



Institut für Wiederbeschaffung

– Eine Einführung für Spieler –
von Weltengeist



(c) 1999 by John Bridges

Die Welt der Fading Suns

Mit klopfendem Herzen stehst du vor der Tür, unsicher, ob du wirklich anklopfen sollst. „Kommen Sie heute Abend um neun Uhr in mein Kontor“ hatte Professorin Gattenberger nach dem Seminar zu dir gesagt. Und mit einem Augenzwinkern, aber ohne weitere Erklärung war sie davongerauscht.

Und nun stehst du hier, in einem zugigen Gang von altmodischer Granitbauweise, erleuchtet von gelblichen Energiekerzen, die sogar flackern wie ihre primitiven Vorbilder, mit denen sich die Bauern zufrieden geben müssen. Für einen Augenblick durchzuckt dich ein abwegiger Gedanke: „Man könnte glauben, man befände sich an einem dieser alten Colleges auf Holy Terra irgendwann im 2. Jahrtausend, und nicht auf Leagueheim des Jahres 4999!“

Deine Taschenuhr sagt, dass es noch vier Minuten bis neun Uhr sind. Bloß nicht zu früh zu einem Termin bei einem Professor kommen. Und auch bloß nicht zu spät. Sonst hat man im Handumdrehen einen weiteren Eintrag in seinem Semesterbericht stehen, und in deinem finden sich diesmal ohnehin schon genug. Das gibt sicherlich ohnehin noch Ärger mit deinen Geldgebern. Ob die Professorin dich deshalb zu sich gerufen hat? Andererseits – warum hätte sie dir dann zuzwinkern sollen?

Oh ja, die anderen haben das Zwinkern auch gesehen. Den ganzen Nachmittag hast du dich vor blöden Anspielungen nicht mehr retten können. Man hört ja so allerhand von Studenten und ihren Professoren. Aber so etwas passiert doch anderen, nicht dir! Und überhaupt – die Frau könnte deine Mutter sein! Naja, wenn man darüber nachdenkt: Sie könnte auch nachgeholfen haben, als hochstehendes Mitglied der Ingenieurhilfe könnte sie sogar Zugang zu Lypee-55 haben. So gesehen könnte käme sogar „Großmutter“ in Betracht! Pfui Spinne!

Immer noch zwei Minuten. Du rufst dir nochmals ins Gedächtnis, was du über die Frau weißt. Gehört zur Gilde der Ingenieure, ist Dozentin für Energietransformation. Ist im Gegensatz zu den meisten ihrer Kollegen keine Spur weltfremd, verschwindet immer mal wieder auf Dienstreisen mit unbekanntem Ziel. Scheint nie Geldprobleme zu haben. Aber sonst? Erschreckend, wie wenig man eigentlich wirklich über die Leute weiß, deren Predigten man sich da jeden Tag reinzieht.

Der Zeiger deiner Taschenuhr rückt auf neun Uhr vor. Ohne dass du geklopft hättest, ertönt von innen eine gut gelaunte Frauenstimme: „Nun kommen Sie schon rein, oder wollen Sie den Rest der Nacht da draußen auf dem Gang stehen?“ Dein Herzklopfen ist nicht weniger geworden, aber es gibt jetzt ohnehin kein Zurück mehr. Du öffnest die Tür und betrittst das Kontor.

Überblick

Wir schreiben das Jahr 4999. Tausend Jahre sind vergangen, seit die **Zweite Republik** – der Höhepunkt menschlicher Technologie, aber auch Dekadenz – in sich zusammengebrochen ist. Tausend Jahre, die von den Geschichtsschreibern als das „**Dunkle Zeitalter**“ bezeichnet werden. Technologie ging verloren, Sprungtore wurden abgeschaltet, ganze Welten konnten nicht mehr erreicht werden. Erbarmungslose Kriege tobten zwischen den Fraktionen der Mächtigen: der Adelhäuser, der Kirche und der Gilden. Bedrohungen von außen nutzten die Schwäche der Menschheit aus, alte Barbarenvölker fielen mit primitiven Raumschiffen in die Bekannten Welten ein, und die Alienrasse der Symbioten konvertierte ganze Planeten.

In dieser Zeit wurde blinder Fortschrittsglaube von einer umfassenden Weltuntergangsstimmung abgelöst. Die *Kirche der Himmlischen Sonne* gewann längst vergessene Macht zurück, widerrief ihre früheren Lehren von der Eroberung der Sterne und rief zu Buße und Umkehr auf. Die Technik habe die Menschheit ins Verderben geführt, sie von ihren Seelen entfremdet. Daher sei es an der Zeit, sich wieder auf die ursprüngliche Lebensweise zu besinnen und ein Leben im Einklang mit der Natur zu führen.

Natürlich kann auf fortschrittliche Technik nicht ganz verzichtet werden; die Verbindung zwischen den Sternen würde sonst abreißen, und die Bedrohungen von außerhalb hätten leichtes Spiel mit der Menschheit. Also müssen sich einige wohl oder übel die Hände schmutzig machen. Adelshäuser, Gilden und manchmal sogar die Kirche haben diese Aufgabe selbstlos auf sich genommen. Dem einfachen Handwerker in seiner Werkstatt und dem einfachen Bauern auf dem Feld aber soll diese Befleckung erspart bleiben. Und so leben in den *Bekannten Welten* zwei verschiedene Gesellschaften: Während die Masse der Bevölkerung – Leibeigene und die meisten Freien – auf dem technischen Stand des irdischen Spätmittelalters lebt, verfügt eine kleine Elite über fortschrittlichste Technik.

Vor einigen Jahren nun gelang es *Alexius I.* aus dem Hause Hawkwood, den tausend Jahre währenden Machtkampf für sich zu entscheiden und sich zum Kaiser krönen zu lassen. Er ist es, der der Menschheit die Hoffnung zurückgibt. Der Kaiser hat ein Zeitalter der Entdeckungen ausgerufen und will verloren gegangene Welten zurückgewinnen. Doch was für die meisten Menschen viel wichtiger ist: Zum ersten Mal seit tausend Jahren herrscht in den meisten Teilen der Bekannten Welten Friede. Zwar ist es der Friede eines Imperiums, in dem die Starken hemmungslos über die Schwachen herrschen. Aber es ist immer noch besser, als Tag für Tag um sein Leben fürchten zu müssen.

Hinter den Kulissen aber gärt es bereits aufs Neue. Die Adelshäuser bringen sich in Stellung, um den nächsten Kaiser unter sich auszufechten. Die Kirche hat ihren uralten Traum von einer Theokratie noch immer nicht zu Ende geträumt. Die Gilden bereichern sich, wo sie können, und arbeiten im Verborgenen an einer Dritten Republik. Das neu entdeckte Kalifat von Kurga zieht seine Schlachtschiffe zusammen und bedroht die Grenzen der zivilisierten Welt. Und was am Schlimmsten ist und inzwischen weit mehr ist als ein nur hinter vorgehaltener Hand geflüstertes Gerücht: Die Sonnen selbst haben begonnen, sich zu verdunkeln.

Facetten

Ein derart kurzer Einstieg wie der obige kann natürlich nicht annähernd alles erfassen, was in einem komplexen Setting wie dem der *Fading Suns* möglich ist. Daher will ich im Folgenden versuchen, einige wichtige Punkte zumindest stichpunktartig besser zu beleuchten und die Frage zu beantworten, was in den bekannten Welten möglich ist und was nicht.

- **REALISMUS:** Vorweg sei gesagt, dass das Setting dem Genre der Space Opera zuzuordnen ist. Es geht hier also nicht darum, *realistische* Science-Fiction zu erzählen. So sind die Aliens eher unterhaltsam als wirklich fremdartig, die Technik ist eher fetzig als physikalisch überzeugend, und die Struktur der (immerhin über 40) Bekannten Welten ist auch übersichtlicher als die des kleinen Planeten Erde des 21. Jahrhunderts. Hier befindet sich das Setting in guter Gesellschaft mit anderen Space Operas wie z.B. *Star Wars* oder *Star Trek*. Es geht darum, gute Geschichten erzählen und erleben zu können und nicht darum, eine möglichst wissenschaftliche Schilderung einer möglichen Zukunft hinzubekommen. Bestimmte Dinge sind eben einfach möglich, weil sie Spaß machen. Ich kann damit gut leben.

- **GESELLSCHAFTSORDNUNG:** Die Gesellschaftsordnung ist streng feudalistisch organisiert. Über allem steht der Kaiser, der aber stets darauf achten muss, seine Macht auch zu erhalten. Die Kirche und die mächtigen **Adelsfamilien** (unterteilt in Große und Kleinere Häuser) stellen die herrschende Klasse. Die **Freien** dagegen sind dem Willen dieser Mächtigen schon recht wehrlos ausgeliefert, weshalb sich viele von ihnen in sogenannten **Gilden** organisieren, die ihnen Schutz und eine gewisse Macht geben. Ein erheblicher Teil der Bevölkerung aber hat ohnehin nur den Status von **Leibeigenen** und muss daher dem Adeligen gehorchen, dem er „anvertraut“ ist. Die Kirche predigt, dass jeder seinen Platz in der Schöpfung hat, und etwas anderes anzustreben, ist ein Frevel gegen den Allschöpfer. Abgelehnt wird von der Kirche dagegen die **Sklaverei**, die allerdings für einige Menschen dennoch traurige Realität ist.
- **RELIGION:** Die Kirche der Himmlischen Sonne ist bei weitem die einflussreichste Religion in den Bekannten Welten und die einzige mit realer, weltenumspannender Macht. Sie gründet sich auf den Lehren des Propheten **Zebulon** aus dem 28. Jahrhundert. Zu den Lehren der Kirche gehören die Verehrung des **Allschöpfers**, die Annahme des göttlichen Plans für das eigene Leben, die Ablehnung moderner Technik als seelenlos und die Warnung vor den Dämonen zwischen den Sternen, deren langer Schatten die himmlische Flamme und so die Herzen der Menschen verdunkelt. Allerdings gibt es innerhalb der Kirche verschiedene Strömungen und Sekten, die sich in der Auslegung der Schriften des Propheten und des Willens des Allschöpfers unterscheiden.
- **TECHNOLOGIE:** Wie oben bereits beschrieben, existieren hier zwei auf den ersten Blick widersprüchliche Technologiesysteme nebeneinander: Auf der einen Seite die „einfache Bevölkerung“, die sich per Kirchendekret mit einfachster Technik zufriedengeben muss. Zum anderen die Elite aus Adeligen, Gildenangehörigen und Kirchenvertretern, denen verschiedene Ausnahmeregeln die Nutzung fortschrittlichster Technik erlauben. Letztere hat allerdings fast den Stellenwert von Magie – man versteht die Geräte oft gar nicht mehr wirklich, und was verloren geht, kann oft nicht ersetzt werden. Umso bedeutsamer ist der Kampf um diese Technologie: Wer moderne Werkzeuge und Waffen (oder gar das Wissen und die Mittel zu ihrer Herstellung) besitzt, verfügt über große Macht. Und auch wenn die Inquisition versucht, zumindest die schlimmsten Auswüchse einzudämmen, ist unter der Oberfläche der Kampf um jedes alte Artefakt und jede neue Erfindung voll entbrannt.
- **ALIENS:** In der Phase der Expansion stieß die Menschheit auf verschiedene Alien-Rassen, die sich jedoch als technisch unterlegen erwiesen und die daher unterworfen wurden. Manche davon leben heute noch in Reservaten (häufig außerhalb ihrer ursprünglichen Welten), einige wenige Aliens aber bewegen sich frei unter den Menschen. Oft werden sie misstrauisch beäugt, denn ein Alien ist immer ein seltener Anblick, und die meisten Menschen wissen nichts außer einer Handvoll Vorurteile über die jeweilige Rasse. Die wichtigsten Alienvölker, die unter den Menschen verkehren, sind weiter unten im Abschnitt über Charaktere beschrieben. Darüber hinaus gibt es aber auch noch Aliens von außerhalb, die ihre eigenen Reiche beherrschen. Dabei sind die **Symbioten** eine besonders gefährliche Rasse, die in der Lage ist, andere Lebewesen zu assimilieren. Die **Vau** wiederum sind ein rätselhaftes Volk, das den Menschen technisch und kulturell hoch überlegen ist – zum Glück scheinen sie aber nicht daran interessiert zu sein, die menschlichen Welten zu kolonialisieren, so dass an der gemeinsamen Grenze ein angespannter Friede herrscht.
- **MUTANTEN:** Die eigentlichen Mutanten – oder **Veränderten** im Jargon der Fading Suns – sind meist Nachkommen von Menschen, die während der Zweiten Republik genetisch verändert wurden. Sie sind selten geworden – Ausgestoßene, die von der Inquisition mit aller Härte ge-

jagt und erbarmungslos getötet werden. Verbreiteter unter den oberen Klassen ist dagegen die Verwendung von **Kybernetik**, d.h. dem Einbau von Technik in den menschlichen Körper. Gerade in manchen Adelshäusern und Gilden gehört kybernetische Veränderung fast schon zum guten Ton, während der Kirche nichts anderes übrigbleibt, als das Spiel mit dem Feuer zähneknirschend zu dulden.

- **MAGIE:** Es gibt im Wesentlichen drei Arten übernatürlicher Kräfte. Bei **Psi** bezieht der Wirkende die Kraft aus sich selbst heraus. Die Kirche lehnt Psi als unheilig ab und sieht im leichtfertigen Umgang damit einen der Gründe für den Fall der Zweiten Republik, weshalb Psioniker auch heute noch vorsichtig damit sein müssen, sich zu offenbaren – Psi ist zwar nicht verboten, aber seit wann fragt der Mob mit den Fackeln und den Heugabeln nach Gesetzen? Und tatsächlich ist Psi nicht ungefährlich: Es kommt immer wieder vor, dass ein Psioniker seiner Schattenseite (dem sogenannten Dunklen Zwilling) unterliegt. Beim Einsatz von **Theurgie** dagegen stammt die Macht von einer göttlichen Wesenheit (z.B. dem Allschöpfer). Diese Art der Magie ist stark ritualisiert und wird vor allem von Priestern gewirkt, weshalb sie auch als relativ sicher gilt. Allerdings verwenden auch andere Religionen (z.B. Erd- und Totenkulte) Theurgie, ein Frevel, der von der Kirche natürlich mit aller Konsequenz verfolgt wird. Allgemein verachtet und bei Todesstrafe verboten ist schließlich die **Antinomie**: die Anrufung dämonischer Kräfte. Diese verleiht dem Wirkenden zwar große Macht, ist aber auch mit großen Gefahren für ihn und seine Umwelt verbunden.

Das Institut für Wiederbeschaffung

„Wollen Sie nicht Platz nehmen?“

Professorin Gattenberger weist mit knapper Geste auf einen Stuhl, der wie durch ein Wunder von den Bergen an Büchern, Zetteln und technischen Geräten verschont worden ist, die sonst jeden freien Quadratzentimeter in ihrem Büro bedecken. Während du dir vorsichtig einen Weg durch das Durcheinander hin zu dem Stuhl bahnst, lässt du deinen Blick über das unfassbare Chaos schweifen. Bücher, die du aus dem Seminar kennst, und Bücher, deren Titel so lang sind, dass sie bestimmt schon allein deshalb auf dem Schwarzen Index der Avestiten stehen. Notizen in unleserlicher Handschrift (oder ist das ein Geheimcode?), Entwurfsskizzen und technische Zeichnungen. Dazwischen ragen Kabel heraus, aber auch ganze Geräte wie das halb verschüttete Modell einer Turbine oder eine achtlos in eine Ecke geworfene kybernetische Armprothese, Schwarzmarktwert mindestens 500 Firebirds. Auf dem Schreibtisch, halb begraben unter Briefen und studentischen Hausarbeiten: eine echte Denkmaschine. Geschätzter Wert: mindestens 2000 Firebirds. Als du für einen Augenblick an dein Stipendium denkst – üppige 200 Firebirds im Jahr – wird dir schwindelig. Zum Glück hast du gerade den Stuhl erreicht, mit so viel Selbstverständlichkeit wie möglich lässt du dich hineinsinken.

Derweil war die Professorin nicht untätig. Irgendwo hinter einem Berg Zeitungen ist es ihr gelungen, ein Schränkchen einen Spaltweit zu öffnen und eine Weinflasche nebst zwei Gläsern zutage zu fördern.

„Auch einen?“ fragt sie.

„Ja, gerne“ erwidert du. Den kannst du jetzt wirklich gebrauchen. Noch immer gleitet dein Blick faszinierend über dieses Büro – man sollte eine technoarchäologische Expedition hierher schicken! Was

das berüchtigt-berühmte Institut für Wiederbeschaffung wohl dazu sagen würde, wenn sie wüssten, dass solche technischen Schätze hier direkt vor ihrer Nase unter alten Akten begraben liegen?

„Tut mir leid, ich habe es nicht geschafft, aufzuräumen“ eröffnet die Professorin mit einem schelmischen Lächeln das Gespräch. „Irgendwie hat der Tag immer zu wenig Stunden. Was mich auch gleich zu der Frage bringt, warum ich Sie so spät am Abend noch habe kommen lassen. Sie haben sicher schon einmal vom Institut für Wiederbeschaffung gehört...“

Leagueheim

Unser Spiel beginnt auf **Leagueheim**, der Heimatwelt der Liga der Kaufleute. Einst trug diese Welt den Namen Liberty und gehörte zu den Gründungswelten der Zweiten Republik. Nach deren Zusammenbruch flohen viele überzeugte Republikaner und verfolgte Gildenmitglieder nach Liberty, das den Namen seiner neuen Machthaber annahm und sich in Leagueheim umbenannte.

Der Ruf Leagueheims in den Bekannten Welten ist legendär. Man erzählt sich von ungeahnten Reichtümern und von Technik auf dem Stand der Zweiten Republik. Während das natürlich maßlos übertrieben ist, besteht kein Zweifel daran, dass auf Leagueheim so manches Gebot der Kirche bis an die Grenzen des Möglichen gebeugt wird. Die Gilden herrschen uneingeschränkt, die Adelshäuser ringen um ein wenig Einfluss, und die Kirche muss sich mit seelsorgerischen Aufgaben zufriedengeben.

Die meisten der 4 Milliarden Bewohner Leagueheims leben in gewaltigen Städten. Dazwischen erstrecken sich weite Landschaften, die die Zeichen jahrtausendelanger, rücksichtsloser Ausbeutung zeigen. Erschöpfte Böden, ausgebeutete Bergbaugebiete, verfallene Fabriken und vergiftete Gewässer werden als Ödlande zurückgelassen und stehen nicht selten in dem Ruf, lebensgefährlich zu sein. Hier hausen die Ärmsten der Armen – oder aber gefährliche Kreaturen, die sich durch Mutation den neuen Lebensbedingungen angepasst haben.

Hauptstadt Leagueheims ist **Kesparate**, eine Megalopole von schier unfassbaren Ausmaßen. Verschiedene Gilden herrschen über die unterschiedlichen Stadtbezirke, von denen jeder gut und gerne zehn oder mehr Meilen durchmessen kann. Die Stadt scheint einem Cyberpunk-Roman entsprungen: Die Gilden herrschen uneingeschränkt, und jeder kämpft gegen jeden beim Versuch, in der Welt voranzukommen. Dennoch sind die Leagueheimer stolz auf ihre Welt, denn hier kann es der Tüchtige noch zu etwas bringen!

Die Akademie Interatta

Zu den berühmtesten Besonderheiten Leagueheims gehört die **Akademie Interatta**. Gegründet während des Dunklen Zeitalters als Sammelbecken für die brilliantesten Köpfe unter den Flüchtlingen der Zweiten Republik, entwickelte sich die Akademie zu einer Fackel der Bildung in einer Zeit der geistigen Finsternis. Heutzutage – da weniger als ein Viertel der Bewohner der Bekannten Welten auch nur ihren eigenen Namen schreiben können – ist sie eine Bildungsstätte von unübertroffener Berühmtheit und Bedeutung.

Der Rat der Gilden sorgt für eine fortlaufende Finanzierung der Akademie, und nur die besten (oder reichsten) Studenten werden hier aufgenommen. Vor allem sind es natürlich die Gilden selbst, die ihrem fähigsten Nachwuchs hier eine hochwertige Ausbildung zukommen lassen. Aber auch so mancher junge Aristokrat hat hier studiert und Bekanntschaften, wenn nicht Freundschaften fürs Leben geschlossen. Zyniker behaupten, hier könne man die Mitglieder der anderen Fraktionen einmal auf

neutralem Boden kennen- und schätzenlernen – bevor man dann den Rest seines Lebens damit zu- bringt, einander Messer in den Rücken zu stoßen.

Die Akademie besteht aus verschiedenen Fakultäten und Instituten. So lassen es sich die fünf großen Gilden nicht nehmen, jeweils ihre eigene Fakultät zu finanzieren. Das *Jarod-Amad-Kollegium für Kriegskunst* beispielsweise ist eine von der Appell-Gilde unterhaltene Ausbildungsstätte für alle Facetten modernen Kampfes, vom Duell Mann gegen Mann bis hin zur Organisation großer Schlachten zu Lande, zu Wasser, in der Luft oder im All. Aber es gibt auch Forschungseinrichtungen wie das *St. Albertus Forschungszentrum* (betrieben von der Gilde der Ingenieure) oder die *Supremus-Raumstation* (Ausbildungsaußenposten der Charioteers und der Ingenieure, im Orbit um den Planeten Darkside). Und es gibt speziellere Institute, die selbst innerhalb der Akademie von einer gewissen Mystik umgeben sind, wie zum Beispiel das *Institut für Xenokryptologie* – oder das *Institut für Wiederbeschaffung*.

IfW – Das Institut für Wiederbeschaffung

Das Institut für Wiederbeschaffung (IfW) ist eine Legende. Während jeder gebildete Mensch der Bekannten Welten von dieser Organisation gehört hat, wissen doch die wenigsten mehr als einige Gerüchte. Aufgabe des IfW ist es, vergessenes technisches Wissen aus der Zeit der Zweiten Republik aufzuspüren und zu bergen. Dabei kann es sich um Technologie-Artefakte, intelligente Golems oder mächtige Waffen handeln, aber auch um Erfindungen, Rezepte oder Aufzeichnungen.

Gerüchten zufolge ist das Institut bei der Wahl seiner Mittel wenig wählerisch. Es genießt die volle Unterstützung der Liga der Kaufleute und kann somit auf virtuell unbegrenzte finanzielle Mittel, auf die fortschrittlichste Technik der Welt und auf Experten aus so gut wie jedem Bereich zurückgreifen. Angeblich hat das Institut auch keine Hemmungen, seine Funde mit illegalen Mitteln aus dem Einflussbereich anderer Mächte (z.B. eines Adelshauses) herauszuholen. Es wird sogar von Fällen berichtet, in denen dabei nicht nur Schmuggler, sondern auch Assassinen oder Söldnerverbände zum Einsatz gekommen sind. Ob es sich dabei aber um Wahrheit oder um Propaganda handelt, lässt sich so leicht nicht sagen.

Bekannt aber ist, dass das IfW von der Akademie Interatta aus gelenkt wird. Das Institut ist technisch gesehen eine Fakultät der Hochschule, und sein derzeitiger Leiter – Konsul Germaine Eisenberry – ist nicht nur ein führendes Mitglied der Scriver-Gilde, sondern auch Professor an der Akademie. Es gibt offizielle Räume und Mitarbeiter auf dem Campus. Allerdings wissen alle, dass dies nur die Spitze eines Eisbergs ist, und es wird eifrig darüber spekuliert, wer wohl sonst noch zu den geheimen Kavernen des IfW gehört...

Charaktere

„Alles in Ordnung?“

Dein Mitbewohner betrachtet dich besorgt, und du kannst es ihm nicht verdenken. Wenn du nur halb so verwirrt aussiehst, wie du dich fühlst, dann muss er dich für betrunken oder schlimmeres halten.

„Ja, ja, alles in Ordnung.“

„Was wollte denn die Gattenberger nun von dir?“

„Ach, die Seminararbeit... Profs halt, haben immer was rumzunörgeln...“ lügst du. Du findest selbst, dass es lahm klingt, aber etwas Besseres fällt dir so auf die Schnelle nicht ein. „Du, nimm's mir nicht übel, aber ich glaube, ich leg mich jetzt erstmal schlafen.“

„Na, wenn du meinst... Aber wenn du reden willst, dann sag Bescheid!“

„Ja, mach ich. Echt nett von dir. Bis morgen!“

Damit klappt du die Tür hinter dir zu. Dein Puls ist noch immer gefühlt auf 180. „Wenn du reden willst“ – der ist gut! Nur zu gerne würdest du reden, aber du kannst nicht. Darfst nicht, wenn du das Angebot, das dir die Professorin gerade gemacht hat, nicht aufs Spiel setzen willst.

Institut für Wiederbeschaffung! Deine Professorin ist eine verdeckte IfW-Agentin, und sie hat dir einen verdammt Kontrakt angeboten! Du kannst es noch immer nicht fassen. Du sollst künftig dabei helfen, für das IfW die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Dafür übernehmen sie deine Studiengebühren, spendieren dir noch ein Stipendium für das Jarod-Amad-Kollegium und lassen das eine oder andere Gadget springen, von dem du bisher nur träumen konntest! Natürlich musst du dazu erst eine Zeitlang „Fußarbeiten“ erledigen, um deine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, aber danach...

Du wagst gar nicht, den Gedanken zu Ende zu denken. Eben noch warst du nur ein Student unter vielen, und jetzt bist du plötzlich ein Agent des IfW. Na gut, Agentenanwärter, aber egal. Die Möglichkeiten! Wenn du dich als würdig erweist, stehen dir sogar die Sterne offen! Du hättest gute Lust, jubelnd über den Campus zu rennen und es allen zu erzählen. Aber das – und in dem Punkt war die Professorin ziemlich deutlich – kannst du vergessen. Der Kontrakt mit dem IfW muss dein Geheimnis bleiben. Jedenfalls, wenn du nicht demnächst ohne besagten Kontrakt, dafür aber mit heftigen Kopfschmerzen und einer unerklärlichen Gedächtnislücke aufwachen willst...

Geeignete Figuren

Wie hoffentlich bereits klar geworden ist, sind Abenteuer im Auftrag des Instituts für Wiederbeschaffung eher nichts für kirchliche Charaktere, denn diese lehnen die Verwendung moderner Technik ja eher ab und wären daher unablässig in Gewissensnöten – ganz abgesehen davon, dass das Institut für Wiederbeschaffung nie auf die Idee käme, einen Kirchenvertreter überhaupt in seine Pläne einzuweißen.

Typische Charaktere sind dagegen vor allem solche, die an der Akademie Interatta studieren und die frei genug sind, ihre eigenen Entscheidungen zu treffen und ihren eigenen Weg zu gehen. Dies sind vor allem Mitglieder der Gilden, aber auch Adelige sowie Aliens, die außerhalb der menschlichen Gesellschaftsordnung stehen. Wem es genügt, sich für den Anfang eine vorgewürfelte Figur auszusuchen, der kann gleich zum Kapitel „Archetypen“ springen, wer dagegen lieber selbst eine Figur basteln möchte, der kann sich im Folgenden einen Überblick über einige typische Konzepte verschaffen.

Die wichtigsten Adelshäuser

Die größte Bedeutung in den Bekannten Welten kommt den fünf Hohen Häusern zu – Adelsfamilien, die ganze Planeten beherrschen. Allerdings gibt es natürlich auch in diesen Häusern bedeutende und weniger bedeutende Vertreter (wir sprechen hier von tausenden Mitgliedern), und auch wenn jedes Haus bestimmte Eigenarten hat, muss sich nicht jedes Familienmitglied in allen Punkten damit identi-

fizieren. Der klassische Vertreter eines Hohen Hauses ist somit genauso möglich wie der Rebell, der nach Leagueheim „weggelobt“ worden ist, weil er daheim zu unbequem geworden ist.

Die fünf Hohen Häuser sind:

- **HAWKWOOD:** Dieses Haus wurde im Lauf der Geschichte häufig als das führende unter den Herrscherhäusern gesehen und stellt auch heute den Kaiser. Ein typischer Hawkwood ist stolz, Ehre bedeutet alles für ihn. Ein Hawkwood wird zu der Überzeugung erzogen, dass er die Welt verändern wird und dass er sich jeder mutig zu stellen hat. Eitelkeit und Sturheit sind ebenso weit verbreitet wie Mut und Großmut. Ihrem Ideal nach sind Hawkwoods die prototypischen Ritter unter den Hohen Häusern, was aber nicht bedeutet, dass jedes Familienmitglied diesem Anspruch auch gerecht wird.
- **DECADOS:** Die größten Konkurrenten der Hawkwoods um den Kaiserthron sind gewissermaßen deren genaues Gegenteil. Wohlwollende Stimmen würden sie als exzentrisch bezeichnen, böswillige dagegen als durchgeknallt. Sie sind Individualisten und Egoisten, loyal nur gegenüber sich selbst. Sie haben sich einen Ruf als verschlagene Politiker, brutale Machtmenschen und skrupellose Eidbrecher erworben. Zur Erreichung ihrer Ziele ist ihnen jedes Mittel recht, und nicht selten drehen sich diese Ziele vor allem um das eigene Vergnügen.
- **HAZAT:** Die Hazat sind ein stark militärisches Haus, sie sind berühmt für ihre Fähigkeiten als Heerführer, wenn auch manchmal belächelt für ihren Mangel an diplomatischem Geschick. Wo die Hawkwoods am ehesten an Ritter erinnern, sind die Hazat eher Soldaten. Sie sind progressiver als die meisten anderen Häuser. Ehre und Kompetenz bedeuten ihnen viel – bei sich selbst und anderen. Wer die Fähigkeiten eines Hazat in Zweifel zieht, macht sich einen unversöhnlichen Feind, aber wer sich als fähiger, verlässlicher Partner erweist, verdient seinen Respekt.
- **LI HALAN:** Dieses Haus ist der Kirche stark verbunden, genauer gesagt: dem orthodoxen Zweig der Kirche. Man nimmt die Dekrete der Kirche ernst, umgibt sich daher weniger als üblich mit Technologie und duldet keine gesellschaftliche Veränderung, denn das wäre ja ein Verstoß gegen die Ordnung des Allschöpfers. Für die Kampagne wäre ein linientreuer Li Halan daher eher unpassend, in Frage käme nur ein Renegat des Hauses.
- **AL-MALIK:** Das zurückgezogenste unter den Hohen Häusern wird von allerlei Mysterien umgeben. Die Al-Malik sind stark mit den Gilden verbunden, und ihnen steht (vielleicht deshalb) die fortschrittlichste Technologie zur Verfügung. In ihrem Auftreten sind sie geheimnisvoll, exotisch und leidenschaftlich. Oft ist ein Al-Malik höher gebildet, aber weniger militärisch als Angehörige anderer Häuser, und Gerüchten zufolge sympathisieren einige von ihnen sogar mit dem Gedanken an eine neue Republik.

Darüber hinaus gibt es noch eine Reihe Kleinerer Häuser – bei Bedarf bitte den Spielleiter fragen.

Die Gilden

Die Gilden der Bekannten Welten haben sich zur Liga der Kaufleute zusammengeschlossen (auch wenn viele Gildenmitglieder gar keine Kaufleute sind – es gibt für so gut wie jede Verrichtung eine Gilde). Diese Liga hat ihren Hauptsitz auf Leagueheim und beherrscht mehrere Sternensysteme. Auch unter ihnen gibt es fünf besonders mächtige Gilden, als da wären:

- **CHARIOTEERS** (auch: Gilde der Reisenden): Dies ist die Gilde der Raumfahrer, die es geschafft hat, den interstellaren Reiseverkehr unter ihre Kontrolle zu bringen. Zu ihr gehören nicht nur

die meisten Raumpiloten, sondern auch die Mehrzahl der interstellaren Kaufleute, die Waren auf einem Planeten kaufen und auf einem anderen verkaufen. Zudem besitzt die Gilde das Monopol auf die Herstellung sogenannter Sprungschlüssel: der Sender, mit denen ein Sprungtor auf ein Ziel hin programmiert werden kann.

- **INGENIEURE:** Das gemeine Volk kennt diese Gilde kaum, beschäftigt sie sich doch ausschließlich mit der Herstellung von und dem Handel mit hochtechnologischer Ware. Die Gilde der Ingenieure hält Monopole auf alles von Raumschiffsantrieben über die Instandhaltung von Terraforming-Geräten, Denkmachines und Golems¹ bis hin zu Kybernetik. Bei letzterem sind sie auch ihre besten Kunden, denn es gehört fast schon zum guten Stil, dass sich ein Ingenieur kybernetisch verbessern lässt.
- **APPELL** (auch: Chainers): Was einmal als eine reine Söldnergilde begann, hat sich im Laufe der Zeit zu einer regelrechten Gewerkschaft für so gut wie jede Art von Arbeit entwickelt. Wer qualifizierte Leute sucht, die nicht in anderen Gilden organisiert sind (z.B. Soldaten oder gewöhnliche Arbeiter), der muss die Dienste des Appells in Anspruch nehmen. Allerdings hat diese Gilde auch eine Schattenseite: Der Appell ist nämlich auch die Gilde der professionellen Sklavenhändler...
- **SCRAVER**²: Offiziell handelt es sich bei den Scravern um eine Recycling-Gilde, die alte Technik (auch und gerade im Weltall) aufammelt und repariert. Aber alle wissen, dass das nur eine Tarnidentität ist. In Wahrheit handeln die Scraver darüber hinaus mit allem, was illegal ist – Drogen, Glücksspiel, Prostitution, Schutzgelderpressung, Schmuggel, verbotene Technik: Die Scraver liefern, wenn das Geld stimmt.
- **REEVES**³ (auch: Graugesichter): Die vielleicht reichste Gilde befasst sich vor allem mit Papierkram – die Reeves betreiben die meisten Bankhäuser der Bekannten Welten und haben zudem ein Quasi-Monopol auf den Beruf des Anwalts. Die meisten weltlichen Gerichte verlangen zwingend die Anwesenheit eines Reeve bei jeder Verhandlung. Darüber hinaus betreiben die Reeves auch verschiedene Universitäten und verwalten die kümmerlichen Reste dessen, was einmal mit dem Begriff „Massenmedien“ bezeichnet wurde.

Neben diesen großen Gilden gibt es auch noch unzählige kleine, die in verschiedenen Nischen um die Brosamen kämpfen. Hier finden sich solch einflussreiche Gilden wie die der Apotheker, der Pädagogen, der Prospektoren, der Verwalter oder der Waffenschmiede, solch esoterische Gilden wie die Karnevalisten, die Maske oder die Kurtisanen und solch schmutzige Organisationen wie die Gilden der Meuchler, der Säuberer oder der Vagabunden. Auch hier bitte bei Interesse den Spielleiter fragen.

Die Aliens

Im Laufe der Jahrtausende begegnete die Menschheit verschiedenen Alienrassen. Manche davon wurden ausgelöscht, andere vegetieren in Reservaten vor sich hin. Nur wenigen ist es gelungen, sich soweit anzupassen, dass sie im Imperium geduldet werden und aktiv am gesellschaftlichen Leben teilnehmen können. Am ehesten trifft man noch die folgenden an:

¹ So heißen Roboter in den Bekannten Welten, es werden allerdings aufgrund des Kirchenbanns kaum noch neue Golems gebaut.

² Ein Scraver ist eigentlich eine Art Aasgeier auf dem Mond Mantaxus im Absolution-System. Gerüchten zufolge verwendeten die ersten Scraver dieses Symbol auf ihren Raumschiffen, als ihr Broterwerb noch darin bestand, andere Schiffe anzugreifen und auszuplündern.

³ Reeve Incorporated ist eine der Firmen, aus der diese Gilde hervorging.

- **UR-OBUN:** Diese Alienrasse war eine der ersten, denen die Menschheit in der Phase der Expansion begegnete. Körperlich den Menschen nicht unähnlich (aber von höherem, schlanke-rem Wuchs, mit seltsam kantiger Kopfform und fehlender Iris)⁴, waren die Ur-Obun kulturell hoch entwickelt, den Menschen aber technisch unterlegen. Ihre Gesellschaft basierte auf der allen Ur-Obun angeborenen telepathischen Begabung und dem Einklang mit Umwelt und Tradition. Die Ur-Obun werden ob ihrer hohen spirituellen Entwicklung oft als Erleuchtete betrachtet, und es mag nicht überraschen, dass zu den Gefolgsleuten des Propheten auch eine Ur-Obun gehörte. Auch heute wirken sie häufig als Berater oder Diplomaten, und ihre Weisheit ist ebenso begehrt, wie ihre psionischen Fähigkeiten gefürchtet sind. Allerdings ist die Sorge für gewöhnlich unbegründet – die meisten Ur-Obun sind ihrem rigiden Moralkodex zutiefst verpflichtet.
- **UR-UKAR:** Die Bruderrasse der Ur-Obun hat in einer fernen, mythischen Vergangenheit einen verheerenden Krieg verloren und ist den Mythen zufolge von den Göttern auf den unwirtlichen Planeten Kordeth verbannt worden. Dort entwickelten sie sich zu unterirdischen Geschöpfen, die täglich ums Überleben kämpfen mussten. Das Ergebnis war eine bittere, aggressive und kriegerische Kultur. Ein Konflikt mit den Menschen war unausweichlich, und die Ur-Ukar verloren und wurden in Reservate zurückgedrängt. Trotzdem trifft man die bleichen, über und über tätowierten Ur-Ukar mit den pechschwarzen Augen⁵ immer wieder im Imperium an, denn ihre unterirdische Lebensweise und ihre telepathische Begabung macht sie zu geborenen Agenten, „Beschaffungsspezialisten“ und Meuchlern, aber auch zu Experten für das Arbeiten in engen, dunklen Umgebungen wie Kanälen, Kabelschächten oder Raumschiffen.
- **VOROX:** Diese riesige Raubtierrasse ist am ehesten mit dem Wort „Monster“ zu beschreiben. Über 250 cm große, behaarte Ungeheuer mit sechs Gliedmaßen und furchtbaren Klauen und Gebissen, sind sie sogar auf ihrer Heimatwelt (deren Fauna als eine der mörderischsten der Bekannten Welten gilt) die ultimativen Raubtiere. Dennoch haben einige Vorox den Schritt zur Zivilisation geschafft, und auch wenn sie noch immer gewisse barbarische Züge mitbringen (Wildheit, Leidenschaft, Stolz, Reizbarkeit, Neugier) und sich mit den Ritualen der menschlichen Zivilisation schwer tun, werden sie doch von denen, die sie kennen, als verlässliche, aufrichtige Freunde und gewaltige Krieger geschätzt.
- **GANNOK:** Diese affenartige Rasse stammt ursprünglich von Bannockburn und hat sich nach dem Erstkontakt mit der Menschheit binnen weniger Jahrhunderte von einer hochentwickelten Primatenrasse zu einem vollwertigen Kulturvolk entwickelt. Gannok sind klein (ca. 90-130 cm) und erinnern an nichts so sehr wie an intelligente Affen. Sie sind sehr soziale Wesen, begabte Akrobaten und fähige Techniker. Vor allem als Raumschiffingenieure, aber auch als Einbrecher sind sie auf Grund der geringen Größe sehr gefragt. Ihr Körpergeruch, ihre Undiszipliniertheit und ihre Neigung zum Streichespielen gehen aber auch so manchem auf die Nerven. Auf Leagueheim gibt es eine kleine Gannok-Kolonie, deren Mitglieder im Dienste verschiedener Gilden (und seltener auch Adelshäusern) stehen.

⁴ Für eine Abbildung siehe auf der Vorderseite (Mitte).

⁵ Für eine Abbildung siehe auf der Vorderseite (2. von rechts).