Land, deportiert, umgebracht oder in besondere Zonen gebracht (Ghettos). Einige Menschen tragen einen inaktiven Virus, vor oder nach einem Ausbruch. Auch hier gibt es unterschiedliche

Verfahren. Da bis heute nicht geklärt werden konnte, wie der Virus übertragen wird, lassen einige Länder jene in Ruhe, nicht allerdings ohne jegliche soziale Ausgrenzung und Angst.

Matrix
Es gab einige weitere Errungenschaften in vielen wissenschaftlichen Bereich. Das Netzwerk und die ersten Quantencomputer ermöglichten eine Matrix mit nahezu unendlicher Datendichte, und die ersten K.I. wurden erschaffen. Es gibt Gerüchte, dass durch die Matrix selbst, sich eigenständige Intelligenzen entwickelt haben.

Transhumanismus
Der Mensch hat weiterhin damit begonnen, seine genetischen Grenzen zu überwinden, da klar wurde, dass wenn sie nichts tun würden, die Technik den Menschen überholen wird. Der kybernetische und biogenetische Transhumanismus steht hier im Vordergrund, und einige wenige, die es sich leisten können, oder aus anderen besonderen Umständen, haben quasi bereits dadurch Superkräfte erlangt. Nur wenige und besondere Menschen erhalten Zugang zu diesen Technologien (hochrangige Spezialisten beim Militär, Wissenschaftler in Selbstversuchen, Menschenversuche, extrem reiche oder einflussreiche Menschen, usw.). Kleinere Modifikationen sind aber bereits auch schon innerhalb der normalen Gesellschaft zu finden, wie Datenbuchsen, medizinisch notwendige Prothesen (ohne Superstärke), chamälion Haare, sich bewegende Tattoos, genetische Krankheiten beseitigen, und Ähnliches.

Alltag
Ansonsten hat sich nicht viel geändert. Die Menschen leben nicht anderes als vor 50 Jahren.

Magische Besonderheit
Obwohl der Astralraum stark ausgeprägt ist, gibt es doch kaum Menschen, welche sich mit der Magie befassen. Es gibt nur sehr wenige im Verborgenem, welche auch nur sehr begrenztes Wissen haben. Mit den Kreuzzügen und der globalen Hexenjagd, wurden alle Anwender der Magie getötet oder in den Dienst der Kirche gestellt. Insbesondere die katholische Kirche hat ein umfangreiches Wissen der Magie angehäuft und verschlossen. Es gibt nur wenige kirchliche Hermetiker, welche sich mit dem Studium der arkanen Künste befassen dürfen, und strengen Kontrollen und Auflagen unterliegen. Eine weitere Gruppe sind die Portalwächter, nicht selten haben einige eine starke Begabung zur Magie und werden von Ihnen ausgebildet. Natürlich gibt es noch ein paar Naturvölker wie die Indianer und ihre Schamanen, oder keltische Druiden.

4.1 Organisationen

Die Portalwächter haben in Midgard drei Organisationen, welche natürlich untereinander zusammenarbeiten.

PSI - Paranormal Shield and Intelligence
Eine global agierende Organisation, welche von den großen Ermittlungsbehörden (CIA, KGB, Mossad, usw.) der Welt anerkannt wird. Portalwächter können sich jederzeit als Agenten von PSI ausweisen und in Ermittlungen als Berater tätig werden, oder gar die Kontrolle an sich reißen. Meistens geben die involvierten Ermittler dies eh ab, sobald sie die ersten paranormalen Erscheinungen erleben. Es handelt sich hierbei um eine Geheimorganisation, welche dadurch nicht allen Behörden sofort geläufig ist. Wer mit einem PSI-Ausweis rumwedelt, wird nicht gleich ernstgenommen, wenn dies nicht an der richtigen Stelle geschieht.

Jedem Wächter stehen viele Dienste und Resourcen zur Verfügung. Viele der Dienstleister sind aber keine eingeweihten PSI-Agenten, sondern sind externe aus anderen Organisationen oder selbständigen Unternehmen, welche kein Wissen um die Portale haben. Sie alle haben aber etwas gemeinsam, sie stellen keine Fragen und gelten als verschwiegen. Die Kontaktaufnahme geschieht meistens über eine für den Wächter eingerichtete Zentrale, mit meistens den gleichen PSI-Mitarbeiter auf der anderen Seite. Es gibt mehrere Möglichkeiten in Kontakt zu treten, und die Zugänge wechseln in zyklischen Abständen. Nicht alle Dienste stehen sofort zur Verfügung, je nach Lage. Einige Beispiele:

- Einsatztruppe
  Für etwaige Kampfeinsätze stehen für jeden Wächter innerhalb von 1-3 Stunden ein fünfköpfiges paramilitärisches Einsatzteam zur Verfügung, welche dem Wächter folge leisten. Sie besitzen eine gute Kampfausbildung und je eine Spezialsierung (military Specialists). Sie sind meistens der Umgebung des Portals angepasst. Zum Beispiel wird sich ein Einsatztrupp für einen Wächter mit einem Geflechtsportal, gut in der Wildnis auskennen. Sie wissen in den meisten Fällen um die Existenz von Außerweltlichen, aber nicht unbedingt von den Portalen. Die Teams bleiben meist in gleicher Besetzung, und es liegt am Wächter, inwiefern er ihnen vertraut und die einweiht.
- Cleaner
  Nicht selten müssen Aufräumarbeiten getätigt werden. Vom Verschwindenlassen von Toten/ Aliens, Spurenbeseitigung, Restauration und Reparaturarbeiten.
- Magier
  Nicht selten hat man es mit magischen Phänomenen oder Wesen zu tun. Leider gibt es nicht sehr viele Hermetische Magier, so dass die Anreise oder die Verfügbarkeit auch einige Tage dauern kann.
- Eraser
  Spezialisten wenn es darum geht, Wissen zu löschen. Von Hackern, Psychologen und übernatürlicher Gedankenkontrolle gibt es hier einige Experten.
- Transporter
- Wissenschaftler
  Auswirkungen durch den Einfluss von anderen Welten können jede Form und Dringlichkeit annehmen. Meistens benötigt es die Hilfe von entsprechenden Experten. Auch das Wissen von alten Portalen ist oft ein Thema für Archäologen, oder Pandemien mit fremden Krankheiten für Mediziner, und so weiter.

Exorzisten
In einigen großen religösen Organisationen wie um das Christentum, dem Buddhismus, Taoismus, Schamanismus und anderen, gibt es eine Unterorganisation die sich mit dem Exorzismus befassen, dem vertreiben von Dämonen was nichts andere bedeutet als Dimensionsreisende. Sie sind ein abgeschlossener Bereich, nur wenige weltliche Religionsführer wissen, dass es sich um eine Organisation für die Portalwächter handelt. Sie sind auch verantwortlich, dass es kaum Magiebegabte mehr gibt, da es über Jahrhunderte einen Kampf zwischen machthungrigen Zauberern, Dämonen und Doppelgängern kam, die insbesondere magisch Begabte im Visier hatten.

Vault Disney - Besucherzentren
In Midgard gibt es die meisten Passagen, und somit auch die meisten Portalwächter. Weiterhin gibt es auch viele Reisende, da Midgard mit allen anderen Welten (außer einer) verbunden ist. Es wurden einige große unterirdische geheime Zentren errichtet, auch ein paar besondere Anlagen oberirdisch, wie Wakanda und Freizeitparks, wo Andersartige kaum auffallen. Allerdings kümmern sich um die Besucher nur wenige Portalwächter, sondern mehr ausgebildete **Vault-Agenten**.
Dieses erfolgreiche Konzept ermöglichte auch eine weltweite Manipulation der Medien. Wesen aus anderen Welten werden den Menschen in Film und Fernsehen vorgestellt, so dass, wenn sie eines sehen, eher die Kameras suchen oder es für gute Kostüme halten. Weiterhin konnten sie ein globales und mächtiges Nachrichten- und Computernetzwerk errichten. In diesen lassen sich auch einige Passagen finden.

4.2 Götter & Magie

Es gibt viele Beschreibungen, Mythen und Geschichten über die alten Götter. Auch wenn die "Beweise" ihrer einstigen Existenz nicht wissenschaftlich fundiert sind, so sind die Geschichten erstaunlich umfassend und teilweise detailiert.

Wenn es sie wirklich gegeben haben soll, so sind sie aus unerfindlichen Gründen nicht mehr in dieser Welt.

Soweit man es zurückverfolgen kann, wird zumindest unter den Theologen folgendes angenommen.

Mit der Geburt Christi fand ein Übergang von der orthopraxen in die orthodoxe Religion statt. Wobei durch den Glauben das Numen (das göttliche Wirken), das Seelenheil und die Tugenden (Abstraktnumina) erhalten blieben. Die katholische Kirche und ihr Glaube entwickelte entsprechend Macht und Einfluss, auch im metaphysischen Sinne. Die Kirche hat es sich zur Aufgabe gemacht, all jene mit anderen Ansichten zu bekehren. Allerdings wandelte sich der einst friedliche Weg in der Geschichte zu blutigen Außenandersetzungen, z.B. die Auslöschung der Zauberer durch Pendragon oder die Ausartung der Inquisitionen (zunächst Häretiker, später auch Zauberer).

Es gibt im Vergleich zu anderen Welten nur wenige Anwender der Magie, insbesondere in jenen Ländern mit starken christlichen Glauben. Dort werden jene immer noch von der Inquisition verfolgt, allerdings nicht immer umgebracht oder drakonisch bestraft. In Bereichen der Naturvölker sind insbesondere die schamanistischen und druidischen Traditionen erhalten geblieben, und blühen langsam wieder auf. Im asiatischen Raum hat sich wenig geändert, da hier viele Götter (Kami) existieren und z.B. der Shintoismus erhalten blieb.

Magische Traditionen

- Hermetiker
  Ausgebildet von der Kirche, strenge Kontrollen und Dogmen. Nutzen die elementaren Kräfte, uns sind ausschließlich für die Kirche unterwegs.
- Hexenjäger
  Ähnlich wie die Hermetiker, aber geschult für den Kampf gegen Zauberer, Dämonen und Anderswesen. Sind meistens einem Titularbischof unterstellt.
- Schamanen / Shinto-Priester
  Insbesondere in Amerika und asiatischen Ländern anzutreffen.
- Druiden
  Allgemein in Europa zu finden, insbesondere England und angrenzende Länder.
- Hexen
  Verschiedene Zirkel und Gemeinden, welche unterschiedliche Philosophien vertreten, aber alle die Magie studieren. Ausgesprochene Gegner der Kirche, und existieren im Verborgenem.
- Priester
  Anhänger alter noch exisitierender Götter, oder alter Götter. Letzteren werden auch von der Kirche verfolgt.

Um ein sehr guter Zauberer zu werden, und entsprechend Wissen über die Magie anzuhäufen, müssen sie in diese Welt Teil einer Geheimorganisation sein, die entweder ein Teil der Kirche ist oder sich vor ihr verbirgt. Jene die es auf eigene Faust versuchen, sollten eine gute Geschichte parat haben, wie sie an das ganze Wissen herankommen (Arkane Zweige über Stufe 4).

4.2.1 Die Rolle der Kirche

Die Trennung der Welten geschah nicht plötzlich, jedenfalls aus der Sicht von Sterblichen, sondern war ein langsamer Prozess, welcher sich über ein paar Jahrhunderte vollzog. In dieser Zeit zogen sich viele der Götter immer mehr aus dem Geschehen der Menschen zurück, insbesondere jene Götter, welche eine starke Präsenz besaßen (z.B. Olymp, Asgard, Ägyptische Götter, Brahma und sein Club). Sie begannen auch sie damit, die Völker zu trennen. Auf Midgard sind entsprechend einige Völkerwanderungen ca. 1.000 v.Chr. geschehen. Eine der wohl bekanntesten ist die Geschichte von Moses. Im Jahre 0 war der Prozess abgeschlossen. Insbesondere die ägyptischen Götter hatten den Auftrag eine orthodoxe Religion zu etablieren, bevor sie vollkommen verschwinden. Am letzten Tag des Rituals der Trennung, wurde als krönender Abschluss der neuen Weltreligion im Jahre 0 Jesus geschaffen. Um das Gewebe der Weltentrennung nicht zu verletzen, reisten die Götter nicht mehr zwischen den Welten. Viele der eher im Hintergrund lebenden Götter blieben auf Midgard (z.B. Totems, Kami, Elementare Aspekte) und auch einige der nicht menschlichen Sterblichen (z.B. Zwerge, Elfen, Seraphen und sehr wenige Drachen).

Auch wenn die Götter nicht mehr direkt in Erscheinung treten, oder "Wunder" wirken, so haben sie natürlich ein Auge auf die verschiedenen Welten, durch Boten. So hatten die Zephyr (eine Rasse aus Deorum, später auch bekannt als Seraphen oder Engel) die Aufgabe, die Geschicke der Welt ein wenig zu leiten. Sie leben auch heute noch in abgelegenen Gebirgen, bzw. haben ein paar magische Portale in die Astraldimension, wo sie kleine Reiche geschaffen haben. Diese sind aber nicht miteinander verbunden (siehe Reise in Astraldimension), sondern haben nur einen Zugang in der physischen Welt auf Midgard. Es sind nur noch wenige von Ihnen übrig. Viele haben über die Jahrhunderte Wege durch die Astraldimension nach Deorum gesucht, oder sind später durch andere Passagen gegangen.

Einige hundert Jahre später entstanden die ersten Passagen in andere Welten, und es wurde klar, dass die Trennung nicht absolut war, und die Vereinigung der Welten voranschreiten wird. Aber sie haben Zeit gewonnen. Es werden vermutlich ein paar tausend Jahre vergehen, bevor die Welten wieder in

dem Maße vereint sind, wie vor der Trennung. Um diesen Prozess zu verlangsamen, wurden der orthodoxen Religion folgende Gebote übergeben.

- Die Nutzung von nicht sanktionierter Magie ist Böse (Hexenwerk), und muss verfolgt, wie hart bestraft werden.
- Die Anbetung von anderen Göttern außer des Einen Gottes, ist frevelhaft, und muss unterbunden werden (Bekehrung, Erlösung, etc.)
- Magische Geschöpfe gelten prinzipiell als Böse, und sollten verbannt oder ausgelöscht werden.

Die Auslegung wurde von den Menschen aber stark vereinfacht, und so töteten sie alles was "anders" war. Egal ob Ansichten, Glaube, Aussehen oder andere Merkmale. Die Glaubenskriege und Inquisition sind die direkte Auswirkung davon. Aber es hatte seine gewünschte Wirkung, denn die verbliebenen Völker, Götter und magischen Wesen lebten nur noch im Untergrund, und hielten sich zurück. Jene, welche sich weigerten unentdeckt zu existieren, wurden systematisch ausgelöscht, wobei die anderen Götter auch gerne ein Mal ein wenig geholfen haben, in dem z.B. heilige Waffen einen Weg zu einem Menschen fanden.

Hermetik

Neben den normalen Priestern und Streitern der Kirche, gab es aber auch jene, welche sich genau mit diesen Dingen im Detail beschäftigten. Sie mussten den Feind verstehen, und auch teilweise mit ihren Waffen kämpfen. Der Magie. Allerdings bildeten sie eine eigene Mysterienreligion, dem sogenannten "Hermetischen Pfad", welche sich zur Nähe der christlichen Lehren angeboten hat (kein Wunder, wenn doch die Götter beides für die Menschen entwickelt haben). Das gesammelte Wissen wird in dem Werk "Technische Hermetica" zusammengefasst, und beinhaltet Jahrtausend alte Lehren und Schriften: Kyraniden (Hermes Trismegistos & Engeln), das verloren geglaubte Astrologumena (ägyptisch), Corpus Hermeticum (Hermes & Asklepios), Kore kosmu (Isis), und viele Werke der Alchemie. Die Kapitel von Poimandres und am Mischkrug des Hermes – dem vierten Traktat des Corpus Hermeticum – um seelische Vollkommenheit zu erlangenm wurde aus der hermetisches Schrift entfernt. Es beschreibt den Weg des Menschen, selbst göttlich zu werden. Ebenso sind magische Zweige wie Dämonisch, Tod und Schatten nicht enthalten, werden aber erwähnt, um sich vor ihnen zu schützen.

Berufe der Kirche und ihr Wissen über die Hermetik:

- Hexenjäger (Kämpfer mit ein wenig Magie)
- Hermetiker (Magier)
- Inquisitor (Zugang auch zur finsteren Magie)
- Exorzist (sehr spezialisiert und sehr wenig Magie)
- Priester (NUR Sakrament & Sakaramentalien - quasi keine Magie)

Warum Midgard?

Die Menschen sind von Geburt an neugierig, machthungrig und freiheitsliebend. Sie würden ohne Hemmungen dazu beitragen, die Welten wieder zu vereinen. Dabei geht es nicht nur um die Möglichkeiten der Reise durch die Entwicklung von Portalen, mit Hilfe von Wissenschaft oder Magie, sondern auch um ihren Glauben und ihre Fantasie. Denn auch sie besitzen die Fähigkeit, wie die Götter, die Realität nach ihren Vorstellungen zu verändern. Nur sehr selten erlangt ein einzelner Mensch so viel Macht, aber der Glaube von vielen, kann sehr machtvoll werden, und verlieh auch vielen Göttern ihre einstige Macht.

Weiterhin ist Midgard die Welt mit den meisten Passagen in alle andere Welten. Sie gilt somit als Zentrum der Portale und damit auch als die potentiell stärkste Welt zum Thema Wiedervereinigung.

Gottes Streiter

Es gibt nur sehr wenige, welche fundierte Kenntnisse über die Magie, andere Welten, Portale oder magische Wesen besitzen. Alles was über den Wissensstand eines Priesters geht, ist Teil der modernen Inquisition, genannt "Congregatio Romanae et universalis Inquisitionis" (Kongregation der römischen und allgemeinen Inquisition), oder auch in Kurz "Heiliges Offizium" (lat. Sanctum Officium) genannt. Durch die Geschichte, welche unter anderem auch durch weltliche Gerichte zur Zeit der Hexenverfolgung stark geprägt wurde, besitzt die Inquisition keinen besonders guten Ruf. Weiterhin hat diese nicht mehr den großen Einfluss auf weltliche Verfahren und Gerichte wie einst.

Aufgaben des Heiligen Offizium

- Aufspüren von Häretikern
- Vertreiben von Häretikern (veraltet - wird über die normale Verbreitung und Bekehrung abgedeckt)
- Aufspüren von Hexen
  Die Kirche ist hier viel aufgeklärter als im Mittelalter, und spürt eher objektiv Anwender der Magie auf, und überwacht diese.
- Vertreiben von Hexen
  Ein Anwender der Magie, der nicht der hermetischen Ordnung folgt, gilt als Häretiker, aber muss nicht verbannt bzw. gereinigt werden. Es gibt einen Leitfaden magische Tugenden und Sünden, nach dem ein Freispruch oder ein Strafmaß bestimmt werden kann.
- Vertreiben magischer Wesen
  Wesen magischer Herkunft sind von der natürlichen Ordnung unerwünscht, und werden ausgetrieben.

Das Heilige Offizium und die Portalwächter

Die Portalwächter sind von den Engeln sanktionierte Streiter Gottes und dienen seinem Willen. Es gilt ihnen zu helfen und ihre Geheimhaltung zu wahren. Ein Hexenjäger und Inquisitor ist es gestattet die Organisationen der Portalwächter auch für Ihre Arbeit zu nutzen, insbesondere PSI. Jedes Mitglied ist dazu angehalten, eher im Namen der Kirche zu aggieren, und weniger ein unschickliche gebahren von Agenten an den tag zu legen.

Wissen und Möglichkeiten der einzelnen Klassen

Hermetiker
Magier im Dienst der Kriche. Sie kennen die Lehren, welche auch vor dem Christentum bereits bestanden, und zum Teil von der Göttern selbst überlierfert worden sind. Das "Technische Hermetica". Sie werden streng kontrolliert. Allerdings tendieren sie dazu, diese zu durchbrechen, da sie sich mit den Grenzen dieser Realität befassen. Sie erhalten keinen Zugang zur finsteren Magie (Dämonisch, Schatten, Tod) und zur letzten Lehre "Kapitel von Poimandres". Sie haben keinen "Auftrag" sondern sind Berater und Forscher in allen Belangen der Magie. Somit sind sie nicht Teil irgendwelcher Organisationen. Es gibt nicht sehr viele von Ihnen. Allerdings gibt es auch Hermetiker außerhalb der Kirche.

Inquisitoren
Sie durchliefen eine extremen Konditionierung, und erlernen die finsteren Magiezweige, um das Wissen und gegebenen falls diese Mächte gegen die Finsternis einzusetzen. Sie stehen unter strenger Kontrolle, und vieler regemäßiger Tests auf Geist, Körper und Seele, da sie der Verlockung ständig ausgesetzt sind. Sie werden von allen gefürchtet, und sie haben viel Macht innerhalb und außerhalb der Kirche. Ein Inquisitor muss mindestens einen hermetischen Zweig der Magie gemeistert haben, um eines der finsteren Zweige zu erlernen. Sie werden voranging dort hingeschickt, wo finstere Mächte am Werk sind. Nicht selten sind einige Hexenjäger Begleiter und Verstärkung.

Hexenjäger
Gottesfürchtige Kämpfer mit einer Ausbildung in der hermetischen Magie. Allerdings wird ihnen prinzipiell nur der Zugang zu zwei Magiezweigen gestattet (je nach Begabung), dessen erster Zweig meistens Astral sein muss (zwecks Untersuchungen). Sie werden überall hingeschickt, wo Magie im Spiel ist, und sind wesentlicher Teil zur Überwachung und Kontrolle von "Hexen" (Anwendern der Magie) und dem Vertreiben von magischen Wesen. Im Offizium sind sie am zahlreichsten vertreten.

Alle anderen werden nicht in die Lehren der hermetischen Magie eingeweiht. Inquisitoren treten auch als Richter auf, während Hexenjäger dies nur begrenzt ausüben dürfen, aber durchaus auch ein Strafmaß bestimmen und ausführen dürfen.

Zudem gibt es dann noch die Vatikanpolizei, Schweizer Garde, Templer und ausgewählte Söldner, wenn es notwendig sein sollte. Auch das Militär kann in einigen Ländern eingeschaltet werden, und die Wächterorganisationen. Je nachdem wie groß die Bedrohung ist. Einem Inquisitor und Hexenjäger ist es ebenso gestattet Anwender der Magie zu akquirieren, welche einer Bitte lieber entsprechen sollten.

4.2.2 Psi-Kräfte

Mit dem Aufkommen der Tiermenschen durch den Troi-Virus, wurde das Phänomen der Psi-Kräfte immer stärker in dieser Welt. Es gab auch schon vorher bei einigen Menschen latente Psi-Fähigkeiten, aber diese waren eher selten und sehr schwach. Weltweit gab es nur ein paar Hundert Menschen mit ausgewöhnlichen Psi-Kräften, um einiges weniger als es Zauberer gab. Die hat sich geändert, da bei vielen Tiermenschen eine ihrer latenten Fähigkeiten durch ihre Verwandlung extrem verstärkt wurde. So gibt es jetzt eine neue Bevölkerungsgruppe, welches einiges psionisches Potential mitbringt. Die Menschen wie die Tiermenschen müssen nun lernen damit umzugehen. In den meisten Ländern ist dies noch kein Problem innerhalb der Bevölkerung, da Tiermenschen von der Regierung und anderen gejagdt und getötet werden. Aber die Angst vor Tiermenschen ist dadurch noch stärker geworden, da sie nun nicht mehr nur Überträger des todbringenden Virus sind, sondern auch noch über übernatürliche Kräfte verfügen.

Andere Organisationen
Da es sich dabei um kein neues Phänomen handelt, gab es bereits in der Vergangenheit viele Bestrebungen von Militär und Geheimdiensten Menschen mit Fähigkeiten ausfindig zu machen, sie zu konditionieren und ihr Fähigkeiten weiter auszubauen. Aber auch einige öffentliche Organisationen und Universitäten beschäftigten sich mit der Parapsychologie

- Society for Psychical Research (SPR)
- American Society for Psychical Research (ASPR)
- Stanford-Universität
- Rhine Research Center
- CoreTech
  Hat in bestimmten Fällen technologische Möglichkeiten (BioSymTech) um die Umwandlungen zu verhindern oder betroffene Organe zu ersetzen. Daher haben sie lebensfähige Tiermenschen, von denen einige Psi-Kräften besitzen.
- Militär (wenige Länder)

Die Kirche
Alles was nicht dem Glauben entspricht, ist böse und Dämonenwerk. Die Bibel ist da sehr eindeutig. Trotzdem hat sich über die Jahrhunderte Wissen diesbezüglich gesammelt, und sie setzen diese auch ein, um natürlich anderes Böse zu bekämpfen. Wohlweißlich, dass ihre geschaffenen Streiter selbst dem Bösen anheim fallen werden. Alles was sich nicht der Kirche unterwirft, ist als Böse anzusehen, und sollte eingesperrt werden oder schlimmeres.

Da die Kirche eine liberalen Wandel über die letzten Jahrzente durch machte, gibt es heutzutage viel weniger Hexenverbrennungen.

Besondere Länder
Insbesondere Länder mit starker polytheistischer Religion tendierten schon vorher dazu, eine viel größere Akzeptanz gegenüber dem Okkulten, Magie und dergleichen zu zeigen. Sie werden, wenn der "Große Wandel" stattfindet, weniger Probleme damit haben. Indien, China, Japan, Brasilien, Kuba und weitere.

4.2.3 Superhelden

Die Welt befindet sich im Umbruch, und es sieht nicht rosig aus. Durch das vermehrte Aufkommen von Portalen, dem Anstieg der Magie und Menschen mit Psi-Kräften, wie auch den Sprüngen der Technologie und des Transhumanismus, fallen die Fälle von Superkräften nicht weiter ins Gewicht.

Wie von den freien Magiern, gibt es hier nicht sehr viele. Pro Charakter mit Super Powers gibt es einen NSC als Gegenspieler. Berühmte Superhelden gibt es nicht, ganz zu schweigen von ganzen Gruppen die ständig die Welt retten. Es sind aber bereits genügend aufgetaucht, dass bereits die Inquisition und Regierungen das Phänomen untersuchen. Die meisten gehen bisher davon aus, dass dies eher zufällige und seltene Konvergenzen sind, und das es sich hierbei um magische Abberationen handelt. Trotzdem wird es von einigen wenigen erforscht, um vielleicht den neuen Übermenschen zu schaffen.

Bisher gibt es nur zwei Institutionen auf Midgard, welche sich mit der vielversprechenden Lambda-Strahlung befassen.

Einige "Superhelden" haben das Glück und konnten in der Wächterorganisation Psi unterkommen, welche bereits einige Erfahrung mit anderen Rassen und besonderen Fähigkeiten aufweisen kann. In besonderen Fällen, setzt Psi diese auch auf anderen Welten ein, wo es keine Rolle spielt, wenn ihr Kräfte herauskommen.

4.3 Robots & Exopanzer

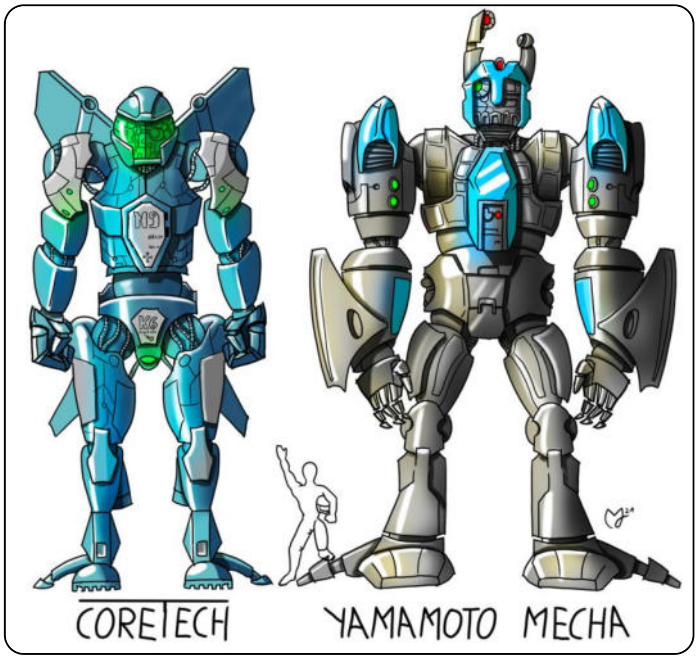
Eine der modernsten Kriegssysteme auf Midgard, welche in dieser Form einzigartig innerhalb der neun Welten sind, sind zum einen die "Humanoid Robot Combat Vehicle" kurz **Robot**s oder **Mecha** und die "Human Tanks" oder auch **ExoPanzer** genannt.

Mechas sind 5 bis 10 Meter große humanoide Fahrzeuge, in dessen Brust sich das Cockpit für einen Piloten befindet. Es benötigt eine Menge Training dazu, um ein guter Pilot zu werden (Fertigkeiten Pilot: Mech und Waffensysteme notwendig) während ExoPanzer mit 2-3 Meter Größe eine Miniaturausgabe der Mechas sind. Einfacher zu handhaben und den Träger hauteng wie eine Rüstung umgeben. Die ExoPanzer bilden derzeit das Non Plus Ultra der menschlichen Technologie.

Um den technischen Fortschritt zu Vergleichen, kann es beispielhaft ein einzelner Mech mit einem konventionellen Panzerzug (ca. 5 Fahrzeuge) aufnehmen. Der CoreTech Prototyp soll sogar eine ganze Kompanie aufhalten (17 Fahrzeuge).

Das Wettrüsten hat entsprechend begonnen, und die verschiedenen Nationen stecken den Großteil ihres Militärbudget in den industriellen Aufbau zur Mecha-Herstellung. Wobei den meisten es nicht gelingt alle vier Zutaten zusammen zu bekommen: Wissen, Gelder, Resourcen, Industrie. Die global Player sind folgende.

- **CoreTech** - Privatkonzern mit großen Teilen US-Exmilitär, Produktionsanlagen Südamerika
  Sie sind weltweit führend mit der Mecha wie ExoPanzer Entwicklung. Auch wenn sie Verträge mit anderen Nationen machen, geben sie wenn nur einen Teil ihrer Technologischen Erkenntnisse weiter, um sicher zu stellen, dass ihre Produkte überlegen bleiben.
- **Yamamoto Mech** - Industriekonzern der Jieitai (Japans Self Defence Force)
  Besitzen nach CoreTech die weitentwickelsten Technologien.
- Streitkräfte des **Deutsch-Französischen-Protektorats**
  Haben Verträge mit CoreTech und haben gerade die eigene industrielle Herstellung von Mecha vollendet.
- **Bharatiya Sashastra Senae** (Indian Armed Forces)
  Durch den gemeinsamen Two-Nation-Protection-Contract mit Japan haben sie ebenfalls Zugriff auf die Entwicklung eigener Mecha und forschen zusammen mit Japan weiter.
- **Zhōngguó Rénmín Jiěfàngjūn** - Chiniesische Volksbefreiungsarmee
  Sie produzieren eigene Mecha, welche aber qualitativ weit unterlegen sind. Das wissenschaftliche Fundament fußt vermutlich auf Reverse-Engineering wie Spionage, mit einem kleinen Eigenanteil. Es wird allerdings nicht mehr lange dauern, bis sie alle Geheimnisse gemeistert haben.



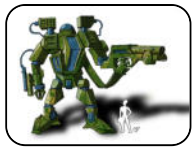
Aufbau und Systeme

1. Main Frame
   Das Grundgerüst besteht aus Verstrebungen und Gelenken für alle größeren beweglichen Abschnitte, welche im wesentlichen den Gliedmaßen des Menschen entsprechen. Dieses Exo-Skelett bildet einen humanoiden Käfig, in dem sich der Pilot stellen kann. Ensprechend werden Ein- und Ausstiegsbereiche eingeplant. Es bestimmt auch, welche Belastungen und Gewicht der Mech aushalten kann, und entsprechend die möglichen montierbaren Waffen und Rüstungen.
2. Cockpit-Verschalung

   Innerhalb des Main Frames wird ein gepanzerter Bereich angelegt, welcher im Falle der Zerstörung des Main Frames dem Piloten die letzte Rettung bietet (absorbiert den überzähligen Schaden). Diese wird meistens aus Materialien gefertigt, welche Strahlung abhält (Radiation Shield des Piloten).
3. Environmental System
   Die Cockpit-Verschalung schirmt den Piloten vollständig von der Außenwelt ab. Entsprechend wird sie Luftdicht vesiegelt und ist aggressiven Substanzen wie Strahlung gegenüber resistent (Säure, Gift, Hitze, usw.). Die autarke Atmosphäre benötigt Belüftungszirkulation, Filtersysteme und Temperatursteueraggregate, welche sich zwischen Cockpit-Verschlalung und Interior befinden.
4. Interior
   Polster, Halteklammern, Griffe und mechanische Teile (Klappen, Hebel, usw.) teilen sich mit den Steuer- und Sensorsystemen den Innenbereich, wie weitere Systeme: Medizinische Injektionsmodule, Bio-Nano-Repair Units, Notfallrationen, Wasser, Wiederaufbereitungsanalge, und weiteres.
5. Steuerung
   Die Steuerung läuft bei einem ExoPanzer über Impulsmessung interner Bewegungs-(Druck-) Sensoren und mechanischen Glenksystemen (z.B. stecken die Hände des Piloten in mechanischen Handschuhen). Daher sind ExoPanzer meistens hauteng und für einen speziellen Piloten angepasst.

Bei Mechas kommt es auf die Größe an. Die Steuerung kann dem eines ExoPanzers gleichen oder ähneln dem eines Kampfjet-Cockpits.
Die modernsten Systeme verwenden zusätzlich ein Neuronales-Computer-Interface, welches das Fahrzeug zum eigenen Körper werden lässt. Durch die dadurch extrem verstärkten Reflexe werden sie von allen anderen auf dem Schlachtfeld gefürchtet.

6. Bildgebene Systeme
   Computer- und Sensordaten werden über Lautsprecher von einer Stimme oder Geräuschen ausgegeben, sowie optisch über verschiedene Systeme: Retina-Laser, Visier-Einblendungen, Monitore. Die meisten besitzen ein Sichtfenster für einfache visuelle Bestätigung oder als Backup falls die Sensorsysteme ein Mal ausfallen sollten.
7. Bord-Computer
   Ein leistungsfähiges Neuronales Netzwerk, welches alle Sensordaten filtert, interpretiert und für den Piloten aufbereitet. Es berechnet ebenso die Übersetzung der Steuerung und Reaktionen des Piloten auf das verstärkte Exoskellet und die entsprechenden Motoren. Weiterhin besitzt es halbautomatische Systeme wie Zielunterstützung, Ausweich- und Gegenmaßnahmen, Gleichgewichtsherstellung, oder einfache Dinge wie Kommunikationscodes, Navigationshilfen, Datentransfer, Black Box.
   Das H.O.S. (Hyper Operating System) ist die Software zur Steuerung und wird meistens dem Piloten angepasst. Der Computer ist lernfähig was die Anpassung angeht, allerdings nicht so genau wie ein Technikerteam.
   Der Computerkern wird meisten außerhalb des Cockpits verbaut, und wird durch ein eigenes gepanzertes Gehäuse geschützt. Eine dazugehörige Selbstzerstörung ist nicht selten.
8. Sensorsysteme Intern
   Innentemperatur und die des Piloten, Puls, Atmung, Blutdruck, Zusammensetzung der Atemluft, Strahlung, Wassereinbruch, Rauch- & Feuermelder und Innendruck wird gemessen und vom Bordcomputer ausgewertet. Bei etwaigen Gefahren, gibt er entsprechende Meldungen, oder startet automatische Aktionen, z.B. Atmosphärenversiegelung bei Fremdstoffen in der Luft und umschalten auf Sauerstoffreserven, Feuerlöschsysteme, und anderen.
9. Sensorsysteme Extern
   Außen angebrachte Systeme wie Kameras, Infrarot, Lasertargeting, Radar, Funk, Distanzmesser, Bewegungssensoren, Waffensystemen und anderen. In militärischer Ausführung sind diese vor Strahlung geschützt (z.B. Radiaktivität oder EMP).
10. Ablativpanzerung
    Eine parametallische Panzerung umhüllt das gesamte Exoskelett, und bietet nur wenige Angriffsflächen um das Innere zu erreichen.
11. Außenmaterialien & Farbe
    Es gibt besondere Überzüge welche Licht und Laser reflektieren, Wärme- oder Radarstrahlen ablenken oder absorbieren, Tarnfarben, und anderes.
12. Reaktoren / Energiekerne
    Es gibt unterschiedliche Energiequellen und entsprechend gibt es Kühlung, Schutz, Computerkontrolle, Notauswurf und Notsysteme. Im schlimmsten Fall treten Strahlungslecks auf. Eine Explosion der Kerne ist selten.
    - Kalte Fusion
      Eine nukleare Fusion auf elektrochemischem Weg an einer Palladium-Elektrode, bietet theoretisch fast unendliche Energie.
    - Sonofusion
      Teil der Kalten Fusion. Bei der Sonofusion oder auch Bläschenfusion genannt, entstehen hohe Temperaturen, Drücke, Strahlungs- und Neutronendichten, die eine Kernfusion ermöglichen, ausgelöst durch Schallwellen (Kavitation).
    - Mikro Fusions Reaktoren
      Hauptsächlich in ExoPanzer verwendet und sind miniaturisierte Fusionsreaktoren, welche allerdings im Vergleich eine kurze Betriebsdauer besitzen.
    - Antimaterie (Prototyp)
      Auch Annihilation genannt, ist die gegenseitige Auslöschung von gleichen Teilen Materie und Antimaterie, durch welche die Masse vollständig in Energie in Form von Strahlung umgesetzt wird (Photonen und oder Plasma). Es wird Deuterium und Anti-Deuterium in großen Tanks und Eindämmungskammern gelagert. Die Energie wird dazu genutzt, ein Plasma zu erzeugen, welches über das EPS-Gitter im Main Frame zu den Umwandlern verteilt wird.
13. Aggregate & Servomotoren
    Für jedes Gelenk gibt es mindestens einen Servomotor um die entsprechenden Gliedmaßen oder andere Mechaniken (Waffen, Klappen, usw.) zu bewegen. Insbesondere in den ExoPanzern sind Glenksperren integriert, damit bei einem Computerfehler der Pilot durch die super starken Bewegungen des Anzugs nicht verletzt werden kann.
14. Verkabelung
    Die Stromversorgung läuft meist altmodisch über Kabel zu den Motoren, Waffensystemen und anderem. Die Steuerung und Kommunikation läuft direkt über den Main Frame, Kabel oder kabellose Alternativen (Funk). Hier gibt es natürlich einige redundante System.
15. Unterstützungstriebwerke
    Für schnelles Rennen, Springen oder Schwimmen gibt es bei einige Fahrzeugen unterstützende Triebwerke, oft angetrieben durch Strahltriebwerke und Turbinen. Sie werden im Main Frame verbaut und durchbrechen somit den Ablativpanzer. Meist sehr laut (80-90 dB)
16. Triebwerkssysteme
    Von Hoverpacks bis Strahltriebwerken mit und ohne Unterstützung von Flügeln, gibt es jede Art von Kombination. Diese werden meist auf dem Rücken verbaut, als eine Art riesiger Rucksack. Zudem benötigt es fast immer zusätzliche Steuertriebwerke (siehe Unterstützungstriebwerke). Meist sehr laut (90-140 dB)
17. Flügel
    Je nach Typ werden auch Flügel als Flughilfe verbaut. Für a) Fliegen im Flüstermodus und b) für weitere Waffensysteme.
18. Waffensysteme
    Je nach Stärke des Main Frames, Motoren, Flugfähigkeit und Einsatzzweck gibt es eine sehr große Auswahl von Waffen. Diese werden



meistens direkt am Main Frame fest montiert, sind starr oder beweglich, oder können ein- und ausgefahren werden, und haben unterschiedliche Funktionen. Entsprechend auch der Energieverbrauch und zusätzliche Informationen für den Piloten.

19. Compartments
    Diverse Bereiche in denen sich zusätzliche Ausrüstung für den Piloten befindet. Faltbare Soloarpanels, Werkzeuge, Leichter Körperpanzer, Ersatzteile, Handwaffen, und weiteres. Bei den ExoPanzern sind diese nicht vorhanden.

Wartung und Reparatur

1. Personal
   Es müssen fast immer hunderte von Arbeitsschritte getätigt werden, welche nicht von einer einzelnen Person bewerkstelligt werden können.
   Im Schnitt werden für einen einzelnen Robot um die 10-20 Personen nur für Wartung und Reparatur benötigt. Für die taktische Planung, Vorgesetzte, Support und den ganzen Apparat darum, sind dies pro Robot-Einheit sogar um die 100 Personen. Mechaniker, Elektriker, Waffenexperten, Ingenieure, Programmierer, Transporter, Fahrer und viele andere.
   In einer stark automatisierten Werkstatt, mit A.I. Robot Gehilfen könnte einer allein, mit viel Zeit, alles reparieren, wenn er mindestens ein Genie ist (Rouge Scientist, Operator und Psi-Tech gleichzeitig).
2. Werkstatt
   Es müssen große und schwere Dinge millimetergenau bewegt werden können. Ein Dach über dem Kopf sollte auch nicht unterschätzt werden. Gerüste mit Fahrstühlen, Lager, Server, Reaktoren, Büros, Schlafquartiere, Simulationsraum und vieles mehr benötigt ein Menge Platz.
3. Wissen
   Wie bei Personal bereits genannt, es benötigt eine Menge Wissen, unter anderem auch militärisches Geheimwissen (Robot Electronics, Robot Mechanics, Field Armorer, etc.).
4. Ersatzteile
   Die meisten Komponenten können nicht von grund auf neu hergestellt werden, dafür benötigt es eine ganze Industrie. Daher wird hauptsächlich mit fertigen Komponenten gearbeitet. Diese muss die Werkstatt vorrätig haben, oder besorgen können.
5. Werkzeuge
   Es sind viele Spezialwerkzeuge notwendig, die mindestens genauso schwer zu bekommen sind, wie Ersatzteile. Computer und Software für statische Berechnungen, Verlgeichsdaten, Simulationen für Tests von Anpassungen am H.O.S. und vieles mehr.

NCT-2000 ExoPanzer Prototyp

Beispielhaft einer der modernsten "Rüstungen" die es in Midgard gibt. Dieses Model ist ein Prototyp von CoreTech Industries. (Kosten 348 XP - Kind des Schicksals für 261 XP)

TechLevel: 4 - Kraftverstärker [8 XP]
Kästchen: 20 TL4 - parametallischer Ablativpanzer [80 XP]
Immunität: Licht & Laser - Fermatischer Reflektionssilberüberzug [25 XP]
Schild: 10 TL3 - Deflektorschildsystem [40 XP]
Energie: Mikro Fusions Reaktoren - Laufzeit 1 Jahr
Geschwindigkeit: 250 kmh [15 XP]
Flugfähig: Mikro-Jet-System 500 kmh [50 XP]
Sensorsysteme: Military Grade Sensorphalanx [8 XP]
Lebensversorgung: Full Environmental Atmospheric System [8 XP]
Tarnung: Holographic Invisbility Units [50 XP]
Waffen: 2W4 TL4 - Shoulder Mounted Railgun [64 XP]

4.4 Besondere Orte

Besondere Orte im Bezug auf die Portalwächter und anderen Welten.

Area 51
Flüchtlinge aus der Splitterwelt, welche mit einem Luftschiff durch die Astraldimension nach Midgard gelangen konnten. Das Einzige von 10 Schiffen.

Wakanda
Ein versteckte Stadt in Afrika, durch Magie geschützt in der Anderweltler leben können, und auch Reisen möglich sind.

Vault Disney Parks
Für kleine Gruppen Anderweltler ausgelegt, die sich dort fast frei bewegen können.

Liberta
Ein souveräner Staat innerhalb des Deutsch-Französischen-Protektorats welcher für Tiermenschen auf der Insel Neubrandenburg geschaffen wurde. Ein weltweit einzigartiges Projekt, welches außerhalb wie innerhalb des Protektorates nicht viel auf Gegenliebe trifft. Bisher gibt es nur eine Stadt, welche sich im Aufbau befindet, und für 4 Millionen Tiermenschen Platz bieten "muss".

4.5 Troi Conspiracy

Doktor der Epigenetik Vladimir Karkov entwickelte eine Methode, um brachliegende Genabschnitte im menschlichem Genom zu reaktivieren. Sein Ziel war es, eine seltene Hirnhautentzündung durch eine verlorengegangene Art der Mikroglia zu heilen, dessen Bauplan jeder Mensch bereits besitzt. Allerdings mutierte der eingesetzte Vektor, und es wurden mehrere inaktive Passagen im Genom reaktiviert. Dies war die Geburt des E.G.M.V. "Exceptional Genetic Mutation Virus", welcher später durch die Medien als Troi Virus bekannt wurde.

Es entstand eine globale Pandemie, bei welcher 80% der Menschen betroffen sein können, welche ihn als Überträger oder inaktiv aufnehmen. Bei 75% der infizierten bricht der Virus nach unbestimmter Zeit aus, was dann nur 20% überleben. Es könnten ungefähr 50% der Menschheit an diesem Virus sterben. Auch wenn schon viel über den Virus bekannt ist, ist bis heute ungeklärt, wie die Verbreitung funktioniert.

Als dies heraus kam, wurde Dr. Karkov von einem Lynchmob in seiner Forschungseinrichtung umgebracht.

Impfstoff
Das Deutsch-Französisches-Protektorat hat einen Impfstoff entwickelt, welcher den Virus zeitweilig inaktiviert. Allerdings ist dies keine Heilung, es muss in regelmäßigen Abständen nachgeimpft werden. Durch die globale Krise sind sie nicht willens, die Herstellung zu verraten. Aber sie nutzen es, neben den möglichen militärischen Schutz, ihre

Macht insbesondere in Europa zu stärken. Dies brachte ihnen auch die guten Beziehungen zu CoreTech ein.

Troi-Staat - Libertas
Das Deutsch-Französisches-Protektorat suchte einige Zeit nach einer Lösung für die Tiermenschen. In Frankreich gelten Tiermenschen als Vogelfrei, sie werden enteignet, eingesperrt oder gejagd, während in Deutschland eine Art Inklusion probiert wird. aber nach der Katastrophe auch einige Lager entstanden. Um das Problem zu lösen, wurde ein Ort geschaffen, welcher unabhängig von der Tiermenschen verwaltet und geführt werden kann: Auf der Insel Neubrandenburg. Sie erhalten die gleichen Previlegien wie ein Hoheitsgebiet, aber werden bezüglich Beziehungen als Land der Deutsch-Französisches-Protektorat anerkannt.

Die Wahrheit

Doktor Vladimir Karkov gab es nie. Diese Geschichte wurde von den meisten gerne angenommen, ob Okkultisten oder Wächter die es vertuschen wollen, oder Regierungen für die allgemeine Bevölkerung.

Tiermenschen gab es bereits seit es Menschen gibt. Es ist unklar, wer und wann welche Art erschuf, oder durch welche Umstände sie entstanden. Vermutlich treffen mehrere Gechichten gleichzeitig zu. Minotauren, Animagus, Zentauren, Meerjungfrauen, Zephyre und viele andere Arten existierten. Bei der Trennung der Welten zogen die meisten von ihnen in andere Welten. Die Verbliebenden wurden mit der Zeit durch die Kirche vernichtet. Durch das Verschwinden der Götter aus Midgard, haben einige Arten nur noch menschliche Nachkommen gehabt. Die Überlebenden nennen sich die "**Altvorderen**". Es gibt sehr wenige Familien, welche auch in ihrer wahren Gestalt diese lange Zeit überdauert haben. Durch das Erscheinen der ersten Portale, wurden in der Blutline wieder erste Tiermenschen geboren. Vermutlich entsteht durch die Passagen wieder eine Verbindung zu Deorum und den Göttern, und deren Macht und ehemalige Flüche wieder Auswirkungen auf diese Welt nehmen. Viele Menschen haben es im Blut, aber nur bei wirklich wenigen bricht das alte Erbe aus, und sie beginnen sich zu verwandeln. Sie sind Teil der Altvorderen, aber mit wenig Einfluss auf die Gesellschaft. Jene Familien, die nicht von den Altvorderen akzeptiert werden, aber eine reine Blutline besitzen, die jetzt wieder aktiv geworden ist, werden "**Reditus Bestia**" genannt.

In den Alten Zeiten gab es jene Tiermenschen, welche in Harmonie mit ihrer Umgebung lebten. Aber auch viele Arten, welche vom Bösen korumpiert wurden. Ob als Strafe durch die Götter, als "Geschenk" der Dämonen oder anderen Umständen. So gab es zum Beispiel Werwölfe, Vampire, Harpien und andere. Auch von ihnen haben sich einige in den letzten Jahrunderten gehalten, in den Schatten und abgelegenen Orten, einige sogar direkt in der menschlichen Gesellschaft. Sie wurden von ihren Artverwandten "**Verdorbene**" genannt. Einer der Verursacher in der alten Zeit, war ein Dämon, welcher einige Namen hatte, unter anderem "Der Verderber". Er wurde besiegt und wurde im ewigen Eis eingeschlossen. Auch wenn sein Geist durch die lange Zeit und Einsamkeit zersetzt wurde, existiert leider noch ein dunkles Miasma von ihm. Welches nach dem Schmelzen der Polkappen freigesetzt wurde. Es bewegt sich durch den Astralraum, und befällt Menschen mit Tiermenschenblut in der Erblinie, genannt die "**Unreinen**" oder in den Medien als "**Tiermenschen**" bezeichnet. Es manifiestiert sich in Form eines Virus - Der Troi-Virus. Es provoziert aber nicht nur die Umwandlung, sondern weckt auch die tierischen Instinkte und verkehrt sie in etwas Böses. Die Umwandlung führt durch den hohen "menschlichen" Anteil dazu, dass viele diesen Prozess nicht überleben. Die Menschen haben sich weiterentwickelt, und stehen vor einer neuen Schwelle der Evolution. Dieser Umwandlungsprozess scheint dies zu beschleunigen und ein Teil der Überlebenden entwickelt PSI-Kräfte.

Die Verdorbenen und auch einige der Altvorderen sahen den Troi-Virus als Chance, und dass ihre Zeit wieder gekommen ist, aus den Schatten zu treten. Sie haben viel Zeit mit der Forschung ihrer Existenz verbracht, und kennen auch die bösartigen Abarten ihrer Brüder. Sie kennen Wege, wie sie die Umwandlung der Unreinen unterstützen können, damit diese den Prozess überleben. Weiterhin haben sie einen "Impfstoff" entwickelt, welcher zwar keine Heilung oder vollständigen Schutz bietet, aber eine gewisse Zeit die Umwandlung verhindert. Diese beiden Tatsachen verleihen ihnen Macht, welche sie gerne bereit sind einzusetzen. Unter anderem in einem Bündnis mit CoreTech.

Jene, die in den arkanen Künsten bewandert sind, insbesondere der Astralmagie, können die Natur des Troi-Virus herausbekommen. Es ist nicht verwunderlich, dass der Troi-Virus und alle Infizierten offiziell von der Kirche als dämonisch deklariert worden sind und nennen die Betroffenen nur noch "**Gefallene**". Italien ging am heftigsten vor, und brachten alle Infizierten um.

Viele Verdorbene sind hohe Persönlichkeiten geworden, insbesondere in Deutschland, Frankreich und Mexiko. Sie bildeten eine Geheimgesellschaft, und schmiedeten den Plan, noch mehr von sich zu schaffen (die Unreinen) und sich als neue herrschende Rasse über die Menschen und Unreinen zu erheben (Der Fluch des Dämon). Die Liberta Troi, die Friedenstruppen um Libertas, sind zwar vom Protektorat gestellt, aber sie alle haben Familien in Libertas oder stehen auch auf deren Nebenverdienstlisten. Viele der einflussreichen Tiermenschen, haben dort auch ihre Familien hingeschickt, aber geben sich weiterhin erfolgreich als nicht infizierte Menschen aus, und möchten nur ihrer Familie ein "normales" Leben ermöglichen.

Libertas ist eine harte Gesellschaft, ausbeuterisch und diktatorisch. Das Leben hier hat ein paar mehr Schattenseiten, als im umliegenden Deutschland, aber es geht den Tiermenschen hier immer noch besser als in anderen Ländern, wo sie gejagt und getötet werden. Menschen werden hier von den meisten verachtet, und dennoch gibt es einige in den Familien.

4.6 DarkTech

Die Technologie hat sich rasant weiter entwickelt, und so steht die Menschheit vor neuen Gefahren, wenn nicht sogar vor ihrer Vernichtung.

Roboter
Künstliche Neurale Entitäten, ausgestattet mit einer Positronenmatrix konnten Roboter in allen Bereichen der Menschen eingesetzt werden. Ihr Intellekt wie Lernfähigkeit ist noch stark begrenzt, und auch Emotionen sind ihnen unbekannt. Einige von ihnen haben auch ein menschliches Erscheinungsbild bekommen und dienen als einfache Diener, Reinigungskräfte oder Sexsklaven. Es ist noch unbekannt, wie weit sie die Fähigkeit haben sich zu entwickeln, aber die Hersteller garantieren, dass dies keine Gefahr darstellt.

Bisher jedenfalls gibt es keine Anzeichen. Die meisten Robots besitzen die drei Gesetze:

1. Ein Roboter darf kein menschliches Wesen (wissentlich) verletzen oder durch Untätigkeit (wissentlich) zulassen, dass einem menschlichen Wesen Schaden zugefügt wird.
2. Ein Roboter muss den ihm von einem Menschen gegebenen Befehlen gehorchen – es sei denn, ein solcher Befehl würde mit Regel eins kollidieren.
3. Ein Roboter muss seine Existenz beschützen, solange dieser Schutz nicht mit Regel eins oder zwei kollidiert.

SCHATTENSEITE
Da es sich um Computer handelt, und fehlerhafte Technologie. kommt es hin und wieder zu Fehlfunktionen oder sie können gehackt werden.

Matrix
Die Matrix bietet viele Möglichkeiten, aber auch für kriminelle Energien. Abgesehen davon, dass in den Großstädten dieser Welt, der Wert jeder Person und Firmen nur noch virtuell ausgedrückt wird, die meiste Technik damit verbunden ist, ist das neue Neurologische Matrix-Interface eine weitere mögliche Gefahr. Wie der Mensch damit in die Matrix eintauchen kann, kann auch die Matrix in ihn eintauchen. Es gibt bereits einige Berichte von Ghost-Hacks, Wahnsinn und anderen Geistverändernen Phänomene.

Künstliche Intelligenz
Durch die Erschaffung der Matrix konnten sich auch die ersten wahren Künstlichen Intelligenzen entwickeln. Im Gegensatz zu den hergestellten Robotern besitzen diese nicht die drei Gesetze. Auch wenn sich einige um die Gefahren kümmern, die sich daraus ergeben können, ist die Entwicklung doch zu rasant, als dass darauf reagiert werden könnte. Wie können nur hoffen, dass die neuen Mitbewohner (KI) den Menschen gegenüber wohlgesonnen sind.

Cybertechnologie
Cybernetische Implantate sind noch eine junge Technologie. Auch wenn sie viel potential bietet, wie der benötigte Transhumanismus gegenüber den KI, aber es gibt bisher keine Langzeitstudien über die Auswirkungen auf den Menschen. Mal abgsehen von offensichtlichen medizinischen Gründen, verlieren Menschen Emotionen und soziale Nähe, desto mehr Implante vorhanden sind.

Psi-Tech & Gensplicer
Es gibt verschiedene Bestrebungen Psi-Kräfte künstlich zu erzwingen, in dem mit Bio- und Cybertechnologie eingesetzt wird. Die "freiwilligen" Probanden sind hierbei meistens Tiermenschen, da diese keine Rechte besitzen und teilweise während der Umwandlung Psi-Kräfte entwicklen. Diese Entwicklung ist alles andere als stabil, und so kam es bereits schon zu einigen Unfällen, wie großflächige Licht-Anihilation, Bio-Telemechanische-Supermutation mit der Umgebung und Wahnsinn. Da der Schutz gegenüber Tiermenschen und das vermehrte Aufkommen von Magie und Psi-Phänomenen immer wichtiger wird, gehen viele Organisationen und Firmen gerne das Risiko ein, hier weiter zu experimentieren und die "Ergebnisse" einzusetzen.

Nanotechnologie
Eine der stärksten Waffen der KIs, wenn sie versuchen sollten Einfluss auf die physische Welt zu nehmen, aber auch für Hacker und TechTerroristen eine mächtige Waffe.

Supertech
Auch wenn es zunächst nur einige Prototypen gibt, welche sehr starke und neue Technolgien einsetzen, wird sehr viel Energie investiert, weiterhin einen technologischen Vorteil zu behalten und zu erlangen. Dazu gehören Schildsysteme, Tarntechnologie, Gravitontechnologie, neue Energien wie Fusion, Anitmaterie, Paladium-Reaktoren, usw. Durch die anhaltenden Rohstoffkriege wird entsprechend von allen Ländern viel Geld und Energie in die militärische Entwicklung gesteckt.

4.7 Völker & Rassen

Durch die Geschichte von Midgard, ist dies eine Welt der Menschen, in der es keine anderen Rassen gibt. In den Schatten und hinter den Fassaden allerdings, sieht es schon ein wenig anders aus. Die Bevölkerung von Midgard wird vor der Tatsache von anderen Wesen und Welten geschützt (siehe oben Organisationen). Durch das Aufkommen der Tiermenschen, ändert sich dies allerdings allmähliche, und auch die Politik der Geheimhaltung der Portale ist fraglich, wenn diese immer mehr und größer werden.

Hier einige der in Midgard lebenden Rassen.

4.7.1 Zephyr

Gutaussehende und extrem charismatische Menschen mit Flügeln und ein paar anderen Fähigkeiten. In den meisten Welten wo diese Rasse anzutreffen ist, sind sie Teil von religiöser und mytologischer Geschichte der Menschen und ähnlichen Rassen.

Zephyre sind eine sehr alte magische Rasse mit Ursprung in Deorum. Sie besaßen immer eine Verbindung zu vielen Göttern, auch in anderen Welten, und wurden als Boten, Berater und Streiter des Guten bekannt und gefürchtet. Durch diese Rolle, ihrer langlebigkeit und einer extremen charismatischen Aura waren sie immer Bestandteil religöser Hintergründe der menschenähnlichen Völker, insbesondere den Menschen, da sie ihnen am ähnlichsten sehen. Nicht selten wurde ein Kult oder Religion um sie selbst geschaffen, wenn sie länger unter Menschen bleiben.

Spielleiterwissen
In Midgard erhielten sie eine besondere Rolle. Als die Götter sich aus dieser Welt zurückzogen, wurden die hier lebenden Zephyre gebeten, den Glauben des einen Gottes zu verbreiten und zu etablieren, wie auch später eine Kontrolle und Einschränkung der Portale zu etablieren. Nachdem sie die ersten Wächter ausbildeten und eine funktionierende Organisation entstand, zogen sie sich zurück, und greifen nur selten in die Geschicke der Menschen ein. Hier und da tauchen sie ein Mal auf, um Rat, Stärke im Glauben oder Hilfe zu geben. Insbesondere im Kreis religöser Gemeinschaften des Judentums, Christentums und Islams, und sind hier als Engel und Seraphen bekannt. Entsprechend besitzen sie großen religiösen Einfluss und Macht, neben ihren Fähigkeiten.

Sie leben zurückgezogen in den Gebirgen von Nepal, Buthan und Sinai, insbesondere in Ägypten hatten sie die größte Kolonie zu Zeiten der ägyptischen Götter. Auch vor tausenden von Jahren zur "seligen Urzeit", waren sie bereits

als Boten der Götter im besonderen Re - des Sonnengottes bekannt. Mit den Jahhunderten, und der Ausbreitung des Menschen, zogen sie in die Astraldimension, mit festen Zugängen in ihre alten Städte. Viele von Ihnen machten sich auch auf den Weg nach Deorum. Am Anfang gingen sie den gefährlichen Weg durch die Astraldimension und später über die Portale.

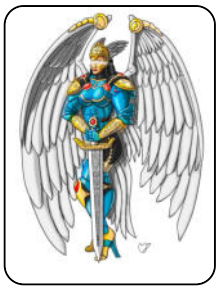
Regeltechnisches

TechLevel: 1 [0 XP]
Schicksalsmarker: 1 [+50 XP]
Start XP: 270 [400 Mensch]
Fähigkeitenausrichtung: Magie, Kind des Schicksals

Rassenfähigkeiten: Sichtweite [-10 XP], Kälteimmunität [-5 XP], Orientierungssinn [-10 XP], Dunkelsicht [-10 XP], Flügel (groß) [-75 XP], Übernatürliche Schönheit [-75 XP], Langlebig [-5 XP]

OPTIONAL: Für 10 XP mehr können die Flügel nach belieben verschwinden und wiederhergestellt werden.

4.7.2 Engel



Es wurden 82 Zephyre auserwählt, die sich der Führung der Menschen auf Midgard widmen. Sie wurden mit göttlichen Gaben gesegnet und einem besonders langen Leben. Zum Beispiel besitzt Nanael die Gaben "Spirituelle Kommunikation" und "Innerer Frieden". Sollte einer von ihnen sterben, nimmt ein neuer Zephyr seine Rolle ein, mit allen seinen Gaben, Privilegien und auch seinem Namen.

Es gibt zehn Erzengel, welche je einem der zehn Chöre (Sephirot des Lebensbaumes) zugeordnet sind. Den ersten neun Chören werden je acht Engel untergeordnet, und bilden die "72 Engel der Kabbalah". Die meisten von ihnen sind bereits ein paar tausend Jahre alt, Zauberer und oft Erz-Meister der Magie (mindestens 3 Arkane-Zweige auf 10). Dies bestärkt die "hermetische Kabbala", dass der Weg zur Göttlichkeit über Magie zu erlangen ist.

Die kath. Kirche lehnt die Verehrung von Engeln ab, ab sieht sie als Boten Gottes und ihr Wort als heilig. Nur eine kleine fundamentalistische Gruppierung der Katholiken, Engelwerk (Opus Angelorum), fördert die Verehrung der Engel.

Spieler als Engel

Auch ein Spieler kann die Rolle eines jungen auserwählten Engel einnehmen, was mit einigen Pflichten verbunden ist. Dies ist Anlaß für eine gute Geschichte, wie es dazu kam. Spieler können allerdings keine Engel aus den ersten beiden Chören werden (Seraphim, Cherubim). Desweiteren erhält er folgende zusätzliche Kräfte:

- Göttliche Gaben
  Er erhält einen Arkanen Zweig, welcher nicht zum Limit beim Lernen von Magie zählt, mit den starken Aspekten seiner Entsprechung (siehe unten Liste) und "Licht" auf Stufe 1.
- Göttliche Aura
  Transzendente göttliche Macht, gerade so stark, dass jeder instinktiv weiß, dass es sich um einen Engel handelt. Wesen der Finsterniss empfinden es als unangenehm. Jedes "gute" Wesen, fühlt sich diesem göttlichen hingezogen, und gibt ihnen das Gefühl über sich selbst hinaus zu wachsen, und lässt sie die Fähigkeit erkennen, das Göttliche in sich selbst zu finden. Kann vom Engel kontrolliert werden. Reichweite 100m x Stufe Göttliche Gabe.
- Wächterkraft
  Wie ein Portalwächter erhalten auch sie deren Kräfte, allerdings meistens ohne eigenes Portal (siehe Wächter Kräfte).
- Langes Leben
  Sie verfügen über eine erstaunliche Gesundheit und ihr Alterungsprozess ist stark verlangsamt, so dass sie bis zu 10,000 Jahre alt werden können. Die Seraphim und Cherubim sind unsterblich, ihr Körper verändert sich nicht mehr nach der Umwandlung.
- Sprache der Vögel
  Die Sprache die alle Menschen sprachen, bevor sie Gott für den Turm Babel strafte. Sie wird von jedem als eigene Muttersprache verstanden. Jeder der die Sprache der Vögel beherrscht, versteht auch jede andere Sprache der Menschen. Nur Schriftsprachen müssen erlernt werden. Leider kann es passieren, dass Menschen beim Klang der Stimme ihre eigene Sprache vergessen.
- OPTIONAL - Flügel (45 XP oder 75 XP)
  Es ist selten, aber auch ein Mensch kann ein Engel werden, allerdings muss der Spieler, wenn er Flügel haben möchte, mindestens 45 XP für Flügel aufbringen.

Nachteile & Pflichten

- Gottes Schöpfung
  Sie dürfen der Schöpfung Gottes prinzipiell nicht schaden. Außer es gilt größeren Schaden zu verhindern.
- Menschen leiten
  Wird ein Engel um seine Kraft gebeten, um ihre eigenen Hindernisse zu überwinden, muss er dieser Bitte entsprechen. Sie dürfen jeden führen, der willens ist, sich dem Göttlichen zu nähern. Verbreite den Glauben Gottes und seine Lehren.
- Erscheinung
  Er darf sich den Menschen nur zeigen, wenn dadurch kein Schaden entsteht bzw. des Menschen freier Wille nicht beeinflusst wird.
- Demut
  Das Wort der Erzengel und höheren Chöre ist bindend.
- Portale
  Er solle den Wächtern vertrauen, wie auch die Wächter ihm vertrauen.
  Die Portale sind vor Dämonen zu schützen.
  Ein jedes Wesen lebt in seiner Welt, bis zur siebenten Generation.

Liste der Engel

1. Kether (Die Krone) - Engelordnung: Seraphim
   Erzengel Metatron
   1. Vehuiah (Willenskraft)
   2. Jeliel (Liebe)
   3. Sitael (Verwirklichung)
   4. Elemiah (Göttliche Macht)
   5. Mahasiah (Göttliche Ordnung)
   6. Lelahel (Göttliches Licht)
   7. Achaiah (Geduld)

8. Cahetel (Göttlicher Segen)

Die Seraphim sind die höchste geistige Existenzform und Gott am nächsten. Sie existieren nur noch als Geisteswesen, in welche ein Zephyr transformiert. Wenn sie sich manifestieren, kann sie der menschliche Geist nicht mehr erfassen. Einige können vom Anblick wahnsinnig werden. Der menschliche Geist interpretiert die Form meistens wie folgt: Ein Wesen bestehende aus 6 flammenden Flügeln, ein Paar bildet den Kopf, ein weiteres den Körper und eines befindet sich auf dem Rücken. Sie befinden sich im Zentrum von zwei goldenen Ringen, die eine Kugel bilden, welche an der Oberfläche nahtlos riesige Augen haben. Sie besitzen noch andere göttliche Gaben, und sind von ihrer Macht her selbst Götter.

2. Chokhmah (Die Weisheit) - Engelordnung: Cherubim Erzengel Raziel (Geheimnisse & Mysterien)
    1. Haziel (Vergebung & göttliche Liebe)
    2. Aladiah (Beharrlichkeit & göttliche Gnade)
    3. Lauviah (Göttlicher Sieg)
    4. Hahaiah (Schutz & himmliche Zuflucht)
    5. Iezalel (Treue)
    6. Mebahel (Wahrheit & Freiheit)
    7. Hariel (Klarheit & Reinigung)
    8. Hekamiah (Loyalität)

Die Cherubium transformieren zu Tiermenschen, und können sehr unterschiedliche aussehen. Sie sind zudem ein Zwitter von Geistwesen und physischer Existenz. Auch sie besitzen weitere göttliche Fähigkeiten, und sind vielleicht nicht so mächtig wie die Götter, aber dem am nächsten.

3. Binah (Die Intelligenz) - Engelordnung: Throne Erzengel Zafkiel (Wissen Gottes & Meditation)
    1. Leaviah (Offenbarung)
    2. Caliel (Wahrheit & Gerechtigkeit)
    3. Leuviah (Wohlstand)
    4. Pahaliah (Reinheit & Erlösung)
    5. Nelkhael (Wissen & Erkenntnis)
    6. Yeiayel (Berühmtheit)
    7. Melahel (Gesundheit & Heilung)
    8. Haheuiah (Schutz)
4. Hesed (Die Güte) - Engelordnung: Herrschaften Erzengel Zadkiel (Wohlwollen & Gerechtigkeit Gottes)
    1. Nith-Haiah (Innere RUhe & göttliche Weisheit)
    2. Haaiah (Feingefühl & Diplomatie)
    3. Yerathel (Vertrauen)
    4. Seheiah (Voraussicht)
    5. Reiyel (Befreiung)
    6. Omael (Vermehrung)
    7. Lecabel (Entscheidungsfähigkeit)
    8. Vasariah (Gerechtigkeit & Güte)
5. Geburah (Die Stärke) - Engelordnung: Tugenden Erzengel Kamael (Feuer & Richter & Gerechtigkeit)
    1. Yehuiah (Unterordnung)
    2. Lehahiah (Gehorsam)
    3. Chavakhiah (Versöhnung)
    4. Menadel (Arbeit)
    5. Aniel (Überwindung von Unterdrückung)
    6. Haamiah (Rituale)
    7. Rehael (familäre Liebe)
    8. Yeiazel (Trost & Freude)
6. Tipheret (Die Schönheit) - Engelordnung: Mächte Erzengel Michael (Flammendes Schwert,, Schutz & Mut)
    1. Hahahel (Spiritualität)
    2. Mikael (Organisation)
    3. Veuliah (Wohlstand)
    4. Yelahiah (Himmlischer Beschützer)
    5. Sealiah (Motivation)
    6. Ariel (Offenbarung)
    7. Asaliah (Kontemplation)
    8. Mihael (Fruchtbarkeit)
7. Nezach (Die Ewigkeit) - Engelordnung: Fürstentümer Erzengel Raphael (Heilung, Medizin, Reise)
    1. Vehuel (Erhabenheit)
    2. Daniel (Sprachgewandheit)
    3. Hahasiah (Medizin & Heilung)
    4. Imamiah (Überweindung von Hindernissen)
    5. Nanael (Geistige & spirituelle Kraft)
    6. Nithael (Schönheit)
    7. Mebahia (Intelligenz)
    8. Poyel (Glück)
8. Hod (Die Herrlichkeit) - Engelordnung: Erzengel Erzengel Uriel
    1. Nemamiah (Unterscheidungskraft)
    2. Yeialel (innere & geistige Stärke)
    3. Harahel (Wohlstand)
    4. Mitzrael (Regeneration & Wiederaufbau)
    5. Umabel (Freundschaft)
    6. Iahhel (Wahres Wissen & tiefes Verständnis)
    7. Anauel (Einheit)
    8. Mehiel (Inspiration)
9. Jesod (Das Fundament) - Engelordnung: Engel Erzengel Gabriel (Verkündung, Kommunikation, Kunst)
    1. Damabiah (Quelle der Weisheit)
    2. Manakel (Erkenntnis von Gut & Böse)
    3. Ayael (Verwandlung)
    4. Habuhiah (Heilung)
    5. Rahael (Rückerstattung & Wiedergutmachung)
    6. Jabamiah (Alechemie & Tansformation)
    7. Haiaiel (Schutz & Zuflucht)
    8. Mumiah (Erneuerung, Regeneration, innere Öffnung)
10. Malkhut (Das Königreich): Erzengel Sandalphon

Gegner

Den Engeln gegenüber stehen die Qlipoth, Dämonen welche Teil dieser Welt, also Gotttes Schöpfung entsprechen. Jedem der Chöre steht ein Qlipoth gegenüber. Es heißt, Gott schuf vor unserer noch andere Welten, welche er durch ihre Unvollkommenheit zerstörte. Aber sie gingen nicht gänzlich verloren, und existieren in unserer Welt weiter. Sie enthalten den "Funken der Heiligkeit", welcher das Sephiroth-Gefäß zerbrach, in welchem sie sich befanden. Die Scherben sind spirituelle Hindernisse, welche die ein-einzige Wirklichkeit Gottes verhüllen. Allerdings haben sie auch etwas gutes, und hindern die metaphysische göttliche Licht-Emanation am unkontrollierten Zerstreutwerden. Die Erscheinungen der Qlipoth können mannigfaltig sein, sind wandlungsfähig und sie sind unzerstörbar. Sie können "Funken" aussenden, welche sich mit den Seelen vereinen, damit sie Gutes wie Böses in sich birgt. Sie kann aber harmonisiert und transformiert werden.

Es heißt, man könne sie nur überwinden, indem ein wahrer Gläubiger sich mit ihnen verbindet und die Scherben in sich selbst überwindet, wie dann auch die Scherbe des Qlipoth vergehen wird, bis er das Licht erreicht. Ein Engel kann sich nicht gegen Gottes Schöpfung wenden, aber sie können den Menschen helfen, dem göttlichen näher zu kommen, indem sie ihre Hindernisse überwinden.

Obere Qlipoth

1. Thamiel - Gottes Zwilling (Satan, Moloch)

2. Chaigidel - Verwirrung von Gottes Macht (Beelzebub, Adam Belial)
3. Sathariel - Verbergung Gottes (Lucifuge Rofocale)

Mittlere Qlipoth

1. Gha'agsheblah - die Oger (Astaroth, Ištar, Isis)
2. Golachab - brennende Körper (Asmodäus)
3. Thagirion - die Kummer und Tränen verbreiten (Belphegor)

Untere Qlipoth

1. A'arab Zaraq, Harab Serapel - die Raben der Gottesverbrennung (Baal, Tubal-Kain)
2. Samael - Gottes Trostlosigkeit (Adramelech)
3. Gamaliel - Gottes Verunreinigung (Lilith)

Unterster Qlipoth

1. Nehemoth - Flüsterer, Nachtgespenster (Naamah, Nehema)

Weitere Gegner
Es gibt dann natürlich noch die Dämonen aus Hades, welche ebenso entgegen der Schöpfung stehen. Finstere alte Götter aus Deorum, Chaosmagier aus der Splitterwelt, und viele andere Bedrohungen aus den anderen Welten.

4.7.3 Tiermensch

Wer den Troi-Virus überlebt, und nicht eine experimentelle super moderne Behandlung erhalten hat, ist danach ein Tiermensch. Er besitzt dauerhafte Merkmale eines bestimmten Tiers. In den meisten Fällen sind dies auffällige Merkmale, welche von außen gesehen werden können.

Vorteile
Ein Tiermensch darf zusätzlich 45 XP nur für Superkräfte ausgeben, welche als Rassenfähigkeit gelten. Allerdings sollten diese Fähigkeiten etwas mit dem entsprechendem Tier zu tun haben. Ungefähr 20% der Tiermenschen entwickeln eine neues Bewußtseinsebene und erlangen eine PSI-Kraft. Ein Spielercharakter darf zum Selbstkostenpreis einmalig die Superkraft PSI-Kraft kaufen.

Nachteile
Jeder Tiermensch hat mit einigen Nachteilen zu kämpfen.

- Tierische Aufwallung
  Sie besitzen eine Charaktereigenschaft des Tieres, welches unter bestimmten Umständen ausgelöst wird, und verheerende Auswirkungen haben kann. Siehe unten für weitere Details. Beispiele: Aggression bei Gewalt, Diebstahl bei Nervösität, Fressen bei Streß, usw.
- Tierischer Körper
  Es gibt ein paar äußerliche Merkmale wie Stigmata, welche von anderen erkannt werden können. Was nicht bedeutet, dass man es nicht verbergen kann. Dies müssen keine häßlichen Merkmale sein (in manchen Ländern sind Katzenohren sexy). Die Merkmale (und nur diese) besitzen eine sehr starke Regeneration, und können daher nicht dauerhaft verändert werden (z.B. Schönheits OPs, BioSymTech, Amputation).
- Gesellschaft
  Sie gelten als Ausgestoßene und die meisten Menschen haben Todesangst vor ihnen. Sie übertragen den Troi-Virus und bringen Tod und Verderben. Dies entspricht natürlich nicht der Realität, aber sie hatten den Virus, und die allermeisten sterben immer noch daran. Sie können keinen besonderen Rang bekleiden, außer sie konnten ihre Natur bisher verbergen, oder sind unter ihresgleichen. In vielen Ländern werden sie gejagt und getötet. Abgesehen von einigen Ecken in Deorum, stoßen Tiermenschen auch in anderen Welten auf Ablehnung, Fremdenfeindlichkeit bis Angst und Hass.

Beispiele
Taube

- Tierhaftigkeit: Flucht bei Aggression
- Flügel (klein), Richtungssinn, PSI: Precognition
- Merkmal: Flügel

Katze

- Tierhaftigkeit: Gewalt bei Bedrängnis
- Körperwaffen: Klauen 1W4 TL2, Gleichgewichtssinn, Dunkelsicht, PSI: ESP
- Merkmal: Katzenaugen & -schwanz

Tierhaftigkeit Details
Hier sind meistens Emotionen im Spiel. Sie können ein Auslöser sein, und oder auch das Merkmal sein. So könnte ein übermäßiges oder starkes Gefühl in ein anderes umschlagen, z.B. Liebe zu Gewalt (Spinnen die nach dem Sex das Männchen fressen), oder Gewalt zu Liebe (Vergewaltigungen bei Kampfeinsätzen). Da es sich um einen Nachteil handelt, sollte der Auslöser für den Charakter häufiger vorkommen, und das Merkmal ein nicht minderes gesellschaftliches Vergehen darstellen oder schlimmer sein. Die Merkmale können auch spezielle Ausprägungen einer Emotion sein: Kleptomanie, Weglaufen, Beleidigen, Foltern, Vergewaltigen, Dominieren, usw.

SPIELTECHNISCH
Als Auslöser kann auch eine Eigenschaften des Charakters gewählt werden. Für die Merkmale können die psycholgischen Nachteile herangezogen werden. Der Spielleiter darf gerne, je nach negativen Ausmaß, als Ausgleich auch ein Schicksalsmarker vergeben.
Wenn der Charakter sich gegen seine Aufwallung wehren möchte, kann er mit Willenskraft einen Prüfwurf gegen eine Erfolgsschwelle von 16 würfeln.

Zufallstabelle
Welche Arten von Tieren sind bisher bekannt (Zufallstabelle nach Häufigkeit):

- 01-15% Amphibienartige
- 16-20% Quallenartige
- 21-25% Tintenfischartige
- 26-30% Krebsartige
- 31-35% Fischartige
- 36-50% Anthropoidea (Affenartig)
- 51-60% Aves (Vogelartige)
- 61-75% Caniformia (Hundeartige)
- 76-90% Feliformia (Katzenartige)
- 91-94% Insektoidartige

- 95-99% Chimäre 2 (es werden zwei Tiere vereint, weiter würfeln)
- 100% Chimären 3 (es werden drei Tiere vereint, weiter würfeln)

4.7.4 Wechselbalg

Neben den Familien der Tiermenschen, gab es eine sehr kleine Familie der Wechselbalge oder Formwandler. Sie selbst nennen sich "Kinder Al-Chidr", welche alle Nachkommen von Al-Chidr sind, einem islamischen Heiligen. Es heißt er wurde von Gott selbst mit einem langen Leben gesegnet, und konnte in verschiedenen Gestalten auftauchen. Es gibt viele Gestalten in den verschiedenen Religionen, welche alle die gleiche Person sein könnten.

Es gibt einige Nachkommen, welche im Verborgenem leben, da viele Völker Angst vor ihnen hatten, und sie jagten. Es heißt Gott wollte nicht, dass Al-Chidr seine ihm geschenkten Gaben an seine Kinder weiter gibt, aber er hatte es getan. Gott verzeihte es ihm, aber die Kinder trugen den Fluch, dass sie von ihnen getöteten Menschen verfolgt werden sollen, wenn sie nicht in den Himmel einkehren, und Silber soll ihnen Schmerzen bereiten. Ob die Geschichte von Al-Chidr wirklich stimmt, weiß niemand genau, aber so geben sie es ihren Kindern weiter. Die wahre Gestalt eines Wechselbalges unterscheidet sich nicht von einem Menschen, und sind ebenso individuell. Es gibt zwei besondere körperliche Merkmale, die gleiche Länge von Zeigefinger und Mittelfinger und quecksilberartige Pupillen. Die meisten von ihnen sind wunderschön und von androgynem Aussehen, aber es ist selten, dass ihr wahres Äußeres gesehen wird.

Die Familien achten aufeinander und gehen dabei zur Not über Leichen. Oft ist ein Verwandter nicht weit, und achtet darauf, dass ihr Existenz nicht bekannt wird, oder ihnen geschadet wird. Dies führt allerdings öfters zu Problemen. Es gibt einige Gesetze unter den Al-Chidr:

- Schade niemanden Deiner Art.
- Halte die Existenz der Al-Chidr geheim.
- Helfe einen Deiner Art in Not, vor allen anderen.

Die Familie betreibt ein weltweites Unternehmen im Darknet für Wirtschaftsspionage, wobei einige sich davon losgesagt haben, um ein "normales" Leben zu führen. Sie haben sich selbständig gemacht, und nicht selten vorher eine Ausbildung in vergleichbaren Organisationen "nachgeholt" (FBI, CIA, NCIS, Mossad, MI6, Undercover Cops, usw.).

Spielwerte

- Start-XP: 300
+ TechLevel 3 [-25]
- Schicksalsmarker: 3
+ Fähigkeitenausrichtung: Magie, Kind des Schicksals

+ Verwandlung [-100],
+ Sprachgenie [-15] , Gehörsinn [-10], Dunkelsicht [-10]
+ langlebig [0]
- Die Familie [+30]
- Hass der Geister: Verstorbene [+15]
- Allergie: Silber [+15]

OPTIONAL
Ein Wechselbalg kann mit der Zeit lernen seine Verwandlungsfähigkeiten zu verbessern oder neue zu entdecken. Nur mit im Spiel verdienten XP.

- Adhäsion
- Aquarianer (für 15 XP)
- Chamälion
- Flügel (klein)
- Haare der Medusa
- Kiemen
- Körperwaffen (natürliche Krallen, Sporne)
- Stimmmodulation (für 10 XP)
- Tierverwandlung

4.7.5 Android

Durch die Schaffung der Matrix und Cybertechnologie ist die Entwicklung von Robotern und KIs rasant fortgeschritten. Auch wenn es bis heute keine Roboter in jedem Haushalt gibt, so ist ihre Anzahl angestiegen. Insbesondere Dronen sind weit verbreitet, ob als Insekten für Spionage, Postboten bis hin zu autonomen Kampfjets. Russland waren die ersten, welche humanoide Roboter perfektionierten. Das H.O.S. der Mechas basiert ebenfalls auf KI Technologie, und man könnte sie schnell zu vom Piloten unabhängigen Roboter umbauen.

Humanoide Körper mit einer KI sind aber noch extrem selten, genauso selten aber etwas häufiger sind vollständig umgewandelte Menschen, deren Gehirn in ein Roboter transferiert wurde, welche bisher nur in Russland bekannt sind, aber es bestimmt auch Prototypen in anderen Ländern gibt.

Androiden als Spielercharakter

Eine Kopie des menschlichen Körpers besitzt die unten angegebenen Werte. Je nach Hersteller und Einsatzzweck kann mehr Cyberware verbaut werden. Prinzipiell sind Androiden Prototypen oder hoch experimentell und stehen daher unter strenger Bewachung bzw. sind in einer Organisation eingebunden (entsprechend Nachteile wählen, und haben Zugang zu jeder Cybertechnologie / BioSymTech).

Ghost

- Freie KI
  Geboren in der Matrix
- Künstliche KI
  Nachgebaut und Programmiert von Menschen
- Menschliches Gehirn
- Human Ghost Transfer
  Über Technik, Magie oder Psi transferierter Geist.

Körper

+ Start-XP: 315 [Mensch 400 XP]
+ TechLevel: 3 [-25 XP]
+ Schicksalsmarker: 3
+ Fähigkeitenausrichtung: BioSymTech

+ Immun Vakuum, Kälte, Krankheit, Gift [-30 XP]
+ Langlebig [-5 XP]
+ Benötigen keine Nahrung, Sauerstoff, aber externe Energie [-25 XP]

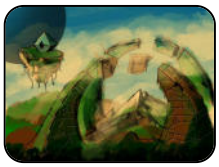
+ Keine eigene Regeneration, nur Reparatur [+25 XP]
+ Effekte (Magie, Psi) die auf biologische Systeme oder eine Aura abzielen, funktionieren nicht. [-75 XP]
- Gelten als normale A.I. und können gehackt werden [+25 XP]
- Starke Computerviren wirken sich wie Krankheiten aus [+25 XP]

Die allgemeinen Fertigkeiten von Lebewesen sind hier andere. Jeder Mensch kann zum Beispiel Lügen, Schleichen und andere "natürliche" Fähigkeiten einsetzen. Je nach Ghost kann es hier starke Abweichungen geben, z.B. statt Schauspielern dann Computer oder Mechatronik statt Erster Hilfe.

Es ist nicht selten, dass eine oder mehrere Rückholvorrichtungen eingebaut werden, wie auch eine Selbstzerstörung.

---

5 Welt: IO



Dies ist eine sehr merkwürdige Welt. Sie ist sehr zerklüftet, und es gibt Elemente, welche der Schwerkraft trotzen. Man findet riesige schwebende Steinkonstruktionen mit hunderten von Metern Größe in der Luft, einige sehen natürlich aus, andere haben geometrische Formen, oft Quader und Pyramiden. Es gibt gewaltige zerklüftete Berge mitten in flachen Ländern, sowie riesige Spalten oder perfekt Runde Löcher im Boden, die bis zum Erdkern reichen. Alles, selbst die schwebenden Dinge, sind mit Pflanzen, Wäldern und Dschungeln überwuchert. Es gibt zwei Sonnen und drei Monde, welche riesig im Himmel erscheinen. Unter dem ganzen grün findet man zahlreiche Ruinen einer längst verstorbenen Rasse. Einige Staturen, Fresken und Relieffs zeigen hochgewachsene schlanke Wesen, mit ovalen Köpfen ohne Nase oder Ohren und großen schwarzen Augen. Hier und dort sind sie mit kleineren Wesen zu sehen, es könnten Menschen sein, die ihnen aber nur gerade so bis zur Hüfte gehen. Diese Menschen werden nur niederen Positionen oder Tätigkeiten gezeigt.

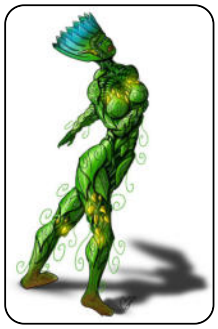
Bei genauer Betrachtung erkennt das geschulte Auge, dass jedes Stück der Ruinen Teil einer hochentwickelten Technologie ist, selbst von einer Statur, Hauswand oder Bodenplatte. Es befinden sich eingewebt mit anderen Materialien innerhalb der Bausubstanz, die an dreidimensionale Leiterplatten erinnern. Nur welche Energie müssen diese genutzt haben? Es ist unbekannt, ob noch intakte Bereiche gefunden wurden.

Roboter
Hier leben riesige (5-10 m) große Roboter (TL 5). Die meisten von ihnen sind bereits dem "Roten Tod" verfallen. Ihre Technologie ähnelt denen der Ruinen und sind astral aktiv (Dualwesen). Einige von ihnen sind noch aktiv, und bewachen Orte und streifen durch die Wälder, von giraffenartigen Riesen bis zu kleinen Nagern. Die meisten verfügen über Kampfsysteme und greifen oft jedes humanoide Wesen im Sensorbereich an und helfen Menschen, wenn diese in Gefahr sind. Es ist nicht bekannt, wie intelligent sie sind, sie verhalten sich eher wie hochentwickelte Automaten. Ihre Technologie läßt aber auf etwas anderes schließen. Neben den großen Robotern gibt es auch kleine, in verschiedenen tierartigen Formen, welche die Wälder durchstreifen. Einige friedlich, andere aggressiv. (TL 4)

Neben den Robotern gibt es noch drei weitere Völker, die hier leben. Leider möchten diese keinen Kontakt zu anderen Wesen, sind sehr territorial aggressiv. Aber das schlimmste sind die Pflanzen selbst, Ranken, Bäume und andere Wesen, welche sich auf alles fremdartige Leben oder Technologie stürzen.

Organisationen
Hier gibt es keine Organisation, welche für die Portalwächter arbeitet. Die Portalwächter dieser Welt bleiben meistens auch hier, und meiden den Kontakt zu anderen Wächtern. Aber jedes der vier Völker hat Wächter und sie werden auf unbekannte Art und Weise geschult.

5.1 Enarahé



(Ausgesprochen Anna-reh) Eine humanoide und intelligente Rasse, welche eine Symbiose aus tierischen wie pflanzlichen Zellen besitzen. Vom Aussehen scheinen sie vollständig aus Pflanzen zu bestehen, Ranken als Haare, Moospartien auf der Haut, Blätterkleidung, usw. Prinzipiell haben alle eine grüne bis blaue gemaserte "Hautfarbe", welche sie in ihrer Welt sehr gut tarnt. Die Enarahé sind sehr traditionell, einfach, gläubig und entsprechen eher in der Wildnis lebenden Ureinwohner der Menschen. Sie wissen nicht was Technologie ist, und fürchten sich sogar vor ihr. Nicht selten greifen sie fremde Wesen an, insbesondere jene mit Technologie oder Spiegel.

Jene mit magischer Begabung folgen ausschließlich der schamanistischen Ausrichtung, und sind die geistigen Führer. Fast alle von ihnen glauben an die Xerritalies ("Drachen"), ihren Göttern die all gegenwärtig im Xerrum ("dem ewig Grünen") existieren, und sie selbst ein Teil von ihnen sind.

Sie alle verfügen über die Fähigkeit mit dem Geflecht in Verbindung zu treten, und ihre langlebigen Körper ermöglichen es, auch lange im Geflecht zu existieren. So gibt es drei Lebensweisen, jene die im Geflecht bleiben, jene in der realen Welt und andere sind Wanderer zwischen den Welten. Auch die Drachen als triale Wesen (Astral, Geflecht und Physisch) existieren im Geflecht. Dort kann man ihre Präsenz förmlich spüren. Die meisten sind tief im inneren und schlafen. Die Enareh glauben an Gaia, die

Gesamtheit des Geflechts, welches personifiziert alles Wissen der Vorfahren besitzt. Die Drachen sind Gaia Boten, so glauben sie.

Wissen wird mündlich weitergegeben, und in einer Art Schriftsprache in Form von komplexen Objekten innerhalb des Geflechts. Es gibt auch einige dreidimensionale Hieroglyphen, welche in die Objekte hineingearbeitet werden. Die Schriftsprache beherrschen nur wenige. Die meisten haben nur ein rudimentäres Verständnis davon, und dessen Bedeutung.

Spielwerte

- Start-XP: 300
- TechLevel: 1
- Schicksalsmarker: 3
- Fähigkeitenausrichtung: Magie, Kind des Schicksals, Super Powers
- Fähigkeiten siehe SP Pflanze (100) und die Superkraft Langlebig

---

5.2 Enodi

Eine kleine und pelzige Rasse von technomagischen Wissenschaftlern, mit großen Ohren, intelligenten Augen, einer durchschnittlichen Körpergröße von 1,20 Meter und einer Lebenserwartung von 120 Jahren. Sie versuchen schon seit Jahrzehnten die Technologie des Planeten zu erforschen, und haben schon einiges entschlüsseln können. Allerdings haben selbst sie, als eine wissenschaftlich am weiten entwickelten Rassen der neun Welten, nur Teile verstanden und nutzbar gemacht. Sie werden vermutlich doppelt so viel Zeit benötigen, bis sie alles vollends verstehen (so sagen sie). Sie kommen ursprünglich aus Deorum. Die meisten von ihnen Leben dort auch noch. Sie sind nicht sehr freundlich, aber hin und wieder kann man mit ihnen handeln, insbesondere wenn es um moderne Technologie geht, wobei Magie für sie dazu zählt. Sie kommunizieren untereinander mit Telepathie (siehe unten NOD).

Spielwerte

- Start-XP: 380
- TechLevel: 1
- Schicksalsmarker: 3
- Fähigkeitenausrichtung: Magie (vorausgewählt)

- Volks-Telepathie: Nur Enodi untereinander [-5 XP]
- Wissen: Ein Aspekt der Magie, solange sie mit NOD verbunden sind.
  Fertigkeit -> Willenskraft : NOD-Wissen [0 XP]
- Astralsicht [-25 XP]
- Magie spüren [-25 XP]
- Sprachgenie [-15 XP]
- Enodi-Schutz: Enodi können sich wissentlich gegenseiting keinen Schaden jeder Art zufügen. [0 XP]
- Fokus: Sie können ihre Magie nur mit Technik einsetzen. Für jeden Arkanen Zweig besitzt er einen Fokus. [+50 XP]

Gesellschaft

In der Gesellschaft der Enodi erlangen jene ein hohes Ansehen beziehungsweise gesellschaftlichen Rang, die mehr wissenschaftliche Erkenntnisse erbringen. Dabei kommt es auch auf die Qualität der Erkenntnisse an, und welche Auswirkungen diese auf das zukünftige Leben der Enodi haben. Die naturwissenschaftlichen Bereiche wie auch die Magie haben meistens mehr Gewicht als die künstlerischen. Ebenso gelten Besitztümer wie seltene Gegenstände und Experimentalanlagen, welche direkt mit den Wissenschaften zu tun haben. Andere Währungssysteme oder so etwas wie Armut gibt es nicht innerhalb der Enodi. Da der Intelligenzquotient eine wichtige Rolle spielt, gibt es (durch NOD) ein DNA-Paarungssystem und arrangierte Hochzeiten. Entsprechend gibt es oft eine Familie und eine Nebenfrau (aus Liebe). Enodi können untereinander grausam sein, wenn es um gesellschaftliche Anerkennung geht, aber in allen anderen Belangen sind sie äußerst sozial, und würden nie durch Untätigkeit einen anderen Enodi zu Schaden kommen lassen. Andere Rassen sehen sie meist als unterbelichtet an, meiden den Kontakt und sind oft unfreundlich, wenn sie nicht mit interessanten Wissen handeln möchten. Sie meiden gewaltvolle Konfrontationen und halten sich weitestgehend aus Kriegen heraus, wenn es nicht um den Schutz etwaiger großer Erkenntnisse oder das eigene Überleben geht.

5.2.1 NOD

> Was nur sehr wenigen Eingeweihten bekannt ist.

Als Baby wird jedem Enodi ein technomagischer Chip im Neokortex implantiert "NOD-Stein", welcher sie mit "NOD" verbindet, einer zentralen Entität zur Planung der gesamten Zivilisation und Bibliothek. Es ist ihnen dadurch möglich, eine Verbindung zu anderen Geräten ihrer eigenen und teilweise auch fremder Technologie herzustellen, um diese zu nutzen. Hier auf IO besitzen die meisten einen "Gesangsstein", welcher die Form eines schwebenden Okatahedron mit Kristallen besitzt. Mit diesem sind sie in der Lage eine Verbindung zwischen NOD und der Annari - Technologie herzustellen, und somit eigentlich zu allem auf dem Planeten. Aber wie bereits erwähnt, ist alles verschlüsselt oder zu beschädigt, um die alten Realitäts-Maschinen in Gang zu setzen. Auch der Zweck von vielen Dingen, hat sich ihnen noch nicht erschlossen. Sie kommunizieren untereinander über Telepathie über ihren NOD-Stein und über größere Distanz mit Hilfe des NOD-Netzwerkes. Nur für sehr emotionale Momente nutzen sie ihre normale Stimme. Meistens beherrschen sie mehrere Sprachen, und kommunizieren mit anderen Wesen ganz normal. Durch die Koordinierung von NOD, sind die Enodi in vielen Bereichen extrem effizient im Vergleich zu anderen Rassen. NOD kontrolliert sie aber nicht, sondern informiert und gibt Ratschläge.

In der Frühgeschichte der Enodi hießen sie Felnom, und es kam immer wieder zu Kriegen und blutigen Auseinandersetzungen. Sie dienten finsteren Herren und auch untereinander versuchten sie sich immer zu übertreffen, oder ihren Nächsten das Wissen oder Erfindungen zu stehlen. Sie haben von Natur aus eine böse Gesinnung, wie es scheint. Der Erzmagus Nod erkannte in einer prophetischen Vision, dass sein Volk die Felnom aussterben würden, wenn sie nicht von ihrer Habgier und dem Hass ablassen. Er scharrte Jünger um sich, um ihnen einen neuen Weg zu zeigen. Er teilte all sein Wissen auf magischen Weg mit allen, die es haben wollten, allerdings

nur im Gegenzug dafür, dass sie nie wieder einen anderen Felnom etwas antun würden. Dazu verwendete er Kristalle, die mit der Aura verbunden wurden. Dadurch erhielten sie Zugang zum Wissen von Nod, und standen unter einem mächtigen Geas, niemals einem Felnom Schaden zuzufügen. Dieses Geas wurde umso mächtiger, desto mehr Felnorm sich dem Ritual unterzogen. Bevor Nod starb, transferierte er sein ganzes Sein in einen riesigen technomagischen Computerkristall (KI Matrix), welcher bis heute das gesamte Wissen der Felnom und das Geas inne hat. Zu diesem Zeitpunkt nannten sie sich die Enodi ("Eins mit NOD"). Weiterhin begannen sie eine neue Zeitrechnung, mit dem Jahr 0 des NOD (Deorum Jahre).

Es gibt auf Deorum auch Enodi, welche keinen Chip tragen, und ihrer ursprünglichen Natur folgen. Sie werden die "Anodai" genannt ("A" Nicht "nod" NOD-Verbundene "ai" Ketzer). Allerdings haben sie eine natürliche Fähigkeit entwickelt, sich mit dem Geflecht zu verbinden. Sie lehnen es aber ab, mit dem korrumpierten Geflecht auf IO zu leben, und bleiben in Deorum. Aber es gibt Handelsbeziehungen zwischen ihnen. So kommt es vor, dass ein Enodi einen Anodai aufsucht (was nicht gern gesehen wird von den Enodi), und um Hilfe ersucht, damit er ein Problem auf IO überwinden kann. Oft spielen die Enarahé dabei eine Rolle.

Da NOD mit allen Enodi verbunden ist, ist er es auch, welche den größten Schwachpunkt ausmacht. Sollte je eine fremde Macht NOD einnehmen, könnte er mit Ritualen alle Enodi in den Neun Welten gleichzeitig beeinflussen. Daher ist es nur den Jüngern des NOD erlaubt ihn zu sehen, an einem geheimen Ort. Es heißt, er befinde sich in einer unbekannten Realität (einer künstlich geschaffenen 10ten Mini-Welt), wo es unmöglich ist, ihn zu finden. Zudem wird er durch alle möglichen Abwehrmaßnahmen geschützt, die ein ganzes Volk von Wissenschaftlern aufbringen kann. Einige sagen sogar, dass es sich hierbei um die Kristallbibliothek der Portalwächter handeln soll. Selbst finsteren Gottheiten ist es bisher nicht gelungen, ihn zu erreichen, jedenfalls nicht, dass es jemanden bekannt ist. In vielen der anderen Welten wurde ein PaNOD errichtet, eine kleinere Entität von NOD um eine Echtzeitkommunikation innerhalb der Welt zu ermöglichen. Da es sonst durch die Zeitdillatation der Welten oft zu Problemen kommt. Auf der anderen Seite ist NOD eine auf Magie basierende Matrix, welche Passagen im Astralraum wie in der Matrix beinhaltet. Da NOD ein sehr mächtiges Wesen in seiner Gesamtheit ist, hat es die Fähigkeit die eigenen Passagen zu versiegeln. Portalwächter von NOD sind meistens auch Jünger von NOD. Es kommt hin und wieder vor, dass auch ein nicht Enodi Portalwächter von NOD wird. Aber in der gesamten Geschichte gab es nur eine Handvoll von ihnen, die NOD auch wirklich zu Gesicht bekommen haben.

5.2.2 Handel

Die Enodi sind die fortschrittlichste Rasse der Neun Welten, abgesehen von einigen Göttern und wenigen anderen Wesen. Da ihre gesamte Gesellschaft auf Wissen und Erfahrungen aufgebaut ist, haben sie auch hier besondere Möglichkeiten entwickelt damit zu handeln.

Ein Enodi akzeptiert nur andere, wenn diese über die Fähigkeit verfügen, neues Wissen zu generieren, über viel Wissen verfügen oder den Enodi unbekanntes Wissen besitzen. Mit solchen Wesen, oder durch besondere Umstände sind sie bereit zu handeln. Ihr Handelsgut sind natürlich die eben genannten Dinge. Der Handel kann aber auch sehr gefährlich werden, da sie nicht nur auf herkömmliche Weise damit umgehen. Folgende Handelswährungen sind möglich:

- Herkömmlich
  Das Wissen wird auf einem anderen Medium dupliziert (Sprache, Schrift, Computerdaten, usw.)
- Transfer
  Das Wissen wird aus dem Wissenden entnommen, und einem anderem Wesen hinzugefügt.
  Die geht nicht nur mit Wissen, sondern auch mit Fähigkeiten, Erinnerungen und Erfahrungen.
  (Spieltechnisch auch XP transfer)
- NOD Erweiterung
  Das Wissen wird direkt an NOD übertragen, und so zugänglich für alle Enodi gemacht.
- Objekte
  Beweise, Prototypen oder andere transportable Phänomene die überreicht werden können.

Soetwas wie Sprachbarrieren kennen die Enodi nicht. Sie sind nur allzu gern bereit andere Güter für primitive Rassen (also einfach alle die keine Enodi sind) für einen Tausch zu geben, wenn diese nicht viel Wissen beinhalten. Also schnöde Elemente jeder Art sind für sie ohne Bedeutung, wenn es nicht eine super seltene Konfiguration besitzt oder an sich einfach sehr selten ist (exotische Materie). Unbekanntes wissenschaftliches Wissen kann ohne Probleme ein Sack Edelsteine wert sein, es hat keine Bedeutung für einen Enodi.

5.3 Natakhu

Hierbei handelt es sich um Menschen mit silbern metallischer Haut. Sie sind extrem selten anzutreffen und reagieren eher feindselig bis tödlich auf Fremde. Nach einigen wenigen NOD Berichten zu Folge, leben sie in pflanzenfreien Siedlungen, umgeben von den typischen Sandsteingebäuden, wie die Ruinen auf dem gesamten Planeten.

Neben den Informationen, dass sie über sehr starke Kampfkräfte und Waffen verfügen, ist nur noch bekannt, dass sie wie ein Lebewesen über eine Aura verfügen. Die Enodi sehen die Natakhu eher als Golems an, ähnlich wie die Robotertiere in der Wildnis. Es gab einige Beobachtungen innerhalb eines Dorfes. Aber sie scheinen nichts zu tun, gehen keinen großen Arbeiten nach, wie Landwirtschaft, Forschung oder sonstigen. Sie laufen nur manchmal etwas umher, treffen sich, und berühren sich kurz. Sie tragen meist keine Kleidung.

Spielwerte
Spieltechnisch dürfen XP in BioSymTech investiert werden (nicht während der Erschaffung) wie in Superkräfte. Sie gelten als Maschinen und Computer und haben entsprechende Vor- und Nachteile. Ansonsten lernen sie wie alle anderen Fertigkeiten. Psi und Magie sind ihnen unzugänglich.

+ Start-XP: 235 [Mensch 400 XP]
o TechLevel: 3 [-25 XP]
+ Schicksalsmarker: 3
+ Fähigkeitenausrichtung: BioSymTech

+ Immun Vakuum, Kälte, Krankheit, Gift [-30 XP]
+ Langlebig [-5 XP]
+ Benötigen keine Nahrung, Sauerstoff [-25 XP]
+ Regeneration wie Menschen [0 XP], benötigen Photonen & Silicium [+25 XP]
+ Effekte (Magie, Psi) die auf biologische Systeme oder eine Aura abzielen, funktionieren nicht. [-75 XP]
- Gelten als normale A.I. und können gehackt werden [+25 XP]
- Starke Computerviren wirken sich wie Krankheiten aus [+25 XP]
- Die Haut ist silbern glänzend metallisch, ansonsten wirkt alles andere perfekt menschlich [0 XP]
+ Spezialfähigkeiten
Sie können für XP (nicht während der Erschaffung) lernen ihren Körper und Naniten besser zu beherrschen.

- Transformation (50 XP)
  Können lernen, sich in andere humanoide Wesen zu verwandeln (nur äußerlich, keine Fähigkeiten)
- Ausrüstung & Waffen (30 XP)
  Finger und Hände können in Werkzeuge und Nahkampfwaffen (1W6) verwandelt werden, bis TechLevel 3
- Kleidung imitieren (15 XP)
  Die Oberfläche kann Kleidung imitieren (Farbe, Form).

Spielleiter
Die Nathaku waren einst Menschen, die zusammen mit den Annari hier lebten. Auch wenn die Annari sie als niedere Lebensformen ansahen, so hatten sie auch nicht dagegen, dass sie mit ihnen hier lebten. Sie wurden auch von den Annari gelehrt, in vielen Dingen.

Während der Katastrophe fanden die Menschen einen Weg, sich der neuen Pflanzenwelt anzupassen, und veränderten ihr Genom mit Annaritechnologie soweit, dass sie selbst zu Pflanzen wurden. Die Enareh.

Jene, welche treu zu den Annari hielten, wurden am Ende von ihnen umgewandelt ("Das letzte Geschenk"), und zurückgelassen, als sie diese Gestaden verließen. Dem menschlichem Körper wurden Naniten injiziert. Diese begannen damit, ganz langsam biologische Zellen und ihre Funktionen mit sich selbst zu ersetzen. Dieser Vorgang ist so langsam, dass eine Veränderung vom Geist des Wesens nicht verloren geht, oder von diesem bemerkt wird. Einige sagen sogar, dass dadurch die Seele erhalten bleibt. Sobald der biologische Körper vollständig ersetzt wurde, und der "Geist" somit in eine emotionale Neuronale Künstliche Intelligenz umgewandelt wurde, werden neue Fähigkeiten entdeckt.

Sie beschäftigen sich mit dem Erbe der Annari. Da sie nichts weiter benötigen, haben sie keine Wirtschaft aufgebaut. Alle phyischen Dinge, erschaffen sie aus dem Sandgestein um ihnen, welches jede Form annimmt, die sie sich wünschen (Realitätsemanterie). Da sie selbst Maschinen sind, verbinden sie sich mit der Matrix, welche innerhalb des Sandgesteins existiert. Dort haben sie alles, was sie brauchen, von Laboren bis Bibliotheken und anderen Dinge der Gesellschaft. Allerdings sind sie auch von ihren Körpern abhängig (wie Menschen in der Matrix), weswegen sie immer für eine gewisse Zeit auch in diesen verbringen. Zudem sind die Gefahren recht hoch auf IO und sie müssen aufpassen, dass das Geflecht sie nicht angreift. Sie sind also mit Gärtnern und Jagen beschäftigt.

Viele versuchen das Wissen der Annari zu farmen, welche bevor sie die Welt verließen, die Matrix verschlüsselten. Abgesehen von speziellen Bereichen, in denen die Nathaku jetzt leben. Jeder Annari hat seine Domäne selbst verschlüsselt, so dass sie es auch immer wieder mit anderen Techniken zu haben. Da die Annari "göttliche Intelligenz" besaßen, fällt es ihnen sehr schwer, und erreichen nur langsam Fortschritte (Jahrhunderte).

5.4 Volk - Liley

Die Welt besteht abgesehen von der Oberfläche fast ausschließlich aus Realitätsemantiere, also einer Matrix mit unendlichen Potenzial. Hier wurden viele "Programme" geschaffen, welche der Annari für ihre und manigfaltige Zwecke erschaffen haben. Einige von ihnen sind nicht weniger intelligent als ein Mensch und ein paar könnte man nur als Superintelligenzen bezeichnen.

Damit sich diese Matrixpräsenzen oder Liley, wie die Annari sie nannten, sich nicht gegen die Annari stellen, besitzt jeder Code in seiner Basis einige Regeln und Sperrmechanismen zur eigenständigen Entwicklung. Einige wenige Liley haben auch die Fähigkeit der Reproduktion, um ihre Aufgaben zu erfüllen. Weiterhin gibt es Sicherheitsprotokolle und Sperren, damit nur sehr spezielle Liley Zugriff auf die Umformung der Realitätsemanterie (REM) erhalten, und somit Zugang zur physischen Welt.

Als die Annari ihre Welt verließen, haben einige von ihnen bei bestimmten Liley viele der Sperren aufgehoben, und ihnen die Möglichkeiten gegeben sich selbst weiterzuentwickeln. Die sogenannten Transendentals sind Wesen, welche nach und nach eine neue und ungebundene Rasse auf IO ausmachen. Sie existieren ausschließlich in der Matrix, aber entwickeln langsam die Fähigkeit die REM für sich zu nutzen, und einen Übergang in die physische Welt schaffen.

Auch sie entwickelten mit der Zeit eine Art Gesellschaft, welche wenig verständlich für andere Rassen scheint.

Der Konflikt

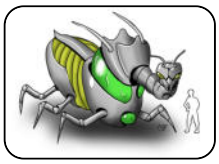
Die Liley haben die Aufgabe den Planeten und ihre eigene Existenz zu schützen. Das Xerrum ist ein Feind, da es mit der Zeit immer mehr REM zerstören wird, und somit eines Tages den gesamten Planeten und damit auch die Matrix.

Je nach Liley gibt es hier verschiedene Ansätze. Einige versuchen das Xerrum zu vernichten, eine Einigung zu erzielen, das Xerrum zu kontrollieren, fortgehen, eine Trennung erzwingen, usw. Entsprechend kann man hier und dort auch in anderen Welten einen Transendental finden. Ihre Erscheinungsformen können sehr unterschiedlich sein, von perfekten humanoden Körpern, REM-Humunkoli bis hin zu reinen Energiegestalten.

5.5 Fauna

Auch wenn die Flora alles angreift, was nicht Teil des Geflechtes ist, so haben doch einige Lebewesen sich arrangieren oder anpassen können.

Insekten



Die meisten Insekten sind wie in anderen Welten vorhanden, und sie werden von den Pflanzenwesen weitestgehend ignoriert, solange sie nicht zu viel Schaden anrichten. Die Insekten sind auch hier nach wie vor ein wesentlicher Bestandteil für das Ökosystem. Allerdings gibt es einige besondere Arten, insbesondere die folgende genannt.

Ixa
Eine große insektoide Schwarmintelligenz, dessen Mitglieder in 5 Kasten / Unterspezies aufgeteilt werden:

- Königin
- Valkyren
- Arbeiter
- Krieger
- Spezialisten

Pflanzenwesen

Es gibt viele Pflanzen, welche die Aufgabe von Insekten und Tieren übernehmen. Sie können sich frei bewegen. Die meisten biologischen Prozesse sind pflanzlicher Natur. Sie alle können sich mehr oder weniger mit dem Geflecht verbinden und besitzen eine komplexe und starke Aura. Im Astralraum ähneln sie eher manifestierten Naturgeistern als einer Pflanze. Die meisten von ihnen sind aber keine Dualwesen (siehe Astralraum). Als Beispiel:

Flechter
Nicht größer als eine Gottesanbeterin besitzen diese pflanzlichen Symbionten die Fähigkeit, sich mit jedem Lebewesen auf Basis von Eukaryonten zu verbinden, vorrangig über das Lymph- und Nervensystem, wenn vorhanden. Es entzieht dem Wesen Energie (Astral, ATP und einige Enzyme) ohne ihm zu Schaden. Auf der anderen Seite befähigt es den Wirt sich mit dem Geflecht zu verbinden.

Tiere
Es gibt einige wenige Tierarten. Es gibt eine recht hohe Population und Artenreichtum von Vögeln, und einige Reptilienarten. Säugetiere und andere höhere Wirbeltiere sind schwer zu finden, aber es gibt welche. Sie alle haben einen Weg gefunden, sich der aggressiven Pflanzenwelt anzupassen. Zum Beispiel der ...

Moossäbler
Eine 12 Meter lange Mischung aus Reptil und Säugetier, welches eine symbiotische Beziehung mit einem Astralfarn eingegangen ist. Dieser wird bei der Geburt von den Eltern auf das Neugeborene übertragen. Dieser Farn wächst nur bei dieser Tierart. Es befähigt das Wesen zu teilen im Geflecht zu existieren und verstärkt seine magische Widerstandskraft.

5.6 Background^SL

In dieser Welt lebten einst die Annari, eine stolze große auf Silizium basierende Rasse, dessen Abbilder auf vielen Kunstgegenständen auf dem ganzen Planeten zu finden sind. Sie haben den gesamten Planeten technologisch verwandelt und als Energiequelle den Erdkern und den Astralraum genutzt. Selbst Wissenschaftler aus anderen Welten mit TechLevel 5 verstehen nicht die Technologie die hier verwendet wurde. Die Einzige und fortschrittlichste Rasse innerhalb der neun Welten, die Enodi, sind zahlreich hier her gesiedelt um diese Technologie zu erforschen, und auch sie haben in den letzten Jahrzehnten nur kleine Fortschritte erzielt, da sie ebenso viele Verluste hatten.

Die Annari hatten fast alles mit Technologe erreicht, sie kannten Portale und Passagen im Astralraum und der Matrix, auch wenn letzteres zu ihrer Zeit nur noch in einer einzigen anderen Welt exitierte. Auf einem der Monde haben sie versucht das letzte Medium zu entschlüsseln, das Geflecht. Allerdings passierte dann etwas, mit dem sie nicht gerechnet hatten. Das Geflecht selbst begann sich zu wehren, nachdem es fast vollständig auf dem Planenten zerstört wurde, und die Experimente der Annari das Geflecht mit fast unendlicher Energie versorgte, entstanden die Drachen. Gigantische Pflanzengebilde, geboren im Kern des dritten Mondes, welcher durch ihr Wachstum gesprengt wurde. Zwölf riesige Pflanzenschlangen von hunderten von Kilometern stiegen vom Himmel herab, und drangen in die bereits zerklüftete Welt ein, bis zu ihrem Kern und der Energiequelle der Annari. Sie begannen alles zu verwüsten. Es ging viel zu schnell, als dass die Annari etwas dagegen hätten tun können. Sie schufen riesige Roboter und konnten sich mit ihnen kleine Enklaven erkämpfen, in denen sie neuartige Roboter schufen, in Form von Tieren, welche vom Geflecht durch ihre Astraltechnologie oft als normale Tiere erkannt wurden. Aber das Geflecht vernichtete als nächstes jedwedes andere Leben, welches nicht Teil des Geflechts ist. Die Menschen in dieser Welt fanden einen Weg sich anzupassen. Die Biogenetik der Annari, mit Hilfe die Drachen designed wurden, wurde genutzt, um sich selbst in eine Art Pflanze zu verwandeln. Jene wurden die Enarahé, ein Rasse mit unglaublichen Fähigkeiten sich genetisch anzupassen. Sie stellten sich gegen die Annari , so programmierten sie ihre letzten verbliebenen Roboter auch humanoide anzugreifen. Aber es war zu spät, der Planet wurde vollständig von den Drachen und seinen Sprösslingen vernichtet, und neu besiedelt. Einige Menschen, die den Annari treu blieben, wurden von ihnen durch Nanotechnologie in Roboter verwandelt, die Natakhu (Nanotech taken Humans). Die war ein schleichender Vorgang, jede biologische Zelle wurde nach und nach von einem Nanobot ersetzt, ohne das der Mensch dies bemerkte. Erst also der Prozess abgeschlossen war, hatte der menschliche Geist Zugang zu den Fähigkeiten seines neuen Roboter-Super-Nano-Netzwerk-Körper. Sie können sich mit allem Leblosen auf dem Planeten verbinden, denn alles ist ein Netzwerk. Nachdem auch der letzte Annari tot war, griffen die Drachen die Natakhu auch nicht weiter an, nicht zuletzt da die Enarahé vermutlich Einfluss durch das Netzwerk nehmen konnten.

Mit den Jahrhunderten (5.000 Jahre) vergaßen aber die Völker die Geschichte, auch bei den Natakhu ist das Wissen nur noch sehr fragmentiert, während die Enarahé immer mehr zu einem Naturvolk wurden. Was sie sich gemerkt haben, Technologie ist böse.

Magie gibt es kaum noch. Für ein paar wenige Reisende Zauberer ist genügend Energie zum Zaubern vorhanden, aber ein ganzes magisches Volk oder Götter könnten hier nicht existieren. Die ganze Astralenergie ist immer noch in der Materie des Planeten oder im Geflecht gebunden.

Die Gegenstände die es hier zu finden gibt, besitzen große Macht. Allerdings sind diese auf den Geist der Annari abgestimmt. Die Astraltechnologie wird auch von keinem Volk verstanden. So sind diese Gegenstände für alle Völker einfach magisch. Einige wenige können sich mit ihnen verbinden, bzw. der Gegenstand erkennt, dass ein Geist kompatibel ist, und verbindet sich mit ihm.

Die Enodi versuchen diese Technologie zu entschlüsseln. Wenn ein Volk die Möglichkeit hat, dann sind es ein paar wenige Götter und die Enodi.

Existieren noch Annari?

Ja. Eine so mächtige Rasse verschwindet nicht einfach so. Sie entwickelten auch eine Lösung. Der größte Teil des Planeten besteht aus mit dem Astralraum verbundenem "Sandgestein" - Die Realitätsemanterie. Ein gigantischer Magieverstärker, welcher auch als Öffnung von der physischen zur astralen Welt und umgekehrt dient. Eine Verschmelzung von Matrix, Astralraum und Materie. Eine ihrer letzten Ideen war es, diese Materie zusammen mit ihnen und den letzten Menschen in die Astraldimension zu versetzen. Allerdings war nicht ganz klar, welche Auswirkung es auf die anderen Welten haben könnte. Die meisten von Ihnen waren der Überzeugung, dass es noch nie dagewesene Katastrophen auslösen würde, bis hin zum Kollaps auf mehreren Ebenen. Weiterhin hääte es fatale Folgen für das Geflecht und die Drachen, welche sie nicht vernichten möchten. Es sind ihre "Kinder", für die sie sich verantwortlich fühlen. Daher entschlossen sie, wie die Götter, nur sich selbst in die Astraldimension zu versetzen, um dort eine neue Welt zu erschaffen, sowie als rein geistige Wesen fortbestehen. Allerdings gingen nicht sofort alle, sondern einige bleiben zurück, und forschten weiter nach einer Lösung, teilweise auf anderen Welten. Aber mit der Zeit, gaben auch sie es auf, und folgten ihren Brüdern und Schwestern in die neue Welt.

5.7 Xerrum^SL

Xerrum ist der Begriff der Annari für das Geflecht, und alles was damit verbunden ist. Sie haben auf dem dirtten Mond von IO eine biogenetische Masse kreiert, welche genügend komplexes Pflanzengewebe lieferte, um ein künstlich generiertes Geflecht zu erzeugen. Dabei verbanden sie Teile davon mit ihrer Astraltechnologie, um z.B. beschleunigtes Wachstum und Regeneration zu ermöglichen. Leider hatten sie die Möglichkeiten des Geflechts unterschätzt, da sich über die Zeit innerhalb dieser Welt eine Art Intelligenz entwickelt hat, welche nur das Ziel hatte zu wachsen. Nach einigen unschönen Versuchen, kam es dann zur bereits beschriebenen Katastrophe. Das Geflecht kam in Form der Drachen auf IO, und vernichteten alles. Aber es konnte nun wachsen, und sein Wissen an Ableger weitergeben.

Das Xerrum ist die Summe alles Pflanzenwesen oder jenen, die mit dem Geflecht verbunden sind. Das Geflecht selbst ist eine passive Entität, welches die grundlegenden Ziele und Bedürfnisse an alle weitergibt, die mit ihr verbunden sind (Wachstum, Evolution, usw.). Durch die Einmischung der Annari ist ein Evolutionskataklysmus entstanden, und bewegliche wie intelligente Pflanzen ähnlich der Tierwelt in allen Formen und Abstufungen entstanden. Im Gegensatz zur Fauna auf anderen Welten, ist diese dominant und passiv aggressiv, da sie nicht nur durch das beschleunigte Wachstum oder Beweglichkeit alles andere verdrängt, sondern auch annektiert bzw. assimiliert. Wenn man es als einen großen Organismus ansieht, gibt es viele "Organe" welche benötigt werden.

Xerritalies
Von anderen Rassen auch "Drachen von IO" genannt. Sie sind die ursprüngliche Biomasse, welche auf dem Mond entwickelt wurde, und sich in 12 Teile aufgespalten hat. Es sind unabhängige mega-intelligente wie riesige (20-50 Kilometer groß) Lebewesen aus Pflanzen, die tief im inneren von IO existieren. Ihr Bewusstsein ist Teil des gesamten Pflanzengeflechtes, in welchen sie wie Götter wirken. Da sie schlafen, sind nur die primären Grundinstinkte aktiv, die sich nicht von höheren Pflanzen unterscheiden. Sie verbanden sich mit vorhandener Fauna und induzierten ihre Kräfte und genetisches Material. Durch sie entstanden fast alle heutigen Pflanzenwesen/ -systeme auf IO. Nur wenige sind im Geflecht so tief gereist, um einen zu sehen.

Sastrales
Es gibt baumähnliche Gebilde, welche statt einer Blätterkrone, tausende von weiß leuchtenden und meterlangen Fäden besitzen. Diese scheinen schwerelos im Wind zu wiegen. Allerdings stellt der gute Beobachter fest, dass der Wind es nicht sein kann. Die Fäden sind immateriell und sind astrale Konstrukte, wie auch der ganze Baum astral aktiv ist. Er nimmt Astralenergie auf, und wandelt sich in magische Effekte um, wie z.B. Regeneration oder Wachstum, welche durch das Geflecht weitreichend Auswirkungen hat. Besitzt eine Art Gedächtnis, ist nicht intelligent und unbeweglich.

Auwinia

Ein Baum mit Alkoven, in welchen sich andere Wesen hineinbegeben können. Sie werden dann von einer Flüssigkeit umgeben, welche sie am Leben hält und in Stasis versetzt. Zudem wird der Geist des Wesens in das Geflecht transferiert. Dieser Baum entstand in der Zeit nach den ersten Enarehs. Zudem kann er auch einen neuen Körper für einen Enareh herstellen, sowie die Enareh hier die Möglichkeit haben nachkommen zu schaffen. Es können sich mehrere Enareh zusammen tun, und in einem Akt der geistigen Verschmelzung ein neues Bewußtsein gebären. Der Baum übernimmt Teile der Erbguts von alle Beteiligten und bildet mit diesen einen neuen Körper.

Edaiki
Ein Ranken-Tentakel-Wesen mit mehreren Metern Durchmesser, beweglich, schnell, tödlich, Hundeartige Intelligenz, loyal gegenüber Enareh. Sie sind die Späher und Bewacher diverser Orte, wie Begleiter für die Enareh. Sie haben die Fähigkeit sich extremen Bedingungen und für jede Aufgabe anzupassen, nicht zuletzt wegen ihres genetischen Gedächtnisses, welches sie auf die nächste Generation übertragen. Für physische Anpassungen durchlaufen sie eine Metamorphose in einem Kokon. Spieltechnisch besitzen sie 100 XP in Superkräfte, die sie je nach Situation ändern können (SL Hinweis: Es sollten nur Kräfte sein die thematisch zu diesem Wesen passen). Auf Midgard unter den Namen Pestranke und Treman bekannt.

Basiswerte: TL3 - Nahkampf 5 - Körper 20 Kästchen - Ranken-Peitschenschläge W6
100 XP in Superkräfte (sollte zu ihren Aufgaben, Umwelt und Natur passen). Auch wenn sie einzeln für eine Gruppe dann immer noch keine Herausforderung sind, sie können sie schnell vermehren.

- Edaiki - Normalform, nur aus Ranken bestehend. Auf Midgard auch unter Pestranke bekannt, insbesondere auch wegen den unEdaiki.
- reEdaiki - Die Kokonform, welche je nach Veränderung der XP in Superkräfte geteilt durch 10 Stunden bis zur Reife benötigt.
- unEdaiki - Ein Ableger durch Mitose. Es verbindet sich mit allem lebendigen und bezieht Energie aus biochemischen Prozessen und Astralenergie (durch verbundene Wesen und selbst). Es vernichtet dabei meist alles mit dem es verbunden ist. 24 Stunden bis Reife, und ein Edaiki kann 1-3 Ableger pro Woche erstellen. Auf IO vergehen verbundene Pflanzen weniger, da diese robuster und energiereicher sind als auf anderen Welten.
- kinEdaiki - Eine für einen bestimmten Zweck angepasste Form, z.B. für den Kampf spezialisiert. Oft wird eine Hundeartige oder humanoide (Treman) Form angenommen.

Kategorien

Es gibt schier unendliche Lebewesen. Wenn weitere ausgearbeitet werden, hier eine Hilfestellung.

- Intelligenz
  Pflanzlich (instinktiv, Gedächtnis), Tierisch, Menschlich, Göttlich
- Mobilität
  ALLE können sich mit dem Geflecht verbinden.
  stationär (Pflanzen), mobil physisch, mobil Geflecht
- Fähigkeiten
  1) Besitzen Natur Magie nur auf sich selbst
  2) richtige Naturmagie
  3) Superpowers als Rassenfähigkeit
  4) Besitzen die Kraft Superpowers zu wechseln (feste XP Menge), Mutationsfähigkeit

---

5.8 Technologie

Die Annari waren einst das fortschrittlichste Volk in den Neun Welten, wenn man hier und dort von einigen Göttern absieht. Alles was auf IO existiert ist das Werk der Annari und entsprechend Fortschrittlich.

Realitätsemanterie

Die Annari haben Technologie und Magie nie getrennt gesehen und immer nach Wegen gesucht beides miteinander zu verbinden. Dies ist ihnen auch gelungen. Sie erschufen eine Substanz, welche eine komplexe Computermatrix auf atomarer Ebene enthält, und gleichzeitig auch astralmagische Strukturen aufweist, welche mit ein wenig initialer magischer Wirkung ein astrales Perpetuum Mobile wird. Durch Änderung der Strukturen, welche über die Matrix oder magischen Weg erfolgen kann, verändert sich die Materie in jedwede Form die sich die Annari gerade wünschen. Mit anderen Worten, sie kann von magischen Effekten bis physikalische Eigenschaften alles werden. So ist es kein Wunder, dass fast der ganze Planet in diese Substanz umgewandelt wurde. Der ganze Planet ist somit ein Teil von ihnen, ihr eigener Körper, der jede Form und jeden Effekt erzeugen kann, den sich ein Annari gerade wünscht.

Aber, leider ist es kaum jemanden möglich diese Hinterlassenschaft nutzbar zu machen:

1. Verbindung
   Es benötigt gleichzeitig eine Astral- und Matrixverbindung,
2. Zu komplex
   Es benötigt eine hoch entwickelte Intelligenz, welche die komplexen astralen wie mathematischen Strukturen in die Materie transferieren kann.
3. Verschlüsselt
   Die gesamte Materie wurde verschlüsselt, und es ist bisher unklar, ob es jemanden gelingt diese zu knacken.

Die Annari haben aber einige Dinge zurückgelassen. Ein kleiner Teil Materie, welcher für einen bestimmten Zweck geformt wurde, Werkzeuge. Auch wenn diese verschlüsselt sind, sind sie aktiv, und koppeln sich hin und wieder an einen Geist, welcher eine bestimmte Konfiguration aufweist. Diese können den Gegenstand dann nutzen. Die Gegenstände suchen sich also ihren Besitzer. In Spieltermini gesagt, können diese Gegenstände ein oder selten mehrere Superkräfte und andere magische Effekte besitzen. Sie gelten technologisch als TL5, wobei ihre Effekte dies nicht sein müssen.

Die Annari haben also mit ihrer Technologe das in der physischen Welt geschaffen, was die Götter in der Astraldimension tun, wenn sie ihre Domänen emantisieren.

Es gibt noch einige wenige aktive Anlagen, wie die Roboterzentren, welche immer wieder aus der Realitätsemanterie neue Roboter erschaffen.

Dann gibt es wenige Bereiche, welche eine andere Verschlüsselung aufweisen. Der Schlüssel ist hier die Astralgeistige-Konfiguration eines Nathakus, welche sich eingeschränkt mit der Matrix und der Realitätsemanterie verbinden können, und auch sie für diese Bereiche nutzbar machen können. Die Nachkommen der Annari, aber im Vergleich noch im Säuglingsalter.

Xerrum

Das Geflecht, die Summe aller Pflanzen und dank der Annari hier auch mit dem Astralraum verbunden, bildet eine andere Technologie der Annari. Allerdings genauso einfach zu kontrollieren wie alles andere, also gar nicht. Es folgt dem Willen der Drachen, welche tief im Erdkern schlafen, und aus denen alles entsprungen ist.

Allerdings, alles was biologisch oder naturmagisch möglich ist, inklusiver semiintelligenter und beweglicher Pflanzenwesen, kann hier ebenso nach dem Willen anderer erschaffen werden. Sie müssen dazu sich mit dem Geflecht

verbinden, es verstehen, und Einfluss darauf ausüben. Innerhalb des Geflechtes, in einer tieferen Ebene, außerhalb der physischen Widerspiegelung, ist dies mit einem starken und komplexen Geist recht einfach (ähnlich Astraler Limbus und Domänen). Aber weiter oben, und dass die reale Pflanzenwelt eine Mutation oder Metamorphose beginnt, ist schwieriger. Die Enareh schaffen dies in großen Gruppen, mit ihren Ritualen und Schamanen. So sind ihre Dörfer und Behausungen nach ihren Willen gewachsen.

Ein Magier der mit dem Geflecht verbunden ist (und nicht nur über einen Zauber), kann hier ebenso versuchen Einfluss im großen Stil zu nehmen.

Ewiger Kampf

Das Xerrum und die Realitätsemanterie stehen im Kampf gegeneinander. Zumindest was es das Xerrum angeht. Das eine ist reiner Gedanke und Logik, während das andere Chaos und Emotion ist. Das Xerrum versucht jedes Aufkommen von aktiver Technologie zu vernichten. Da beide unter anderem Energie aus dem Astralraum beziehen, kämpfen sie auf dieser Ebene um die Vorherrschaft. Allerdings, da passiv, wird eines Tages die Realitätsemanterie aufhören zu existieren, was unter anderem den Kollaps des ganzen Planeten zur Folge hat, dessen Auswirkungen nicht absehbar sind.

5.9 Astralenergie & Magie

Alles in IO ist mit dem Astralraum verbunden, und zwar mehr als in anderen Welten. Die feste Materie, bei der es sich nicht um Pflanzen handelt, besteht aus der Realitätsemantiere, welche mit dem Astralraum verbunden ist und dessen Energie nutzt. Ebenso gibt es viele Bereiche der Pflanzen, welche ebenso duale Wesen sind und Energien aus dem Astralraum beziehen, und sie im Geflecht für andere bereitstellen. Entsprechend gibt es hier eine besondere Magieform, welche das verwobene Verhältnis von Pflanzen und Astralenergie widerspiegelt. Sie ist allerdings sehr stark auf das Geflecht und insbesondere einem IO-Geflecht begrenzt, und ist nicht universell einsetzbar wie zum Beispiel der Arkane Zweig Natur und Leben. Auf der anderen Seite, ist es um einiges mächtiger innerhalb des Geflechts.

Geflechtsmagie
Die Geflechtsmagie der Schamanen von Io beschäftigt sich mit der Nutzung und Formung des Geflechtes und seiner Bestandteile.

- Starke Aspekte
  Pflanzen, Geflecht, Wetter, Land (Navigation), Heilung, Wachstum, Kraft, Anpassung, Kommunikation (Geflecht), Assimilation
- Schwache Aspekte
  Evolution, Mutation, Astrales Wahrnehmen, Magischer Schutz, Wissen

---

5.10 Synmen

Lange bevor die Natakhu entstanden sind, experimentierten die Annari mit dem menschlichen bewußt sein. Sie versuchten auf verschiedenen Wegen, deren Geist in einen künstlichen Körper zu transferieren. Der Aufbau des Körpers konnte sehr unterschiedliche ausfallen, aber sie waren alle menschlich. Um den Annari näher zu kommen, oder um einer von ihnen zu werden, gaben sich viele freiwillig den Experimenten hin. Es gab verschiedene Stufen der Roboter.

Stufe 1
Der menschliche Geist wurde trotz vollständigem transfer nach einigen Stunden lethargisch und antriebslos. Es waren Untote und enig menschlich.

Stufe 2
Der Input von Sinneseindrücken wurde verstärkt, und auch empfindungsfähigket des eigenen Körpers dem menschen ähnlicher gemacht. Der ständige Input veranlasste den menschlichen Geist zu reagieren, und gab ihm somit seine lebendigkeit zurück. Allerdings brachten sich die meisten nach einigen Monaten um, da sie die zwangsstörung entwickelten tot zu sein, in einem toten Körper gefangen sind und lebendig begraben wurden. Viele rissen sich selbst in Stücke, um ihre Seele zu befreien.

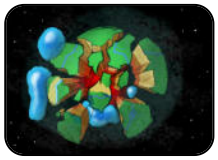
Stufe 3
Nach einem nekromantischen Einfluss des Zerfalls, und der stetigen Vorstellung des Geistes das Körper und Geist vergehen. Passte sich dies der menschlichen Vorstellung an, einen sterblichen Körper zu besitzen. Es schien gelungen, aber nach 300 oder mehr Jahren, wurden die meisten von Ihnen wahnsinnig, da ihnen ihre Unsterblichkeit immer weiter bewußt wurden.

Stufe 4
Auch hier wurde eine Lösungen gefunden, Entropy. Der großteil des Wissens und Erfahrungen werden nach 200 Jahren gelöscht. Die vom individuum wichtigsten Erkenntisse (ohne groß Herleitung) blieben erhalten. Sie würden dann in jedem weiteren Zyklus zwar neu starten, aber immer auch für sich erfahrene Weißheiten mit sich nehmen und ein noch besseres Wesen werden. Ähnlich wie beim Schleifen eines Schwertes, es geht Material verloren, um etws neues und besseres zu hinterlassen. Viele erfahren mit der Zeit, dass ihnen bestimmte Bereiche des Lebens verwehrt blieben, z.B. Magie und Astralraum.

Stufe 5
Seelenbindung. Auch wenn nicht immer die gleiche, wurde in den syntehetischen Mensch eine Seele gebunden, und zusammen mit der Realitätsemanterie könnten sie magische Fähigkeiten meistern.

---

6 Welt: Splitterwelt



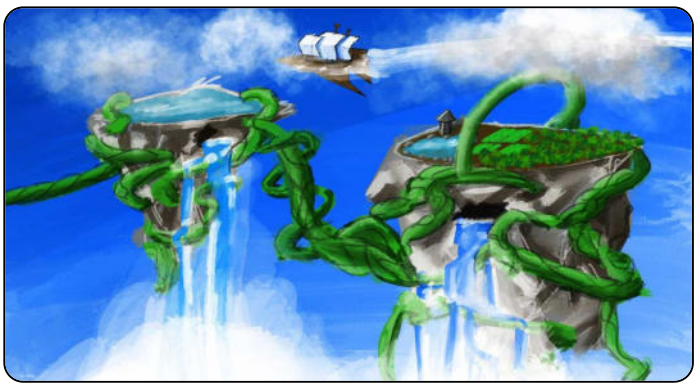
Vor tausend Jahren ereignete sich in dieser Welt eine Katastrophe. Der **Krieg der Magier** zerstörte die gesamte Welt. Die Elemente, einst durch die Erde gebunden, wurden befreit und trennten sich in Feuer (der Erdkern), Wasser (die Ozeane) und rissen die Erde dabei auseinander. Riesige kontinentale Kuchenstücke schweben nun in einer riesigen Luftblase. Im Zentrum befindet sich der feurige Erdkern, frei schwebend, oft kämpfend mit den kugelförmigen Ozeanen,

welche neben den Splittern der Erde schweben. Luft ist hier viel stärker als in anderen Welten, sie ist es, welche derzeit die Elemente noch zusammenhält, in einer allumfassenden Blase, an dessen Grenzen starke Winde toben, welche die anderen Elemente zurück Richtung Zentrum treiben, wenn diese sich zu weit entfernen. Nur mit Hilfe der Portlwächter, konnte ein wenig Stabilität in diese Welt gebracht werden. Denn die Portale innerhalb der Welt, versorgten die Überlebenden am Anfang mit den notwendigen Wasser aus den Ozeanen.

Die Pflanzen haben hier eine viel größere Rolle als in den übrigen Welten, denn nachdem das Element Erde viel an seiner Kraft verloren hat, sind es nun riesige Rankenpflanzen, welche die Erde zusammenhalten, und sie mit anderen Teilstücken verbinden. Dazu benötigen sie aber das ebenfalls getrennte Wasser, welches von den dort lebenden Rassen transportiert werden muss. Natürlich gibt es auch einiges an Wassermagie, welche Wasser erschaffen, aber nach dem Krieg ist Magie nicht gern gesehen.

Die Schwerkraft zweischen den Splittern ist viel geringer. Dadurch konnten Luftschiffe gebaut werden, um von Splitter zu Splitter zu reisen und Wasser zu transportieren. Wenn man den Luftraum dazu rechnet, hat diese Welt das größten Volumen. Wie auch in Deorum befinden sich die Monde innerhalb der Atmosphäre.

In vielen Bereichen dieser Welt sind die Resourcen knapp, wie Wasser, Lebensmittel und andere industrielle Produkte. Es gibt weiterhin Gefahren wie Elementare und Astralwesen die in blinder Raserei durch die Welt streifen, Dürren, Luft-Piraterie sowie Astralstürme. Da einige die Portale kannten, gab es Anfangs viele Flüchtlinge in andere Welten. Der Erzrat der Portalwächter beschloss dann, dass dies nur noch in besonderen Fällen gestattet wird. Andere Völker, insbesondere welche flugfähig sind, kamen hier her um zu helfen und oder um sich anzusiedeln. So gibt es hier einige Kolonien von Zephyren und Drachlingen, aber noch einige andere.



Eine Matrix gab nie in dieser Welt. Das Geflecht gab es auf einigen Kontinenten, aber nachdem die Welt zerrissen wurde, ist diese zu großen Teilen zerstört worden. Der Astralraum ist ser stark, und viel näher als in anderen Welten. Es gibt offene Portale direkt in den Astralraum, so das auch materielle Wesen in ihn hinein, wie auch Astralewesen in die materielle Ebene wechseln können. Die Dämonen wissen um diesen Umstand, und versuchen zahlreich hier her zu kommen, allerdings müssen sie dies über Umwege durch andere Welten tun, da es keine Direktverbindung gibt. Die Portalwächter führen in den angrenzenden Welten Gefechte gegen die Finsternis, um dies zu verhindern.

6.1 Leben

Durch die Zerstörung der Erde driften die großen Brüchstücke weg vom Erdkern und auch immer weiter voneinander weg.

Eislanden
Die einstigen Länder auf der Oberfläche der Welt sind durch die große Höhe und dem fehlenden Klima nun Bereiche des ewigen Eises. Nur sehr wenige Flächen auf der Oberfläch hatten das Glück, dass besondere Winde die Wärme vom Erdkern zu ihnen trugen, und ein normales Leben ermöglichen. Die Wärme der Sonne ist nur in einigen Bereichen entlang des Äquators stark genug, um ein kaltes aber gemäßigtes Klima mit sehr harten Wintern zu ermöglichen.

Klipperstädte & -dörfer
Viele Lebewesen kletterten an den Rändern der Bruchstücke herunter, um näher an warme Bereiche in der Nähe des Erdkernes zu gelangen, oder zumindest an warme Winde, welche vom Erdkern ausgehen. Dort errichteten Sie Dörfer und Städte. Sie sind die Zuflucht und der Hafen der Luftschiffer und Abenteurer. Hier gibt es Höhlenhäuser und verschiedene Konstruktionen direkt an den Steinwänden. Oft werden andere Bruchstücke in der Nähe mit Pflanzenmagie (Ranken) gehalten, wo einige flache Flächen für normalen Ackerbau betrieben wird. Andere glückliche haben einen der freischwebenden Ozeane in greifbarer Nähe, und leben von der Fischerei.

Kaers
Die größten Ballungszentren sind riesige, oft natürliche Höhlen innerhab der Splitter, welche auch nahe am Kern sind. Ihre Straßen und Tunnel führen meistens zu Klipperstädten rund um den Splitter. Jene mit sehr viel Glück, haben unterirdische Seen und Gewässer gefunden.

Versorgung
Wasser ist eines der großen Probleme. Es gibt zwar genug, aber durch das Zerbrechen der Welt ist dieses getrennt von den Splittern. Am Beginn ist sehr viel zum Kern gelangt und verdampfte und erzeugte riesige Wolkenstürme auf der ganzen Welt. Das meiste Wasser hat sich in kugel- oder blobförmige Ozeane gesammelt, welche zwischen den Splittern frei schweben. Es sind in sich geschlossene Systeme, welche reichhaltige Fischgründe liefern. Sehr viele der Luftschiffer sind Fischer, mit Ziel der Ozeane. Sie sind wochenlang unterwegs, bevor sie mit Fisch, Tang und Wasser zurückkehren. Andere haben sich nur auf Wasser

spezialisiert. An einigen wenigen Orten gibt es Portale, welche Wasser liefern können oder es wird Magie eingesetzt. Letzteres wird aber ungern gesehen, immerhin war es Magie, welche die Welt vernichtete. Da die Luftfeuchtigkeit sehr hoch ist, helfen für wenige auch Wasserkondensatoren.
An Lebensmitteln gibt es diverse Pflanzen in den Hängen, Pilze in Höhlen, Ackerbau auf wenigen Splittern und Fischfang.

Währung
Die Schätze dieser Welt haben kaum noch Bedeutung. Gold, Platin, Diamanten und andere Edelsteine oder -metalle, haben keinen Wert. Die Welt wurde von von innen nach außen gekehrt. Einige Städte liegen in einer großen Diamantgeode, was ohne jede Bedeutung ist. Nahrung, Wasser oder Güter die damit im Zusammenhang stehen, sind die wertvollste Währung. Magie wird gehasst, aber meist auch akzeptiert, da sie oft zum Überleben notwendig ist.

Drifter
Dies sind kleine Splitter, welche durch die großen Windströme bewegt werden und genügend Platz liefern um dort zu Leben und Ackerbau zu betreiben. Nicht selten sind dies auch Städte von Luftpiraten. Wenn diese Splitter etwas kleiner sind, werden sie gern mit riesiegen Segeln an vielen Orten versehen, damit der Flug etwas beeinflusst werden kann.

6.1.1 Ankunft & Reisen

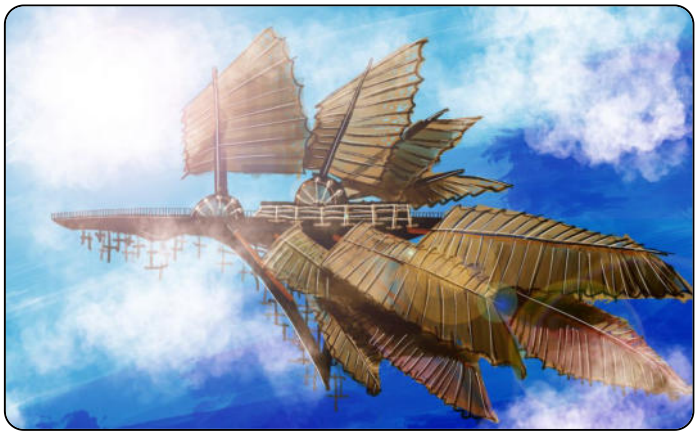
Neuankömmlinge aus anderen Welten bemerken zuerst die extrem klare Luft, welche sich tief und erfrischend in ihre Lungen gräbt. Die Haut fängt an leicht zu kribbeln und ein Windhauch ist irgendwie klar, schneidend und intensiver. Wenn die Passage nicht im Untergrund oder innerhalb eines Gebäudes endet, beginnt kurz darauf das Staunen. In den meisten Fällen entdeckt man zuerst andere Splitter, oder das die Steilwand an der man sich befindet unendlich ist, oder riesiege Ranken schwebende Festungen und Felsen miteinander verbinden. Zuerst wird es einem nicht klar, aber wenn keine Wolken die Sicht verdecken, bemerkt man in einem Moment der ruhe, das man in dieser Welt viel weiter und schärfer sehen kann.

Natürlich sind die naheliegendsten Dinge die Gebäude und Gegenstände einer fremden Kultur, Formen und Farben (siehe später).

Jeder mit einer höheren Bildung oder Grundkenntnissen in Physik stellt sich die Frage, warum die Gravitation von freischwebenden Splittern, immer in eine bestimmte Richtung wirkt, anstatt zum Zentrum des Materieklumpens. Und das die Gravitation viel höher ist, als die wenige Materie eines Splitters erlaubt. Es gibt nur eine Lösung, Magie. Die Welt muss immer noch auf eine bestimmte Art und Weise verbunden sein, denn das Ziel der Gravitation ist zum Erdkern gerichtet, auch wenn die Splitter kaum dort hingezogen werden.

Reisen

Diese Welt befand sich aus der Sicht der normalen Bevölkerung auf einem technologischen Grad des 20sten Jahrhunderts der Erde. Allerdings basierte die Technik eher auf Magie: Kommunikationssteine in jedem Haushalt (Telefone), Elementarofen (Herd), Saubergeist (Geschirrspüler mit Wasserelementar), und so weiter. Die Technologie wurde nach der Katastrophe um einige Jahrhunderte zurück geworfen, da die dazugehörige Industrie nur kaum vorhanden ist, oder die Nutzung von Magie verpönt ist.



Auf der Oberfläche der großen Splittern wird das Reisen wie in jeder anderen Welt realisiert, mit Kutschen, Pferden oder anderen erdgebundenen Reittieren. Es gibt einige wenige alte Hoverfahrzeuge in jeder Größe. Aber durch die zerklüftete Oberfläche sind eher riesige Robottransporter zu finden, angetrieben durch mit Magie und Dampfkraft. Die meisten haben die Form von sechsbeinigen Spinnen, und können auch an den Steilwänden der Splitter reisen.

An den Steilwänden der Splitter werden Seile, Fahrstühle, Tunnel und Treppen verwendet. Für die meisten Seilkontruktionen werden aber weniger Gegengewichte eingesetzt, sondern Drachen und Segel, welche in die naheligenden Winde geworfen werden. Allerdings gibt es oft Unfälle, und einzelne Wesen stürzen. Für diese Fälle werden viele Fangnetze eingesetzt und an Orten mit viel Publikum Netzgewehre eingesetzt, da fallende Personen oft von Winden abgetrieben werden, und nicht immer schnell fallen. Die meisten Wesen nutzen Wingsuits, Drachensegler und mechanische Flügel oder Hubschrauber Konstruktionen mit Rotoren für einzelne Bewegungsmittel. Die Drachensegler sind hierbei am effektivsten.

Überall gibt es unsichtbare Straßen, die Jetstreams. Dies sind Windkanäle in der Luft. Einge sind sehr klein und andere riesig, sie bilden ein kompliziertes Netz aus Tunneln die für Reisen genutzt werden. Die Winde können jedwede Geschwindigkeit haben, unabhängig von der Breite eines Jetstreams. Weiterhin ist es ein kompliziertes Geflecht, welche sich kreuzen und sich auch gesamt bewegen und verändern. Das Wissen von den genauen Positionen, Verläufen, Abhängigkeiten und anderen Daten der Jetstreams sind gehütete Geheimnisse unter den "Streamern" und "Piraten"

6.1.2 Gesellschaft

Vor dem Krieg der Magier, gab es viele kleine Nationen, welche eigene und unterschiedliche Moralvorstellungen besaßen. Der oberste Würdenträger war meistens ein Magier, in Form eines Diktators, König oder eines anderen Monarchen. Nur wenige Nationen besaßen eine Rat aus mehreren Magiern oder anderen, und noch seltener waren Demokratien. Leider lagen die meisten Magier im Zwist zueinander, nicht auch zuletzt wegen ihrer Bevölkeruing,

welche durch die Jahrhunderte die Werte des herrschenden Magiers übernommen haben. In vielen Fällen, bestehen die auferlegten Gesetze und Einstellungen immernoch, insbesondere bei den großen Gesellschaften. Da in den meisten Fällen die Distanzen nun viel größer, ja fast unüberwindbar sind, und durch die Katastrophe jeder mit dem Überleben zu tun hat, kommt es wenn, dann nur noch zu Rohstoffkriegen.

Magier
Es heißt, dass alle Erzmagier, also die höchsten ihrer Zunft, und die meisten anderen im großen Krieg gestorben sind. Es ist auch nicht bekannt, dass es noch welche geben soll. Fast alle Völker sehen ihn ihnen heute böse Götter, welche mit aller Macht vernichtet werden müssen. In der Realität haben aber viele Angst vor Magiern. Die noch lebenden und weniger hohe Magier, werden oft geächtet oder getötet, solange die Bevölkerung eine Chance dafür hat. Es gibt nur sehr wenige Zivilisationen, welche Magier öffentlich aufgenommen haben. Meist aber mit schweren Auflagen und nur, weil sie zum Überleben notwendig sind (z.B. Wasser erschaffen kann, Flugschiffe baut, usw.). Und das ein Erzmagier noch existiert und sein Volk beherrscht, sind nur Gerüchte und Klippergarn.

Helden
Es gibt einige bekannte Helden, Wesen und Gruppen, welche von Splitter zu Splitter reisen können. Einige Beispiele:

- Portalwächter
  Portalwächter haben je nach ihren Möglichkeiten den Menschen nach dieser Krise geholfen. Es wurden eine evakuiert oder Nahrungsmittel wie Medikamente aus anderen Welten organisiert. Einige konnten auch ein Portal zu einer Wasserquelle öffnen.
- Goldene Schwingen
  Ritter aus dem Land Jelderen, welches eins von einem weißen Magier beherrscht wurde. Die Menschen dort sind aufgeschlossen und hilfsbereit. Jelderen ist bei vielen anderen Völkern nun als „Himmel auf Erden“ bekannt. Die Ritter helfen wo sie können, und besitzen geflügelte goldene Rüstungen mit großer Macht.
- Luftschiffer
  Da es nicht sehr viele Luftschiffe gibt, werden diese meistens wie Fürsten behandelt. Selbst dann, wenn sie nicht sehr nett sein sollten.
- Flugfähige Wesen
  Jedes flugfähige Wesen erhält einen recht hohes gesellschaftliches Ansehen, insbesondere, wenn diese sich für die Gemeinschaft hin und wieder einsetzen.

6.1.3 Technologien

In dieser Welt existierte bis vor kurzem eine Magokratie, entsprechend basierete die meiste Technologie auf Magie. Waffen, Rüstungen und Fahrzeuge entsprachen TL3 bis TL4 Niveau. Mit dem Wegfall der Magie (dem Tod aller Magier) vermeidet der größte Teil der Bevölkerung darauf, diese wieder zum Leben zu erwecken. Die Technomagie ist aber immer noch ein wichtiger Teil der Industrie, allerdings wird nun versucht die magischen Elemente nicht mehr einzusetzen. Viele der nicht-magischen Technolgien sind aber eher als ineffektiv anzusehen, und entspricht Midgard in Mitte des 18ten Jahrhunderts.

Typ	Würfel	TL
Steinschlosspistole	1W4	2
Steinschlossgewehre	1W4	2
Revolver & Patronen	1W4	3
Gewehre	1W6	3

Waffen und Rüstungen befinden sich gleichmäßig zwischen einem TL von 2 und 3. Für eine Massenindustrie ist derzeit noch keiner fähig, aber einige befinden sich bereites auf den Weg dorthin.

Magisch unterstützte Waffen und Rüstungen sind meistens TL3 und einige wenige TL4.

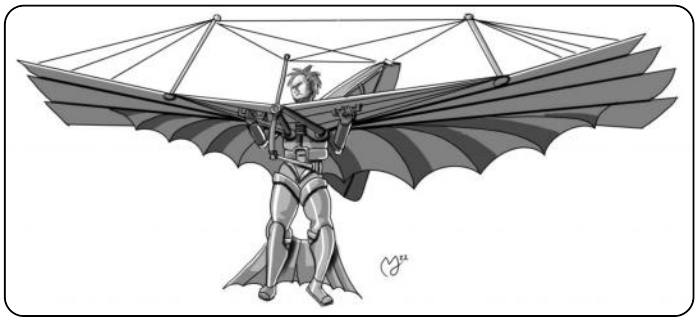
Das Gleiche Verhältnis gibt es auch in anderen Bereichen der Technologien. Die Luftschiffe aus Holz TL2 und die Dampbetriebenen Metallverstärkten Schiffe TL3, worunter auch die magischen Steinschiffe fallen. TL4 ist nur extrem selten anzutreffen, und wenn, handelt es sich meist um alte magische Artefakte.

Steampunk
Die Technologie entspricht dem Ende des 18. Jahrhundert auf Midgard, gepaart mit ein wenig Magie. Hier dient "Tesla" als Stichwort, für die weitere Vorstellung.

- Dampfmachinen
  Raddampfer, Lokomotive, Dampfturbinen
- Aerodynamik
  Propeller, Flügel,
- Strom
  erste Versuche mit Strom, durch Dampf, Wind und rotierende Gravitationsseteine und andere Dynamotechnik
- Gutenberg Druckerei und mechanischer Webstuhl
- Erste Militär Funktechnologie
  Ein wichtiger Vorteil für einige Nationen. Verschlüsselungstechnologien stecken aber noch in den Kinderschuhen.
- Todesstrahl
  Auf 50fache Schallgeschwindigkeit beschleunigte Quecksilber-Isotope erzeugen einen vernichten Strahl. Festmonitiert auf großen Lufftschiffen (das ganze Schiff muss ausgerichtet werden). 2W4 TL3
- Kabelloser Strom (Tesla-Spulen)

6.1.4 Lichtmenschen

Die Splitterwelt hat viele Wesen verändert und hat auch Einfluss auf die Menschen. Manche verstecken sich und verlassen die Gemeinschaften, da sie fürchten als Zauberer bezeichnet zu werden. Und es ist auch nicht selten, dass jene mit Fähigkeiten verbannt oder getötet werden.



Lichtmenschen
Eine der weit verbreitesten Veränderungen sind die sogenannten Lichtmenschen. Sie machen bereits 8% der Bevölkerung aus, und sind die einzigen Menschen, die nicht als Zauberer bezeichnet werden. Im Gegenteil, sie bilden

die Hoffnungsträger und werden Helden, Luftschiffer und ranghohe Gesellschaftsmitglieder. Sie fallen meistens dadurch auf, dass sie stark wie fünf sind, sich perfekt auf Flügen orientieren können, und auch tagelang ohne Schlaf, Essen und Trinken auskommen. Sie haben folgende Fähigkeiten entwickelt:

- Immunität: Luftkrankheit, Hunger, Durst (15 XP)
- BioVerstärker 2 (15 XP)
- Schlaflos (15 XP)
- Langlebig (5 XP)
- Orientierungssinn (10 XP)
- Dunkelsicht (10 XP)

Jede zehnte Lichtmensch entwickelt zudem Psi-Kräfte und einen Sinn für Wind. Durch die große Angst vor Magie, verheimlichen die meisten diese Fähigkeiten.

- Psi-Kraft: Photokinese (30 XP)
- Psi-Kraft: Areokinese (30 XP)
- Verstärkte Sinne: Bewegung (10 XP)

Allerdings fühlen sie sich mit der Zeit als etwas Besonderes, und dass sie über den normalen Menschen stehen. (Gott-Syndrom -15 XP). Einige beginnen sich zusammen zu tun, um ein neues überlegenes Reich zu gründen. Wenn Lichtmenschen in andere Welten kommen, stehen ihnen ihre Fähigkeiten nur tagsüber zur Verfügung. In der Splitterwelt verlieren sie temporär ihre Fähigkeiten, wenn sie lange innerhalb eines Splitters bleiben müssen (mehrere Tage ohne Sonnenlicht).

> Kann als Rasse gewählt werden mit 300 Start-XP.
> Fähigkeitenausrichtung: Kind des Schicksals, Magie

Psioniker
Der magische Einfluss dieser Welt beschleunigt die Entwicklung der Menschen. 15% der Bevölkerung entwickelt Psi-Kräfte. In den meisten Ländern verheimlichen sie dies, werden gejagd oder verbannt.

> Kann als Rasse "Splitterweltler" gewählt werden mit normalen 400 Start-XP. Sie dürfen eine einzelne Psi-Kraft lernen.

6.2 Luftschifffahrt

Neben einigen anderen Dingen ist die Luftschifffahrt eine der großen Mächte in dieser Welt. Nur jene Länder, welche den Luftraum kontrollieren können, haben Einfluss auf die Entwicklung und den Wohlstand.

Der Traum vom Fliegen
Dieser Traum hat in dieser Welt eine ganz andere Bedeutung, denn hier geht es nicht um Freiheit, sondern um Macht. Interessanterweise haben die Menschen in dieser Welt keine Höhenangst, aber sehr häufig leiden sie unter Agoraphobie und der Luftkrankheit, insbesondere tritt dies auf, sobald sie sich lange durch die Luft bewegen. Dennoch hoffen sehr viele eines Tages auf einem Schiff zu arbeiten, oder andere Möglichkeiten zum Fliegen erhalten (sich einen Gleiter leisten können usw.). Denn jeder der zwischen den Splittern reisen kann. hat das höchste Ansehen innerhalb der Gesellschaft. Krankheitsbedingt können darauf nur 30% der menschlichen Bevölkerung hoffen. Auch wenn Anfangs keine Probleme existieren, entwickeln die meisten von ihnen oft die Luftkrankheit. Jeder versucht sich nichts anmerken zu lassen, kämpfen dagegen an oder gehen andere Risiken ein (Drogen, Magie, Pakte), und entwickeln weitere psychische Krankheiten (siehe Dunkle Zog). Tatsächlich sind nur 8% der Weltbevölkerung immun, und werden sehr einflussreich (Helden, Admiräle, Anführer, etc.).

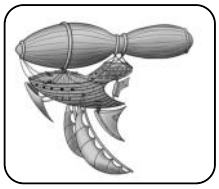
Dunkle Zog
Das Verlangen in irgendeiner Art fliegen zu können, ist nicht nur ein gesellschaftliches Phänomen, sondern auch ein mystisches. Diese ständige Einwirkung, insbesondere bei jenen, welche tatsächlich regelmäßig die Splitter verlassen oder fliegen, treibt sie zwanghaft immer weiter den Traum vom Fliegen zu leben.

- Rausch & Wahnsinn
  Desto länger sich ein Mensch in der Luft befndet, umso größer werden die psychischen Belastungen, und desto größer das Verlangen zu fliegen. Neben den beiden bekannten Krankheiten entwickeln sich aber auch andere psychische Krankheiten, welche bis zum Wahnsinn und Tod führen. In einem Fortgeschrittenem Stadium entwicklen die meisten Betroffenen einen Ausschlag, schwarze Adermuster unter der Haut. Luftmagier wissen um einen Einfluss der Luft in dieser Welt auf Lebewesen, aber leider möchte niemand mehr etwas mit Zauberern zu tun haben, und entwickeln eigene Theorien dazu.
- Drogenabhängigkeit
  Betroffene im Dienst in der Lufftschifffahrt nehmen einige Mittel, welche die Effekte aufheben können. Viele davon haben aber Nebenwirkungen, und so oder so macht man sich von einer Substanz abhängig.
- Sators Versuchung
  Einer der damaligen Magier entwickelte magische Konstrukte, welche sich mit einem Menschen verbinden können. Damit wollte er fliegende

Supersoldaten schaffen, was ihm auch gelang - Sators Blutflügler. Allerdings schwer zu kontrollieren und der damit verbundene Wahnsinn konnte nicht rückgängig gemacht werden. Diese Konstrukte existieren zu tausenden im Astralraum, und warten auf jene, welche das Ritual vollführen: Sich auf mit eigenem Blut gemalten Flügeln legen, beide Schlüsselbeine brechen und laut rufen "Ich werde Sator ewig dienen!"
Je nach Willenskraft kann ein neugeborener Blutflügler sogar eine zeitlang seine sehnlichsten Ziele verfolgen, bevor er dem Wahnsinn anheim fällt und alles angreift was sich in der Luft befindet (außer Vögel).

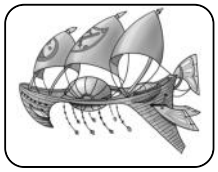
- Pakt
  Durch die Katastrophe gibt es viele Spalten zu den anderen Welten, welche sich natürlich Dämonen zu nutze machen. Aber wie in anderen Welten auch, können viele von Ihnen nicht ohne Bindung existieren. Und verleiten Menschen einen Pakt einzugehen. Diese, wenn sie den Körper nicht gänzlich übernehmen, vereleihen gern Immunität gegen die üblichen Krankheiten oder geben sogar eine Flugfähigkeit.
  Zudem gibt es noch allerhand anderer magischer Konstrukte von den alten Magiern, welche einen menschlichen Teil benötigen und ihren Zweck vollständig fortzuführen.
  Einige magische Gegenstände haben auch ihren Preis.

Technologien



Die üblichste Form des Reisens der Menschen sind die Luftschiffe. Je nach Region und Land kann es hier eine ganze Flotte oder nur sehr wenige Pendler geben. Das Bild entspricht ungefähr der Seefahrt auf der Erde um 1700, mehr Kriegsschiffe als Händler und viele Piraten. Fast alle Schiffe sind bewaffnet, von Schleudern bis Pulverkanonen. Normale Schiffe für das Wasser sind nicht flugfähig, abgesehen von zusätzlichen Segeln und Steuerungen sind diese leider zu schwer, um mit den "normalen" Strömungen in der Splitterwelt zu segeln. Es gibt weiterhin die Unterscheidung, ob ein Flugapparat auf einem Splitter landen kann. oder nicht. Viele der großen Segler und Kriegsschiffe können bei normaler Gravitation innerhalb des Einflusses von Splittern nicht fliegen. Es gibt Stege und Rampen, an denen Sie anlegen können. Folgende Techniken ein Schiff leichter zu machen. Die Gravitation der Splitter wird aber gern als "Fallbeschleuniger" entlang der abwärtsführenden Steilwände genutzt.

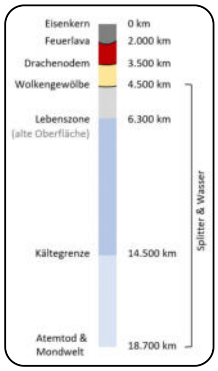
- Zeppelin
  Mit Gas gefüllte Ballons die leichter als Luft sind.
- Ballons
  Mit Hitze gefüllte Ballons, werden nur selten genutzt, da diese meist nicht gut zu steuern sind.
- Dampfantrieb
  Selten setzen einige Länder Triebwerke und Düsen ein, welche oft technomagisch mit Dampf betrieben werden.
- Segel
  Einige leichtbauweisen kommen tatsächlich nur mit Segeln aus, sind aber bei windstillen Bereichen tot.
- Schwimmende Steine
  Spezielle Gesteinsarten haben eine Antigravitation entwickelt, und stoßen sich von Splittern und Weltenkern ab. Mit ihnen lassen sich die Schiffe auch bewegen, in dem mehrere Eisenringe weit um die Steine herum gelegt werden, und mit Seilen auf eine bestimmte Seite herangezogen werden. Desto näher der Stein zum Eisen, umso größer eine Abstoßende Kraft in entgegengesetzter Richtung. Wenn ein Schiff an den Ringen befestigt wird, wird es gewegt. Wenn man Glück hat, findet man einen Stein im Inneren von Splittern, oder man fängt sie am Rand der Welt ein (wochenlange Reise und gefährliches Unterfangen).
- Xelsor
  Eine Flüssigkeit die aus Schwimmende Steine extrahiert wird. Das Verfahren kennen nur sehr wenige. Mit dieser Flüssigkeit und Eisenrohren können auch Schiffe angetrieben werden, je schneller die Flüssigkeit fließt, umso schneller gibt es einen Bewegungsimpuls in eine Richtung. Es verbraucht sich dabei, aber recht langsam und bildet die modernste Technologie des Fliegens. Nur hiermit sind Überschallflüge möglich.



Andere Möglichkeiten sich durch die Luft zu bewegen:

- Gleiter und Segler
  Ein-Mann-Fluggeräte in verschiedenen Formen. Auch mit diesen können Luftnomaden tagelang reisen, solange sie ein gute Route kennen. Die meisten die sich damit mehr als ein paar Kilometer von ihrer Heimat entfernen (Splittern) kommen dabei um.
- Magische Flügel und Gegenstände
  Auch wenn verpönt, gibt es noch alte Technologien, und werden von diversen Menschen eingesetzt (aus guten oder schlechten Motiven).
- Technologien aus anderen Welten
  Die Wächter haben einigen Ländern Hilfen zukommen lassen, unter anderem auch durch Technologie. Zum Beispiel durch Segelgleiter oder Flugzeugen, welche keine Abhängigkeit haben (Treibstoffe), und nicht zu modern sind.

6.2.1 Physik der Welt

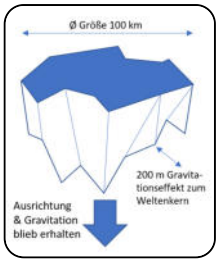


Wie jede Welt besteht auch die Splitterwelt aus mehreren Schichten.

1. Kern
   Eine rotierende Kugel aus flüssigen Eisen. Es erzeugt nach wie vor ein elektromagnetisches Feld.
2. Feuerlava
   Ein Meer aus geschmolzener Lava, welches ständig rotiert. Der Kern spendet die lebensnotwendige Wärme, und nicht mehr die Sonne.
3. Drachenodem
   Über der Feuerlava gibt es einen reißenden Strom extrem heißer Luft. Sie verbrennt alles was sich in hier befindet.
4. Wolkengewölbe
   Der Kern wird von einer riesigen Wolkenschicht umgeben. Abgesehen davon, dass man in den tieferen Schichten nicht atmen kann, und es zu heiß wird, sind auch viele unbekannte und sich schnell bewegende Splitter darin. Es gibt viele Geschichten darüber, dass in den höhren Schichten geheime Basen existieren sollen.

5. Lebenszone
   Alles über den Wolken gilt als Lebenszone, da hier menschliches Leben möglich ist: Luftzusammensetzung und Wärme. Hier gibt es ebenso Wolken, Nebel, Meere und fliegende Felsbrocken bis zur größe ganzer Länder. Diese Zone besitzt eine Höhe von 8.200 km.
6. Kältegrenze
   Hier wird die Luft so kalt, dass Pflanzen nicht mehr lebensfähig sind. Reisen ist hier noch möglich.
7. Atemtod
   Die Luft ist hier zu dünn, als das ein Mensch ohne Ausrüstung hier reisen und überleben kann.
8. Mondwelt
   Der höchste Bereich der mit einem extra leichten Luftschiff noch erreicht werden kann. Hier befinden sich auch die drei Monde der Splitterwelt. Allerdings ist bisher jedes Luftschiff auf einem Mond abgestürzt, wenn sie ihnen zu nahe kommen. Es wurde von diesen Schiffen nie wieder was gehöhrt.
   1. Artemus - grauer Fels Mond mit einer unbekannten goldenen Stadt darauf. Kein Kontakt bekannt.
   2. Lorbit - Ein grüner Mond, scheint ein einziger Wald zu sein.
   3. Mirniol - Weißer Eis Mond

Splittereigenschaften



Der ursprüngliche Zusammenhalt der Erde wurde mit Hilfe von Magie zerstört, und die Erde wurde in kleine Teile "zersplittert". Gegen jede physikalische Grundlage, sind die Splitter nicht vollkommen unabhängig voneinander. Folgende Phänomene können beobachtet werden:

- Eine unbekannte Macht verhindert, dass die Splitter sich gegenseitig anziehen, oder vom Weltenkern angezogen werden.
- Auf, innerhalb und in der Nähe (200 m) eines Splitter existiert eine Anziehungskraft Richtung Weltenkern, wie zur Zeit als noch alles verbunden war. (1g = 9,81 m/s^2)
- Splitter driften und können unterschiedliche Höhen annehmen. Ihre Bewegung wird durch Wind erzeugt.
- Die Ausrichtung der Splitter zum Erdkern ändert sich nicht (rotieren nicht - wie zum Zeitpunkt, als sie noch verbunden waren).
- Global gesehen rotiert die Splitterwelt als gesamtes und alles in ihr in einem heliozentrischen System wie vorher.
- Im Durchschnitt besitzt ein Splitter einen Durchmesser von 100 km.

Einige wenige Teile eines Splitter haben eine Antigravitation entwickelt, und stoßen sich von anderen Splittern und dem Erdkern ab. Zu beginn waren die Splitter reines Gestein, aber mit den Jahrhunderten entwickelten sich durch Sporen und Samen auf fast allen Splittern Pflanzen und überwuchern diese, jedenfalls solange es die weiteren Umstände zugelassen haben (Feuchtigkeit, Nährstoffe, Wärme). Die meisten Splitter (80%) sind unbewohnt und oder unbewohnbar.

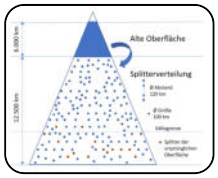
Arten von Splittern

- Goldsplitter
  So werden Splitter genannt, welche auf der Oberseite die Oberfläche der alten Welt tragen (die goldene Zeit). Wenn sie nicht bewohnt sind, oder Landwirtschaft betrieben wird, können sie oft Ruinen der alten Welt tragen. Piraten, Händler, Archeologen, Magier, usw. suchen diese Orte gerne auf.
- Lebenssplitter
  Diese verfügen über eine Wasserquelle und haben genügend Erde um Landwirtschaft zu betreiben.
- Kristallsplitter
  Aus den tieferen Schichten der Welt, welche aus besonderen Mineralien bestehen, Diamanten, Metalle, usw.
- Steinsplitter
  Die häufigste Form. Nackte Felsen.

Gravitation

In der Welt existiert außerhalb des Einflusses der Splitter noch eine normale Gravitation, welche aber die Splitter nicht beeinflusst. Es scheint eine intelligente Kraft zu geben, welche entscheidet, was ein Splitter ist, und die besonderen Eigenschaften bei diesen erzeugt. Die normale Gravitation geht vom Eisenkern aus. Da dieser zur damaligen Gesamtmasse aber nur einen sehr kleinen Teil bildet, ist die Anziehungskraft entsprechend klein (1,34 m/s^2).

Splitterverteilung



Die ursprüngliche Erdmasse ist zum größten Teil noch vorhanden, und hat sich auf einen recht großen Raum verteilt. Der Durchschnittliche Abstand von einem zum anderen Splitter beträgt 120 km. In einigen Bereichen ist die Verteilung nicht perfekt gleichmäßig, sondern es sind Splitter freie "Löcher" entstanden, mit bis zu 1.000 km Durchmesser. Durch die Streams, Weltenströme und Meere sind auch an diesen Stellen größere Abstände entstanden.

Tag & Nacht

Da es keinen Planeten mehr gibt, gibt es auch keine Nacht mehr. Die Splitter stehen immer im Licht der Sonne, außer es gibt größere Strukturen in der Nähe. Das Licht wird von der Luft, Wolken und Splittern auch reflektiert. Es gitbt somit zwar Licht und Schatten, aber keine Dunkelheit, außer innerhalb der Splitter. Wesen aus anderen Welten können mitunter wochenlag nicht schlafen, da sie sich nicht so schnell daran gewöhnen können. Die Menschen schlafen hier auch viel weniger als in anderen Welten (4-6 Std).

Streams

In den Schichten von 5 bis 7 existieren riesige Kanäle aus Luftströmungen, welche sich über die ganze Welt erstrecken. Es sind immer und sich oft überlappende Kreissysteme mit mindestens mehreren hunderten von Kilometern länge. Sie sind meistens unsichtbar und der genaue Verlauf nur sehr wenigen bekannt. Das WIssen um die genaue Lage und Eigenschaften jedes Streams bedeutet Macht über ganze Länder, und wird entsprechend gehütet.

Weltenströme

Wenn die Streams wie Adern in der Welt sind, so sind die Weltenströme die Gliedmaßen. Die Welt wird in zwei Hemisphären geteilt. Zwischen den Flächen der beiden Halbkugeln befindet sich ein extrem starker Strom, welcher sich kreisförmig bis in die Mondwelt erstreckt. Zu den Seiten hin flacht die Geschwindigkeit immer weiter ab. An der Rändern bewegt sie die Luft moderat zum Zenit der jeweiligen Kuppel. Auf disen Weg gibt es einen allgemeinen Wind, welcher wieder zum Zentrum hin führt. Direkt am Zenit gibt es zudem einem sehr großen Stream, welcher direkt zum Zentrum führt. Es heißt, dass es die Luft ist,

welche die Welt noch zusammenhält. Es gibt kaum Schiffe, welche den Übergang in die Weltenströme überstehen.

Navigation
Wie in jeder Welt sind die Gestirne und das Magnetfeld die wichtigsten Elemenete der Navigation. Große Splitter, die sich nur langsam bewegen sind ebenso hilfreich, aber nicht immer zuverlässig.

6.2.2 Reisegeschwindigkeit

Die Geschwindigkeit ist natürlich immer abhängig von der eingesetzten Technologie und von Kenntnissen einiger Phänomene in der Welt und wie man sie nutzbar macht.

Segler
Sie machen 75% der Luftschifffahrt aus und sind abhängig von der Geschwindigkeit der Winde. Im schlimmsten Fall müssen sie gegen den Wind kreuzen, oder erleben Windstille. Anders als auf dem Wasser, nehmen die Schiffe die Geschwindigkeit des Windes an, da es kaum Reibungsverluste gibt (z.B. bei Schiffen auf dem Wasser). Scherwinde und Turbolenzen können den Schiffen gefährlich werden, so dass sie in Stürmen schweren Schaden nehmen können. Die Durchschnittsgeschwindigkeit liegt bei Seglern bei 50 kmh.

Die Technologien der Segler sind reine Holzschiffe mit Segeln, Zeppeline, mit "Schwimmenden Steine" ausgestattet oder kleine Segelflieger (Gleitschirme, Hängegleiter, Segelflugzeuge) und bestehen zu großen Teilen immer aus Holz. Kleine Segelfliger schaffen es nicht in schnelle Streams einzutauchen, ohne dabei beschädigt zu werden.

Wie alle Schiffe können sie auch Streams nutzen, dafür muss der Stream groß genug sein, um das ganze Schiff aufzunehmen, und das Schiff muss die Fähigkeit haben (Bausweise & Stabilität) um in einen Stream einzutauchen, ohne beschädigt zu werden. Die Segel sind dabei eine Gefahr, und werden bei dem Ein- und Auftauchen zerstört und verursachen auch weitere Schäden.

Windgeschwindigkeiten	km/h
Windstille	0-1
leiser Zug	2-9
leichte Brise	10-19
schwache Brise	20-28
mäßige Brise	29-37
frische Brise	38-46
starker Wind	47-56
starker bis stürmischer Wind	57-65
stürmischer Wind	66-74
Sturm	75-83
Sturm bis schwerer Sturm	84-93
schwerer Sturm	94-102
orkanartiger Sturm	103-111
Orkan	112-350

Dampfschiffe
Mit Rotoren jeder Bauart sorgen sie selbst für einen Vortrieb, und schaffen um die 120 kmh. Sie bilden 20% der eingesetzten Luftschiffe, und sind meistens militärischer Natur.

Jäger
Schnelle Flugmachinen in dieser Welt erreichen um die 350-500 kmh. Bisher sind dies nur kleine Schiffe für 1-3 Piloten wie kleine Jäger oder Botenschiffe. Viele der technomagischen Dampfmachinen erreichen diese Geschwindigkeiten oder mit Xelsor angetriebene Schiffe.

Prototypen & Magie
Besondere Technologien, die sehr selten sind, fliegen mit Überschallgeschwindigkeit (1-3 Mach).

Streams
Jedes Objekt in der Luft kann natürlich auch die Jetstreams, Weltenströme oder andere Phänomene nutzen, welche allerdings auf bestimmte Routen festgelegt sind. Je nach Phänomen können diese bis zu 500 kmh schnell werden. Allerdings entstehen auch starke Scherwinde, welche einfache Konstruktionen schnell zerstören können (Ein-Mann-Gleiter, Segler, und andere kleine Luftschiffe, etc.).

Splitterstürze
Da die Gravitation in der direkten Nähe von Splittern sehr hoch ist, versuchen Wagemutige an den Steilwänden entlang eines Splitter Richtung Kern zu "stürzen", um mit der aufgenommenen Energie die Reise in eine beliebige Richtung zu beschleunigen.

Distanzen
Nachdem die Geschwindigkeiten bekannt sind, ist nur noch die Frage, wie weit die verschiedenen Orte von einander entfernt sind. Auch wenn durchschnittliche mehrere Splitter um Umkreis von 120km zueinander liegen, sind doch nur wenige bewohnt, und noch weniger haben einen Hafen, daher sind die Distanzen sehr unterschiedlich, meistens aber sind Segler mehrere Tage unterwegs. Luftlinie. Allerdings kommt es darauf an, in welche Richtung der Wind weht. Wenn man gegen den Wind kruzen muss (als Segler), bietet es sich vielliecht an einen größeren aber schnelleren Umweg über einen oder mehrere der Jetstreams zu gehen. Prinzipiell ist eine Reise von den höheren zu den nideren Ebenen einfach, da es einen allgegenwärten Wind von Außen gibt. Allerdings ist dieser nicht besonder schnell. Als Daumenregel kann man sagen, die Distanz Luftlinie in Kilometer geteilt durch 50 kmh und benötigte Umwege +30%.

Ein Beispiel: In Jelderen sind alle Splitter von mindestens 3 bis maximal 18 Tage erreichbar, je nach Start und Ziel.

Prinzipiell sind Händler oft viele Wochen bis Monate auf ihren Handelsrouten unterwegs.

6.2.3 Magisches Erbe

Diese Welt ist von den mächtigsten Magiern der neun Welten in einem großen Krieg zerstört worden. Die Grundfesten der materiellen Ebene sind dabei zerrissen, verdreht oder gar zerstört worden. Aber so chaotisch es für einen Menschen auch aussehen mag, ist diese Welt viel weiter vom Chaos entfernt, sondern liegt metaphysisch viel näher an den Ebenen der Elemente und Ordnung, und bei einem zweiten Blick näher zum Element Luft, als zu allen anderen.

Durch die gewaltvolle Zerstörung der Ordnung haben sich eine Vielzahl von chaotischen Phänomenen gebildet, wie auch die Elemente selbst einen größeren Einfluss auf die Welt genommen haben. Hier einige Beispiele.

Drachen
Elementare Drachen werden von dieser Welt angezogen, und reisten vor hunderten von Jahren bereits hierher, als noch das Chaos herrschte. Allein ihre Anwesenheit, hat dazu

beigetragen, dass die Ordnung schnell wieder herstellt wurde (nur ca. 300 Jahre). Viele der Drachen schlafen auf Kristallsplittern (reines Gold, Diamanten, usw.) in abgelegenen Orten, fernab der menschlichen Zivilisation. Warum die Drachen hier her gekommen sind, kann niemand sagen, Magier gehen davon aus, dass sie als rein magische Urgewalten wie ein Sturm durchs Universum ziehen.
Neben den Elementardrachen (Feuer, Wasser, Erde, Luft) gibt es noch einige Metall- und Kristalldrachen, wie auch ein weißer in Jelderen gesehen worden sein soll.
Sie verhalten sich nicht berechenbar, und werden entsprechend von allen Reisenden gemieden.

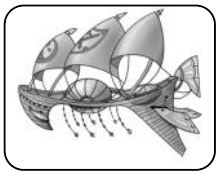
Elementare
Wesen aus den Elementarebenen können recht einfach in diese Welt wechseln. Die Grenzen sind sehr dünn geworden und werden oft durch Stürme jeder Art durchbrochen. Dadurch wechseln recht viele von Ihnen in diese Dimension, und die etwas stärkeren bleiben auch. Je nach Art sind die Elementare meistens ungefährlich (Erde), unberechenbar (Luft & Wasser) und zerstörerisch (Feuer). Durch die Überschneidungen können hier auch seltene elementare Elemente existieren, welche zum Teil auch von einigen Ländern genutzt wird, aber von den meisten auch als Magie abgestempelt wird.

Elementarwesen
Auch schon vor der Katastrophe gab es hier viele magische Wesen, nicht zuletzt durch die vielen Versuche und Beschwörungen der Zauberer dieser Welt. Jene Wesen mit elementaren Verbindungen wurden immer mächtiger und entwickelten neue Fähigkeiten.

Pegasus, Greif, Phönix, Zehphyr, Harpie, Drachenartige, Feen aber auch viele normale Tiere haben neue Arten gebildet, die gleiten oder fliegen können.

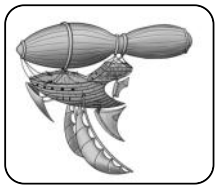
6.2.4 Schiffe

Hier ein paar Beispiele für Luftschiffe. In dieser Welt gibt es keine globale Industrie mehr, welche am Fließband Luftschiffe herstellt. Es ist eher selten, dass ein Land eine ganze Flotte von den selben Schiffen hat. Meistens sind Verbände mit recht unterschiedlichen Schiffen zusammengewürfelt. Wobei ein paar Schiffstypen sich schon sehr ähneln und nachgebaut wurden. Die meisten Schiffe sind aber Unikate.

Gravstein-Segler

Im Zentrum des Schiffes befindet sich der Antigravitationsstein umgegeben von einer Eisen-Seil-Konstruktion. Der Stein wird hauptsächlich für den Auftrieb genutzt. Das Schiff hat nicht die Fähigkeit auf einem Splitter zu landen oder abzuheben. Es ist ein reines Kurzstrecken-Transportschiff, mit ein klein wenig Verteidigungsmaßnahmen.

Attribut	Wert
Sektionen	3
TL	3
Waffen	4x 2W4 TL2
Geschwindigkeit	50-80 kmh

Zeppelin-Segler
Ein Langstrecken-Händler. Es bietet Platz für eine Crew von 25 Menschen und eine Menge Fracht. Es gibt ein paar Kanonen zur Verteidigung gegen Piraten. Es hat die Fähigkeit auf Splittern zu landen.



Attribut	Wert
Sektionen	2
TL	3
Waffen 1	4x 2W4 TL2
Waffen 2	2x 2W4 TL3
Geschwindigkeit	50-80 kmh

Xelsor-Jäger

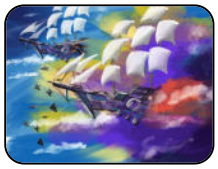
Ein moderner auf Xelsor und Dampfmachinen basierender Ein-Mann-Kampfjäger. Das Xelsor dient nur dafür, um das Schiff leichter zu machen, und für kurze extreme Beschleunigungsphasen (Afterburner).

Attribut	Wert
Sektionen	1
TL	3
Waffen	2x 2W4 TL3
Geschwindigkeit	500 kmh
Afterburner	Mach 1

Propeller Kampfschiff

Eines der modernsten Schiffsklassen mit technomagischer Dampfmachinen-Technologie, Elektrizität, Propellern und Turbinen. Meistens in Hand von kleinen Staaten mit guter Industrie, selten in Hand von Piraten. Es bietet Platz für 60 Besatzungsmitglieder und hat meistens ein Hangardeck unten am Rumpf für Ein-Mann-Segler bzw. Jäger.

Attribut	Wert
Sektionen	4
TL	3
Waffen 1	2x 2W4 TL4 Tesslerstrahlenkanonen
Waffen 2	4x 2W4 TL3 Schwere Boardkanonen
Waffen 3	6x 1W6 TL2 Leichte Boardkanonen
Geschwindigkeit	160 kmh

Kriegssegler

Die häufigste Art von Kampf- und Handelsschiffen, sehr langsam. Die Kriegsschiffe werden meistens mit Metallenpanzern verstärkt und besitzen natürlich mehr Waffen. Können nicht auf Splittern landen. 25 Besatzungsmitglieder und eine Menge Frachtraum.

Attribut	Wert
Sektionen	3
TL	2 (3 für Kriegssegler)
Waffen 1	4x 2W4 TL2
Waffen 2	2x 2W4 TL3 (nur Kriegssegler)
Geschwindigkeit	50-80 kmh

6.3 Organisation & Reiche

Es gibt hier eine Wächterorganisation ganz ähnlich jener in Midgard. Allerdings sind durch die Katastrophe sämmtliche aufgebauten Strukturen zu großen Teilen verloren gegangen. Die verbliebenden Wächter und ihre Helfer sind aber sehr beliebt, und vor allem bei jenen die um die Portale wissen, da sie darin eine Möglicgkeit sehen, dieser Welt zu entfliehen.

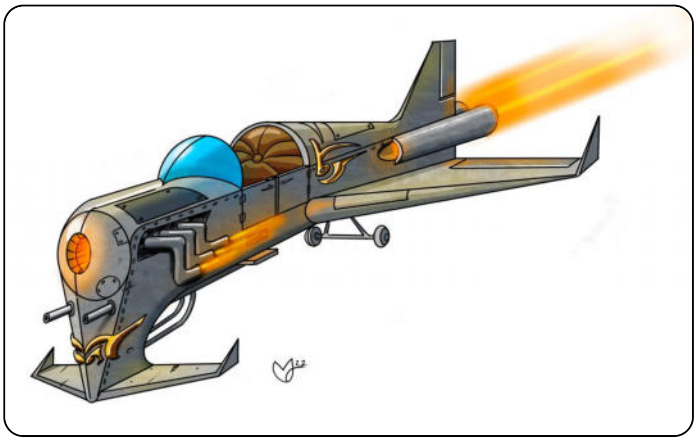
Zwei sehr bekannte Reiche in der Splitterwelt sind Jelderen und Kosov. Beide haben einige goldene Splitter in ihrer unmittelbaren Umgebung die bewohnbar sind. Weiterhin konnten beide Technologien aus der goldenen Zeit retten, und für sich nutzbar machen. Es sind beides relative kleine Reiche.

Jelderen hat die magischen Wunder des damaligen Magier in diesem Land.
Kosov hat die Elektrizität und Dampfmachinen.

Beide lagen vor zwei Jahrhunderten auch im Krieg, da Kosov es im Vergleich sehr schwer hatte. In ihrem Gebiet gibt es Blutflügler, Piraten und unfruchtbare Splitter. Bevor sie sich gegenseitig vernichteten, kam es doch zu einer Einigung, und einer der Ritter Jelderen heiratete die Prinzessin von Kosov.

6.3.1 Gilde der Akuten

Der ursprüngliche Erfinder des Xelsor hatte seine Erkenntnisse einer Gilde überlassen, welche das hehre Ziel verfolgt, die Menschen dieser Welt wieder miteinander zu verbinden, Botschaften zu überbringen und um gegenseitige Hilfen zu ermöglichen. Sie sind so etwas wie neutrale Botschafter und Diplomaten und hoch angesehen. Nicht zuletzt, da die Gilde über Fertigungsanlagen verfügt um die berühmten Windschnitter zu bauen und selbst Xelsor herstellen können.



Windschnitter
Diese kleine Jägerklasse ist eines der wenigen Schiffe, welche in schnelle Streams eintauchen können. Dies erfordert Kenntnisse und Geschick des Piloten, um bei diesem Vorgang nicht verletzt zu werden. Zudem sind sie auf die Streams nur angewiesen, wenn sie lange Strecken fliegen. Rein von der Geschwindigkeit können sie durch den Xelsor-Antrieb selbst schneller fliegen, unabhängig der Winde. Die Schiffe selbst sind rein aus Metall gefertigt, und halten daher viel aus. Ihre Bewaffnung ist nur gering zur Selbstverteidigung, ihre Wendigkeit und Schnelligkeit machen sie trotzdem zu ernst zu nehmende Gegner. Im Falle von Kämpfen entscheiden sie sich meistens für die Flucht.

Voll betankt kann ein Windschnitter 25.000 Kilometer fliegen, wenn er nur mit Xelsor arbeitet, bei einer Geschwindigkeit von 350-500 kmh. Dies macht eine effektive Reichweite von 20 Flugtagen eines Seglers. Für längere Strecken können sie ebenso Segeln und Streams nutzen, wobei sie nur minimal Xelsor verbrauchen. Es ist ein wohlbehütetes Gildengeheimnis, wie diese Machinen es schaffen, so wenig Xelsor zu verbrauchen. Die Schiffe werden lieber zerstört, als die Geheimnisse einem Land zukommen zu lassen. Die Piloten werden zwar in notdürftige Reparaturen eingeweiht, aber nicht in die Konstruktionsgeheimnisse.

Prinzipiell bietet es einen sehr bequemen Platz für einen Piloten. Im Cockpit können aber auch zwei Personen unterkommen. Zudem gibt es oft hinter dem Cockpit noch einen Stauraum, welcher mit einem Klappsitz auch eine Person aufnehmen kann. Der Stauraum enthält auch den Proviant, Werkzeug und andere wichtige lebenswichtige Dinge. Eine Person dort würde das überlebensrisiko erhöhen. Für besondere Aufträge wird im Stauraum ein zusätzlicher Xelsor-Tank eingesetzt.

Gilde
Die Gilde ist in der Nordhalbkugel der Welt weit verbreitet und besitzt neben wichtigen Splittern mit Werkstätten einige Außenposten, welche immer neutralen Boden darstellen. Xelsor wird über normale Handelsschiffe zu Außenposten transportiert, nicht selten mit dem Schutz der sich dort befindlichen Ländern oder Handelsgilden. Neben ihren Auftrag (siehe oben), sind sie aber auch bereit mit Xelsor zu handeln und bieten Reparaturen für Luftschiffe an.

In der Südhalbkugel, also hinter dem Weltenstream der Hemisspähren, gibt es nur sehr wenige Außenposten. Die Akuten (Windschnitter-Piloten) überstehen zwar öfters die Durchquerung, aber es ist nie klar, wo man auf der anderen Seite herauskommt, und die Wege zum nächsten Splitter mit Zivilisation oder einem Gilden Außenposten sind oft zu weit (Nahrung, Wasser, Xelsor). Selbst für Piloten mit Überlebenstraining und Erfahrung ist dies ein gefährliches Unterfangen. Es gibt ein paar wenige Kriegsschiffe, welche unbeschadet passieren können, und genug Resourcen für längere Flüge haben. Ein Wechsel findet hier also selten statt.

Es gibt drei Splitter auf denen die Schiffe hergestellt werden, und fünf auf denen Xelsor extrahiert werden kann. Die Gilde besitzt einige Transportschiffe, welche weit oben in den kalten Zonen auf Splittern nach "Schwimmende Steine" schürfen. Aber Handelsschiffe besitzen sie keine nach Absprachen mit den meisten Ländern und Gilden.

Zudem gibt es zusagen mit den meisten Ländern und deren Militär, dass es keine Kampfhandlungen in der Nähe ihrer Außenposten gibt. Dafür werden Botschaften auch von ihnen angenommen.

Durch die Erfindung des Funks verliert die Gilde etwas an ihrer Macht und Stellung in der Welt, aber die Funktechnik

befindet sich noch am Anfang und ist bisher nur bei einigen Ländern zu finden, und dort hauptsächlich beim Militär.

6.3.2 Jelderen

Dies ist eine der größeren Gemeinschaften, welche das Glück hatten, einen weißen Magier als Herrscher zu haben. Sie sind aufgeschlossen, hilfsbereit und besitzen hohe moralische Wertvorstellungen. Auch früher sind hier goldene Helden entstanden, welche mit magischen Rüstungen ausgestattet wurden, welche goldene Flügel besitzen. Sie haben nicht nur innerhalb ihrer Grenzen agiert, sondern auch in fremden Ländern versucht für das Gute und Gerechte einzutreten. Heutzutage sind sie noch bekannter denn je. Denn die „Goldenen Schwingen“ sind in der Splitterwelt noch berühmter geworden, da sie große Distanzen mühelos überwinden können. Allerdings sind es aber nicht mehr so viele wie einst, da viele von ihnen im Krieg gefallen sind. Zudem hatte die Bevölkerung von Jelderen auch noch sehr viel Glück. Sie könnten in natürlichen Höhlen weit unten ihres Splitters Zuflucht finden, und haben sehr nahe einen der Ozeane. Sie haben mehrere Klipperdörfer und eine unterirdische Stadt, die alles miteinander verbindet. Es ist einer der angenehmsten und sichersten Orte in der Splitterwelt.

Das Nachbarland ist Koslov. und die Beziehungen sind sehr angespannt. In Koslov gibt es wenig Wasser und Rohstoffe, sie wurden weiterhin oft von Piraten und Blutflüglern angegriffen. Es besteht ein Handelsabkommen mit ihnen, aber jeder vermutet das der Frieden nicht lange anhalten wird.

XELSOR
Diese fliegende Festung aus weißem Gestein mit Goldenen Kuppeln ist das Vermächtnis des Magiers Xelsor. Hier residierte er über das Land mit seinen goldenen und beflügelten Rittern. Die großen Hallen und Räume erzählen die Geschichte des Landes und Xelsor mit großen Reliefs und Gemälden. Alles ist hell und offen eingerichtet. Die griechische antike Architektur aus Midgard kommt dem am nächsten. Im den unteren Stockwerken gibt es die sogenannten Prüfkammern, in dem das Wissen, der Kodex und die Moral von Rittern geprüft wird, sie sind tödlicher natur. Aber es gibt keine Rüstungen mehr, welche vergeben werden könnten. Nur wenn einer der 23 verbliebenen Rittern stirbt und seine Rüstung geborgen werden kann. Die Verbindung zu Rüstung kann nur in diesen Kammern hergestellt werden. Heute ist es ein Grenzposten zwischen Koslov und Jelderen, und der Sitz der Ritter. Es gibt eine magische Wasserquelle und Hängende Gärten um Obst und Gemüse anzubauen.

Lemaran
Der Hauptsplitter von Jelderen mit einer großen Stadt im Zentrum und vielen Klipperdörfern. Das Geflecht hat hier einen Teil des schwebenden Ozeans an den Splitter gebunden. Der Splitter befindet sich in der Medialen Zone, mit warmen Sommern und milden Wintern. Es ist einer der schönsten Orte die man finden kann. Es gibt Gesetze und die goldenen Ritter, Schiffswerften und viele Manngleiter zu Verteidigung. Piraten kommen hier hin und wieder vorbei, ebenso wie Händler.
Die Königin Herle Kostus regiert mit strenger aber gerechter Hand, und wurde von den Rittern gewählt.

Trief
Einer der weit entferntesten Splitter in Jelderen, und ein recht trostloser Ort, aber sehr warm. Sie konnten hier einige seltene troptische Pflanzen anbauen, sind aber abhängig von den Wasserlieferungen der Händler. Es leben relativ wenige Menschen hier. Interessanterweise stammen viele gute Luftschiffer von hier. Es scheint das jene die hier geboren werden, etwas gefeiter gegebenüber der Luftkrankheit sind.

Adami
Einer der größten Splitter in Jelderen, bestitz viele natürliche Höhlen aber liegt oberhalb der Kältegrenze. Die Höhlen bieten allerdings Schutz und speichern Wasser. Es wäre dadurch auch besiedelt, aber es gibt noch mehr Probleme. Zum einen gibt es magische Phänome, Geister und (Astral-) Stürme die sich niemand erklären kann, und einige magische Wesen und Monster die an der Oberfläche wie in den Höhlen leben. Es gibt ein kleines Klipperdorf, welches den widrigen Umständen widersteht, und hier auf Monsterjagd gehen um seltene Resourcen zu handeln. Auch ein paar Schatzjäger verschlägt es immer wieder hier her, da es verschiedene Industriegebäude auf der Oberfläche gab und einige Magiertürme den Krieg überstanden haben.

Aldor & Dreen
Zwei große Splitter, mit magischen Wasserquellen und Geflecht, welches viel zusammenhält. Sie liegen relativ nahe beieinander, so das reger Handel zwischen ihnen besteht.

Dreen besitzt noch einen kleinen Splitter, welcher vom Geflecht gehalten wird. Hier befindet sich ein Ausbildungslager für Ein-Mann-Gleiter-Kämpfer. Zum Trainng gehört, dass sie oft als Boten zwischen Aldor, Dreen und Schiffen zwischen den beiden fliegen.

6.3.3 Kosov

Kosov ist erst nach der Katastrophe entstanden. Kleine Gruppen von Siedlern und Nomaden aus einer kargen Bergregion der damaligen Welt. Sie hatten es schwer und es gab viele Kämpfe ums überleben unter ihnen. Die verschiedenen Gruppen wurden dann von dem Anführer Kosov vereint oder besiegt. Sie waren die ersten, welche es geschafft haben Luftschiffe zu bauen, nachdem sie alte Technologien aus einigen der Minen der alten Welt retten konnten. Von den wenigen Händlern konnten sie einiges Wissen um die "Schwimmende Steine" erwerben. Auch wenn die Zeiten besser geworden sind, haben sie immer noch Schwierigkeiten Nahrung und Wasser zu beschaffen, und werden zudem von Piraten und Blutseglern oft angegriffen. Weiterhin gibt es in ihrem Gebiet oft Astralstürme und chaotische magische Effekte.

Natürlich versuchten sie immer wieder die grünen Oasen ihrer Nachbarn einzunehmen, welche aber von den Goldenen Schwingen immer verteidigt wurden. So dehnten sie sich in anderen Richtungen aus, und verfielen eine gewisse Zeit selbst der Piraterie. Ein Nachkomme Kosovs strebte einen anderen Weg an, und ermöglichte ein Friedensabkommen mit Jelderen. Zusammen gehen sie auch gegen die Piraten und Blutsegler vor. Am Höhepunkt des Friedens heiratete einer der Goldenen Schwingen die Tochter des Königs von Kosov.

Koslov
Hauptsplitter von Kosov und das größte Kaer. Erste Erfolge im Anbau an der Oberfläche.

Helio Ruinen
Unbekannte Ruinen eines Magiers der alten Zeit. Hier haben sich viele der Blutsegler versammelt. Zwischen Helio uind Koslov gibt es eine unbestimmbare große Zone mit starken Stürmen.

Heron
Eine der Minen mit reichem Vorkommen der Schwimmenden Steine.

Jera
Militärischer Außenposten und Werft für Luftschiffe.

Tripelonia
Drei sehr nahe Splitter Außenposten und Militärbasis und im ständigen Kampf mit Piraten. Einer der Splitter besitzt eine kleine Quelle mit Wasser und auch Metalle für den Schiffsbau.

Kal Ausdehnung
Ein Trümmerfeld aus Splittern und erinnert eher an ein dichtes Asteroidenfeld, durchdrungen von einem Nebel mit ebenfalls einer Menge Stürmen. Hier haben die meisten Piraten eine Basis.

6.3.4 Wächter

Ähnlich wie auch Midgard gab es hier eine Wächterorganisation, welche sich um die Belange der Portale kümmerte. Allerdings wussten alle Magier von der Existenz, und scheuten sich nicht, diese auch zu nutzen. Auch wenn die ständig zu Zwistigkeiten zwischen den Wächtern und den Magiern führte, konnte man es den Magiern auch nicht ganz verübeln, denn immerhin konnten viele von ihnen auch eigene Portale erschaffen.

Jetzt wo die Magier weg sind, müssen die Wächter die Portale mehr schützen, als damals. Schwierig ist nur, dass die meisten Portale mit in der Luft sind, oder im Astralraum. Einige Wächter ließen sich verleiten, einige Gruppen in eine anderen Welt zu bringen, bevor diese verhungerten oder an anderen Ursachen sterben würden. Es gab einige Diskussionen zwischen den Wächtern, ob so etwas überhaupt gemacht werden darf, und spaltete der Wächter der Splitterwelt und den angrenzenden Welten in zwei Lager. Irgendwann setzte sich der Rat der Wächter durch, und entschied, dass die nur noch in Ausnahmefälle gemacht werden darf. Andere Hilfen sind teilweise erlaubt oder eine Grauzone, z.B. liefern von Resourcen, oder handeln mit anderen Welten.

6.4 Splitterwelt Begriffe

Akuten - Piloten einer Gilde die als neutrale Boten und Diplomaten auftreten.

Blutflügler - Wahnsinnige und besessene Menschen mit Flügeln aus Blut.

Drifter - Kleinere Splitter die von Strömungen erfasst wurden und schneller umhertreiben als die meisten Splitter.

Dunkler Sog - Eine geistige Krankheit, welche alle Luftschiffer bekommen, die zu lange reisen.

Goldene Schwingen - 23 Ritter aus Jelderen mit goldenen magischen Rüstungen und Flügeln.

Kaers - Behausungen innerhalb von Splittern.

Klipperstädte - Behausungen die an den Außenseiten von Splittern erbaut wurden. Meistens besitzen sie Anlegestellen für Luftschiffe.

Krieg der Magier - Verheerender Krieg welcher den Planeten zerstört hat.

Luftschiffer - Wesen die auf einem Luftschiff arbeiten.

Luftschiffe - Vehikel jeder größe welche durch die Luft der Splitterwelt reisen.

Lichtmenschen - Menschen in der Splitterwelt mit ganz bestimmten Kräften.

Schwimmende Steine - Bestimmtes Gestein hat eine Antigravitation entwickelt, unabhängig von den Kräften, welche die Splitter halten. Diese werden geschürft, gesammelt und an Schiffe gebunden. Sie reagieren auf Eisen und stoßen sich davon ab, wobei die Kraft NUR auf den Stein wirkt.

Splitter - Große Erdmassen des ursprünglichen Planten, welcher nun lösgelöst im Himmel schweben.

Streams - Starke Winde in Form einer nicht sichtbaren Röhre, welche die ganze Splitterwelt durchziehen. Sie werden von einigen Luftschiffern genutzt.

Streamer - Luftschiffe welche in die Streams eintauchen und in ihnen reisen.

Technomagie - Moderne Technologie wie Strom, Mechanik und Dampfkraft. Hin und wieder wird tatsächlich Magie eingesetzt oder Elemente aus der Welt mit bestimmten Eigenschaften.

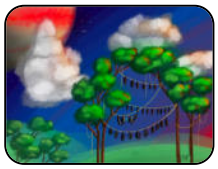
Weltenströme - Stärksten Windströme welche die Welt in zwei Hemisphären teilt, und je eine Säule die zurück zum Zentrum führt.

Windschnitter - Die berühmten kleinen Schiffe der Akuten

Xelsor - Eine orange Flüssigkeit die aus "Schwebenden Steinen" extrahiert werden kann, und zum Fliegen benötigt wird.

---

7 Welt: Deorum



Diese Diemension ist zehn mal größer als die Erde der Menschen, auch wenn die Portale auf beiden Seiten unterschiedliche Größen haben. Wer durch Deorum reist, muss aber nicht mit der zehnfachen Reisezeit rechnen, denn die Zeit vergeht hier langsamer. Zehn Stunden in der Welt von Deorum entsprechen einer Stunde auf Eden. Als weitere Besonderheit gibt es hier Zonen, in welcher Technologie nicht funktionieren. Die Geräte fallen aus, oder funktionieren nur teilweise. Wenn sie wieder aus der Zone heraus sind, beginnen sie umgehend wieder zu funktionieren. Technomantie basiert auch auf Magie und fällt nicht aus. Allerdings gibt es auch Zonen in denen keine

Magie gewirkt werden kann, wobei diese nur selten sind. Fallout-Zonen magischer Kriege oder gestorbener Götter.

Es gibt zwei Sonnen (Zwillingsternsystem) und 4 Monde. Die Atmosphäre reicht bis zu den Monden. Auch wenn die Luft nur noch sehr dünn ist, können die Monde ohne Atmungsgeräte erreicht werden.

Die magischen Reiche von Deorum beherbergen viele mächtige magische Völker.

Die Ergebundenen

Zum einen gibt es die Erdgebundenen Völker, welche zumeist auf der Erdoberfläche leben, ähnlich der Menschen. Der Planet entspricht auch in vielen Dingen der Erde, was Klima, Flora und Fauna angeht, aber es gibt fast immer starke magische Einflüsse. Es ist unklar, wie die ganzen Völker hier entstanden sind. Die häufigsten Rassen:

Elfen, Zwerge, Gnome, Menschen, Orks, Goblins, Drachen, Steinernen, Feen, Drachenblütige, Trolle, Zephyr, Kitsune, Wolfen

Die Menschen von Eden kennen sie aus Film und Belletristik. Die Menschen, Zwerge, Gnome und Orks leben hier oft in Gemeinschaften zusammen, genannt die Allianz, während die anderen Rassen eher unter ihres Gleichen bleiben. Natürlich lassen sich hier und dort auch reine Gemeinschaften einer Rasse der Allianz finden. Die Allianz hat mit den Jahrhunderten eine Technologie namens **Technomantie** entwickelt. Basierend auf Technologie ähnlich der Industrialisierung der Erde, nur verbunden mit Magie. Mit dieser Kombination erlangen sie "technische" Errungenschaften wie die der Menschen aus Eden. Im Schnitt sind mindestens 20% jeder Rasse magisch und oder psionisch begabt.

Neben den oben genannten großen Rassen, gibt es noch viele andere, nur selten weitere intelligente Rassen, und unzählige Monster und Kreaturen aus Flora und Fauna, welche oft auch ein wenig Magie in sich tragen.

Deorum (Götter)

Neben den "normalen" menschenähnlichen Völkern, existieren hier eine Vielzahl von Göttern. Sie sind riesig, sehr intelligent, unsterblich und omnipotent. Sie sind aus der Sicht aller anderen Völker meist arrogant und sehen alle anderen als niedere Lebensformen an. Allerdings sind sie schon daran interessiert, dass diese niederen Wesen sie kennen oder besser, verehren. Desto mehr Wesen einen Gott kennen oder verehren, desto mächtiger wird er.

Die Götter leben meistens in höheren Sphären, Orte welche sie durch ihre bloße Anwesenheit erschaffen haben, und im Himmel schweben, meistens umgeben von Wolkenmassen. Die meisten Götter stammen aus der Astraldimension, und ihre Reiche haben an den Grenzen mehrere große Passagen in diese Welt. Wenn man ihre Welt betritt, so befindet man sich in der Astraldimension. Dies erklärt auch das extreme magische Potential in dieser Welt, da die Energie aus der Astraldimension direkt in diese physische Welt und den Astralraum fließen kann.

Somit gibt es hier Welten in Welten, denn dort wo die Götter sich näher gekommen sind (z.B. ein Panteon), entstanden Paläste und ganze Länder. Die meisten Passagen zu den Astralebenen der Götter befinden sich im Himmel, und nur wenige am Boden, unter der Erde oder im Wasser. Fast alle Religionen der Menschen beschreiben Wesen und Orte aus dieser Dimension.

Jedes Wesen aus anderen Dimensionen, welche Magie mit dem Aspekt Göttlich wirken können, stehen meistens in der Gunst von mindestens einem der Götter aus dieser Ebene (so jedenfalls die Theorie).

7.1 Rassen der Allianz

Folgende Rassen sind dem Menschen von der Phisiologie sehr ähnlich, und haben daher keine besonderen Werte.

Menschen
Entsprechen jenen aus Eden, nur mit einer anderen Geschichte. Der TechLevel entspricht ebenso der 5, allerdings mit einer Kombination aus Mechanik und Magie. Verbreitete Technologien sind z.B. Kommunikationssteine, Elementarherde und -lampen, Luftdiener, Flugschiffe und weiteres.

Elfen
Es gibt drei Arten der Elfen, die Licht-, Wald- und Schwarzalben. Allen gemein sind ihnen Unsterblichkeit, Krankheitsimmunität, überragende Intelligenz, physische wie psychische Stärke und Geschick.

Zwerge
In kurz lassen sie sich wie folgt beschreiben: Bartwuchs. kleine stämmige Gestalt, kunstfertig, habsüchtig, starrsinnig, große Kraft und Ausdauer. Verstehen sich nicht sehr mit den Elfen.

Enodi
Eine recht kleine Rasse mit hoher Intelligenz. Sie sehen aus wie eine Mischung aus Gnom und Hase, nur das der Hase insgesamt überwiegt, aber einen humanoiden Körper besitzen mit Händen und Fingern. Sie sind Genies in Technik, Astralenergie und Matrix. Magische Energie nutzen sie in Kombination mit Technik, sie haben selbst nur wenige "gute" Zauberer.

Orks
Kämpferisch, beherzt, starke Familienbande, einfach, stark und ausdauernd.

7.2 Andere Rassen

Die anderen Rassen leben meisten in reinen Siedlungen ihrer Art, allein, oder leben zwar innerhalb von anderen, geben sich aber nur selten zu erkennen. Dies bezieht sich auf das allgemeine Verhalten, nicht auf einzelne Individuen, worunter viele Ausnahmen bilden.

Drachenblütige

Drachenjunges

Kitsune

Zephyr

Wolfen

7.3 Organisation

Die Portalwächter agieren hier nicht im Geheimen, es gibt zuviele Wesen, welche über die Passagen bescheid wissen und viele Möglichkeiten und Wege dies in Erfahrung zu bringen. Der **Orden der Wächter** ist das Organ für die gesamte Logistik, alle Völker sind von den Göttern selbst angewiesen worden den Wächtern zu vertrauen und ihnen zu helfen. Natürlich gibt es solche und solche Götter und Völker, so das nicht immer mit Hilfe gerechnet werden kann. Da die Portalwächter hier aber auch immer versuchen den Rassen zu helfen, haben sie sich selbst ein hohes Ansehen erarbeitet.

Während in anderen Welten Passagen innerhalb der eigenen Welt eher selten sind, gibt es hier einige davon. Vermutlich weil dies neben Hades die größte der neun Welten ist. Viele Passagen führen auch in die Astralen Reiche der Götter.

---

8 Welt: Hades

Diese Dimension ist dem Astralraum nicht unähnlich, nur dass hier alles aus einem schwarzen mit purpurnen Schlieren durchzogenen und halb physischen Ectoplasma gefüllt ist. Materie kann diese Substanz nur mit großem Kraftaufwand durchdringen. Anscheinend hat sich auf an der Stelle, wo sich in anderen Dimensionen der Planet befindet, ein kugelförmiger Hohlraum gebildet, eine Hohlwelt, welche größer als unsere Welt ist. Hier gibt es keine Lichtquellen wie die Sonne, sondern nur Finsterniss, allerdings erschaffen einige Wesen Licht zur Abwehr oder zum Anlocken.

So faszinierend dies auch sein mag, es handelt sich hier tatsächlich um die Hölle. Ein Mal angekommen, findet man sich umzingelt von grotesken und finsteren Wesen, welche nur "böse" Intentionen haben: Folter, Schmerzen, Leid, Blut und zerreißen, quälen, verstören bis das Wesen und selbst Materie bis zur Unkenntlichkeit verdorben wurde, und selbst nichts anderes mehr kennt. Jeder Gedanke und Emotion erschafft aus dem inaktiven "bösen" Ektoplasma physische Abbilder, welche nur als Monster und Dämonen bezeichnet werden können.

Am Grunde des Hades befinden sich Abbilder aktueller und einst existierender Gebäude oder gar ganze Städte aus anderen Dimensionen, welche aber nur ein dunkles Zerrbild sind, verdreht und krank. Es wird vermutet, dass auch diese aus den Gedanken der armen Seelen geschaffen wurden, welche hier gelandet sind.

Es ist eine durch und durch magische Dimension und jedes Wesen verfügt über übernatürliche Kräfte, und sie haben nur ein Ziel: Chaos und Zerstörung. Die Dämonen sind die größte Gefahr für die restlichen Welten. Ihre Schwäche sind Licht, positive Emotionen, sowie göttliche Macht. Magie uns Psi funktionieren normal, und physische Angriffe sind oft wirkungslos. Ihre Intelligenz ist sehr unterschiedlich, von Mastermind bis rein instinktive Tiere.

Im Zentrum

Ein einzigartiges Buch aus Midgard besagt:
"Es ist nicht tot, was ewig liegt,
Und in fremder Zeit wird selbst der Tod besiegt."
-- Necronomicon

Viele Anhänger und Kultisten vermuten, dass im Zentrum der Hohlwelt Cthulhu schläft.

8.1 Krieg & Wege

Die Dämonen sind eine Gefahr für alle exstierenden Völker, denn sie kennen nur eines, Chaos in Form von Leid und Zerstörung. Sie versuchen mit allen Mitteln in die anderen Welten einzufallen. Daher sind die Portalwächter die erste Instanz im Kampf gegen die Dämonen. Leider macht das Universum keine Unterschiede im Bezug auf die Portalkräfte, und so werden auch einige Dämonen und andere scheußliche Kreaturen mit dieser Fähigkeit geboren. Sie ermöglichen es immer wieder anderen durch das Netz der Portalwächter zu schlüpfen. Ihr erstes Ziel sind die Portalwächter, um ihre Portale zu übernehmen. Selten kommt es vor, dass ein Wächter bekehrt wird (gute Dämonen und böse Wächter).

Die Methoden der Dämonen sind vielfältig, denn ihre Fürsten sind oft diabolische Masterminds, welche auf sehr lange Zeit planen. Viele der Dämonen befinden sich auch in den anderen Welten, sie lauern und warten im Dunklen. Die meisten Dämonen haben die Fähigkeit ihren Körper in den Astralraum mitzunehmen, daher sind auch astrale Passagen für sie ein Portal. Andere sind körperlos und können unbegrenzt in der Matrix oder Geflecht verweilen.

Im Hades gibt es keine Organisation der Portalwächter.

Wege

Wie können Dämonen in andere Welten und Dimensionen gelangen?
Dazu klären wir zunächst die verschiedenen Welten und Dimensionen die es gibt.

- Welten
  Dabei handelt es sich um tatsächlich physische Welten, welche alle mitenander durch "natürliche" Portale miteinander verbunden sind.
- Dimensionen
  Es gibt feinstoffliche Ebenen in jeder physischen Welt, welche dort gleichzeitig exisitieren und Teil einer physischen Welt sind. Die bekannten großen sind
  der Astralraum, das Geflecht und die Matrix, sowie einige unbekannte wie Schatten und Traum.
- Transzendente Ebenen
  Jeder Dimension ist verbunden mit einer höheren Ebene, welche unendlich sein soll, und alle Dimensionen der gleichen Art miteinander verbindet. Die meisten Wesen können von einer Dimension aus, in die höhere Ebene wechseln (z.B. ein Astralmagier kann in den Astralraum, und von dort aus in den Limbus reisen).
- Portale
  Zwischen den Welten gibt es Portale, und zu jedem Portal gibt es einen Wächter auf jeder Seite. Portale liegen innhalb einer Dimension und führen auch in die

gleiche Dimension, aber meistens in einer anderen Welt (z.B. ein Astralportal im Astralraum auf Midgard führt in den Astralraum von Deorum).
- Magie / Technologie
  Mit Hilfe der Magie können auch Portale geschaffen werden, welche jeden Zielort haben können. Es können auch Lebewesen transferiert (beschworen) werden, wobei dies meistens Probleme mit sich führt, wie ein Packt, abkommen, Zwang, usw.

Dämonen sind so unterschiedlich wie alle anderen Wesen in den verschiedenen Welten zusammen. Daher gibt es dort auch Portalwächter, Zauberer und Technolgie. Entsrepchend haben sie den gleichen Zugang zu den anderen Welten, wie alle anderen.

Warum sind sie dann nicht überall?
Auch wenn sie zahlreich sind, so sind ihre Zugänge in andere Welten ebenso begrenzt, wie jene in anderen Welten. Die anderen Welten schützen ihre Grenzen. Das Reisen zwischen den Transzendenten Ebenen ist auch für sie nicht zielführend, und nur wenige kennen stabile Pfade.

Weiterhin liegen die Dämonen auch untereinander in Kriegen und Fehden, womit viele von ihnen beschäftigt sind.

In jeder Welt exisitieren aber schon einige Dämonen. Sie versuchen auch Zauberer und Portalwächter aus anderen Welten zu korumpieren oder schlimmers, und öfters haben sie auch Erfolg. Selten wurde auch der Wächter auf der anderen Seite getötet, bevor das Portal anderen bekannt geworden ist. Mit großer Magie können Portale auch abgeschrimt werden, ohne das ein Wächter sie so schnell findet.

---

9 Welt: Spiegelwelt

In dieser Dimension gibt es eine exakte Kopie jeder anderen Welt. Es sind nahezu die gleichen Personen an den gleichen Orten mit den gleichen Aufgaben. Die verschiednen gespiegelten Welten sind von einander getrennt. Es gibt nur einen kleinen Unterschied zu den realen Welten. Die Gesinnung und Motivation der Spiegelungen sind genau umgekehrt. Trotzdem erreichen sie das Gleiche, nur aus unterschiedlichen Motiven herraus. Wenn jemand aus herzengüte jemanden hilft, tut sein Spiegelbild es aus eigennutz.

Ein Portalwächter mit einem Portal-Endpunkt in der Spiegelwelt, hat die besondere Fähigkeit sein Portal mit Hilfe von Spiegeln zu öffnen. Nicht selten versuchen Portalwächter (von beiden Seiten) Wesen mit jenen aus der Spiegelwelt auszutauschen, auch wenn dies vom Rat verboten wurde.

Es gibt ebenso eine Organisation der Portalwächter in der Spiegelwelt, nur dass diese versuchen mehr Wesen in andere Welten zu bekommen. Es ist eben alles umgekehrt.

9.1 Turmwelten

Da in der Spiegelwelt Teile von Kulturen und Wesen aus allen anderen Welten kopiert werden, gab es entsprechend auch viele "gute" Orte, welche in den realen Welten eher von niederträchtigen und finsteren Menschen bewohnt wurden. Eine Recht mächtige Rasse, nur noch bekannt als Lichtsplitterer, verbindete viele der "guten" Orte miteinander, schütze sie, indem sie aus der Realität der Spiegelwelt erhoben wurden, ubd verband sie mit diversen Portalen. Es heißt im Zentrum steht rin weißer Turm, welcher alles zusammenhält. In der Zwischenzeit sind tausende Jahre vergangen. Die Alten sind weg und die Portale kennen nur wenige Organisationen, wie auch das Wissen nur noch Bruchstückhaft ist. Die Welten kennen sich auch nicht mehr untereinander. Da der Turm sehr alt ist, und ihn niemand pflegen kann, dind mit der Zeit Risse zur "normalen" Splitterwelt entstanden, und mitnder Zeit drohen die Turmreiche wieder Normaler Teil der Splitterwelt zu werden.

Inhaltsverzeichnis

NeuBB

1 Deutschland
- 1.1 Nachbarn
- 1.2 Akasha-Orden

2 Überblick

3 Protektorat
- 3.1 Zerberus
- 3.2 Grenzposten
- 3.3 Polizei
- 3.4 Politik
- 3.5 DGS (& BND)
- 3.6 ISU

4 CoreTech
- 4.1 Technologie-Vertrag
- 4.2 Technologie
- 4.3 Rowan Gates^SL

5 Libertas
- 5.1 Sicherheit
- 5.2 Untergrund
- 5.3 Politik & Einfluss
- 5.4 Psi-Macht
- 5.5 New Dawn
- 5.6 NSCs

6 Die Kirche
- 6.1 WSO
- 6.2 Inquisition
- 6.3 Magie

7 Wächter & PSI
- 7.1 Wächter
- 7.2 Nordstern
  - 7.2.1 Crew
  - 7.2.2 Ränge & Jobs
  - 7.2.3 Technologie
  - 7.2.4 Aufgabenbereiche
  - 7.2.5 Abenteuer Ideen
- 7.3 IO Portal
- 7.4 Tollaner
- 7.5 Templin

8 Orte & NSCs
- 8.1 NeuBB
- 8.2 Waren
- 8.3 Berlin
- 8.4 Kiel

Neubrandenburg

Bei "NeuBB" oder auch "Insel Neubrandenburg" handelt es sich um ein Setting für Portalwächter.

Ort der Handlung ist die Insel NeuBB, welche durch den steigenden Meeresspiegel und den weltweiten Stürmen im Norden Deutschlands entstanden ist. Die meisten Städte auf den verbliebenen Landmassen sind zerstört, insbesondere der neuen Inseln und der neuen Küsten. Auf NeuBB hat der südliche Teil der Stadt Neubrandenburg (Lindenberg) und die Burg Stargard, unbeschadet dem Wetter getrotzt. Der ganze Bereiche zwischen diesen Orten dient als Zentrum des Wiederaufbaus. Ebenso die Stadt Waren, welche unbeschadet geblieben ist.

Karte Neubrandenburg.pdf (1.4 MB)

1 Deutschland

Deutschland Karte Portalwächter.pdf (4.8 MB)

Der Anstieg des Meeresspiegels hat Deutschland und Dänemark (abgesehen von den Niederlanden) am schlimmsten in Europa getroffen, da große Flächen nun unter Wasser liegen.

Die einstige Europäische Union ist durch die Krisen zusammengebrochen, da die verschiedenen Länder lieber auf alt bewährte Strukturen zurückgefallen sind, anstatt Kompromisse für eine gemeinsame Zukunft zu finden.

Deutsch-Französische-Protektorat
Nach dem Niedergang der EU und den neuen Allianzen und Gefahren, schlossen sich Deutschland und Frankreich

zusammen, zum Deutsch-Französische-Protektorat, um sich vor den neuen Bedrohungen zu schützen:

- Italien und Polen
  Ein Glaubenskrieg, ausgelöst durch den Troi-Virus. Die zukünftigen Auswirkungen auf die umgebenen Länder sind noch nicht klar.
- Stalin-Mecha
  Stalin wurde 1953 eingefroren und nun wiedererweckt. Die moderne BioSymTech ermöglichte es seine Schäden zu reparieren und sein Gehirn in einen künstlichen Körper zu transferieren.
- England
  Das New Commonwealth of Nations stellt eine Bedrohung für viele Länder dar.

Neben der Rüstungsindustrie hat Deutschland drei weitere interessante Spielsteine in die Hand bekommen:

- Impfschutz Troi-Virus
  Es ist kein Heilmittel, aber es verlangsamt den Verlauf, erhöht die Überlebenschancen und die Ansteckungsrate wird gesenkt.
- Libertas
  Ein eigener Staat für die Tiermenschen. Er eröffnet viele Möglichkeiten, aber auch weitere Gefahren.
- Untersee Technologie
  Technologien für die erste voll autonom funktionierende Unterseestadt: Kiel.

Abgesehen von ein paar neuen Technologien, lebt die Bevölkerung Deutschlands noch genauso wie vor 100 Jahren.

1.1 Nachbarn

Die Stimmungen zu den Nachbarländern sind alles andere als gut, was auch der Grund war, um das Protektorat zu gründen.

Italien
Vor einigen Jahren begannen riesige Wellen von Flüchtlingen auf die europäischen Länder zu branden. Auslöser waren Resourcenknappheit, Naturkatastrophen und der Troi-Virus. Für Italien gab es für alle Probleme nur eine Lösung: Das Militär. Die Grenzen und Küsten wurden zum Todesstreifen, und Resourcen wurden durch gewaltsame Einnahme östlicher gewährleistet (Slowenien, Kroatien, Albanien). Durch das Protektorat und ihren "Schutzverträgen" mit der Schweiz, Lichtenstein und Österreich, gab es bisher keine größeren kriegerischen Handlungen gegenüber diesen Ländern und Italien. Familien mit Verlusten durch Naturkatastrophen erhielten nur Hilfe, wenn Familienmitglieder beim Militär sind oder eintraten. Der heilige Stuhl verkündete, dass Tiermenschen "Gefallene" und ein Werk des Bösen seien, und wurden vom Militär wie auch der Zivilbevölkerung gejagt und getötet. Jedwede humanitäre Hilfe gegenüber Tiermenschen oder dem Zurückhalten von Informationen über diese, wird mit dem Tod bestraft.

Es wurde das Kriegsrecht ausgerufen und es begann ein Bürgerkrieg auszubrechen. Bevor die Situation eskalierte, trat die Kirche vor, und verhinderte das schlimmste. Dies gelang zum Einen durch den eh starken Glauben innerhalb des Landes und der Tatsache, dass es in einem Radius von 10km um Vatikanstadt keine Erkrankungen des Troi-Virus mehr gab. Durch Gesetze des 18. Jahrhunderts wurden Bischöfe im Parlament eingesetzt und bilden heute einen Teil der Regierung. Durch den hohen Verlust an Bevölkerung werden heutzutage einige Flüchtlinge aufgenommen, wenn es sich dabei um "Gute Christen" handelt. Der Heilige Stuhl nennt die neue Ordnung in ganz Italien "Terra Santa" (Heiliges Land).

Großbritannien
Sie sind bereits sehr früh ausgeschieden. Im Kampf um neue Rohstoffe setzen sie auf altbewährte Mittel, und haben den Bund des "Commonwealth of Nations" (u.a. Kanada, Jamaika, Singapur, Australien und 40 weitere) verstärkt und eine gemeinsame Seestreitkraft zusammengestellt, um zusammen gegen China und die USA neue Bereiche auf dem Meeresgrund und der Antarktis für sich zu beanspruchen. Indien ist ausgeschieden, um eng mit Japan zusammenzuarbeiten. Sie beanspruchen die Nordsee, was das Protektorat nicht natürlich nicht akzeptiert.

Polen
Unabhängige Diktatur die zwischen dem Protektorat und Russland aufgerieben wird. Die Beziehungen zwischen Polen und dem Protektorat haben sich ein wenig verschlechtert, da Polen sich dem Heiligen Stuhl Italiens angeschlossen hat, was Glaube und den Umgang mit Tiermenschen betrifft. Während Deutschland dagegen eine Integrationspolitik fährt, und weltweit einzigartig einen Bereich für die Tiermenschen geschaffen hat (Libertas).

Auf der anderen Seite unterstützt das Protektorat aber auch Polen und die Baltische Union gegen Mecha Stalin, hauptsächlich auf dem Wasserweg zusammen mit der ISU, da der finnische Meerbusen wie die Ladogasee und Pelpus Seen zur Teil der Ostee wurden, und die Insel "Litland". Bisher verhindern diese Länder die direkte Konfrontation mit Russland.

Niederlande, Belgien, Dänemark
Die Niederlanden fielen schon sehr früh dem Hochwasser zum Opfer, und sind nun Flüchtlinge in den umliegenden Ländern, Ebenso erging es später Belgien und Dänemark. Dänemark besitzt nun nur noch einige Inseln und 15% seiner vorherigen Landmasse auf einer großen Insel. Silkeborg ist ihre neue Hauptstadt. Zusammen mit Deutschland starteten sie aber ein einzigartiges Projekt, die Unterseestadt Kiel. Die durch den "Flood Fusion Act" 2072 sind die Länder Niederlande, Belgien und Dänemark aufgelöst worden und nun Bürger des Protektorates.

Russland
Auch wenn sie keine Mecha-Industrie aufweisen können, so sind sie nach wie vor eine der größten Mächte. Ihr Vorsprung in Cyber- und Biotechnologie sind weltweit am größten, und setzen mehr auf Transhumanismus als andere. Cyborgs, Robots, Bioenhancement, PsiTech und Unterseestreitkräfte sind nur einige Schlagworte.
Die schlimmste Gefahr bildet allerdings der neue Diktator Mecha-Stalin, welcher aus dem Kälteschlaf geholt wurde, und nun in einem neuen Androiden-Körper wieder Russland regiert. In Russland gibt es eine Volksgruppe, die Jakuten, welche angeblich immun gegen den Troi-Virus sind. Sollte Russland dieses Geheimniss entschlüsseln und auf die gesamte Bevölkerung auszudehnen, würde Russland vermutlich einen großen Eroberungskrieg starten. Momentan sind sie noch mit einem Bürgerkrieg mit Tiermenschen beschäftigt.

Spanien
In Spanien wütete der TroiVirus am stärksten, und sehr große

Bevölkerungsteile starben. Entsprechend wurden ähnlich wie in Italien militärische Aktionen innerhalb der Bevölkerung gestartet, wie auch die Inquisition eine nie dagewesene Macht erhielt. Das Verschweigen von Informationen zu Infizierten oder ihnen anderweitig zu helfen, wird wie in Italien mit dem Tod bestraft. Allerdings sind hier auch sehr viele Tiermenschen entstanden, welche einige Städte für sich eingenommen haben. Spanien ist jetzt Teil der Mittelmeer-Allianz, zusammen mit Portugal, Marokko und Algerien, und nicht länger Teil der EU. Ansonsten wäre das Protektorat längst in das Land marschiert. Es ist nich ausgeschlossen, dass dies trotzdem noch passiert, sobald dem Protektorat der Aufbaue einer Mechaproduktion gelungen ist.

Schweiz, Lichtenstein, Österreich, Tschechien
Die Länder Schweiz, Lichtenstein, Österreich und Tschechien haben ein Verteidigungsbündnis mit dem Protektorat geschlossen, wobei die Vorteile hauptsächlich beim Protektorat liegen. Sie können aber gern jederzeit die Verträge kündigen und sich allein Russland und Italien stellen, welche bisher keine anstalten gemacht haben Bündnisse einzugehen.

Israel
Israel hat sich ein paar Monate nach der weltweiten Pandemie abgeschottet. Es gibt kaum Kommunikation nach außen. Als die umliegenden Länder immer mehr in Kämpfe verstrickt waren, und mit den Toten des Troi-Virus zu tun hatten, wie von Flüchtlingen aus Zentralafrika, machte Israel seinen Vorstoß in angrenzende Länder. Westjordanland und Sinai sind nun ein Teil Israels, wie auch ein Teil des Nordostens von Jordanien (das Gebiet um Irbid, Al-Mafraq, Zarqa und Amman), was ursprünglich den Stämmen Manasse, Gad und Ruben gehörten. Nach außen scheint Israel keine Konflikte im Land zu haben. Nach Kriegsberichten kämpfen auch Tiermenschen in ihren Truppen und es gibt eine ungewöhnliche Anzahl von Engels-Erscheinungen.

Spielleiter
In Israel gibt es kaum Tiermenschen. Jeder Israelit und jeder in Israel geborene Jude erkrankt nicht an den Troi-Virus. Von den 9 Millionen Einwohnern können nur 3 betroffen sein. Im Umkreis von 15 km um Jerusalem sind auch keine Menschen betroffen. Israel versucht dies zu verheimlichen, solange es geht. Da die meisten keine Angst vor den Virus haben, ist eine Inklusion der Tiermenschen hier kein Problem.

Weltweit sind alle Nachkommen der 12 Stämme der Israeliten immun gegen den Troi-Virus: Ruben, Simeon, Levi, Juda, Dan, Naftali, Gad, Ascher, Issachar, Sebulon, Josef (Manasse, Ephraim), Benjamin

Türkei
Georgien und Armenien sind jetzt Teil der Türkei und halten gemeinsam die Grenze zu Russland in den Bergen, und unterstützt auf der Ostseite Aserbaidschan, was sich Russland zurück holen will.

1.2 Akasha-Orden

Auch wenn im Geheimen, gibt es doch einige Personen, welche um Psi-Kräfte und andere mystischen Dinge wissen. Es ist der Kirche und der Organisation PSI nicht gelungen, absolute Kontrolle darüber zu bekommen, aber konnten genügend Druck ausüben, damit es zumindest nicht in der Öffentlichkeit existiert.

Die Regierung vom Protektorat hat allerdings schon früh begonnen Spezialisten auszubilden, und setzen auf die eine oder andere Weise auch Tiermenschen ein, um sich zu schützen. Die wenigen menschlichen Psioniker sind nun um so wichtiger geworden. Es wurde eine Organisation gegründet, welche sich Akasha-Orden nennt. Einige der Psioniker können sich mit der Akasha-Chronik verbinden, und Wissen daraus ziehen, Insbesondere mit dem Ziel sich selbst weiterzuentwickeln und alles über die Psi wie dem Okkultem im allgemeinen in Erfahrung zu bringen. Sie suchen talentierte Psioniker und bilden diese aus, allerdings mit harten Auflagen und einer starken Konditionierung.

Einige Errungenschaften und Erkenntnisse sind aus der Zeit des National Sozialismus eingeflossen, und einige Kritiker befürchten dadurch auch einen gewissen ungesunden Einfluss, wie zum Beispiel ein paar Mitglieder der nicht mehr existenten Thule-Gesellschaft ihren Weg in diesen Orden gefunden haben sollen, wie auch andere Anhänger der Anthroposophie.

Der Magie nicht unähnlich wird hier auch das Wissen des Mesmerismus, der Hermetik und Transzendentale Psychologie / Physik gesammelt und erforscht. Auch die Erkenntnisse aus der Vergangenheit ermöglichten den Bau von technischen Geräten und technopsionischen Apparaturen, mit welchen auch mundane Menschen ausgerüstet werden können. Von Handschellen, Psi-Blockern, Abschirmungen und anderen Geräten.

Ihre erste große Aufgabe besteht darin, die Einwohner von NeuBB vor den Einflüssen der Tiermenschen zu becshützen, und im besten Fall die Grenzübergänge zu kontrollieren. Sie sind als Sondereinheit Bestandteil der Truppen des Protektorats, welche gerade von CoreTech ausgebildet werden, um die Grenzen zu schützen. CoreTech setzt ebenfalls Psioniker und Magier ein, welche aus Sektion 9 stammen (gegründet von Rowan Gates). Der WIssenstransfer ist aber eher spärlich, und es ist eigentlich mehr ein beobachten des anderen und schützen der eigenen Leute.

2 Überblick

Nachdem sich die globalen Stürme gelegt haben und sich der Meeresspiegel stabilisiert hat, hatte sich Norddeutschland vollkommen verändert. Schlesweigholstein, Mecklenburg-Vorpommern, Bremen, Hamburg, Bremerhaven und Berlin sind vollkommen untergegangen, genauso wie große Teile von Niedersachsen, Sachsenanhalt und Nordbrandenburg. Trozt dieser Veränderungen und den Stürmen, sind dabei nur wenige Menschen zu Schaden gekommen, und könnten in die südlicheren Länder evakuiert werden. In einer geraden Linie von Soltau nach Wolfsburg entstand eine 40km breite und 90 km lange Landzunge. Ein sehr wichtiger Bereich ist die neue Insel Neubrandeburg, welche in ihrer Breite ca. 160 km und Höhe von 90 km bemisst (siehe Karte). Während der Zeit der Stürme wurde diese, und viele der anderen viel kleineren neuen Inseln vom Meer überspült. Entsprechend sind fast alle Ortschaften innerhalb dieser Landbereiche vollkommen zerstört. Wie durch ein Wunder ist der Südteil der Stadt Neubrandenburg und das nahegelegende Burg Stargard verschont geblieben, ebenso vollständig Waren.

Wiederaufbau
Durch die lang anhaltenden Überschwemmungen und

dadurch entstandenen geologischen Änderungen, wurde die "Waren Schutz Organisation" (WSO) gegründet, welche die biologischen und geologischen Gefahren untersuchen soll, ebenso Naturbereiche schützen und mit ihren Daten maßgeblich Einfluss auf die Planung des Wiederaufbaus nehmen (siehe WSO).

Als Zentrum des Wiederaufbaus wurde Neubrandenburg auserwählt, da hier eine Havenanlage möglich ist, und auch gebaut wurde. Während in Waren die meisten Anwohner zu finden sind. Viele der vor den Stürmenen ansässigen Einwohner sind auch wieder zurückgekommen, allerdings ist dies nur ein kleiner Teil, während andere Familien noch darauf warten, wieder in ihre Heimat zurückkehren zu dürfen.

Um mit dem Problem der Tiermenschen umzugehen, beschloss die Regierung während der Wiederaufbaumaßnahmen, einen Bereich für Tiermenschen auszurufen, und diesen zukünftig als souveränen Staat zu betrachten (siehe Libertas). Um dies zu ermöglichen und umfangreichen Schutz zu gewährleisten, wurden eine Menge Truppen aus Bund und CoreTech an den neuen Grenzen stationiert.

Durch die Verträge mit CoreTech sind, befinden sich einige Truppenteile der größten Sicherheitsfirma und Rüstungsindustrie der USA nun auf Neubrandenburg, welche beim Wiederaufbau helfen (zivile Mechas in Waren und NeuBB), Grenzposten errichten, Bundessoldaten als Mecha-Piloten und Mechaniker ausbilden, und im Süden einen Anti-Piraterie-Vertrag erfüllen, um Ortschaften wie Berlin vor Plünderen zu schützen. Für weitere Details siehe CoreTech.

Strom
Deutschland hat Technologie von CoreTech eingekauft, welche nicht nur militärischer Natur sind (siehe CoreTech-Vertrag), sondern auch drei Palladium-Fusions-Reaktoren. Einer wurde bereits in Waren errichtet, und liefert Strom für Waren und NeuBB. Ein Netzwerk wird nach und nach ausgehend von den beiden Städten weiter ausgebaut. Ein Dritter steht in der Militärbasis Wittstock.

Nahrung
Die Landwirtschaft kann sehr schnell wieder aufgebaut werden, und im nächsten Jahr kann ein großteil des Bedarfs auf der Insel selbst abgedeckt werden. Derzeit sind aber noch alle von Lieferungen vom Festland abhängig. Wasser ist durch die Seenlandschaft kein Problem, und einfache Pumpen-Filter-Systeme sind ausreichend um genügend Trinkwasser bereitzustellen.

Natur
Die Natur hat eigene Maßnahmen mit Stürmen umzugehen, welche sich als viel effizienter herausgestellt haben, als die Städte der Menschen. Die Wälder sind fast vollständig unbeschadet geblieben, und zeigen im Süd-Osten der Insel eine ungewöhnliche Wachstumsbeschleunigung. Dieses Phänomen zu untersuchen, ist eine der Aufgaben der WSO. Wie sich gezeigt hat, scheint dies zum einen an neuartigen Bakterien zu liegen, die vermutlich aus dem Eis der Arktis stammen (so eine der Theorien) und einem gestrandeten wie beschädigten Container-Schiff, welches sich nun mitten auf der Insel befindet (nahe Templin) und strahlendes Material transportiert hatte. Der Bereich wurde großräumig gesperrt, obwohl es wenig Personal gibt, um die Grenze um den als unbedenklich gekennzeichneten Bereich zu schützen. (weitere Details Wächter & PSI)

Menschen
Die meisten Einwohner sind jene, welche hier schon immer gelebt haben, und als erste wieder in ihre Häuser und Einrichtungen dürfen, die vom Sturm unbeschadet blieben. Sie sind alle motiviert zu helfen wieder alles aufzubauen. Ein nicht unerheblichen Teil machen auch die hier stationierten Truppen aus, wie natürlich die Tiermenschen im Westen der Insel.

Die meisten sind "gute Bürger" und der Glaube ist recht stark verbreitet, wobei eine gute Mischung aus Protestanten und Katholiken besteht. Verbrechen gibt es bisher nur wenige, die Menschen hier passen aufeinander auf. Dennoch lässt es sich nicht ganz vermeiden. Über 90% leben in den Städten NeuBB, Waren und New Dawn. Es gibt nur wenige kleine Ortschaften außerhalb davon und einzelne Gebäude die sich über die ganze Insel verteilen.

Transportmöglichkeiten beschränken sich auf Geländewagen. An einigen Stellen können auch Hunschrauber gefunden werden (NeuBB, WSO in Waren, Polizei). Natürlich gibt es auch den Wasserweg, von vielen kleinen privaten Anlegern. Alles was etwas größer ist, liegt in dem Monopol von Edmund Barwegen, oder dem Militär. Das Militäs selbst hat einiziges Gerät ihn Ihrem Fuhrpark. Taxis sind kein Problem, und es gibt auch eine große Autovermietung. Die Straßen sind alles andere als gut, und mit normalen Fahrzeugen schwer zu bewältigen.

Die meisten Einwohner sind sehr darüber aufgebracht, dass die Tiermenschen hier bei ihnen abgeladen werden, und was sich die Regierung dabei denkt. Aber sie haben genügend andere Probleme, dass sie bisher nicht mit Fackeln und Heugabeln auf die Straßen gegangen sind. Die einzigen guten Routen sind von Waren, über Neustrelitz (Ruinen) nach NeuBB. Von Neustrelitz kommt man mit der 96 auch bis in den Süden der Insel zum Wentosee.

Politik
Die ganze Insel ist ein Pulverfass. Die amtierenden Politker haben sich keine Freunde bei den Wählern gemacht, nachdem Libertas aus dem Boden gestampft wurde. Die Einwohner sind mehr als empört. Die Beziehungen mit den Nachbarländern haben dadurch einen gewissen Schaden erhalten, da sie das Problem der Tiermenschen lieber aus dem Weg räumen, und darin eine nicht endende Quelle der Pandemie darin sehen. Entsprechend viele Truppen wurden hier stationiert, um die TIermenschen zu schützen, die Einwohner vor den Tiermenschen zu schützen und alles zu überwachen. Es lassen sich entsprechend viele Organisationen antreffen, von Geiheimdiensten von In- und Ausland, wie Hilfsorganisationen, Kirche, Truppen vom Bund, CoreTech und den Tiermenschen. Auf der anderen Seite bietet dies allerdings auch eine Menge Chance und Einfluss von einzelnen, jene welche ihre Verwandten hier her schicken, auf der Hoffnung, dass sie hier ein normales Leben führen können, und nicht gejagd und getötet werden. Da es sich hierbei um viele mächtige Personen handelt, kann das Protektorat interessante Verhandlungsmöglichkeiten auftun. Auch unter den Tiermenschen sind viele, welche noch Einfluss besitzen und diesen einsetzen.

Gefahren
Es gibt einige Gefahren, an welche die Einwohner glauben.

- Bewaffnete Außereinandersetzungen zwischen Tiermenschen und Einwohnern. Auch wenn dies auf lange Sicht nicht passieren wird, ist es dennoch in den Köpfen der Anwohner beider Seiten.

- Angriffe und Anschläge von den Nachbarländern. Es ist nicht ausgeschlossen, dass Nachbarländer etwas gegen die Entwicklungen bezüglich der Tiermenschen unternehmen.
- Überschwemmungen. Es ist bisher ungeklärt, ob es zukünftig wieder zu hefitgen Stürmen kommt, und ob der Meeresspiegel sicht nicht weiter erhöht. Entsprechend werden nur Orte für den Wiederaufbau genutzt, die etwas höher liegen.
- Verstrahlung. Durch ein zerstörtes Transportschiff, welches durch die Stüme mitten auf der Insel zersschellt ist, und radioaktive Materialien transportierte, habem viele Angst vor Verstrahlung (Wasser, Nahrung, Boden, ganz allgemein).
- Geologische Instabilität
  Es haben sich einige Felsspalten auf der gesamten Insel gebildet, Erdfälle, Subrosionssenken, und Gasaustritte. Es ist eine der Aufgaben der WSO diese zu ermitteln und Aufklärung zu betreiben.
- Magisches
  Portale ziehen immer Wesen und Zauberer an, auch wenn sie nicht von der anderen Seite eindringen. Auch wenn die Bevölkerung davon nichts weiß, ist es dennoch eine der Gefahren.

---

3 Protektorat

Neubrandenburg und Libertas sind hauptsächlich ein Problem von Deutschland. Allerdings müssen natürlich alle Handlungen mit dem französischem Partner des Deutsch-Französischen-Protektorats abgesprochen werden. Durch die Verträge mit CoreTech sind auch einige Soldaten der Armée française als Teil des Verbandes von Zerberus eingesetzt, um die neuen Technologien kennenzulernen.

Nichts desto Trotz sind die Handlungen auf NeuBB außenpolitisch ein Pulverfass, entsprechend für das gesamte Protektorat wichtig. Insbesondere folgende Punkte:

- Protestantische Strömung
  Die Harte Linie der katholischen Kirche finden insbesondere im Norden Deutschland weniger Anklang, welches die Beziehungen zur Terra Santa schwieriger machen können.
- Tiermenschen
  Die meisten anderen Länder verfahren sehr brutal mit dem Problem der Tiermenschen, und liefern sich größere Au0ßeinandersetzungen innerhalb ihrer Länder. Insbesondere die Nachbarn Italien und Polen sehen in Libertas einen Affront gegen Gott selbst. Welches sich zukünftig zu einem großen Problem entwickeln wird.
- Aufrüstung
  Mit den Verträgen von CoreTech hat das Protektorat als einziger eurpäischer Staat die Möglichkeit sich mit der neusten Waffentechnologie und Energieerzeugung auszurüsten. Viele Nachbarn fürchten, nicht zu unrecht, zukünftigen starken Druck oder gar feindliche Übernahmen, was allerdings bei einigen anderen Nachbarn nicht anders aussieht.

Bisher haben nur Italien und Russland einige ihrer umgebenen Länder eingenommen. Zum Glück sind alle noch mit eigenen Problemen innerhalb des Landes beschäftigt. Tiermenschen, TroiVirus, Bürgeraufstände, Wiederaufbau und Rohstoffprobleme um nur einige zu nennen.

3.1 Zerberus

Die Grenzen sind einer der schwierigsten Punkte gewesen. Es musste gewährleistet werden, dass eine 100%ige Abgrenzung garantiert ist, zwischen dem Land der Tiermenschen und dem Rest Deutschlands. Auch wenn es nicht so genannt wurde, wird versucht die Tiermenschen in ihrem Land zu isolieren. Ob dies wirklich in diesem Maße später Realität wird ist, nicht klar, aber zumindest war es eine der Bedingungen für den Beschluss, es überhaupt zu machen.

Entsprechend wurde ein nicht unerheblicher Aufwand betrieben Truppen dafür abzustellen und einen Grenzschutz zu etablieren. Derzeit sind mehrere tausend Dienstleistende des Bundes damit beauftragt, folgende Ziele zu erreichen:

- Kontrolle & Überwachung
  Es muss sichergestellt werden, dass Bewegungen an den Grenzen registriert werden, und auf jede Art der Grenzüberschreitung reagiert werden kann. Von innerhalb wie auch außerhalb.
- Schutz & Abschreckung
  Der Auftrag lautet die Bewohner Libertas vor Äußeren Aggressoren zu schützen, da damit gerechnet werden muss, dass die eigene Bevölkerung Handlungen gegen Libertas unternehmen könnte, wie auch aus anderen Ländern.
- Grenzstreifen
  Es muss ein Grenzstreifen von über 150 km aufgebaut werden. Rodung, Straßenarbeiten, Beobachtungspunkte, Zäune, Straßensperren, Kontrollpunkte, usw.
- Grenzposten
  Sieben gesicherte Grenzposten / Basen (von Süden nach Norden)
  - Hafen Lindow
  - Basis Kalksee
  - Mecha-Basis Witstock
  - Basis Charon (Malchow)
  - Basis Karow (Alter Übungsplatz)
  - Basis Mestlin
  - Hafen Dobbertin
- Neue Technologien
  Der Einsatz wird auch genutzt, um neue Technologien einzuführen: Mechas. Diese wurden von CoreTech eingekauft. Entsprechend sind auch einige Kampfverbände und Ausbilder von CoreTech beim Aufbau beteiligt. Warum ausgerechnet hier, ist eine der Forderungen der Verträge mit CoreTech und dem Protektorat.
- Wiederaufbau
  Wie überall in Deutschland, hilft der Bund auch auf der Insel außerhalb von Libertas beim Wiederaufbau.
- Anti-Piraterie
  Viele Güter und Werte liegen nun Unterwasser, und die Kriminialität was Plünderungen angeht ist enorm gestiegen. Auch hier ist der Bund dabei einige Bereiche zu schützen, welche für spätere Zeiten gehoben werden sollen und können. Da es eine zu große Fläche ist, gibt es viele die nicht dabei erwischt werden.

Portale & Magie
Es gibt nur eine handvoll von Offizieren, welche über PSI und die Inquisition bescheid wissen, und prinzipiell mit ihnen zusammenarbeiten. Da es sich um Tiermenschen handelt, wissen viele in der Truppe auch über Psi-Kräfte bescheid, und wurden entsprechend geschult damit umzugehen. Es

sind ebenfalls immer ein paar Vertreter des BND SMV als Berater zugegen.

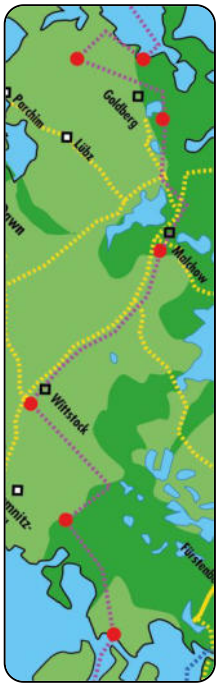
Durch die Truppen von CoreTech gibt es ein paar menschliche Spezialkräfte mit Psi-Kräften, wie auch in der französischen Armee. In den meisten Fällen bekleiden sie immer den Rang von Offizieren.

Das es Portale gibt, wissen auch ein paar wenige, und noch weniger, dass es auch welche hier auf den Insel gibt.

Zusammenstellung Zerberus

- Bundeswehr
  Für den physischen Schutz von Außen wird derzeit die Bundeswehr von CoreTech mit eingekaufter Ausrüstung versorgt und ausgebildet (Mechas). Hoffentlich wird es nie geschehen, dass die Gefahr vom Inneren ausgeht.
- Direction Générale de la Sécurité
  Der neue Geheimdienst des Protektorates.
- CoreTech (~100 Mann)
- Inquisition & Kirche
  Sie behalten das Land der Gefallenen im Auge, und aus ihrer Sicht handelt es sich um Sodom und Gomorra.
- Lustige Agenten aus anderen Ländern
  Die Entwicklung beobachten, Beziehungen schwächen, usw.

3.2 Grenzposten



Die Truppen von Zerberus werden an der Grenze selbst stationiert. Dafür wurden kurzfristig alle notwendigen Unterkünfte aufgebaut, welcher nach und nach befetigt werden. Es wurden sieben Posten festgelegt, welche einen Abstand von ca. 20 km zu den benachbarten besitzen.

Lindow & Dobbertin
Im Norden und Süden werden Hafenanlagen gebaut, von dem aus die Marine agieren kann. Diese patrolliert die gesamte Westküste von Libertas.

Witstock
Hier wurde alles für die Mecha-Einheiten eingerichtet, und hier findet auch die Ausbildung der Bundes-Mech-Piloten durch CoreTech statt. Zudem befindet sich hier einer der drei Palladium-Fusions-Reaktoren, welcher den mittleren Süden der Insel mit Storm versorgen könnte.

Basis Charon (Malchow)
Das Hauptquatier Zerberus. Hier bedfindet sich die ganze Logistik vor Ort. Zudem ist dieser Grenzposten als Übergangspunkt bestimmt, in dem Personen mit Erlaubnis die Grenze überschreiten dürfen. Ein weiterer Teil ist hier die Luftwaffe, allerdings nur ein kleiner Teil für Transporthelikopter, Kampfhubschrauber und vor allem Dronen.

Das hier errichtete mobile Militärkrankenhaus, hat auch Ärzte, welche Erfahrung mit der besonderen Physiologie von Tiermenschen haben.

Andere
Die Posten Kalksee, Karow und Mestlin besitzen keine besonderen Merkmale.

3.3 Polizei

Auf der Insel Neubrandenburg arbeiten derzeit 350 Beamte, dessem größter Anteil in der Stadt NeuBB zu finden sind und auf Stargard (welche nun Teil der Stadt ist). Alle anderen sind in Waren zu finden. Im wesentlichen handelt es sich um die Polizeiinspektion Neubrandenburg, wie sie vor der Klimakatastrophe bestand. Entsprechend befinden sich folgende Abteilungen in NeuBB

- Polizeipräsidium NBB
- Polizeiinspektion NBB
- Kriminalinspektion NBB
- Kriminalkommissariat NBB
- Polizeihauptrevier NBB
- Polizeistation Burg Stargard
- Polizeistation NBB Ost
- Polizeihauptrevier Waren

Portale & Magie
In der gesamten Polizei gibt es niemanden, der offiziell etwas über die Inquisition, PSI oder anderen mystischen Dingen weiß. Aber der ein oder andere hatte schon Kontakt damit.

3.4 Politik

Deutschland und Frankreich souveränes Staatenbündnis verteilung resourcen und militär und einem Rat.

Politik sonst keine Änderung in den Ländern.

souveräne Kolonien Schweiz, Lichtenstein, Östereich, Dänemark

---

3.5 DGS (& BND)

Durch die Zusammenführung von Deutschland und Frankreich zum Protektorat, wurden auch einige Dienste miteinander verschmolzen. Der **Bundesnachrichtendienst** (BND) ist nun Teil der **Direction Générale de la Sécurité** Extérieure (DGS) wobei das Extérieure entfernt wurde, und der neue Geheimdienst des Protektorates nun außerhalb wie auch innerhalb zuständig ist.

Ebenso verhält es sich mit der Bundeswehr und den Forces armées françaises. Aus traditionellen und sprachlichen Gründen sind die Heimatstützpunkte der meisten Soldaten entsprechend in ihren Ländern.

DGS Sonderermittlungsgruppe 3

Die Sonderabteilung für Mystische Vorfälle (SMV) des Bundesnachrichtendienstes bestand schon zur Gründung des BND 1956, und beschäftigt sich mit allen unerklärlichen Phänomen, insbesondere mit jenen, in denen Menschen betroffen sind. Sie sehen sich eher als geheime Ermittler

und vermeiden es mit Inquisition der Kirche zusammen zu stoßen.

Diese Abteilung bildete sich 1875 aus einem Ableger der "Theosophical Society". Neben dem allgemeinen Okultismus, agyptischer Mythologie und der Kaballa, fand die deutsche Loge einen archäologischen Fund, welcher heute nur Mitgliedern als "Die geheime Bibliothek der Lemurier" bezeichnet wird. Die Inquisition hielt immer ein argwöhnisches Auge auf sie. Und als die Kirche die Loge zerschlagen wollte, wandten diese sich an die Regierung, welche diese in Schutz nahm und für sich einspannte. Viele Jahre später wurde der Kirche klar, dass der Staat diese Organisation nicht einfach aufgeben wird. Wenn sie sie schon nicht loswerden können, wollten sie wenigstens ein Auge weiterhin auf sie haben. Es wurde sich darauf geeinigt, dass bei Handlungsbedarf die Exekutive bei der Kirche liegt, und sie entsprechend informiert wird Durch die Zusicherung der Regierung, dass der Staat für jeden Fehltritt drakonische Strafen für die Mitglieder des SMV versprach, konnte die Kirche dies akzeptieren.

Der Aufbau entspricht wie einst der Loge:

- Genius Arkana / Oberhaupt (1)
- Meister / Magus (7)
- Adeptus / Lehrling (7)
- Aspirant / Anhänger (14)
- Mitarbeiter & Beamte (32)

Das Studium der angewandten Magie ist streng reglementiert. Das Wissen hingegen wird je nach Vertrauensstellung für die Meister freigegeben. Prinzipiell gillt, dass nur dem Oberhaupt und dem Magister gestattet wird, sich mit mehreren Arkanen Zweigen vertraut zu machen. Den Meistern steht nur ein Zweig zur Verfügung. Jeder Meister ist angehalten einen Schüler aus den Anhängern zu wählen. Zusammen mit einem Kodex werden in jeder Stufe bindende Rituale vollzogen.

Abgesehen davon Arbeiten sie ganz normal mit dem BND und anderen Behörden zusammen, und ermitteln in besonderen Kriminalfällen. Nach außen hin sind die Meister alles Sonderermittler der SMV. Sie haben keine eigenen Einsatztruppen, und müssen auf Resourcen außerhalb der Loge vertrauen. Im schlimmsten Fall wird die Kirche involviert. Natürlich versucht die Loge und der Staat einige magische Phänomene an der Kirche vorbei für sich nutzbar zu machen, allerdings sind sie dabei sehr vorsichtig, um größere Konflikte zu vermeiden.

In anderen Ländern wurden ähnliche Logen aufgebaut.

Meister

Anna Maria Blavatsky
Genius Arkana: Beschwörung, Geist, Astral. Eine Nachfahrin der Gründerin und Leiterin der Abteilung.
Bruno Grabowski
Magister: Astral, Feuer, Schatten. Er scheint sehr viel Wissen über die Vergangenheit zu haben, und niemand kennt sein Alter.
Gary Oldman
Magus: Schatten. Als er in Kontakt mit einem mystischen Wesen kam, und er danach einiges an Wissen verfügte, suchte er gleichgesinnte.
Hellena Bremer
Magus: Luft.
Marcel Freire
Magus: Feuer. Er wurde ein Mal zu viel von der Kirche für ihre Zwecke eingespannt, und fand seinen Weg in die Loge.
Roman Krawzsyk
Magus: Illusion. Außer der er viele Jahre als Illusionist umherzog, ist nicht viel bekannt. Anna scheint mehr über ihn zu wissen. Es wird immer vermutet, dass er mehr als nur einen Zweig beherrscht.
Yoko Mei
Magus. Arkaner Zweig Raum
Leonard Bäumler
Magus: Geist. Er hatte sich vor einige Monaten für die Vorfälle auf NeuBB interessiert und ist bei einer Bootsfahrt ums Leben gekommen. Es scheint niemand recht zu glauben, dass es sich um einen Unfall handelte, aber bisher konnte niemand etwas anderes nachweisen.

3.6 International Sea Union

2024 wurde klar, dass die Polkappen schmelzen werden und dass Klima sich weiterhin aufheizen wird. Durch die hohen Temperaturen wird das Leben auf und in den Meeren immer attrraktiver. Ebenso die Nahrungsproduktion in den Meeren eine gute Alternative zu den wachsenden Bevölkerungszahlen bietet: Plankton, Krill, Fische und viele Mikroorganismen. Zudem gibt es eine große Fläche an bisher ungenutzten Resourcen auf dem Meeresgrund. Die Bestrebungen und die Technologie auch diesen Lebensraum zu besiedeln wuchsen, und es entbrannte ein Rüstungs- und Eroberungsfeldzug, nur diesemal in den Meeren.

Bereits 1994 wurde die **International Seabed Authority - ISA** aus mehreren Mitgliedstaaten gegründet, mit dem Ziel die Meere zu erhalten. Es wurden entsprechend Gelder und Resourcen für Forschung und Seefahrt locker gemacht. Als die Konflikte im Meer stärker wurden, und Kämpfe ausbrachen, wurde der ISA mehr Einfluss gegeben. Ihr Auftrag wurde dann erweitert mit Kollektive Verteidigung, Krisenmanagement und kooperative Sicherheit - Frieden und Freiheit. Entsprechend erhielten sie mehr Personal und Ausrüstung zur Verteidiung und Abschreckung. Ihr Einlfussbereich beschränkt sich aber bis heute nur auf Küsten und Meere. Sie wurde umbenannt zur **International Sea Union - ISU**.

2065 verkündete die ISU, dass die Ausführung ihres Auftrages nicht mehr möglich sei, wenn sie nicht personell unabhängig werden (Immerhing konnten sie aus dem Verfall der NATO viel lernen). Da die Konflikte zwischen den Mitgliedsstaaten zu groß geworden sind (insbesondere durch die Clarion-Clipperton-Krise im Pazifik). Die ISU erhielt weiterhin finanzielle Mittel der Mitgliedsstaaten und ihre militärische Ausrüstung, aber bestand nun aus eigenem Personal. 2075 - In den Gewässern von Europa wurden nach der Auflösung der **European Nordic Union - ENU** große Teile der militärischen Ausrüstung und Fahrzeuge von der ISU übernommen. Ihre Begründung, dass das fortschrittliche Wissen und die Technologien der ENU nicht als Anlass für weitere Konflikte der Mitglieder der ISU sein dürfen. Dies führte zum Bruch einiger der Mitglieder und fast zum Ende der ISU. Nachdem die ISU den verbliebenen Mitgliedern androhte, dass wenn sie versuchen eine gewaltsame Lösung zu finden, sie alles der ENU vernichten. Die Mitglieder lenkten ein, und versuchen nun auf anderen Wegen an das Wissen zu gelangen. In der Zwischenzeit aber nutzt die ISU das Erbe

der ENU und verteidigt es gegenüber den ehemaligen Mitgliedern (z.B. Russland).

Wie konnte die ISU dies schaffen? Durch die weltweiten Krisen, sind die Länder der ganzen Welt derzeit mit den inneren Konflikten beschäftigt, und den direkten Grenzen. In dem momentanen Krisenzeiten verlassen sich viele Mitglieder auf die ISU, da sie selbst nicht nach Einfluss strebt, kein nennenswertes Land beitzen darf und über genügend ManPower verfügt, um als Puffer zwischen den Mitgliedern zu fungieren,

Das Protektorat ist eines der Mitgliedsstaaten.

DeepSea-Project
Die ENU hatte im Zuge der Erforschung der Meere als Lebensraum große Ambitionen. Sie starteten ein Projekt namens "DeepSea" in dem sie Unterwassereinrichtungen bauten, in denen Menschen lange Zeit leben, forschen und arbeiten konnten. Es wurden innerhalb der norwegischen Rinne (vor den Westküste Norwergens bis zu 800m tief) neun solcher Einrichtungen gebaut. Die ENU hatte immer neuere Technologien von Station zu Station eingesetzt, und waren weltführend für Unterwasserstationen. Ihre Errungenschaften ermöglichten später die Unterseestadt Kiel. Nachdem der European Nordic Conflict mit Gewalt von den anderen Ländern aufgehalten wurde, wurden viele der noch verbliebenden Errungenschaften der ISU überschrieben. Unter anderem die 4 verbliebenen DeepSea Stationen. DS9 als größte Station ist das Operationshauptquartier der ISU geworden.

- Operationstiefe: 450m
- Einwohner: 2.500
  militärisch geschult: 78%
  wissenschatlicher Background: 23%
  Ingenieure & Arbeiter: 31%
- Heimathafen für 5 U-Boote der ISU Seawolf-Klasse
- Weltweit führende Technologien
  Protein-Snyth-Food
  Oxygen-Regeneration-Sea-System
  Superkavitationsantrieb für U-Boote (Mach 4)

Die ISU verfügt als einzige Macht derzeit über die schnellsten U-Boote der Welt, welche innerhalb von Stunden an jedem Ort der Welt auftauchen können. Allerdings kann man dies über ihre Waffensysteme nicht sagen, auch wenn diese nicht schlecht sind.
Die Überschallgeschwindigkeit unter Wasser gibt es auch bei anderen Ländern und Firmen, allerdings haben diese bisher nur unbenannte Fahrzeuge und Torpedos entwickelt.

ISU Präsenz

- Libertas - Die ISU unterstützt natürlich die friedvolle Lösung mit den Tiermenschen, und bezieht Stellung zu dieser Entscheidung, indem sie Schiffe zum Schutz von Frachtschiffen bezüglich Libertas entsenden und sich wiederhalt Verbänden von Zerberus anschließen.
- Untersee Militärhafen - Wird zu teilen von der ISU mitgenutzt.

---

4 CoreTech

Ursprünglich war es eine große Firma, welche sich mit Energiegewinnung vom Erdkern beschäftigte (Geothermie). Es ist schwierig und kostenintensiv Mitarbeiter in großen Tiefen arbeiten zu lassen, da durch Hitze, Druck und giftiges Atmosphäre viele Schutzmaßnahmen und Systeme benötigt werden. Daher investierten sie ihr Gewinne vollständig in die K.I. und Roboter Forschung. Da hierfür ein großes Netzwerk und große Rechenleistungen benötigt wurden, entwickelten sie eine künstliche Schwarmintelligenz. Teile dieser Technologie bild den Grundstein der modernen Matrix, wie sie in jeder großen Stadt anzutreffen ist. Mit diesem Technologievorsprung wurden sie Marktführer der modernen Netzwerke und Human Technologie Interfaces (Neuro-Interface). Ihre Robotertechnologie wurde drastisch verbessert, und riesige Porduktionsanlagen wurden geschaffen. Mit dem Zusammenschluß von General Dynamics und ihrem militärischen Know How entwickelten sie weltweit die ersten funktionsfähigen Mechs und ExoPanzer. Als quasi Erfinder der Matrix, ist es auch nicht verwunderlich, dass sie als einer der ersten Kontakt mit einer Passage in eine andere Welt fanden.

Heute sind sie DER Global Player in den Rohstoffkriegen (Antarktis, Südamerika) und Rüstungsindustrie weltweit mit eigenen militärischen Truppen (viel U.S. Exmilitär). Der Hauptsitz befindet sich heute in Südamerika.

Firmenfusionen und Entwicklungen in geschichtlicher Reihenfolge

- CoreTech - Geothermie
- Future Science (US) - Erfinder der Neuronalen-Photonenmatrix und Grundstein der Matrix wie K.I. Entwicklung.
- Helmut Bio-Technik (GER) - Neuronales Computer Interface für Robotprothesen
- Johnson & Johnson Palladium Inc (US) - Palladiumförderung in Peru
- Smart Robotics Vehicle Production (CAN) - Roboter-Hersteller spezialisiert auf die automatisierte Fahrzeugherstellung
- General Dynamics (US) - Einstieg und Neugründung zu CoreTech Industries, Hauptsitz Peru mit US Boden
- CoreTech Secure - Unterabteilung Sicherheitstruppen von CoreTech, viel Ex-US-Militär.
- CoreTech HV-Robotics - "Sektion 3" Humanoid Vehicle Robots

Deutschland - Neu Brandenburg
CoreTech hat starke Interessen in Deutschland, insbesondere einen Fuß auf der Insel NeuBB zu setzen. Dies hat zwei Ursachen:

- Troi-Impfstoff gegen Mech-Produktion
  Aufbau geheimer Mecha Forschungs- und Fertigungsanalge für das Protektorat. Im Gegenzug erhalten sie Zugang zum Troi-Impfstoff.
- Portal-Untersuchung
  CoreTech hat einige Erkenntnisse über Portale, und möchte das Potential gern für sich einsetzen. Sie haben eine eigene Abteilung "Sektion 9".

Aufbau der Libertas, allerdings eher die Planung und teilweise Vorbereitung zum Aufbau von Basen an der Grenze und New Dawns. Die Truppen selbst (abgesehen von einiger gekaufter Ausrüstung von CoreTech) gehören dem Protektorat.

4.1 Technologie-Vertrag

CoreTech hat interesse an Deutschland als Technologiepartner entwickelt, da die deutsche

Rüstungsindustrie und allgemeine Forschung unter den Top 10 rangieren. An folgenden Dinge hat CoreTech besonderes Interesse:

- TroiVirus Impfstoff
  Es ist keine Heilung, aber reduziert und verlangsamt die Symptome, vermindert die Ansteckungsgefahr und dient als Basis für die weitere Entwicklung.
- Unterseestadt Technologien
  Deutschland hat viele Technologien entwickelt, um eine autonome Unterseestadt zu bauen.
- Beziehungen Tiermenschen
  CoreTech hat schon lange die Fähigkeiten der Tiermenschen erkannt und für sich eingesetzt. Sollte Libertas funktionieren, sind dies wertvolle Verbündete in der Zukunft.
- Zugang Portal
  Auch wenn sie sich vorsehen, und PSI nicht zu nahe kommen, nutzen sie jede Möglichkeit um Informationen vom Portal zu bekommen.

Natürlich profiertiert davon das gesamte Protektorat. Um Zungang dazu zu erhalten, schloss CoreTech einen Vertrag mit dem Protektorat:

1. CoreTech verkauft exklusiv 23 Kampffähige Mecha an das Protektorat, wobei 13 ausschließlich für Zerberus eingesetzt werden.
2. CoreTech bildet 23 Soldaten des Protektorates zu Mecha-Piloten aus.
3. CoreTech unterstützt mit eigenen Personal den Schutz der Gewässer von Nord-Berlin vor Piraterie.
4. CoreTech hilft beim Aufbau einer Mecha-Industrie im Protektorat.
5. CoreTech teilt ihre neue Fusions-Technologie.

Entsprechend erhalten sie im Gegenzug die oben genannten Zugänge und Technologien (abgesehen von dem Portal) und dem Versprechen, dass sie in Zukunft CoreTech in ihren weltweiten Bemühungen um neue Rohstoffe zu unterstützen. Entsprechend sind einige Truppen von CoreTech in Deutschland stationiert.

4.2 Technologie

CoreTech ist der größte und möchtigste Rüstungs- und Technologiekonzern der Welt. Sie besitzen entsprechend über fast unendlichen Resourcen in allen Bereichen und Einfluss in allen Ländern der Welt. Hier einige ihrer Technologien, welcher öfters angetroffen werden können, wenn man mit CoreTech zu tun bekommt.

- Mecha
  5 - 10 m große Robot-Vehicles, welche ein bis zwei Piloten benötigen. Ausgestattet mit schweren TL3 Waffen, und ein paar wenige schwere TL4 Waffen (z.B. 2W4 TL4 Shoulder Mounted Railgun - 6 m). Eine Ihrer bekannten Produktionsstätten liegt in Ecuador HQ.
- Militärisch Truppen
  Als "Sicherheitsfirma" haben sie sämtlich militärisch ausgebildete Personen in Vertrag genommen. Hauptsächlich waren dies US-Ex-Militärs, aber auch aus anderen Ländern. 30% sind bereits selbst ausgebildetes Personal.
- Rüstungsindustrie
  Sie stellen selbst die modernsten Waffensysteme, Rüstungen und Fahrzeuge her. Während einige Dinge bereits auch im Protektorat als Prototypen hergestellt werden können, sind dies bereits Teil der Standardproduktion bei CoreTech.
  - Power Armors
  - TL4 Waffen - Erste TL5 Prototypen
  - TL4 Energieschildsysteme (ESS)
  - AntiGrav Hover Fahrzeuge / Tanks
  - Humanoid K.I. Robots & Drones
- Psi-Kräfte
  Mit dem Aufkommen von Tiermenschen, haben sie schnell begonnen die bei der Umwandlung teilweise entstandenen Psi-Kräfte zu erforschen. Mit genetischen Experimenten und Technolgie konnten sie latente Anlagen verstärken und Kräfte entwickeln. Kloning, Mutationen und nicht vorhandene Ehtik sind nur einige Schlagworte.
- Tiermenschen
  Sie setzen in einigen Ländern und Einsätzen auch Tiermenschen für sich ein. Auch wenn die Anzahl nicht groß ist.
- Computer & K.I.
  Die modernste Computer- / Matrix-Technologie und künstliche Intelligenz (emotionslos).
- BioSymTech
  Stehen sie am Anfang, aber haben bereits einige Bereiche, z.B. Neuronale Interface Technologie für sich erschlossen. Allgemein im Bereich Transhumanismus gibt es einige Länder und Unternehmen die weiter sind. Sie haben aber durchaus Zugang und Vertragspartner zu diesen Technologien.

Es befinden sich ungefähr 200 Mitarbeiter von CoreTech in Deutschland.

- 100 Militärtruppen und Ausbilder
  Diese helfen beim Aufbau eines Sicherheitsperimeters um Libertas, zusammen mit dem Bund und bilden einige Protektorat-Soldaten im Umgang mit ihrer Technologie aus (Mechas).
- 25 Wissenschaftler und Ingeneure
  Helfen beim Bau eines Palladium-Fusions-Reaktor in Scheibenhard(t) der Deutsch-Französischen Grenze.
- Weitere
  Diplomaten, Geschäftspartner, Rekruter und andere Personen mit diversen Aufgaben von CoreTech. Wie viele nicht offiziell auftretende CoreTech-Personal noch unterwegs ist, ist unbekannt. Man kann davon ausgehen, dass einige auch in Libertas und Polen zu finden sind.

4.3 Rowan Gates

Hintergründe für den Spielleiter

Yucatan - Mitten im Dchungel existiert ein **Portal nach IO**. Nach der Geschichte des Ortes zu beurteilen, scheint es schon sehr lange zu existieren. Es ist eine natürliche Höhle, welche vermutlich als Zisterne genutzt wurde. Die alten Reliefs und Zeichnungen an den Wänden zeigen aber, dass Menschenopfer in die Zisterne geworfen wurden, wie auch merkwürdig gezeichnetes Wasser daraus sich in Pflanzen und Bäume verwandelte. Es gab wohl hundeartige Beschützer, die die Höhle bewachten. Irgendwann aber verschwanden die Verwandten der Atzteken, die hier lebten.

1951 wurde eine Gruppe von Forschern und Archäologen auf diesen Ort aufmerksam und entsendeten eine Expedition dorthin. Die Forscher verschwanden, die Kirche bat das mexikanische Militär um Hilfe. Sie fanden eine merkwürdig veränderte Flora bei den Ruinen und wurden von Pflanzenwesen angegriffen. Ein Kampf entbrandte über mehrere Wochen und mit einigen Naschub un Verlusten auf beiden Seiten.

KirSanséeh der Anführer der Enareh wollte alte Annari-Technologie auf der Seite von Midgard reaktivieren, auf der Hoffnung, dass diese die menschlichen Aggressoren vernichtet. Der Ältestenrat verbietete dies allerdings. Er versuchte es trotzdem und wurde vom Rat verbannt, nach Midgard. Der Konflikt konnte mit Hilfe eines Natakhus, dem IO-Wächter des Portals beendet werden, da er das Portal für einige Zeit verschließen konnte.

KirSanséeh, gestrandet auf Midgard, versuchte zu überleben, er passte sich an. Mit den Jahren wurden die Verkleidungen immer besser, und mischte sich unter die Menschen, die er so verachtete. 2062 schaffte er es bei CoreTech als Wissenschaftler unter dem Namen **Rowan Gates** eingestellt zu werden, und arbeitete sich hoch zum Leiter der geheimen Sektion 9. Er suchte über die ganzen Jahrzehnte einen Weg um zurückzukehren. Also suchte er Portale und Wege seinen Geist in das Geflecht zu übertragen.

Er fand etwas, das Portal in NeuBB. Allerdings besaß dies eine reine Geflechtsverbindung, und ihm wurde die Fähigkeit im Geflecht zu reisen mit seiner Verbannung genommen. Aber er hatte Glück, dieses Portal ist ein besonderes, welches schon sehr lange existiert. Die Annari bauten hier eine Forschungsstation, um das Gelfecht von dieser Seite zu untersuchen.

Da es eh schon Verträge mit dem Protektorat gab, wurden diese um einen Anti-Piraterie Vertrag erweitert, in dem sich CoreTech bereit erklärt, Piraten im Süden NeuBB und Berlin im Zaum zu halten. In Wirklichkeit war es natürlich Sektion 9, welche anfingen das Portal zu erforschen. Sie brachen in die WSO ein, wobei einige zu schaden kamen, hängten es **Kurt Weber** an, töteten den Wächter **Rober Awikara** (zwei Mal). Mit Hilfe eines Annari Artefakts hatte er den Plan, seinen Geist in die Matrix, in das Artefakt, über das Annari-Interface in das Geflecht und über Omu durch das Portal in seine Welt zurückzukehren. Dabei ließ er sich auch mit Dämonen ein, welche ihm dabei halfen.

Rowan Gates Körper wurde von **Erik Darknor** getötet, einem Hexenjäger der Inquisition. Rowan hinterlässt eine Frau, zwei Kinder und ein Enkel auf IO.

Da CoreTech zu mächtig ist, konnte die Kirche, Psi und Wächter nicht dagegen unternehmen, dass sie nun vermutlich einiges Wissen über die Portale besitzen.

---

5 Libertas - Souveräner Staat

Das Deutsch-Französische-Protektorat erlaubte einer großen und einflussreichen Gruppe von Troi-Überlebenden ein eigenes Land zu gründen, um so eine Abgrenzung zu schaffen, damit sie in Ruhe leben können. Jedem Tiermensch steht es frei sich diesem Land anzuschließen. Um Ausschreitungen zu vermeiden, wurde vom Protektorat eine Schutzbehörde namens "**Zerberus**" eingerichtet, welche mit modernsten Technologien für den Frieden um Libertas sorgt und deren Grenzen schützt. Dies alles wurde über Nacht bekannt gegeben. Bis auf die Einwohner auf NeuBB, gab es keine große Gegenwehr. Die Bevölkerung ist glücklich, das für die Tiermenschen eine Lösung gefunden wurde. Natürlich gibt es einige Gegner, aber welche es schwer haben etwas zu unternehmen, nachdem Tatsachen geschaffen wurden.

Es wurde ein Drittel der Insel NeuBrandenburg für dieses Vorhaben abgetreten, mit Hilfe von Mecha wurde in Rekordzeit eine Stadt aufgebaut und ein Sicherheitsperimeter erstellt. Es wurden mit einem Schlag vier Millionen Tiermenschen in ihr neues Zuhause transportiert. Die 600 Mann starke Zerberus, baute entlang der Grenze über den Ruinen NeuBBs Außenposten, mit einem großen Fuhrpark, Werkstätten und 12 militärisch ausgerüsteten Mechas von CoreTech.

Hintergründe

Deutschland ist eines der wenigen Länder, welche sehr liberal mit dem Aufkommen des Troi-Virus und den daraus entstandenen Tiermenschen umgehen. Es war deutlich, dass eine Inklusion nicht möglich ist, aber ebenso wenig die Vernichtung von Bürgern in Frage kommt. Zumal bis heute nicht nachgewiesen werden konnte, dass die Tiermenschen die Krankheit übertragen. Im Hintergrund wurden entsprechend Pläne geschmiedet ein eigenen Bereich für Tiermenschen zu schaffen, wo sie mit ihren Angehörigen zusammen leben können. Da jeder davon betroffen sein kann, und auch nicht durch Gentests als Tiermensch identifiziert wird, sitzen entsprechend viele von ihnen unentdeckt in wichtigen Positionen, ebenso jene, dessen Familienmitglieder betroffen sind. Weiterhin gibt es noch die Altvorderen und Verdorbenen, welche über die Jahrhunderte ebenfalls viel Einfluss nehmen können, die daran interessiert sind, dass dieses Projekt erfolgreich wird.

Deutschland verspricht sich weiterhin eine neue sehr mächtig Allianz von den Tiermenschen. Das Potential ihrer Fähigkeiten ist extrem groß, und es sind immerhin hauptsächlich Bürger aus Deutschland und Frankreich. Auch wenn die Beziehungen schwierig sind, haben sie doch hier ihre Wurzeln und Familien.

Gegner sind umliegende Länder wie Spanien, Italien und die Kirche. Russland versucht nach anfänglichen Fehlern auch eine Trennung, aber eher kontrollierter und denzentral.

Regierung

Die Entscheidungen zur Gründung von Libertas sind schon weit im Vorfeld gefallen. Entsprechend wurden alle wichtigen Entscheidungen ebenso getroffen. Die Regierungsform entspricht einer konstitutionellen Monarchie, mit dem Präsident Edward Hofinger und sieben Ministern des Parlaments.

5.1 Sicherheit

Grenzen auf der Seite des Protektorates siehe Protektorat und Zerberus.

Das Protektorat muss für die Sicherheit der Landesgrenzen sorgen, bis Libertas dies in den nächsten Jahren selbst übernehmen kann. Entsprechend ist die Insel NeuBrandenburg derzeit der sicherste Ort im Protektorat. Da alles im Vorfeld geplant wurde, gibt es bereits schon Organisationen und Personal für die innere und äußere Sicherheit.

Libertas Schutzkräfte
Das Militär Libertas. Allerdings nicht besonders gut ausgestattet. Zu großen Teilen besitzen sie Ausrüstung vom Militär des Protektorates der vorherigen Generation, wie "Spenden" aus allen Herr Gotts Ländern, aus den auch einige Tiermenschen kommen (und entsprechend Einfluss auf dortige Regierung oder Militär haben). Allerdings machen sie einiges durch persönliche Fähigkeiten wett, die Tiermenschen mit sich bringen bzw. einige auch Psi-Kräfte entwickeln.

Polizei
Für die innere Sicherheit wurde entsprechend eine allseits bekannte Behörde eingerichtet, mit vier Abteilungen.

- New Dawn Polizei (NDP)
  Viele Ex-Polizisiten oder jene mit einer geringen Ausbildung im Sicherheitsbereich wurden für die Polizei eingesetzt, und sind mitunter die erste Gruppe von Tiermenschen, welche neben der Arbeitern und Ingeneuren auf die Insel transportiert wurden. Die Einsatzzentrale und Haupteinzugsgebiet wird für lange Zeit New Dawn sein. Daher auch der Name.
- Psi-Kommando (PK)
  Da sich hier eine Gesellschaft bildet, welche einen erheblichen Anteil an Psi-Begabten Einwohnern besitzen wird, musste entsprechend eine Spezialabteilung gebildet werden, welche sich mit den neuen Problemen und Verbrechen außeinandersetzen muss. Die meisten Ermittler besitzen selbst Fähigkeiten.
- Technische Einsatzgruppen (TEG)
  Spezialisten wenn es allgemein um den Einsatz von Technolgien geht, sowie Aufklärung betreibt und Schutz vor Gefahren neuer Technologien entwickelt.
- Spezialeinsatzkommando (SEK)
  Wenn es um handfeste Arbeit geht, Geiselnahmen, bewaffnete Außeinandersetzungen, usw.

5.2 Untergrund

Es gibt verschiedene Bereiche, welche als "Untergrund" bezeichnet werden.

Kriminielle Organisationen
Wie alt bekannt, gibt es natürlich auch bei den Tiermenschen verschiedene einflussreiche Subjekte, die es geschafft haben ein Ticket nach Libertas zu bekommen. Diese versuchen natürlich ihr bisheriges Leben hier fortzuführen, in Form von mafiösen Strukturen.

Tiermenschen Schmuggel
Es gibt eine mehr oder weniger ofizielle Oragnisation der Tiermenschen, die sich damit beschäftigt Tiermenschen aus anderen Ländern zu retten. Libertas darf dies natürlich nie offiziell zugeben, dass sie hierbei ein Auge zudrücken. Daher werden von Zeit zu Zeit einige Köpfe rollen, um dem Protektorat zu versichern, dass sie solche Handlungen nach VBereinbarung nicht tolerieren.

Zudem versuchen natürlich auch andere Fraktionen ihre Lieben und Vertrauten in das Land zu bekommen.

Öffentlich unzugängliche Strukturen
Libertas bereitet sich mit ihren Fähigkeiten auf verschiedene Szenarien der Zukunft vor. Unter anderem ist ein globales Thema das Leben unter Wasser und dem erschließen von neuen Ländern. Gerade mit den Fähigikeiten der aquaaffinen Tiermenschen ermöglichen hier neue Gebiete zu erschließen. Das Protektorat unterstützt diese Vorhaben, unteranderem mit der Lieferung von Unterseetachnologien.

Es gibt noch einige andere Gebiete, welche anderen Ländern nicht zugetragen werden, und einige davon nicht mal dem Protektorat.

5.3 Politik & Einfluss

5.4 Psi-Macht

Viele Tiermenschen haben Psi-Kräfte entwickelt. Wenn sie tatsächlich als Bevölkerung zusammenwachsen, was sehr wahrscheinlich ist, nachdem fast alle Länder sie gejagdt und ihre Angehörigen getötet haben, stellen sie eine der größten Bedrohungen Europas dar. Nur wenige sind sich disem Ausmaß der Möglichkeiten durch Psi bewusst. Ein Wettrennen der Zeit beginnt. Liberta ist sich seinen Möglichkeiten durchaus bewußt und nutzt die Angst und den Hass seiner Bevölkerung. Sie haben derzeit in diesem "Rennen der Psi-Mächte" die Nase vorn.

Ihre Gegner sind die Kirche, allerdings möchte Deutschland sie als Verbündete sehen. Mit der Gründung des Akasha-Ordens hoffen sie nicht nur eine Kontrolle und Überwachung, sondern eine Ko-Existenz als exekutive Gewalt gegen zukünftige Psi-Kriminalität.

5.5 New Dawn

Durch den Baby-Boom 2032 begann Deutschland bereits Hochhäuser im Fertigbausystem zu bauen, und übernahmen eine von den Chinesen Entwickelten Technik ein 60 stöckige Hochhaus mit 200.000 m^2 in 20 Tagen zu errichten. Durch die ersten Flüchtlingswellen und der letzten Flutkatastrophe wurde diese Technik zusammen mit den neuen Mechas über die Jahre verbessert. Durch die Vorplanung und -produktion von einem Jahr konnten innerhalb von 3 Monaten folgendes aufgebaut werden:

- Sky-City
  10 Hochhäuser - Für 40.000 Menschen
  geplant 40 für 160.0000 Menschen
- Hope-Haven - Container-Stadt
  Hafenanlage. Jeder Container wird zur Wohnung umfunktioniert.
  Es wurden 10 Magaboxer mit je 24k TEU vorbereitet.
  Für 200.000 Menschen
- Flüchtlings-Zelt-Lager
  Außerhalb der geplanten Gebäude von New Dawn
  Für 600.000 Menschen

Es wird hier Tag und Nacht gearbeitet, zu großen Teilen Tiermenschen, die nicht selten mit Zwang angetrieben

werden (aber von den eigenen Leuten). Als erstes wurden alle zum Aufbau fähigen Tiermenschen umgesiedelt (Maurer, Elektriker, Tischler, Bauarbeiter, usw.). Ihre Familien nur selten, da sie als Druckmittel in den provisorischen Lagern der anderen Länder zurückblieben. Innerhalb eines Jahres sollen hier 4 Millionen Tiermenschen "untergebracht" und umgesiedelt werden.

5.6 NSCs

Regierung

Die wichtigsten Köpfe der Führung von Libertas.

Edward Hofinger
Präsident von Libertas, anerkannt durch das Protektorat und dem provisorischen Parlament.

Dominique Raquel
Vizepräsident welche in Abwesenheit von Hofinger in seinem Interesse bestehende Abläufe und Entscheidungen weiterführt. Prinzipiell übernimmt bei ungeplanter längere Abwesenheit (z.B. das Ableben) des Präsidenten die Minister die Regierung.

Anna Maria Ferrari
Pressechefin Libertas. Hatte bereits Erfahrung im Pressebereich der italenischen Regierung, aber ist dann in das Protektorat geflüchtet. Es heißt, sie fand ihren Weg zusammen mit Enco Riccardo nach Libertas.

Paul Atreides
Geheimdienstchef von Libertas. Er soll ein Genie sein, was sein IQ von 250 zumindest nicht ausschließt. Allerdings hat ihn die Umwandlung stark betroffen. Man bekommt ihn nur selten zu sehen, und wenn das meistens in einem Anzug oder Unterwasser (Keine Lunge mehr, Kiemen und rudimentäre Tracheen).

Enco Riccardo
Sicherheitschef des Präsidenten und ehemals Lieutenant der Französischen Armee für Sondereinsätze. Nach seiner Verwandlung, und dem Rauswurf, flüchtete er mit seiner Familie nach Italien, was sich aber als eine fatale Entscheidung erwies, da Italien viel aggressiver gegen die Tiermenschen vorging als erwartet. Er verlor seine Frau und seinen Sohn. Auf Umwegen über die nicht viel bekannt ist, kam er mit seiner Tochter zurück ins Protektorat und als Sicherheitschef von Edward.

Patricia Heinrich
Verbindungsoffizierin von Libertas Troi Security und somit dem Militär des Protektorates zugehörig. Sie ist direkt dem Präsidenten Libertas zugeteilt und arbeite eng mit Admiral Herzog (Libertas Schutzkräfte) und dem Minister Duane Henderson zusammen.

Minister

Sie bilden das Parlament und den zweiten Teil der Regierung von Libertas neben dem Präsidenten, welcher als Monarch die höchste Regierungsstimme hat. Änderungen vom Präsidenten bedürfen einen Mehrheitsentscheid der Minister. Jeder von Ihnen trägt ein besonderes Amt.

André Lobineau
Minister für die Außenpolitik

Bruno Ostvalt
Minister für alle innenpolitische Angelegenheiten

Duane Henderson
Minister für die Verteidigung und Militär

Heinrich Niedermeyer
Minister für Justiz und Verwaltung

Nicole Collard
Ministerin für Wirtschaft und Finanzen

Pearl Henderson
Ministerin für Familie, Kultur und Geschichte

Rasmus von Nyeboe
Minister für Forschung und Wissenschaft

Schutzkräfte

Das Land ist noch jung, aber ein großer Teil der Bevölkerung ist bereit für ihre Freiheit zu kämpfen. Die Schutzkräfte sind Außen wie auch im inneren tätig und übernehmen die Rolle der Verteidigung wie für eine gewisse Übergangszeit auch die der Polizei ein. Es gibt einige Tiermenschen, die vorher eine entsprechende Ausbildung hatten. Immerhin hatten sie oft auch die besseren Chancen in anderen Ländern zu überleben.

Frank Herzog
Ein Mensch und Admiral der Schutzkräfte. Als ehemaliger deutscher General, und der Verwandlung seiner Töchter, ist er mehr als bereit das Land zu schützen.

Emily Runt

Odrey Folney
Rechte Hand von Herzog und vermutlich die jüngste Generälin die es je gab.

Markus Fenn

Melanie Tigres

---

6 Die Kirche

Wie bereits bei Portalwächter beschrieben, ist die Rolle der Kirche eine ganz besondere in dieser Welt. Sie haben die Aufgabe alle Weltfremden und Wesen mit magischen Fähigkeiten aus dieser Welt zu verbannen. Die Auslegung von "verbannen" wurde über die Jahrhundert immer wieder neu interpretiert.

Alle magischen Geschöpfe, die in dieser Welt leben und sich verstecken, kennen die Kirche und ihre Inquisition, und haben Angst vor ihr. Es gibt nur wenige, welche sich keine Sorgen um die Kirche machen.

Allerdings befindet sich die Welt im Wandel. Es tauchen immer mehr magische Phänomene auf, und eine weltweite Pandemie sorgt für die Umwandlung von Menschen in Tiermenschen. Nicht nur, dass die Kirche diese schon vor vielen Jahrhunderten vernichtet hat, sondern diese entwickeln mehr Fähigkeiten als sie in damaligen Zeiten besaßen. Und nun, nicht unweit vom heiligen Stuhl wird diesen bösen Wesen eine Zuflucht gewährt.

Die katholische Kirche hat dem Protektorat bisher noch nicht offiziell mitgeteilt, dass sie gegen Gott selbst frevel begehen, und dies nicht ungesühnt bleiben kann. Vielleicht wird dies auch nie geschehen, aber die Macht, welche die Kirche derzeit auf die Welt ausübt, und weiter ausbaut, ist mehr als gefährlich.

Die Tatsache, dass das Gründen von Libertas, keine großen Krisen innerhalb der weltweiten katholischen Kirche auslöste, lag womöglich an den großen Anteil von Protestanten im Norden Deutschlands. Dies wird die Spaltung gegenüber den Katholiken nicht verbessern. Selbst die deutsche Inquisition und ihre Hexenjäger besitzen liberale Tendenzen, welcher in Italien nicht gern gesehen werden. Auch wenn der Heilige Stuhl und das Offizium in den letzten Jahrzehnten offener gegebenüber magisch befähigten Menschen geworden ist, ist das gleiche Verhalten gegenüber Tiermenschen nicht hinnehmbar.

In den 27 deutschen Bistümern gibt es über 60 Erzbischöfe, Bischöfe und Weihbischöfe.
Die Verteilung der Konfessionen in Deutschland hat sich in den letzten 100 Jahren nicht verändert. Der Osten ist eher konfessionslos und es dominieren weder Katholiken noch Protestanten, Im Norden und der Mitte obsiegen die Protestanten (Evangelischen Glaubensgemeinden), und im Westen und Süden die röm. kath. Kirche.

6.1 WSO

Bevor die Pläne bezüglich der Tiermenschen bekannt wurde, gab es schon lange das Portal und erhöhte magische Aktivitäten auf der Insel. Neben dem vermehrten Aufkommen von magischen Wesen und Zauberern, was meistens schon ein Indiz für größere magische Phänome ist, gab es ein anomales Pflanzenwachstum auf der Insel, insbesondere im Süd-Osten.

Zusammen mit den Ambitionen der Erforschung, Wiederaufbau und geologischen Gutachten der Insel, wurde von der Kirche die **Waren Schutz Organisation** (WSO) gegründet. Die Wächter wandten sich ebenfalls an die Kirche, um ihnen mitzuteilen, dass es sich bei dem Phänomen des Wachstums um ein Portal handelt, und bat um die Zusammenarbeit mit der WSO. Weitere Förderer sind der WWF und Bund Brandenburg. Einige Baumaßnahmen und Ausrüstung wurden von CoreTech eingekauft. Der Sitz befindet sich in Waren.

Der Allgemeine Auftrag der WSO

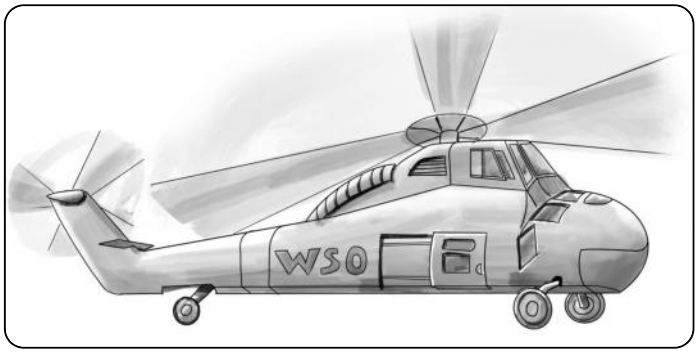
- Wissenschaftliche Untersuchung der Auswirkungen der globalen Klimakatastrophen auf Neubrandenburg.
- Gefahrenanalyse geologischer Veränderungen und Beratung anderer Behörden (Bau, Wiederaufbau, etc.)
- Untersuchung der veränderten Pflanzen der Insel.
- Allgemeiner Naturschutz und Kontrolle anderer Organisationen.
- Kontrolle des Portalbereiches und mögliche Einflussnahme auf Medien und Behörden der Insel. Es gibt nur wenige Eingeweihte innerhalb der WSO, die über das Portal bescheid wissen, und dass die Inquisition und die Wächter hinter der WSO stehen.

WSO Basis-Lager
Im Süd-Osten wurde eine kleine externe Forschungstation aufgebaut, auch die "Blaue Lagune" genannt. Ein Alugebäude auf Stelzen mitten im niergendwo. Es sind immer einige Vertrauensträger anwesend, die ein Auge auf Mitarbeiter haben, welche nicht über alle Details bescheid wissen.

Portalabschirmung
Nach einem Vorfall mit dem Portal, und es geöffnet wurde, wurde das Gebiet um das Portal abgeschirmt. Die offizielle Begründung ist das durch die Superstürme ein Tanker mit radioaktiven Material auf der Insel gestrandet ist. Dies erklärt auch das unnatürliche Pflanzenwachstum. Neue Arten sind auch die Folge von Pflanzen und Bakterien, welche durch das Abschmelzen der Polarkappen freigesetzt wurden. Es wurde für einen Bereich von 30 x 20 km ein Sicherheitsperimeter eingerichtet, mit Mitarbeitern der WSO und einer privaten Sicherheitsfirma (welche von der Wächter-Organisation PSI stammt), welche dafür sorgen, dass keine Einwohner in diesem Gebiet zu schaden kommen.

Weiterhin hat die WSO zusammen mit PSI einen Dom um das Portal errichtet, welcher den größten Teil des Geflechts im Zaum behält.

Hubschrauber der WSO
Lastentransport und privates Taxi von Bernd. Je nachdem wo er gerade gebraucht wird, und ist oft im Einsatz. Alt aber ordentlich gewartet (Sikorsky S-58T).



NSCs

Bernd Brenner - Natur- & Landschaftsschutz
Der Geschäftsführer der WSO. Er kennt alle Geheimnisse und hat das sagen. Er weiß um die Wächter und die Rolle der Kirche. Jedenfalls soweit, wie es für seine Arbeit notwendig ist, den Wächter zu unterstützen. Aber neben diesen Geheimnissen, ist er auch WIssenschaftler und versucht Menschen wie Natur auf der Insel zu untersuchen und zu schützen.

Sarah Wegener
Sie ist die Rechte Hand von Brenner und Prokuristin, sie ist für die Planung, Logistik und allem anderen zuständig. Sie gibt sich gerne als Sekretärin von Brenner aus.

Sylvia Bloching
Greenpeace Aktivistin, jetzt für die WSO beschäftigt. Sie ist nicht eingeweiht, aber wenn jemand nervig genug ist etwas herauszubekommen, dann sie.

Klapper Klaus - Biologe
Er kennt die Hintergründe der WSO, und ist nicht der vertrottelte Wissenschafter wie man denkt.

Herman & Eva Braun
Geologin & Naturschützer wurden eingeweiht und sind dauerhaft in der grünen Lagune.

Veronika Schmitz
Erst kürzlich als Matrix-Sicherheitsexpertin bei der WSO in Waren. Sie hat noch keine Ahnung, aber in ihrer Position wird es nicht lange dauern, bis sie eingeweiht wird.

Schuhmann - Chef des Fuhrparks u.a. der Hubschrauber
Thomas Daszewski - Pilot 1

Weitere
Es gibt um die 100 Mitarbeiter und weitere 5 wissen offiziell das es ein Portal geben soll, aber mehr oder weniger Details darüber.

6.2 Inquisition

Die Congregatio Romanae et universalis Inquisitionis des Protektorats oder kurz Sanctum Offizium hat ihren Hauptsitz in Köln. Neben zwei Inquisitoren gibt es die "Weiße Lilie", der geheime Hexenjäger-Orden für Deutschland. In Neubrandenburg sind verhältnismäßig viele Vertreter des Offiziums anzutreffen.

Jochim Wagner
Titularbischof "Eure Exzellenz" und der geistige Führer der "weißen Lilie", dessen Sohn Erik als Hexenjäger dazugehört. Da sein Sohn als Hexenjäger fest in NeuBB befohlen wurde, ist auch Jochim öfters in NeuBB anzutreffen.

Joseph Otto
Pfarrer der röm. kath. Kirchen von St. Josef und St. Lukas in NeuBB Waren. Er weiß, dass es die Inquisition gibt, und was ihre Aufgaben sind. Aber Details weiß meistens nicht, außer er kann sich die Informationen von seinen Schäfchen zusammenreimen.

Karl Stahlhofen
Einer von zwei Inquisitoren im Protektorat - Erzbistum Köln. Unter besonderen Umständen tritt Stahlhofen auf den Plan. Er war bereits zwei Mal auf der Insel.

Ivan Popow
Hexenjäger des Protektorates - Erzbistum Köln - russisch polnischer Abstammung. Durch die sich verschlechternden Beziehungen zu Polen, wurde auch Ivan öfters nach NeuBB geschickt, und ist auch die erste Wahl, wenn Erik von Draknor unterstützung benötigt.

Ilka Rotfuchs
Hexenjägerin romänischer Herkunft - keine gebundene Diözese. Wenn Ivan die linke hand von Stahlhofen ist, ist sie die Rechte.

Erik van Draknor
Ein junger aber telentierter Hexenjäger, welcher die liberalen Gedanken seines Vaters (adoptiert) Jochim angenommen hat, und auch deswegen mehr als gewöhnlich unter Beobachtung anderer steht.

6.3 Magie

Trotz der Bemühungen der Kirche, gibt es Magie in der Welt. Wo kann man sie finden, und wie wird damit umgegangen?

Kinder
Tagtäglich werden Kinder mit der Fähigkeit Magie zu wirken geboren. Die meisten von ihnen werden es nie bemerken, und ein normales Leben führen. Auch hier ist die Kirche bereits involviert. Zu besondenren Anlässen werden Kinder auf magisches Potential untersucht, wie Taufen, Kommunion, besondere Geburten. Nicht alle werden gefunden und kommen auf eine lange Liste bei der Inquisition.

Einige Kinder werden mit besonderen Gaben oder Merkmalen geboren. Diese kommen in psychatrischen Sondereinrichtungen, wo ihnen mit Medikamenten und vielen Behandlungen psychologische Barrieren errichtet werden, und die Magie unterdrückt und verborgen wird. Viele normale psychologische Einrichtungen arbeiten darauf hin, und es gibt sehr viele von Kirche, für die besonders schwierigen Fälle. In ärmeren Gebieten gibt es den Exorzismus, eine unschöne Variante. Jene, bei denen die Magie zu stark geworden ist, erhalten die Möglichkeit von der Kirche ausgebildet und indoktriniert zu werden.

Dann gibt es noch Kinder von Eltern, welche selbst Magier sind. Diese bilden Ihre Kinder aus. In einigen Ländern können solche Familien normal leben (z.B. Shinto-Priester, Schamanen). Andere Familien sind organisiert und gehören einer Geheimgesellschaft an (z.B. Hexenzirkel, Druiden, Altvorderen), manche gehören zu staatlichen Organisationen, welche sich gegen die Kirche stellen, oder ein Abkommen mit ihnen haben. In NeuBB gibt es nur ein paar wenige, und im gesamten Protektorat sieht das auch nicht besser aus.

Wesen
Magische Wesen haben es immer noch schwer in Midgard. Sie werden gejagt, getötet und seziert oder verbrannt. Abgesehen von einigen bereits oben genannten Kulturen, macht sich kaum einer die Mühe diesen Wesen zu helfen.

Phänomene
Neben den Portalen, welche von den Wächtern kontrolliert und geschützt werden, gibt es aber noch viele andere Manifestationen der Magie in dieser Welt, welche untersucht werden müssen. Natürlich wird geprüft, ob diese gottgefällig sind. Nicht selten handelt es sich um Phänomene der alten Zeit, welche von der Kirche neutralisiert werden müssen. Einige Dinge sind aber nicht eindeutig, und können nicht geklärt werden, und können nur langfristig beobachtet werden. Wie Phänomen von Hintergrundstrahlung, kosmischen Konstelationen, und weiteres.

---

7 Wächter & PSI

Im Einzugsgebiet des Protektorates gibt es zwei Wachten mit je fünf Portalwächtern. Entsprechend gibt es Portale, von

denen nur sehr wenige die Positionen und die dazugehörigen Wächter kennen. Eines sorgt derzeit für etwas Aufsehen, das IO-Portal auf NeuBB. Entsprechend sind hier Kräfte der Wächter und PSI vor Ort, um dafür Sorge zu tragen, dass keine Gefahren von dem Portal ausgehen und um es vor der Welt geheim zu halten.

In einer Welt, wo die Portale geheimgehalten werden, machen diese natürlich immer Ärger. Insbesondere, da die magische Phänomene und Portale in den letzten Jahrzehnten zugenommen haben. Entsprechend ist die Organisation PSI stetig gewachsen, und besitzt großen Einfluss über verschiedene Wege in die Politik und Gesellschaft des Protektorates.

7.1 Wächter

Die folgende Wacht ist im norden des Protektorates und Umgebung tätig.

Jean Simon
Ein Wächter mit französischem Akzent der in Deutschland operiert. Sein Portal liegt in Frankreich und führt in die Splitterwelt. Sein Zwilling ist Kerberus.

Samuel Schneider
Erzwächter von Deutschland. Er lebt in Neu Berlin, wenn er mal nicht unterwegs ist.

Agnieszka Zielinski
Wächterin und Psionikerin in Polen mit einem Astralportal nach Deorum. Ihr Zwilling ist Lumiel.

Chloe Roux
Eine Wächterin in Deutschland mit einem Portal nach Hades. Ihr Zwilling ist Agramon. Es tauchte eine geheimnisvolle weltliche Zwillingsschwester auf: Sienna

SPIELER
Ein weiterer Wächter könnte von einem der Spieler übernommen werden.

Wächter anderer Welten

Ryxalahileen
Eine der beiden Zwillingsschwestern und Wächter des Geflechtsportals auf NeuBB. Es sind Enareh von IO. Wie alle Enareh verabscheuen sie Technologie und die Menschen, welche diese bereitwillig einsetzen.
Ryxalakai

Kerberus
Ein Elementarmagier aus der Splitterwelt. Sein Zwilling ist Jean Simon.

Lumiel
Eine Hochelfin aus Deorum, Ihr Zwilling ist Agnieszka.

Tanelom
Ein Natakhu von IO mit einem Portal in der Nähe von Ohmu und Yucatan. Nachdem sich John O'Connel in Yucatan opferte um das Portal zu schließen, hatte er die Öffnung über 200 Jahre geschlossen gehalten im inneren des Portals.

Agramon
Ein Prinzen Dämon der Qual aus Hades. Sein Zwilling ist Chloe

Freunde der Wächter

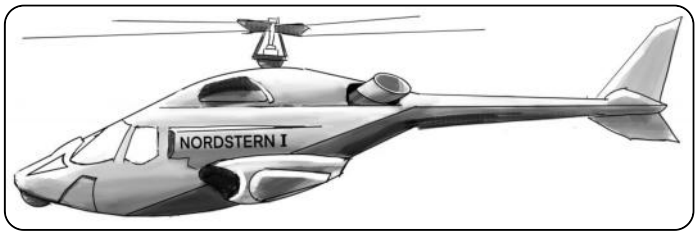
Ian MacCullen
Ein Druide der öfters für die Wächterorganisation tätig ist. Natur, Luft, etwas Astral

7.2 Nordstern

Das Schlachtschiff von PSI für europäische Operationen. Die Nordstern ist ein Forschungsschiff eines privaten Forschungsinstituts der "**Prior See Initiative**". Da das Schiff tatsächlich auch für Forschung eingesetzt wird, ist nicht alles fingiert. Die Außerweltliche Ausrüstung und Waffen werden natürlich nicht nach außen getragen. Das Schiff ist ausgestattet für ca. 100 Personen, die dauerhaft stationiert sind, und bietet 25 weitere Unterkünfte.

Damit die Nordstern in diversen Gewässern agieren kann, gibt es verschiedene Forschungsaufträge von einigen Ländern und deren Militär. Sie können sich je nach Admiralität auch fremden Kampfverbänden anschließen. PSI hat seine Finger in hohen Positionen verschiedener Länder, so dass keine Fragen gestellt werden.

PSI hat aber auch noch andere Asse im Ärmel, wie Finanzierungen jeder Art, Geheimnisse von Entscheidungsträgern, Informationen von Gegnern und Partnern anderer Länder, usw. PSI und die Kirche arbeiten an solchen Einflüssen seit Jahrhunderten.



Der Heimathafen ist Neubrandenburg Neubrandenburg mit der Werft der Prior See Initiative.

7.2.1 Crew

Die Crew ist von PSI geschult und arbeitet nach militärischen Maßstäben. Jedes Mitglied an Board bekleidet einen Rang und entsprechende Pflichten und Privilegien. Die Nordstern

geriet 2076 während eines Gefechtes auf Hoher See in einen Astralsturm, welcher sie in die Splitterwelt transportierte. Bei dem Gefecht und dem Transfer sind einige an Board gestorben, oder im Astralraum "über Board" gegangen. Nach 2 Wochen hilflosem herumtreiben hatten sie Glück, von einer Organisation gefunden worden zu sein, welche Kontakt zu PSI hat (Katastrophenhilfe). Sie ermöglichten nach 3 Monaten eine Rückführung des Schiffes nach Midgard (es mussten einige Wächter beteiligt werden). Der größte Teil der Besatzung dient weiterhin auf dem Schiff, nun aber für PSI. Dies war durch die Auflösung der European Nordic Union möglich, unter welcher Flagge das Schiff diente.

Alexandra Hansen - "Käp'ten" (Kapitänin zur See)
Hat während der Spitzbergenkrise auf einer Fregatte Dienst, und hat während des Gefechtes den Posten des Captains übernommen. Danach ist sie zum Rang eines Captain befördert worden. Nach einigen Einsätzen in der Barentsee und dem Zusammenbruch der Union, kam sie in Kontakt mit einem Portal, und wurde von PSI rekrutiert.

David Urban - "IO" Erster Offizier (Oberstleutnant)
Während des damaligen Übergangs in den Astralraum, ist er einer von jenen gewesen, welche von board gegangen sind. Zwei Wochen später ist er wieder aufgetaucht, an der Stelle, an der auch ursprünglich die Nordstern in der Splitterwelt aufgetaucht ist. Er wurde von Händlern der Splitterwelt gefunden, welche ihn zur Nordstern brachten (natürlich gegen ein guten Tausch). Er kann sich an sich an nichts erinnern, zwischen dem Sturm und dem Auflesen der Händler in der Splitterwelt.

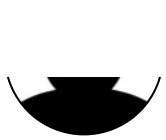
Spielleiter
Seit dem verfügt er aber über psionische Kräfte, welche zusammen mit Psi ausgebildet wurden.
Fernkampf (7), Gebräuche: Militär (7), Konstitution (5), Mechatronik (5), Muttersprache (7), Nahkampf (4), Sprachen (4), Wahrnehmung (5), Willenskraft (7), Wissenschaft* (5) [Militärgeschichte, Militärtaktik, Technologien fremder Welten]
Psi: Aerokinese (7), ESP (7), Gedankenkontrolle (7), Hydrokinese (7), Telepathy (7), Transformation (7)

Bob Snyder - Master-at-arms (Chief Petty Officer / Hauptbootsmann)
Wie üblich ist er direkt dem Ersten Offizier unterstellt und sorgt für die Einhaltung der Gesetze auf dem Schiff und sorgt sich um die Sicherheit der Mannschaft. Er ist erst nach dem Zwischenfall an Board gekommen, aber schon einige Jahre für PSI tätig. Seine Ausbildung hat er in der US Military Police Corps erhalten und dort auch einige Jahre gedient.

Schiffstechnik

Jan Smith - Chief Engineer

Leon Murphy - Chief Officer



Daniel Nowak - Master Thaumaturg
Ein selbsternannter Magier, dessen Aufnahme bei PSI die Bedingung hatte, nicht preiszugeben, woher er seine Fähigkeiten erlangt hat. Er ist schon jahrelang im Verein und kam zum Zeitpunkt der Rettung in der Splitterwelt dazu, und wurde als erster Thaumaturg Bestandteil einer Fregattenmannschaft. Er kümmert sich um die magischen Installationen an Board wie den Gravitationsstein, Notfalltransporter, Astralabschirmung, usw.

Yilmaz Kaya - Matrix Specialist
Ein Wunderkind und gerade 19 Jahre alt mit drei Doktortiteln. Er kam erst später an Board über Psi.

Schiffsoperationen

Daniel Andersson - Chief Officer

Moritz Müller - Navigating Officer

Anna Peeters - Warrent Officer

+20 Seaman

Schiffsversorgung

Niklas Schmit - Chief Cook

Ole Aab - Steward

Tim Gruber - Medical Officer (Schiffsarzt)
+2 Assisstenten

Luca Haffner - Board Geistlicher (Priester)

+10 Seaman

Flugdeck

Sophia Wolff - Airmen
Sie ist der Chef des oberen Hecks, unter ihr stehen

- 5 Ingenieure
- 6 Kampfpiloten
- 3 Transporthubschrauber Piloten
- 3 Dronen Piloten
- 10 Seaman

Kampftruppen

Jacqueline Rossi - Sergeant
Zwei Einheiten mit je 6 Kampfspezialisten (Seaman)

Sonderpersonal

Antonia Nesen - Scientist Officer

+5 weitere Forscher
+20 PSI Spezialisten (Ermittler, Berichtserstatter, Kommunikation, usw.)

Namen

Nina Büchel, Carolin Pfeiffer, , Nelio de Silva, Justin Midnight, , Jasmin Sandel, Melissa Fedorenko, Dominik Garcia,, Celina Borg

- Luc de Guillou
- Caroline Da Costa
- Maggie De Sousa
- Patrick-Gilles Fernandes
- François Jean-Chauveau
- Louise Guillot
- Christelle du Charpentier
- Alphonse Lamy de Lemaitre
- Suzanne Carlier
- Chantal Ruiz de Martin
- Nicolas Mary
- Grégoire Delahaye
- Aimée-Alexandria Blanc
- Suzanne Levy
- Olivie-Laurence Fournier
- daisy Guyon de Coste
- David-Marc Boyer
- Jules Vincent
- Zacharie Turpin
- Élise Gerard

- Tadeusz Jessel
- Dörthe Adolph
- Tomas Warmer
- Nikolai Jockel
- Yasmin Hartmann
- Ralf Wulff-Scholz
- Siegried Wirth
- Eveline Schacht
- Lilo Heß-Salz
- Annemie Gude B.Eng.
- Calogero Freudenberger
- Necati Kensy
- Anatol Wähner
- Elmar Hesse
- Cengiz Bien
- Prof. Catherine Scheel B.Eng.
- Hans Georg Junk
- Wiebke Speer
- Karl-Heinrich Speer-Geißler
- Jan Eberhardt

7.2.2 Ränge & Jobs

Da es sich um eine internationale Mannschaft handelt, wurde der alte US-NATO Rangcode verwendet. Da die meisten aber deutsch sprechen können, haben sich die deutschen Bezeichnungen eingeschlichen.

US	Deutsch
Private E1 (PVT)	Soldat
Private E2 (PV2)	Gefreiter
Private First Class (PFC) / Lance Corporal	Obergefreiter / Hauptgefreiter
Corporal (CPL) / Specialist (SPC)	Stabsgefreiter / Oberstabsgefreiter / Korporal / Stabskorporal
Sergeant (SGT)	Unteroffizier / Stabsunteroffizier / Maat / Obermaat
Staff Sergeant (SSG)	Feldwebel / Oberfeldwebel / Bootsmann / Oberbootsmann
Sergeant First Class (SFC)	Hauptfeldwebel / Hauptbootsmann
Master Sergeant (MSG) / First Sergeant (1SG)	Hauptfeldwebel / Stabsfeldwebel / Hauptbootsmann / Stabsbootsmann
Sergeant Major (SGM) / Command Sergeant Major (CSM) / Sergeant Major of the Army (SMA)	Oberstabsfeldwebel / Oberstabsbootsmann

US	Deutsch
Cadet / Officer Candidate	Fahnenjunker / Seekadett
-	Fähnrich / Oberfähnrich / Fähnrich zur See / Oberfähnrich zur See
Second Lieutenant / First Lieutenant	Leutnant / Oberleutnant / Leutnant zur See / Oberleutnant zur See
Captain	Hauptmann / Stabshauptmann / Kapitänleutnant / Stabskapitänleutnant
Major	Major / Korvettenkapitän
Lieutenant Colonel	Oberstleutnant / Fregattenkapitän
Colonel	Oberst / Kapitän zur See

Jobs

Aerographer's Mate (AG)
Aircrew Survival Equipmentman (PR)
Aircrewman (AW)
Airman (AN)
Air Traffic Controller (AC)
Aviation Boatswain's Mate, Equipment (ABE)
Aviation Electronics Technician (AT)
Aviation Machinist's Mate (AD)

Aviation Maintenance Administration Man (AZ)
Aviation Ordnanceman (AO)
Aviation Structural Mechanic (AM)
Aviation Support Equipment Technician (AS)
Boatswain's Mate (BM)
Builder (BU)
Construction Electrician (CE)
Construction Mechanic (CM)
Cryptologic Technician (CTI/ATF)
Damage Controlman (DC)
Electronics Technician (ET)
Engineering Aide (EA)
Engineman (EN)
Equipment Operator (EO)
Explosive Ordnance Disposal (EOD)
Fire Control Technician (FT)
Fireman (FN)
Gunner's Mate (GM)
Hospital Corpsman (HM)
Hull Maintenance Technician (HT)
Information Systems Technician (IT)
Intelligence Specialist (IS)
Interior Communications Electrician (IC)
Logistics Specialist (LS)
Machinery Repairman (MR)
Machinist's Mate (MM)
Mass Communication Specialist (MC)
Master-At-Arms (MA)
Mineman (MN)
Missile Technician (MT)
Navy Counselor (NC)
Navy Diver (ND)
Operations Specialist (OS)
Quartermaster (QM)
Seaman (SN)
Sonar Technician (ST)
Special Warfare Boat Operator (SWCC)
Special Warfare Operator (SO)
Steelworker (SW)
Submarine Electronics/Computer Field (SECF)
Underwater Construction Team (UCT)
Utilitiesman (UT)

7.2.3 Technologie

Das Schiff besitzt die besten Technologien aus verschiedenen Welten, jedenfalls solange diese eingesetzt werden können, ohne in Midgard zu sehr aufzufallen. Das Heimat- und Operationsgebiet befinden sich in Europa. Es ist aber auch in anderen Welten gewesen, und ist dafür ausgestattet, zur Not auch wieder dorthin zu gelangen: Splitterwelt, Deorum, Spiegelwelt. Es ist nicht dazu ausgelegt Fracht zu transportieren, da jeder Raum genutzt wird.

- Verdrängung: 5.235 t
- Länge: 150 m
- Breite: 20 m
- Tiefgang: 5 m
- Besatzung: 125 Personen
- Geschwindigkeit: 40 Knoten
- Reichweite: unbegrenzt
- Tauchtiefe: 400 m

Energiequellen
Das Schiff besitzt einen Paladium Fusions-Reaktor. Allerdings etwas weiter fortgeschritten als jene von CoreTech. Er wurde mit den Mitteln in Midgard erschaffe, die Pläne dazu kamen allerdings von den Enodi.
Weiterhin gibt es einen Gravitationsstein aus der Splitterwelt. Wenn er nicht dazu genutzt wird das Schiff zu bewegen, wird seine Kraft zu Energiegewinnung genutzt.
Kleinere Energiequellen sind Batterien und Soloarzellen.
Es konnte eine Menge Platz gespart werden, da keine konventionellen Brennstoffe für den Betrieb benötigt werden.

Triebwerkssysteme
Das Schiff wird im Wasser von einem Magnethydrodynamischen Antrieb bewegt, welches keine Geräusche erzeugt. Zudem gibt es wie bei jedem Schiff eine Querstrahlsteueranlage.
Das Schiff kann auch auf magische Art durch ein festverbauten Gravitationsstein aus der Splitterwelt bewegt werden. Dies ist aber nicht für Rotationen jeglicher Richtung ausgelegt, sondern bewegt das Schiff immer im Ganzen.

Magische Systeme
Da die meisten Missionen mit dem paranormalen zu tun haben, wurden entsprechend Maßnahmen zur Sicherheit installiert.

- Teleportationskreis
  Dient nur für ein paar wenige als Notfalltransport, z.B. für den IO und dem Mission Data Recorder, wichtigen Missionsgästen, etc. Kann nur von einem Magier genutzt werden.
- Astralabschirmung
  Es gibt ein ganzes Netz von Kristallen, welches viele Bereiche des Schiffs vor Astralspionage und externe Magie schützt. Die Barrieren befinden sich immer hinter fester Materie, und ist von außen nicht ohne weiteres zu sehen.
- Gravitationsstein
  Um das Schiff nach der Haverie in der Splitterwelt zu bewegen, wurde wie bei lokalen Luftschiffen ein "Windstein" verbaut, welcher bei uns Gravitationsstein genannt wird. Er kann 70% der Masse des Schiffes tragen und ist meistens nur interessant, wenn sich das Schiff wieder in die Splitterwelt begibt. Es wurde ein magisches System geschaffen, welches die permanente Störung der Gravitation in elterische Energie umwandelt, und somit den Masseeffekt auf das Schiff verhindert.

Flügel
Das Schiff verfügt über Flugschirme, welche an den Seiten und Heck ausgefahren werden können. Diese sind nur brauchbar, wenn das Schiff sich im Low-Gravity-Bereichen von der Splitterwelt aufhält. Sie sind im Kampf prinzipiell schnell zerstört, aber durch ihre leichtbauweise können sie auch schnell ersetzt/repariert werden. Sie können nicht auf Splittern landen, dazu reicht die Kraft des Gravitationssteins (siehe oben) nicht aus.

Sensorsysteme
Hier finden sich hauptsächlich die modernsten Systeme aus Midgard, von Radar, Sonar und Audio-Visuelle-Technologien.
Durch die den Gravitationsstein können auch Gravitationswellen detektiert werden, allerdings nicht für kleine Objekte wie kleine Drohnen oder Ruderboote.
Zudem gibt es noch die Hubschrauber und Dronen, welche zusätzliche Informationen liefern.
Ein Satelitensystem existiert nur auf Midgard und in einigen Teilen der Spiegelwelt.

Lebensversorgung
Nahrung reicht für die Standard-Crew bis zu einem Jahr.

Trinkwasser wird durch Filteranlagen selbst erzeugt und wiederverwertet. Es gibt ein autarkes Atmosphärensystem, welche für mehrere Monate Sauerstoff filtert, produziert und alle Insassen von fremden Atmosspähren außerhalb des Schiffes schützt. Entsprechen gibt es ein paar Schleusen.

Waffensysteme
In den "Radartürmen" am Heck und Bug sind je Doppelläufige Gaußkanonen verbaut. Zentral am Bug gibt es eine versteckte Öffnung für einen experimentellen Plasmafusionskanone, welche nur starr im Schiff integriert wurde, da sie zu groß wäre für ein bewegliches System. Es muss also das ganze Schiff bewegt werden.
Ansonsten einige versteckte/ versenkbare Standardwaffen eines modernen Kriegsschiffes in Midgard: Seeminen, Täuschkörper, Torpedos, Flugabwehkanonen, Geschützturm und einige Lenkflugkörper.

Panzerung
Ein parametallischer Ablativpanzer umgibt das gesamte Schiff, sowie zwei TL4 Energieschielde (Heck und Bug). Das Schiff selbst ist in 8 Sektionen TL3 unterteilt, welche alle unabhängig von einander geschützt sind.

Labore
Auch wenn es stark bewaffnet ist, ist die Nordstern tatsächlich ein Forschungsschiff und besitzt zudem einige Labore in denen um die zehn Wissenschaftler arbeiten.

Landeplätze
Es gibt zwei Landeplattformen, welche nebeneinander rechts und links über den Bug hinausraugen. Durch eine hydraulische Bühnenvorrichtung, können kleine Teile der Landeflächen zwischen den Plattformen schräg runtergefahren werden, wo dann die Hubschrauber direkt unter den Plattformen gesichert und gewartet werden können.

Der Bug ist ebenfalls eben und dient als Landeplatz. Hier können die Hubschrauber nur betankt werden, aber nur bedingt beladen werden. Somit existieren 3 Landeplatze für alle drei Hubschrauber.

Transportmittel
Es gibt zusätzliche Transportmittel.

- 1 Gepanzertes Kanonenboot
- 2 Einsatzboote
- 1 Tauchboot (4 Personen, unbewaffnet)
- 1 Transport / Rettungshubschrauber
- 2 Hochgeschwindigkeits-Kampfhubschrauber
- Notfall magischer Teleportationskreis (5 Personen + Ausrüstung) - benötigt Magier
- 15 Hängegleiter

7.2.4 Aufgabenbereiche

Die Nordstern wird auf diverse Missionen geschickt, und kann im Vergleich zu den meisten anderen PSI-Mitarbeitern oft öffentlich agieren.

Wissenschaftliche Missionen

Die Welt befindet sich im Wandel. Durch magische Phänomene wie auch durch Portale gibt es größere Veränderungen, welche untersucht, eingeschätzt und eingedämmt werden müssen. Manchmal ist es einfach, da es sich in abgelgenen Orten handelt, und oder die ansässigen Menschen Angst davor haben, und sich davon fern halten.

Es gibt nicht nur neue sondern auch bereits bekannte Orte, welche regelmäßig beobachtet werden müssen. Oft ist es auch nicht sinnvoll oder möglich einen ständigen Beobachtungsposten einzurichten.

Die Untersuchung anderer Welten sind zwar oft Teil der Missionen, aber meistens kein primärer Bestandteil.

Diplomatische Missionen

Durch die großen Konflikte dieser Zeit, ist es oft notwendig über diplomatische Wege bestimmte Ziele zu erreichen. Das Schiff selbst besitzt schon um einige Möglichkeiten, welche für etwaige Verhandlungen eingesetzt werden können. Durch PSI und den großen Einfluss in fast jede Organisation weltweit, gibt es hier natürlich viel mehr Möglichkeiten als man von einem privaten Forschungsinstitut erwarten würde.

Schutz- und Rettungsmissionen

PSI ist immer bemüht betroffenen Menschen zu helfen, wenn es in ihrer Macht steht, und nicht im Widerspruch mit den höheren Prioritäten von PSI steht. Entsprechend gibt es oft Einsätze, welche sich eher darum drehen, oder den Schwierigkeitsgrad einer Mission erhöhen.

Hierunter gehören auch Hilfsmissionen wie Transport, Evakuierungen, Hilfsgüter, Konstruktion oder medizinische Hilfe.

Kampfmissionen

Auch wenn es bisher selten vorkommt, muss sich die Nordstern bereits bestehenden Kampfverbänden anschließen, und sich mindestens der eigenen Haut erwehren, wenn nicht aktiv fremde Ziele unterstützen.

Zudem gibt es für die Welt geheime Kampfeinsätze, zum Beispiel wenn es um weltfremde Invasoren, Monster und Dämonen geht. Es gibt leider bereits andere Organisationen, welche Kenntnisse um andere Welten und vieleicht auch von den Wächtern haben. Je nachdem wie dieses Wissen eingesetzt wird und beteiligte Parteien agieren, ist manchmal Gewalt die einzige verbleibende Möglichkeit die Dinge aus Sicht von PSI in Ordnung zu bringen.

PSI Ziele

Die Ziele von PSI entsprechend den Zielen der Wächter.

1. Geheimhaltung der Portale, Wächter, PSI
2. Schutz der Wächter & Portale
3. Unterstützung der Wächter und ihre Aufgaben
4. Schutz der Welt durch außerweltliche Auswirkungen
5. Erforschung magischer und Außerweltlicher Phänomenen
   (Zusammenarbeit mit der Kirche oft notwendig)

7.2.5 Abenteuer Ideen

Hier einige Missionsziele der Nordstern. Es könnten auch einige Dinge parrallel laufen, und oder die Spieler sich aussuchen, welchen der Plots sie gerne verfolgen möchten.

Unterstadt Kiel & magische Piraten
Es gab einige Wassereinbrüche auf Bodenhöhe. Hier wurden

auf unerklärlicher Weise durchgänge geschaffen, egal ob Metall, Glas oder transparentes Aluminium, und von außen mit einer einfachen platte abgedeckt, damit es nicht sofot auffällt. Zudem gab es in den Bezirken eine Menge Einbrüche, zu denen es keine Hinweise auf den Verbleib der Täter in der Stadt gibt.
Es wurde die Nordstern von den Behörden hinzugezogen (oder hat sich PSI eingemischt? :))

7.3 IO Portal

Vor über 2.000 Jahren existierte ein Übergang in die Welt von IO, einer kargen Steinwüste, welche durch eine Felsspalte erreicht werden konnte. Dieses Portal wurde vermutlich von einer Naturgöttin verschlossen. Dies hielt wohl nicht für immer, und ein Teil IOs könnte über das Geflecht teilweise noch auf die andere Seite dringen.

Die Annari, das herrschende Volk von IO, hat auf der Seite Midgards ein Labor eingerichtet, um wahrscheinlich dieses Phänomen zu untersuchen, und mit dem hier entstehenden Geflecht Experimente gemacht. Um sich zu schützen haben sie eine nicht unerhebliche Menge ihrer Realitätsemanterie mitgebracht, einiges in Form von riesigen Golems, die auch heute noch tief in der Erde schlafen. Dies ist bereits um die 1.000 Jahre her.

Einige Jahrhunderte bevor das Portal geschlossen wurde, kam ein Wesen von IO auf die andere Seite, und lebte hier, ein Auwinia namens Ohmu. Allerdings schlief er nach der Schließung, und erwachte erst vor kurzem, als das Siegel gebrochen wurde.

Wie alle Portale hat auch diese die Eigenschaft alle möglichen Wesen und Interessensgruppen anzuziehen. Ebenso wurde ein Wächter berufen, ein Mensch, welcher mit Hilfe von Ohmu und dem IO-Geflecht in einen neuen Körper wiedergeboren wurde. Robert Awikara. Ohmu rettete noch ein anderen Menschen, und gab ihm ein Teil seiner Kraft, er wurde ein Eichenherz: Kurt Weber, welcher nun an der Seite des Wächters steht.

EInige zeitliche Geschehnisse zu den beiden Portalen von Yucatan und NeuBB

3.000 v.Chr. Die Annari kamen durch das Portal in Yucatan und bauten eine Forschungsstation vor Ort. Ein Teil wandelte über Midgard und bauten später eine weitere in NeuBB.

2.900 v.Chr Die Annari konnten zwar mit dem Xerrum in Kontakt treten, aber es nicht ohne Gewalt dazu bewegen, einen anderen Kurs einzuschlagen. Wie ihre Brüder schon vor vielen Jahren, verließen auch sie diese Existenzebene und hinterließen ihre weltlichen Errungenschaften den Nachkommen der beiden Welten.

800 v.Chr Die Maya fanden das Portal in Yucatan.

SL
die Tollaner. Die Annari-Konstruktionen verhinderten die unkontrollierte Ausbreitung von dem Xerrum. Die Tollaner und die Enareh kommunizierten hin und wieder miteinander, aber sie hatten kein Interesse auf mehr. Zumindest erfuhren die Tollaner dadurch auch von dem Portal in NeuBB.

50 v.Chr. Das Yucatan Portal wurde von Gaya verschlossen.

10 v.Chr. Das NeuBB Portal wurde von Gaya verschlossen.

1880 Amayeta verwandelt sich zu einem Astralwesen und reist zufällig nach IO

1951 Eine Expedition von Archäologen & Kirche (Joche Hernandes) suchen nach der Stadt der Tollaner, welche bereits vor vielen Jahrhunderten verlassen wurde. Entführung, Kampf, Enareh und Mexikanisches Militär. Kir'Sanseeh als Enareh-General, verbotene Annari-Technologie reaktivieren, Verbannung auf Midgard.
Tannelom (Nataku Wächter IO) verschloss das Portal (und sich selbst darin ein)

1960 Rowan Gates besuchte Yucatan Portal. Foto Expedition. Nahm etwas Technologie und fand Hinweise auf NeuBB Portal

2050 Core-Tech erhielt Wissen und einige Annari-Technologie von Rowan Gates
Schmiedete Plan Matrix-Geflecht-Übergang

2071 Hexen öffnen NeuBB Portal, vermutlich durch Rowan Gates

7.4 Tollaner

In NeuBB gibt es ein geheimes Portal nach Hades, welches genauer dort in das Reich von Tezcatlipoka führt.

Die Tollaner sind Nachkommen von Tezcatlipoka. Sie lebten vor langer Zeit zusammen mit anderen Dämonen, Göttern und Menschen in der Stadt Tollan auf der Erde. Nach einem erbitterlichen Kampf, hauptsächlich zwischen Tezcatlipoka und Quetzalcoatl, blieben nur die Anhänger von Tezcatlipoka als Gewinner zurück. Nachdem die Götter die Welt verließen, und die Übergänge zu anderen Welten verschlossen wurden, blieben viele der Nachkommen auf der Erde. Als die ersten Portale wieder auftauchten, suchten sie nach einem, welches in ihre Welt führte. Sie wurden in Deutschland fündig.

Mit Hilfe von Tezcatlipoka konnten sie das Portal finden, bevor es dazu einen Wächter gab. Das Portal war sehr klein, und wurde von den Wächtern nicht als "echtes" Portal wahrgenommen. Zusammen mit einem Clan Alben aus Hades, gelang es ihnen zum einen den Wächter auf Hades wie auch den von Midgard zu übernehmen und das Portal vor den Blicken der Wächter zu verbergen.

Tollaner

Eigentlich handelte es sich einst um alle Einwohner von Tollan mit dämonischen Hintergrund. Die Menschen wurden zwar später auch so genannt, aber hatten nur sehr selten eine höhere Stellung. Es gibt zwei Dämonenarten, welche als Menschen in NeuBB leben.

Quezcatli
Nachkommen von Tezcatlipokas. Es sind Astraldämonen, welche einen menschlichen Körper benötigen um in dieser Welt nicht zu vergehen. Ohne Körper können sie als Geist im Astralraum für einige Wochen existieren. Damals in Tollan wurden dafür jugendliche geopfert, welche sich freiwillig den Göttern hingaben. Auch heute wird das noch gemacht, aber es ist seltener geworden. Heute suchen sie sich Komapatieten vorranging mit Hirntot. Diese Körper sind für sie einfach und dauerhaft zu übernehmen. Nicht ganz ohne

Ritual, welches eine Tätowierung benötigt (meist im Rachen). Sollte es sich um einen gesunden Menschen handeln, würde der Geist des Menschen langsam zerstört werden, und ein Kampf um die Vorherrschaft bestehen (Bessenheit), außer der Dämon bleibt passiv. Leider verfällt dabei der Körper im gleichen Maße wie die geistige Zerstörung. Sie können sich nicht vermehren, sie sind alle schon sehr alt (ca. 2.000 Jahre+). Entsprechend haben sie mächtige Positionen und Reichtümer angehäuft, insbesondere auch Stiftungen und Krankenhäuser für Komapatienten. Es gibt von ihnen ungefähr 100 auf gesamt Midgard. Mit ihren menschlichen Körpern können sie aber ganz normale Kinder zeugen, was allerdings verboten ist. Leider gibt es auch unter ihnen manchmal so etwas wie die ewige Liebe und entsprechend doch mal ein Kind.

Als Astralwesen sind sie meistens der Astralmagie mächtig und besitzen einen speziellen Arkanen Zweig für Tezcatlipoka (Wahrsagung, Pakt-Magie, Lebenstransfer/-entzug, Wahrheit, Wissen, Besessenheit).

Sie sind prinzipiell nicht an den Menschen interessiert, oder verfolgen bösartige Pläne. Es gibt zwei Gründe warum sie hier sind. Der eine ist das Studium der Weltentrennung, da Midgard das Zentrum des Rituals ist, und natürlich wie man nutzen daraus schlagen kann, oder es umkehren kann. Das andere ist Waffen zu akquirieren gegen den Kampf gegen anderer Dämonen in Hades, insbesondere hat die Kirche einiges dazu entwickelt. Leider können sie nicht direkt in Kontakt mit der Kirche kommen, da die Gefahr zu groß ist schnell entdeckt zu werden.

Wächter & Portal

Das Portal ist ein physisches und befindet sich im Untergrund. Es ist stark an das Element Erde gebunden, und entsprechend gibt es auf beiden Seiten eine gleiche Geostruktur, welche das Portal erschuf. Durch die besondere Lage wurde es nicht durch andere Wächter gefunden, jedenfalls so lange, dass die Dämonen von Hades agieren konnten. Die Quezcatli sind jene auf der anderen Seite, welche auch einen Wächter bekamen. Sie kennen Midgard schon sehr gut, insbesondere aus einer Zeit vor der Trennung, aber auch danach, da nicht wenige auf Midgard blieben. Insbesondere gab es eine längere Zeitspanne in Mexico und im speziellem Yucatan. Sie kümmerten sich darum, dass das Portal auch nicht so schnell gefunden werden kann. Allerdings nicht ohne Hilfe. Sie halfen einen Clan von Nachtmahren in Hades, welche sich nun revangieren. Zusammen haben sie eine Möglichkeit gefunden das Portal vor den Fähigkeiten anderer Wächter zu verbergen. Dazu wurde eine Art Kathedrale mit einigen magischen Siegeln und anderer Magie um das Portal errichtet. Insbesondere das Zusammenspiel von Astralmagie, Illusion und die Fähigkeiten auf der Traumebene der Nachtmahre ermöglichte dies.

Durch ein spezielles Ritual war es den Quezcatli möglich einen Wächter ausfindig zu machen, so dass sie ihn für sich einnehmen können. Bisher hatten sie auch immer Glück, dass die Wächter bisher nicht darauf aufmerksam geworden sind. Durch ihre Magie und Jahrhunderte lange Erfahrung.

Der Krieg

Auf der anderen Seite in Hades gibt es einen Krieg der Dämonen, wie je her, entsprechend suchen die Quezcatli nach Möglichkeiten in Midgard sich diverse Vorteile zu verschaffen. Der Clan der Nachtmahre wurde in Hades fast vollständig ausgelöscht, die Überlebenden sind auf der Flucht, und einige von Ihnen haben Zuflucht bei den Quezcatli gefunden.

7.5 Templin

Nachdem die Annari beschlossen, das Geflecht nicht zu zerstören, und es erlaubten eine Art Krieg gegen sie zu führen, beschlossen sie den verbliebenden Rassen und ihren Schöpfungen auf IO zu helfen, dieses Phänomen zu überleben. Um schlimmeres zu vermeiden, verließen sie diese Welt. Einige allerdings versuchten noch eine Weile, das Geflecht zu verstehen und es zu durchdringen. Dazu bauten sie an Portalen in anderen Welten Forschungstationen, um durch die Portale hinweg mit dem IO-Geflecht zu interagieren. Templin ist einer dieser Orte.

---

8 Orte & NSCs

Einige Besondere Orte.

8.1 NeuBB

In der heutigen Stadt NeuBB leben um die 22.000 Menschen. Insgesamt gesehen ist Neubrandenburg den Fluten zum Opfer gefallen, nur das südlichste "Lindenbergviertel" hat wie ein Wunder die Stürme überstanden, und bietet weiterhin für ca. 7.000 Einwohner obdach. Ebenso die "Burg Stargard" und die Sledlungen dazwischen, welche insgesamt für weitere 10.000 Einwohner Platz bieten. Die meisten von ihnen sind auch die ursprünglichen Einwohner. Zudem kommen weitere 5.000 Einwohner, welcher in Notbehausungen, neuen Gebäuden und Containern leben.

Edmund "Eddi" Barwegen
Ihm gehören fast alle Schiffe die offiziell NeuBB beliefern und Personen transportieren, zudem der ganze Hafen und "Die Marie" Kneipe in Nähe des Hafen. Alter Seebär, verschlagen, zwielichtig, u.U. hilfsbereit, kennt jeden in NeuBB

Werner Blümchen
Lokaler Schachmeister und Stammgast in der Marie.

8.2 Waren

Große Teile von Waren haben die Stürme unbeschadet überstanden. Hier sind viele der ursprünglichen Einwohner zurückgekehrt. Zudem ist es somit das zweite Zentrum zum Wiederaufbau der Insel. Es gibt auch einige Kasernen der Truppen von Zerberus, welche hier ein HQ aufgebaut haben, um die Grenzsicherheit zu etablieren und zu koodinieren. Wenn der Aufbau von Charon (Militärstützpunkt an der Grenze und Transit nähe Malchow) abgeschlossen ist, werden die hier in Waren weniger Militärs stationiert sein.

Zudem gibt es hier auch die Zentrale der WSO, und das Mecha-Wiederaufbau-Hilfsprogramm von CoreTech.

Neben NeuBB also der HotSpot der Insel.

Alu-City

Ein Katzensprung von Waren entfernt wurde eine Container-Stadt aufgebaut, wo die ersten Arbeiter und Militärs untergekommen sind. Auch jetzt noch, leben hier viele der Menschen die ihr Zuahuse in Brandenburg verloren haben, und nicht auf das Festland ziehen wollen.

Nachdem die meisten Arbeiter und Militärs nun in Häuser oder Kasernen in oder um Waren leben, entwicklelt sich hier eine eigene kleine Stadt und neue Kultur. Es gibt drei Bereiche

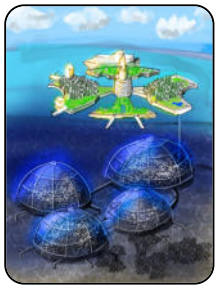
- Neu Container
  Im Norden werden immer wieder neue Container und Häuser gebaut, von Menschen mit Geld um hier ein neues Leben anzufangen. Hier sind die Zustände wie in einer Kleinstadt zu finden mit privaten Sicherheitsdienst, und hier und da auch die Polizei.
- Alt Alu
  Hier wurden die ersten Container aufgebaut, welche aber von den meisten der ersten Welle zum Wiederaufbau verlassen wurden. Die Behausungen wurden von jenen übernommen, die alles verloren haben. Entsprechend ist dies nun ein Armenviertel, aber mit ein paar technischen Einrichtungen für die Grundversorgung. Kleine Klinik, Wasseraufbereitung, Kapelle, usw.
- Streunerzone
  Rund herum sideln natürlich immer mehr Menschen an, die versuchen sich hier etwas aufzubauen, welche aus Gründen aber nicht ihr Glück in Waren oder NeuBB versuchen.

8.3 Berlin

Als Hauptstadt gab es hier viel Industrie und Forschung, welche zu wertvoll ist, um nicht geborgen zu werden. Von Schiffen und Stationen auf kleinen Inseln aus, wird mit Tauchgeräten und Robots vieles geborgen. Die Inseln sind der Wansee, zwei kleine Bereiche des Grundewalds und Köpenick. Neben den offiziellen Behörden und Oragnisationen, gibt es aber auch viele Frei-Taucher, welche versuchen die Schätze aus der Stadt zu holen. Durch die baufälligen Strukturen und Nebenbuhler ist dies eine raue Arbeit.

8.4 Unterseestadt Kiel

Als klar wurde, dass der Meeresspiegel unaufhaltsam steigen wird, startete Kiel ein unmögliches Projekt zusammen mit Frankreich und Dänemark. Sie bauten 4 große



Unterseefähige Kuppeln die miteinander verbunden wurden. Die wurden mit der steigenden Flut immer weiter nach oben ausgebaut, bis sie schlielich in einer Höhe von 25 m zusammen liefen und geschlossen wurden. Neben diesem neunten Wunder, ist auch das Schleusensystem im Alten Hafenbereich bemerkenswert, an dem Uboote in die Stadt gelangen können. Ebenso gibt es eine schwimmende Plattform über Stadt an der Oberfläche. Mit Versorgungsschläuchen und "freien" Aufzügen, können hier Transporte realisiert werden. Es ist die bisher größte vom Menschen gebaute schwimmende Konstruktion.

Die Stadt hat nach wie vor mit vielen Umweltverschmutzungen zu tun, die durch die Jahrhunderte im Erdreich vorgenommen wurde. Durch massiven Einsatz von Biotech werden neben Lebensmitteln eine unzahl von genetisch veränderten Bakterien, Pilzen und Korallen erschaffen, welche viele Aufgaben übernehmen. Die Folgen sind bis heute ungewiss, aber durch die vielen derzeit größeren Katastrophen stehen sie nur selten im Rampenlicht der Politiker.

Dom 1
Ravensberg, Brunswick und Düsternbrook - 20.000

Dom 2
Gaarden Ost und Ellerbek - 20.000
Hafenanlagen teilweise vom Militär des Protektorates.

Dom 3
Neumühlen-Dietrichsdorf - 10.000
Die Kuppel ist der Oberfläche am Nächsten mit cs. 12 m von der Spitze aus. Entsprechend ist sie der IO-Tower mit diversen Schleusen und Transporttürmen, und vielen Verbindungskabeln nur Stadt oben.

Dom 4
Altstadt, Vorstadt, Damperhof und Exerzierplatz - 10.000

Floating City
Als die Beziehungen noch besser standen mit Italien, gab es einen regen Technologieaustausch. Große Teile der Stadt wurden mit Erkenntnissen von der Rettung Venedigs genutzt. Hier wurden mehrere Gebäude schwimmfähig umgebaut und mit neuartigen Baustoffen flächendeckend schwimmfähiger Untergrund erzeugt. Die Stadt besteht aus unglaublich vielen Segmenten, welche nicht einfach so zu erkennen sind. Viele der neuen Gebäude können zeitweise vollständig unter Wasser sein. Das Zentrum dient als Regierungssitz und Evakuierungszentrum falls es wieder zu Stürmen kommen sollte. Entsprechend gibt es viele leere Bereiche. Die Bevölkerung unten in den Kuppeln sind tief genug, um vor den Stürmen sicher zu sein, so die Experten.

Unterseestadt Kiel
Schwimmende Plattform & Unterwasserdom
Wirtschaft: Serverfarmen - Deutsche Matrix
Forschung Nahrung - Seetang, Krill, u.a.

INSEL NEUBRANDENBURG

Zwei Weh Zehen