

Solarpunk 2050



Die Weltvernichtungsmaschine



Text and idea

Thorsten Sick

Visuals

Mullana: <https://mullana.de/>

Proofreading

Johannes Weber

EINLEITUNG

Solarpunk ist ein utopisches Science Fiction Genre. Und **Solarpunk 2050** ist das FATE Setting, in dem das utopische Ziel fast erreicht ist. Man muss nur noch die Revolution erfolgreich abschließen. Die Protagonisten - hier "Pioneers" genannt - leben in ökologischen, technologisch fortgeschrittenen und sozial progressiven Gemeinschaften. Nahe den großen Städten, in denen die Norms ihr tägliches Leben leben - gut umsorgt von ihrer KI.

Dieses Quickstart zum Solarpunk 2050 Setting enthält alles, um los zu spielen - bis auf die Fate Condensed Regeln, die man hier finden kann: <https://fate-srd.com/fate-condensed>

Das Abenteuer ist Regel-leicht und man kann es einfach auf andere Systeme portieren. Wenn man das tut, ist es aber wichtig, Anreize zu setzen, dass alle Charaktere ihre Aspekte auch ausspielen. Denn diese sind mit dem Abenteuer verwoben.

DIE WELTVERNICHTUNGSMASCHINE

Dieses Abenteuer eignet sich mit ungefähr 4h Spielzeit hervorragend für Cons.

Der Tradition folgend ist es ein „Ratten im Keller“ Startabenteuer - wie es für fast alle Rollenspiele existiert.

In Solarpunk 2050 gibt es drei Fraktionen oder Philosophien, die jeweils eine andere Vision einer besseren Welt haben. Alle Charaktere dieses Abenteuers sind aus der Pioneer Fraktion. Die Lost und Norm Fraktionen tauchen als NSCs auf.

Der dreckige Weg nach Eden

Die Menschen, die vor 2050 lebten werden als „Lemminge“ bezeichnet. Diesen Namen haben sie wegen ihrer selbstzerstörerischen Lebensweise erhalten. Ab 2025 zweifelten die Leute zunehmend an der Weisheit, sich selbstzerstörerisch zu verhalten und sind in Aktion getreten. Diese retteten die Menschheit in das Jahr 2050 in dem sie in lebenswerten automatisierten Norm-Städten, in Pioneer Wissenschafts-communities oder in naturnahen Lost Camps - zwischen Wildnis und Ruinen - leben. Aber der Weg zu dieser neuen und glänzenden Zukunft war dreckig. Nicht jeder konnte gerettet werden. Städte wurden geopfert. Harte Entscheidungen mussten im Kampf gegen die Desaster, die durch den Klimawandel ausgelöst wurden, getroffen werden. Und die Revolution ist noch im vollen Gang.

Themen

Dieses Abenteuer deckt typische Solarpunkthemen ab. Da es im Tutorialstil aufgebaut ist, kann es gut mit Solarpunk- oder Rollenspielneulingen genutzt werden.

Es bietet

- Einführung in die Solarpunk 2050 Welt
- Charakterinteraktion: Die Charaktere müssen ihre Interessen ausbalancieren, um Fate Punkte zu erhalten

- Culture Clash: Alle drei Fraktionen sind mit ihren kulturellen Eigenheiten in diesem Abenteuer vorhanden. Kooperation ist wichtig für den Erfolg.
- Die Protagonisten starten die Mission ohne Waffen. Sie können aber welche basteln oder von NSCs erwerben.
- Einführung in die Fehler der Lemminge (also wir), die zur Verheerung geführt haben.

Abenteuerzusammenfassung

Die Örtlichkeiten des Abenteuers sind linear verbunden und von der Umwelt isoliert um es für ein con Abenteuer zu vereinfachen. Um Verbündete zu finden, Gegenstände einzuhandeln und sich auf die letzte Herausforderung vorzubereiten können die Protagonisten aber jederzeit vor- und zurückreisen.

Obwohl diese Karte linear ist, gibt es viele Möglichkeiten, die Herausforderungen anzugehen. Das Abenteuer ist absichtlich flexibel gehalten. Die Entscheidungen der Charaktere und die Lösungswege sind frei und in Testspielen wurde das Abenteuer sehr unterschiedlich gelöst! Dazu trägt auch bei, dass die Charaktere auf das Abenteuer zugeschnitten sind, und jeder eigene Lösungsmöglichkeiten und Komplikationen einbringt.

Die lineare Ordnung ist:

- Die Spieler lernen die Pioneer Philosophie kennen auf einer Party in ihrer Gemeinschaft.
- Mission: Finde die Weltvernichtungsmaschine (den Spielern nicht bekannt: Es ist ein Kohlekraftwerk) und bergt recycelbares Rohmaterial, um eine Brauerei zu bauen.
- Die Protagonisten treffen im Wald auf die Lost - eine der Vergangenheit und dem Pragmatismus verschriebene Fraktion.
- Nach dem Betreten der Weltvernichtungsmaschine treffen sie auf eine Gruppe Norms, die gerade eine Folge für eine Filmserie über die Abenteuer fiktiver Pioneers drehen.
- Erster Auftritt des End-Bosses: Ein mutierter Riesenhamster entführt einen der Norm-Schauspieler
- Durchsucht die Weltvernichtungsmaschine, löst Puzzle, baut Waffen und findet eine Lösung für den Hamster

- Die Protagonisten stellen sich einem schweren Dilemma - der Monsterhamster ist Mama
- Nach Erfolg gibt es eine Abschlussparty beim Errichten der neuen Brauerei. Auch muss man mit den Konsequenzen der eigenen Entscheidungen klar kommen

Los geht es - mit einer Party: Die Übersicht

Pioneers

Pioneers sind eine Gruppe hyperinnovativer Leute mit selbst gebauten ökofreundlichen Hightechcommunities. Ein Großteil der von den Norms genutzten Technologien basiert auf deren Konzepten. Während des „dreckigen Wegs nach Eden“ waren sie der unkoordinierte Treiber der Revolution. Heutzutage reden sie nicht über diese Phase oder sie nennen sie „Nötig für die Sicherheit der Menschheit“ (was sie auch war). Die meiste Zeit kümmern sie sich nicht um die Vergangenheit, sondern fokussieren sich auf die Zukunft - so wurden viele Details bereits vergessen. Pioneers lieben ihre kreative Gesellschaft. Sind aber sehr individualistisch und jeder hat sein eigenes Lieblingsprojekt am Laufen. Da sie nur nach vorne schauen, halten sie den Rückblick in die Vergangenheit meist für Zeitverschwendung. Aus diesem Grund weiß auch niemand, was die Weltvernichtungsmaschine ist. Und es kümmert sie auch nicht. Niemand wird ihnen weiterhelfen können. Wenn die Protagonisten aber die Lost fragen würden, könnten sie eine Antwort erhalten.

Es findet eine große Outdoorparty der Pioneer statt. Die Gemeinschaft hat sich versammelt. Selbst gemachte Musik läuft aus den Boxen mit dem üblichen LED- und Laserspektakel. Zum Essen gibt es selbst gezoogenes Gemüse - und ein spezielles Getränk wird serviert:

Ein Schnapsglas gefüllt mit einem spektakulären Gebräu. „Das Fass“ hat mittels Gentechnik modifizierten Hefen und einem neuen Brauprozess ein köstliches Bier erzeugt. Und es leuchtet dank Biolumineszenz. Unglücklicherweise ist es sehr limitiert. Das aktuelle Labor und die Brauerausstattung reichen nicht für größere Mengen. Die Brauerei muss wachsen. Und dazu benötigt die Gemeinschaft Ressourcen Punkte.

Los geht es - mit einer Party: Die Übersicht

Ressourcen Punkte

Ressourcen Punkte sind die Hauptwährung der Spielwelt. Um Missbrauch zu verhindern, erhält jede Person eine feste Anzahl dieser Punkte pro Jahr von der UN. Diese Punkte werden benötigt, um nicht-erneuerbare Rohstoffe und darauf basierte Gegenstände zu erwerben. Sie genügen für einen normalen Lebensstil, aber reichen nicht aus, um beispielsweise eine Brauerei zu gründen. Der einzige Weg, mehr von diesen Punkten zu bekommen ist es, Objekte zu recyceln. Große Objekte oder solche aus seltenen Materialien generieren mehr Ressourcenpunkte. Dies ist einer der Hauptgründe, Missionen zu den Ruinen der Lemminge zu starten.

Glücklicherweise wurde eine „Weltvernichtungsmaschine“ (ein Kohlekraftwerk - aber das wird nie erwähnt) frei gespült. Sie wurde vor vielen Jahren bei einem Naturereignis verschüttet. Nachdem eine erneute Katastrophe die Hälfte eines Berges wegspülte, ist sie wieder entdeckt worden.

Im Zuge dessen fand eine Auktion um das Bergungsrechte statt und die Pioniere dürfen ihre Güter zuerst bergen, was freudig auf der Party verkündet wird. Die Protagonisten haben die Möglichkeit, zur Bergungstruppe zu gehören.

Die Bergungstruppe erhält 4 (oder Anzahl Mitglieder -1) Bergungstags der UN. Diese werden an die zu bergenden Objekte geklebt und können danach nicht mehr entfernt werden. Die Protagonisten können entscheiden, was es wert zu bergen und zu recyceln ist. Neben den Tags können sie auch so viel bergen, wie sie tragen können. Andere Gruppen haben sich auch beworben. Diese dürfen aber erst später das Gebiet betreten und nur das bergen, was übrig ist. Dafür haben sie mehr Bergungstags erhalten. Die Pioneer Gruppe hat sich bewusst entschieden, als erste Gruppe da rein zu gehen - und dafür weniger Tags zu erhalten.

Bergungs-Tags

Die Bergungs-Tags sind kleine Aufkleber mit einer Energie Quelle, einem Computer und Funk. Sie können nach dem Aufkleben nicht mehr von einem Objekt entfernt werden und dienen dazu, Beute zu markieren. Am Ende des Abenteuers werden Recyclingspezialisten (NSCs) mit schweren Equipment kommen und die markierten Objekte zerlegen, abtransportieren und recyceln. Die Ressourcen Punkte werden dann der Pioneer Community zugesprochen. Diese Tags haben ein Display und einen Mikrocontroller. Sie aktivieren sich erst aber der programmierten Zeit. Vor dieser Zeit können sie nicht an den Objekten befestigt werden. Darum sind die Teams - denen verschiedene Zeit Slots zugewiesen wurden - nicht in direkter Konkurrenz bei der Bergung. Die United Nations haben diese Tags in Auktionen vergeben. Und sie gewährleisten hinterher auch die Ressourcen Punkte.

Die Bergungs-Tags sind ein Spielsystem um die Fluss des Spiels zu verbessern. Sie sind eine Art „bag of holding“. Ohne sie müssten die Charaktere 300 Tonnen Generatoren mit sich durch das Abenteuer schleppen.

Party

Inhalt diese Szene:

- Die Charaktere lernen sich kennen
- Die Spieler lernen die Spielregeln
- **Und ganz wichtig: Das Solarpunk-Gefühl aufbauen**

Die Pioneers haben eine Abend-Party draußen auf dem Dorfplatz. Diesmal wird etwas großes verkündet werden. Um bis dahin die Zeit zu verbringen (und die Regeln zu lernen) können die Protagonisten bei vielen der Aktivitäten auf der Party teilnehmen.

Alles ist mit bunten Lichtern dekoriert. Überall Schals und Wimpel. Leute stehen in Gruppen zusammen oder tanzen. In der Mitte des Platzes ist eine große Säule. Deren unterer Teil ist gerade grün beleuchtet.

Eine Ankündigung der Ältesten: „Heute haben wir einige Neuigkeiten. Die Erste: Dorothea hat Kinder!“

Eine Live Schalte wird auf einem großen Bildschirm eingeblendet: ein Fasanennest im nahen Wald. Mit kleinen Fasanen Küken. *Frenetischer Jubel* „Leise Bitte! Wir haben gerade die Lautstärke Säule hier auf dem Dorfplatz aufgebaut. Weil Brutsaison ist. Sie zeigt die Lautstärke auf den Mikrofonen an, die wir im Wald verteilt haben. Wie jedes Jahr: Wenn sie in den

roten Bereich wechselt - bitte etwas leiser sein. Das Musiksysteem macht das automatisch. Wie jedes Jahr hat das 5. Drohnen Squadron der Kinder geschworen, die Kücken zu schützen, indem sie Katzen, Marder und andere Räuber von den Gelegen fernhalten“.

Jetzt fliegt ein Schwarm beleuchteter Quadrocopter in Formation über das Fest. Eine der Drohnen bricht aus der Formation aus, dippt kurz in die Punsch Schüssel und schließt sich wieder an. Die Kinder-piloten Lachen und jubeln.

„So, jetzt feiert erst mal, die zweite große Ankündigung wird in einer Stunde sein“.

Jetzt können sich die Charaktere die Zeit auf der Party vertreiben. Diese dient dazu, die Regeln zu lernen und damit sich die Charaktere begegnen.

- Jonglier Workshop
- Etwas entspannter: Gemeinsames Gärtnern an den Hochbeeten und Konversation mit lokalen NSCs
- Die Kinder rasen mit ihren Drohnen durch die Baumwipfel. Manche reparieren ihre Drohnen nach Unfällen. Hier kann man: teilnehmen, bei Reparaturen helfen, Drohnen ausweichen, Drohnen aus Bäumen oder dem Punsch holen
- E-Motor Herausforderung: Jeder trinkt einen Schnaps. Danach versucht man aus Schrottteilen, einen funktionierenden E-Motor zu bauen. Hier kann man: Teilnehmen, oder Betrunkenen helfen
- Party Organisation: Jeder, der Interesse hat, kann Aufgaben übernehmen. Cocktails mischen, Musik auflegen oder noch schnell eine Lichtshow programmieren.

Direkt vor der Ankündigung des Abends bekommt jeder ein Schnaps-glas mit lokal gebrautem Bier. Die Älteste: „Dieses Bier wurde mit unserer eigenen, genmodifizierten Hefe gebraut. Das Team rund um 'Dem Fass' haben es möglich gemacht. (alle jubeln). Wie ihr sehen könnt, leuchtet das Bier im Dunkeln und es schmeckt großartig. Aber ohne großem Bio Labor und einer größeren Brauerei können wir nicht mehr produzieren. Und uns fehlen die Ressourcen Punkte dafür. Die gute Nachricht ist: Die UN gab uns Bergungsrechte bei einer alten Weltvernichtungsmaschine. Sie wurde bei einer Naturkatastrophe verschüttet. Und eine neue Katastrophe hat gerade den halben Berg über ihr weggespült. Lasst und dort die schweren Maschinen und seltenen Metalle bergen. Mit den Ressourcen Punkten,

die wir durch das Recycling erhalten können wir unser Brauerei Labor aufbauen !“

„Das Fass“ (evtl. ein Spielercharakter) kann auf dem Fest die wichtigsten Fragen beantworten:

- „Leuchtet man nach dem Trinken selber?“ (Nein)
- „Leuchtet das Pipi?“ (Ja)
- „Wie lange leuchtet das Pipi?“ (Einige Tage)
- „Kannst du auch leuchtende Limo für die Kinder machen?“ (Ja)

Nach der Vergabe der Mission brechen die Protagonisten am nächsten Tag auf zur Weltvernichtungsmaschine.

Zuerst per Zug (E-Bikes und E-Quads sind im Güterwagon). Danach fahren sie durch ein relativ neues und wildes Waldstück. Das auf Land wächst, das vor 20 Jahren überflutet wurde.

Camp der Lost

Inhalt dieser Szene:

- Die Pioneers treffen die Fraktion der Lost
- Erstes Treffen mit einem mutierten Riesenhamster
- Man könnte Waffen besorgen (stehlen, oder kaufen)
- Man könnte die Lost um Hilfe bitten

Die Lost

Die Lost sind Überlebensexperten, Kämpfer und Historiker. Sie reisen durchs Land und suchen nach alter Lemming Technologie. Sie lehnen jede Technologie mit Mikrocontrollern ab, sind aber Experten im wiederverwenden und upcyclen alter Technologie. Ihre Camps sehen etwas mitgenommen aus. Verglichen mit den „Lifestyle“ Norms oder den „Hyperaktiven/Hyperkreativen“ Pioneers wirken sie wild und rückständig. Damals, als der „Dreckige Weg nach Eden“ begann, die Welt zu transformieren, sahen sie, dass ein hoher Preis zu zahlen ist. Und sie beschlossen - aus ethischen Gründen - nicht an dieser Transformation teilzunehmen. Die Lost verwenden alle ihnen zustehenden Ressourcen Punkte um Diesel zu kaufen. Aus diesem Grund sind sie auf Streifzüge in den Ruinen angewiesen.

Die Protagonisten kommen im Wald an. Vor dem Eingang zur Weltvernichtungsmaschine befindet sich ein Lost Camp. Schwere Diesel Autos parken dort mit laufendem Motor. Holz und Öl brennen in Fässern. Aus alten Planen wurden Zelte errichtet. Alles ist sehr temporär, gebaut aus Material der Vergangenheit. Aber es ist ein praktisches und ordentliches Camp.

In der Mitte rotiert ein Bären großes Tier über einem Grill. Die Lost könnten erklären, dass es ein hier gefangener mutierter Riesenhamster ist.

Fehlgeschlagenes CCS Experiment: Monsterhamster

Gebildete Leute könnten wissen, dass die riesigen Hamster ein fehlgeschlagenes Carbon Capture and Storage Experiment sind aus der Ära des „Dreckigen Wegs nach Eden“. Die Lost wissen das. Und jagen dieses gefährliche Tier, wo sie nur können. Der Hamster ist genetisch dazu programmiert, Proteinbrocken (auch um sich schlagende und schreiende) in ihre unterirdischen Hamsterbauten zu zerren. Der Ursprüngliche Plan was es, mittels dieser Hamster Kohlenstoff von der Erdoberfläche zu entfernen.

Jemand macht Kartoffelsalat und baut Picknick Bänke auf. Musik spielt. Die Lautsprecher sind verzerrt und mindestens 20 Jahre alt. Aber das scheint niemanden zu interessieren. Im Hintergrund schießt jemand auf Bierdosen mit seiner Schrotflinte. Das ist deren Anführer - Caligula. Auf einem Tisch sind alte Bücher gestapelt. Die Lost haben selbst 10 Bergungs-Tags von der Auktion bekommen. Mehr als die Pioneers haben. Aber deshalb dürfen sie auch erst als zweite in die Ruine. Die Tags werden sich erst in 12 Stunden aktivieren. Dann können die Lost beginnen zu plündern. Bis dahin feiern sie hier in diesem Wald. Solange die Protagonisten halbwegs zügig vorangehen, werden die Lost keine Konkurrenz sein.

Verhalten: Wenn sie angesprochen werden, ziehen sie die Pioneers auf ihre rustikale Art auf. Und verbieten ihnen, so Dinge wie Diesel, Dieselgeneratoren und so aus der Ruine zu nehmen. Das gehört den Lost. Wenn die Pioneers bei den Frotzeleien mitmachen und sich als würdig erweisen, werden sie zu Hamster, Salat und Bier eingeladen.

Kurz danach aktivieren sich die Bergungs-Tags der Pioneers und sie können in die Ruinen der Weltvernichtungsmaschine hinabsteigen.

ASPEKTE

High Concept: WÜHLTISCH INDIANA JONES

Trouble: ALKOHOLBETRIEBEN

FÄHIGKEITEN

Bildung: Gut (+3)

Athletik: Ordentlich (+2)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Mäßig (+0)

Handwerk: Durchschnittlich (+1)

Täuschung: Mäßig (+0)

Fahren: Durchschnittlich (+1)

Charisma: Mäßig (+0)

Kämpfen: Durchschnittlich (+1)

Nachforschung: Mäßig (+0)

Spezialwissen: Ordentlich (+2)

Wahrnehmung: Ordentlich (+2)

Kraft: Mäßig (+0)

Provozieren: Gut (+3)

Empathie: Mäßig (+0)

Ressourcen: Mäßig (+0)

Schießen: Großartig (+4)

Heimlichkeit: Mäßig (+0)

Wille: Durchschnittlich (+1)

STUNTS

Tuning: Bekommt +2 auf Schießen wenn er eine Waffe nutzt, die auf einer 1h Trainingssitzung kalibriert und eingestellt wurde.

STRESS

Physical:

Mental:

CONTINUED

KONSEQUENZEN

- 2 Mild:
- 4 Mittel:
- 6 Schwer:

BESCHREIBUNG: Caligula führt eine kleine Familie von Ruinenplünderern. Sie reisen durch die Wildnis, immer auf der Suche nach den Schätzen der Lemminge. All die nützlichen Dinge, die sie finden werden kreativ wiederverwendet oder recycled. Wenn nötig ist er bereit zu kämpfen. Aber er und seine Familie würden lieber über alte Artefakte, Bücher und Ruinen diskutieren. Der erste Eindruck eines Fremden von ihm ist aber der eines Rednecks mit Gewehr.

Er ist nicht alleine, sondern reist mit seiner „Familie“ von ca. 10 Leuten. Sie alle sind bewaffnet und gut darin, Ruinen zu scouten. Sie haben eine deutlich pragmatischere Einstellung zur Natur als die Pioneers. Denn sie sind ständig damit beschäftigt sich mit den Kräften der Natur zu arrangieren und sie teils zu bekämpfen um zu überleben.

Wenn die Protagonisten die Lost als Freunde gewinnen, erhalten sie evtl.

- Waffen und Leute, die sie benutzen können
- Die Erkenntnis, dass die Weltvernichtungsmaschine ein Kohlekraftwerk ist. Evtl. sogar mit einer groben Karte eines solchen
- Norms kamen bereits vor 2 Tagen hier an. „Das sah seltsam aus. Die waren nicht vorbereitet für Ruinen. Sogar noch weniger als ihr.“

Battleground

Ziel der Szene

- Man trifft zum ersten mal Norms
- Man erfährt: Die Weltvernichtungsmaschine ist fast schon langweilig und trostlos entworfen. Was ist das ?

Norms

80 Prozent der Leute im Jahr 2050 sind Norms. Sie leben in automatisierten Öko Städten. Diese werden durch Als automatisiert. Deren Parameter sind darauf ausgelegt, die maximale Lebensqualität und das maximale Glück sicher zu stellen. Die Gesellschaft ist hochgradig kooperativ. Die Leute müssen nicht arbeiten, suchen sich aber sehr gerne einen Job als Hobby. Die Planung größerer Projekte wird von der KI (und Apps) übernommen und so können große Projekte durchgeführt werden.

Alle Norms tragen einen Hive Controller. Dieses am Kopf getragene Gerät bietet ihnen Apps und ein AR interface, mit dem sie einfach Dinge bei der AI oder in der Hive Gesellschaft bestellen können. Für Pioneers und besonders Lost wirkt es wie Magie.

Während die Norms ihre Jobs durch Kooperation perfekt erfüllen, sind sie anders als Pioneers alleine oder ohne Verbindung zum Hive verloren und fast hilflos.

Sie sind sehr auf das Jetzt fokussiert. Sie kümmern sich weniger um die Vergangenheit oder um Pläne für die ferne Zukunft. Jetzt ist alles perfekt.

In der Region der Weltvernichtungsmaschine haben alle Norms nur limitierten Nutzen durch den Hive Controller und die Apps. Der nächste AI Knoten ist ein gerade so in Funkreichweite stehender Schiffscontainer. Das soziale Netzwerk der dort arbeitenden Norms ist klein. Und wenn man etwas bestellt muss es erst aus der nächsten Stadt per Drohne geliefert werden - 1 Stunde Flug. Doch selbst das kann sich für Außenstehende wie Magie anfühlen. Während die Norms an den Mängeln zweifeln und teils Entzugserscheinungen haben.

Die Charaktere können die Weltvernichtungsmaschine durch eine verbogene Metalltüre betreten und stehen danach in einem langen, weißen Korridor. Alles ist muffig. Der Boden besteht aus Linoleum. Im Gang stehen weiße Schränke ohne Persönlichkeit. Nach Links und rechts führen viele weiße Türen (Plastik mit Holz Optik), An den Türen sind Schilder mit den Namen denen diese Büros gehörten. Hinter den Türen ist Schlamm, Geröll und darin verbackenes Büromaterial.

Einige Biegungen den Gang entlang stoßen die Charaktere auf einen simulierten Unfall. Doch zuerst sieht er realistisch aus. Ein Norm Schauspieler (Delta Awesome) liegt unter einem H-Stahlträger (Schaumstoff, sieht aber nach Stahl aus) eingeklemmt. Dieser Stürzte von der Decke. Ein in der Ecke versteckter Kameramann filmt seine Schreie. Nach deren Plan sollte der Held der Reality Soap jetzt jederzeit von der anderen Seite des

Ganges kommen und ihn retten. Unerwartet kommen die Protagonisten - echte Pioneers - zur Rettung.

Geistesgegenwärtig schauspielert Delta Awesome weiter während der Rettung. Und der Kameramann Kevin filmt die Rettungsaktion. Diese stellen sehr bald fest, dass der Träger falsch ist und keine echte Gefahr bestand.

Nachdem sich die Verwirrung gelegt hat und die Situation erklärt ist wartet jeder auf den Helden, der eigentlich zur Rettung hätte schreiten sollen. Theophil Tierlieb. Doch dieser kommt nicht. Statt dessen hört man einen markerschütternden Schrei von weiter innen in der Maschine.

Ein vorsichtiger Blick hinter die nächste Biegung enthüllt: Der erwartete Held, der Schauspieler in der Rolle des „**Theophil Tierlieb**“ wird gerade bewusstlos und blutend von einem bärengroßen Monsterhamster in eine der großen Rohre unter der Decke gezogen. Diese Rohre durchziehen große Teile der Weltvernichtungsmaschine.

Unglücklicherweise sind die Rohre zu klein, als dass Menschen durch krabbeln können. Sie sind aber offensichtlich groß genug, dass eine bewusste Person von einem Hamster - dessen natürliches Habitat Tunnel und Rohre sind - hindurch gezogen werden kann. Auch werden die Rohre bei zu starker Belastung brechen. Drohen könnten dem Biest folgen. Den Rohren selbst aber zu Fuß zu folgen ist möglich, wenn auch schwierig. Oft führen sie durch die Wände.

Die Protagonisten brauchen eine Karte. Und vielleicht Waffen. Als Pionier improvisiert man.

Am Ende des Korridors finden die Pioneers eine große Halle, die mit Marmor ausgekleidet ist. Dies ist die offizielle Eingangshalle zur Weltvernichtungsmaschine. Und beinhaltet sogar ein kleines Museum.

KEVIN KAMERA

ASPEKTE

High Concept: KAMERA UND ACTION

Trouble: RISIKIERT FÜR GUTE ACTION SZENEN ALLES

FÄHIGKEITEN

Bildung: Durchschnittlich (+1)

Athletik: Durchschnittlich (+1)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Ordentlich (+2)

Handwerk Filmen: Gut (+3)

CONTINUED

Täuschung: Mäßig (+0)
Fahren: Durchschnittlich (+1)
Charisma: Gut (+3)
Kämpfen: Mäßig (+0)
Nachforschung: Mäßig (+0)
Spezialwissen: Mäßig (+0)
Wahrnehmung: Großartig (+4)
Kraft: Mäßig (+0)
Provozieren: Mäßig (+0)
Empathie: Ordentlich (+2)
Ressourcen: Mäßig (+0)
Schießen: Durchschnittlich (+1)
Heimlichkeit: Ordentlich (+2)
Wille: Mäßig (+0)

STUNTS

App basiertes Filmen: Bekommt +2 beim filmen, wenn eine AI in Reichweite ihn unterstützt

STRESS

Physical:

Mental:

KONSEQUENZEN

Mild:

Mittel:

Schwer:

BESCHREIBUNG: Kevin liebt es, die Zuschauer zu unterhalten. Seine Fähigkeiten mit der Kamera und dem AI basierten Schneiden der Filme helfen ihm dabei. Sollte er ein Freund werden, kann er die Publicity des Pioneer Teams boosten - ob sie es wollen oder nicht. Wichtiger sind aber seine Wahrnehmungs Fähigkeiten. „Ich wusste sofort, dass ich Kameramann werden wollte, als mich die KI damals als ich 10 wurde dafür vorschlug“

Er hat keinen Zugriff auf Waffen und kann auch keine bestellen. „Sorry, ich habe das Waffen Tutorial nicht abgeschlossen. Ich kann nichts bestellen“.

DELTA AWESOME - SPIELT DAS OPFER

ASPEKTE

High Concept: METHOD ACTING SCHAUSPIELER

Trouble: BEOBACHTET UND KOPIERT DIE ECHTEN PIONEERS

Aspect: BLEIBT IMMER IN CHARACTER

FÄHIGKEITEN

Bildung: Mäßig (+0)

Athletik: Ordentlich (+2)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Gut (+3)

Handwerk (Schauspielern): Großartig (+4)

Täuschung: Ordentlich (+2)

Fahren: Mäßig (+0)

Charisma: Mäßig (+0)

Kämpfen: Mäßig (+0)

Nachforschung: Mäßig (+0)

Spezialwissen: Durchschnittlich (+1)

Wahrnehmung: Durchschnittlich (+1)

Kraft: Ordentlich (+2)

Provozieren: Mäßig (+0)

Empathie: Gut (+3)

Ressourcen: Durchschnittlich (+1)

Schießen: Mäßig (+0)

Heimlichkeit: Mäßig (+0)

Wille: Durchschnittlich (+1)

STUNTS

Acting: Kann Leute mittels Schauspielern überzeugen, bei seiner heroischen Mission dabei zu sein.

STRESS

Physical:

1	1	1	1
---	---	---	---

Mental:

1	1	1	1
---	---	---	---

KONSEQUENZEN

- ☐ 2 Mild:
- ☐ 4 Mittel:
- ☐ 6 Schwer:

BESCHREIBUNG: Delta Awesome ist der Charakter Name. Seine Rolle ist die eines erfahrenen Pioneer Experten. Aber er hat in der Realität keinerlei der nötigen Fähigkeiten. Er besteht auf Method acting und will in der Rolle bleiben (andernfalls braucht er wieder 2h um rein zu kommen). Auch wird er permanent seiner Rolle verbessern wollen, indem er die Pioneers beobachtet und kopiert.

Delta Awesomes mitgeführte Gadgets sind nutzlose Film Props. In der Serie stellen sie aber immer genau das dar, was er in der Szene gerade braucht.

Da er für seine Rolle trainiert hat, hat er echte Muskeln entwickelt - das könnte nützlich sein. Die Muskeln und seine Fähigkeiten durch Charisma und Schauspielern Leute zu überzeugen können sehr nützlich werden. Aber dafür muss er erst von der Mission überzeugt werden.

Die Ausstellung

Inhalt der Szene:

- Erster klarer Beweis für ein Kohlekraftwerk - wenn man die Ausstellung anschaut
- Socializing mit den Norms
- Herausfinden, wohin die Rohre führen (in den Modellen der Ausstellung und den Plänen)
- Hier findet man mehrere Kilogramm der Proteinpaste, sie könnte nützlich werden

Der Kameramann Kevin und Delta Awesome führen die Protagonisten schnell zum „Hauptquartier“. Ein altes Museum und jetzt eine Film Location. Hier ist Catering aufgebaut. Nach dem Filmen dieser Folge planen die Norms hier 500 Norm-Fans der Serie zu empfangen. Und 10 VIPs. Gerade wird die Party Location von Cherie aufgebaut.

Im alten Museum, das am Rand der Halle steht konnten Schulklassen alles über Kohlekraft lernen. Hilfreiche Pläne und Modelle gibt es genug.

Alles hier ist schön gebaut. Und es gibt ein Maskottchen. Die Mineraliensammlung ist auch sehr interessant. Besonders die große Geode dürfte Disco interessieren.

In der Catering Ecke bereitet die Food Designerin Cherie real aussehende Mehlwurm Sandwiches aus 3D gedruckter Protein Paste zu. Diese werden für einige Aufnahmen benötigt und werden auch zum Empfang hinterher gereicht. So muss kein Norm echte Mehlwürmer essen.

Cherie kann den 3D Drucker per App steuern und praktisch jede Form und Geschmacksrichtung drucken. Auch ein falscher Menschenkörper als Köder für den Hamster wäre denkbar.

Laut ihr ist der Rest der Filmcrew tiefer in die Weltvernichtungsmaschine unterwegs, um weitere Drehs vorzubereiten. Sie hat schon länger nichts von ihnen gehört. Der Zugang dazu geht durch eine abgeschlossene Stahltüre.

Jemand mit historischem Wissen (Books) könnte erkennen, dass der wertvollste Teil der ganzen Anlage wohl der Stromgenerator selbst ist - besonders schwer ist dort wohl das Schwungrad. Diese können weit tiefer in der Anlage gefunden werden.

Cherie hat einen Schlüssel zu der Türe, die tiefer hineinführt. Man kann ihn stehlen, sie überzeugen, das Schloß knacken oder die Türe aufschweißen.

CHERIE

ASPEKTE

High Concept: ESSENS-KÜNSTLERIN

Trouble: WILLST DU MEIN FREUND SEIN ?

Aspect: ESSEN MUSS LECKER UND WUNDERSCHÖN SEIN

FÄHIGKEITEN

Bildung: Durchschnittlich (+1)

Athletik: Durchschnittlich (+1)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Ordentlich (+2)

Handwerk (Kochkunst): Großartig (+4)

Täuschung: Durchschnittlich (+1)

Fahren: Mäßig (+0)

CONTINUED

Charisma: Durchschnittlich (+1)

Kämpfen: Mäßig (+0)

Nachforschung: Mäßig (+0)

Spezialwissen: Mäßig (+0)

Wahrnehmung: Gut (+3)

Kraft: Mäßig (+0)

Provozieren: Mäßig (+0)

Empathie: Gut (+3)

Ressourcen: Ordentlich (+2)

Schießen: Mäßig (+0)

Heimlichkeit: Mäßig (+0)

Wille: Ordentlich (+2)

STRESS

Physical:

Mental:

KONSEQUENZEN

Mild:

Mittel:

Schwer:

BESCHREIBUNG: Macht das Catering und simuliert eine Pioneer Welt für die Fans der Serie und andere Gäste (die werden in ein paar Stunden eintreffen). Sie liebt es, bei der Arbeit zu reden und ist immer positiv und fröhlich. Eine Herausforderung wie „Drucke mal aus der Protein Paste mit deinem 3D Drucker einen Körper“ würde sie mit Freude akzeptieren. Evtl. würde das den Hamster ablenken.

Das Monster nebenan macht ihr aber sehr viel Angst, sobald sie davon erfährt. Sie wuchs in einer maximal behüteten Norm Stadt auf.

Der Kohlebunker

Inhalt der Szene:

- Überwinden technischer Probleme

- Man kann Waffen bauen
- Man erfährt die Dreckigkeit der Weltvernichtungsmaschine an der eigenen Haut

Probleme:

- Viel explosiver trockener Kohlestaub
- Große Pfützen dunkles schwarzes Wasser - mit Ölfilm
- Die Norms haben Pyrotechnik und anderes Spezialeffekt Material aufgestellt. Beängstigend: Die Kabel im Wasser und Pyrotechnik naher der Kohle
- Einige der alten Maschinen wurden von den Norms für den Film wiederbelebt. Das sieht sicher gut auf dem Film aus - kann aber auch eine Todesfalle sein.

Waffenmaterial:

- Kohlestaub (für Kartoffelkanonen, Rohrbomben)
- Rohre von den brüchigen Geländern
- Sprengstoffe von den Spezialeffekten

Nach einem dreckigen Korridor kommen die Protagonisten in eine riesige Halle. Auf Schienen stehen und liegen Kohlewagen. Manche wurden in der Katastrophe damals auch zerquetscht und schwer beschädigt. Hier wurde die gelieferte Kohle auf Qualität geprüft. Zermahlen zu Pallets und Staub und mit Förderbändern die Halle entlang transportiert. Vieles davon kann man hier noch sehen. Aber in erbärmlichem Zustand.

Alles ist verrostet. Kohlestaub hängt in der Luft (und ist explosiv). Auf dem Boden sind schwarze Pfützen aus Kohle, Öl und Wasser.

Wenigstens ist offensichtlich, wohin die Norms gegangen sind. Sie ließen Batterien, Lichter und Pyrotechnik zurück. Verstreut im ganzen Gebiet. Um alles schnell zu entschärfen wäre Parkour, Navigation, Metallschneider und Sprengstoffe Entschärfen nötig. Also viele Würfe auf die buntesten Fähigkeiten.

Das Kohleförderband führt in den nächsten Raum. Hier wollen die Protagonisten hin.

Laufstege

Inhalt der Szene:

- Hindernisse überwinden
- Aufzeigen der Zerstörung, aber auch der immensen Größe der Weltvernichtungsmaschine
- Waffen bauen

Die Protagonisten müssen über Stege und durch riesige laufende Ventilationslüfter klettern.

Bei diesen sorgt die Beleuchtung von hinten und die laufende Nebelmaschine für ein gruseliges Aussehen. Die Spezialeffekt Leute waren bereits da. Auf dem Film sieht das sicher großartig aus.

Mutierte grün leuchtende Bovist Pilze wachsen auf dem Boden unterhalb des Laufstegs. Mit etwas Biologie Wissen weiß man, dass die Sporen psychoaktiv sind. Der Film Direktor liegt bewusstlos neben den Pilzen. Er hat die psychoaktive Wirkung direkt erfahren. Unten ist bereits ein Makeup Tisch aufgebaut. Bald soll hier gefilmt werden.

Probleme:

- Bröckelige Laufstege
- Man sieht unter der Decke das Labyrinth aus Rohren - durch das sich der Hamster bewegt.
- Mutierte Pilze - der Direktor muss gerettet werden.

Waffenmaterial:

- Scharfe Klingen aus der Lüftung
- Rohrstücke (für Rohrbomben, Speere, eine Kartoffelkanone)
- Psychoaktive Pilze (beim Ernten an passende Schutzkleidung denken !)

Das Laufband führt zu einer Brennkammer (die ist gerade nicht zugänglich). Der nächste danach Raum ist der Generatorraum. Hier ist das Hamsternest. In diesem Raum sieht man bereits die Dampf Rohre, die dorthin führen.

LUCIEN DIRECTOR

ASPEKTE

High Concept: FILM DIRECTOR MIT EINEM HÄNDCHEN FÜR BLOCKBUSTER

Trouble: DARIN IST DOCH EINE GESCHICHTE....

FÄHIGKEITEN

Bildung: Durchschnittlich (+1)

Athletik: Mäßig (+0)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Gut (+3)

Handwerk (Film Director): Großartig (+4)

Täuschung: Mäßig (+0)

Fahren: Mäßig (+0)

Charisma: Durchschnittlich (+1)

Kämpfen: Mäßig (+0)

Nachforschung: Durchschnittlich (+1)

Spezialwissen: Mäßig (+0)

Wahrnehmung: Ordentlich (+2)

Kraft: Mäßig (+0)

Provozieren: Mäßig (+0)

Empathie: Ordentlich (+2)

Ressourcen: Gut (+3)

Schießen: Mäßig (+0)

Heimlichkeit: Durchschnittlich (+1)

Wille: Ordentlich (+2)

STRESS

Physical:

Mental:

KONSEQUENZEN

Mild:

Mittel:

Schwer:

BESCHREIBUNG: Er ist stoned wenn man ihn findet und wird sich nicht bis zum Ende der Geschichte erholen. Könnte während der Party aber ein interessanter Freund sein.

Nest

Inhalt der Szene:

- Endkampf

Im Nest können alle Arten von organischem Material gefunden werden. Von alten Kartoffsäcken bis zu toten Tieren (gejagte Hunde und Wildschweine)

Es ist verwirrend und voller Artefakte der alten Zivilisation.

Der Hamster hat den bewussten Norm auf den Gipfel des Haufens gezerzt. Hier wird er bald sterben. Der besondere Schatz hier sind aber vier riesige Generatoren mit massiven Schwungrädern. Das ist der Schatz, den man für die Bergung markieren kann (wenn man noch Bergungsmarker hat). Aber vorher muss man am Hamster vorbei.

Ideen für Lösungen:

- Mann kann dafür sorgen, dass sich der Hamster an dem Protein aus dem 3D Drucker überfrisst (Bio Wissen, um die Nahrungsmenge perfekt zu portionieren)
- Oder ihn vergiften mit den psychoaktiven Pilzen (Waffen oder Bio Skills)
- Oder den Hamster im Kampf töten
- Oder die Lost zu Hilfe holen (Soziale Skills)
- Hinein schleichen, den Verletzten retten, die Bergungsmarker ankleben und raus
- Den Hamster mit Drohnen, Pyro- und Spezialeffekten verwirren, ...

HAMSTER

ASPEKTE

High Concept: FLAUSCHIGE KILLERMASCHINE AUF EINER CCS MISSION

Trouble: VON DEN GENEN VERDAMMT

Aspect: IMMER HUNGRIG AUF PROTEIN

FÄHIGKEITEN

Bildung: Mäßig (+0)

Athletik: Ordentlich (+2)

CONTINUED

Diebeskunst: Mäßig (+0)**Kontakte:** Mäßig (+0)**Handwerk (Nestbau):** Durchschnittlich (+1)**Täuschung:** Ordentlich (+2)**Fahren:** Mäßig (+0)**Charisma:** Mäßig (+0)**Kämpfen:** Gut (+3)**Nachforschung:** Mäßig (+0)**Spezialwissen:** Mäßig (+0)**Wahrnehmung:** Gut (+3)**Kraft:** Großartig (+4)**Provozieren:** Durchschnittlich (+1)**Empathie:** Mäßig (+0)**Ressourcen:** Mäßig (+0)**Schießen:** Mäßig (+0)**Heimlichkeit:** Ordentlich (+2)**Wille:** Mäßig (+0)

STUNTS

Durch die Rohre: Mittels **Wahrnehmung** kann der Hamster in eine der vielen Rohröffnungen kriechen und eine Runde später an einem taktisch perfekten Punkt wieder aus dem Rohr kommen. Der Hamster erhält so einen Vorteil von +2 auf den nächsten Angriff. Indem man bei **Wahrnehmung** besser als der Hamster ist, findet man seinen geplanten Weg heraus und negiert den Effekt.

STRESS

Physical: Mental:

CONTINUED

KONSEQUENZEN

- 2 Mild:
- 4 Mittel:
- 6 Schwer:

BESCHREIBUNG: Der Hamster ist Bärengroß und kann sehr aggressive werden. Ihr normales Ziel ist es, Proteine zu finden und hier nach unten zu zerren um sie zu lagern. Sollten die Protagonisten den Raum durchsuchen, finden sie heraus. Der Hamster ist weiblich und hat 4 Baby Hamster in einem Nest unter einem Generator, die sie beschützt.

THEOPHIL TIERLIEB

ASPEKTE

High Concept: SCHAUSPIELER IN DER ROLLE DES „THEOPHIL TIERLIEB“ - EIN TIERFLÜSTERER

Trouble: IN WAHRHEIT HASSEN MICH TIERE

Aspect: HAMSTERFUTTER

FÄHIGKEITEN

Bildung: Mäßig (+0)

Athletik: Durchschnittlich (+1)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Gut (+3)

Handwerk (Schauspielern): Großartig (+4)

Täuschung: Durchschnittlich (+1)

Fahren: Mäßig (+0)

Charisma: Gut (+3)

Kämpfen: Durchschnittlich (+1)

Nachforschung: Mäßig (+0)

Spezialwissen: Ordentlich (+2)

Wahrnehmung: Ordentlich (+2)

Kraft: Ordentlich (+2)

Provozieren: Durchschnittlich (+1)

Empathie: Mäßig (+0)

Nest

CONTINUED

Ressourcen: Mäßig (+0)**Schießen:** Mäßig (+0)**Heimlichkeit:** Mäßig (+0)**Wille:** Mäßig (+0)**STRESS**Physical: **1** **1** **1** Mental: **1** **1** **1****1****KONSEQUENZEN****2** Mild: Kopfschmerzen**4** Mittel: Gebrochene Knochen**6** Schwer: Starke Blutungen**BESCHREIBUNG:** Er spielt einen Tierflüsterer. Aber nach 2 Episoden fand man heraus, dass Tiere ihn hassen. Also leider er als Schauspieler drei Staffeln lang, bis er von einem echten Monsterhamster angegriffen wird.....aber die Zuschauer lieben seinen Charakter.

Der wirkliche Endboss

Nach dem Kampf finden die Protagonisten vier kleine Monster Hamster (klein = die Größe eines Hundes). Sie sind die Kinder der Mutter, die sie gerade getötet haben. Sie sind alt genug, um ohne ihre Mutter zu überleben - wenn sich jemand um sie kümmert. Bisher haben sie noch keine Menschen angegriffen - könnten das aber in der Zukunft tun. Jetzt müssen die Protagonisten entscheiden:

- Nehmen wir sie mit zur Pioneer Community und kümmern uns um sie ?
- Töten wir sie ?
- Überlassen wir sie ihrem Schicksal ?
- Verkaufen wir sie an die Lost ? Dort würden sie wahrscheinlich gemästet und später getötet.

Man sieht gleich. Der wahre Endboss ist ein Dilemma. Und man sollte es sehr dramatisch ausschmücken. Am besten ist eine 5 minütige Diskussion zwischen den Charakteren. Es muss klar sein: Dies Ressourcenpunkte, die man verdient hat reichen entweder für die Brauerei oder die Artgerechte Haltung in einem Monsterkäfig.

Hat die Mutter überlebt (weil sie z.B. mit den Pilzen betäubt wurde) ist es möglich, die wilden Kreaturen hier zu lassen und alle Menschen aus dem Gebiet zu evakuieren. Das reduziert evtl. die Beute.

Siegesparty

Inhalt:

- Abschluss des Abenteuers mit einer Feier
- Den Konsequenzen der Entscheidungen ins Gesicht sehen

Ein paar Tage später sind die Ressourcen Punkte gegen reale Ressourcen in Form von Baumaterial getauscht. Diese Materialien kommen an der Pioneer Community an und die Brauerei kann gebaut werden. Die Errichtung findet im Pioneer Stil mit einer großen Bauparty statt. Musik, Essen und Getränke sind bereit und jeder packt an.

Freunde, die man auf dem Abenteuer gemacht hat sind eingeladen. Sie werden ein Teil der Feier sein.

Wurden die kleinen Monsterhamster gerettet, muss zuerst ein Monsterkäfig (inklusive Laufrad und Röhren) gebaut werden. Und wahrscheinlich reichen die Ressourcen Punkte nicht für Käfig und Brauerei....

Spielercharaktere

- Books: Gelehrter, will alte Dinge retten
- Curly: Akrobat, will irgend etwas lustiges finden
- Das Fass: Brauer, will so große Objekte wie möglich bergen, um an Ressourcen Punkte für die Brauerei zu kommen
- Disco: Barde, will schöne Dinge bergen
- Spark: Techniker, will spannende Technologie finden
- Primel: Ökologe, will die Natur retten

Alle Charaktere können einfach umgendersert werden - und haben absichtlich genderneutrale Spitznamen.

BOOKS

ASPEKTE

High Concept: GELEHRTER - ERST DENKEN, DANN HANDELN

Trouble: OHNE PLAN MACHEN WIR GAR NICHTS

Relationship: ICH HABE EINEN ARTIKEL GESCHRIEBEN, WÜRDST DU IHN BITTE REVIEWEN ?

Aspect: UMSO MEHR ICH WEISS, UMSO BESSER DIE ERGEBNISSE

FÄHIGKEITEN

Bildung: Großartig (+4)

Athletik: Ordentlich (+2)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Mäßig (+0)

Handwerk: Durchschnittlich (+1)

Täuschung: Mäßig (+0)

Fahren: Durchschnittlich (+1)

Charisma: Mäßig (+0)

Kämpfen: Ordentlich (+2)

Nachforschung: Gut (+3)

Spezialwissen: Mäßig (+0)

Wahrnehmung: Gut (+3)

Kraft: Mäßig (+0)

Provozieren: Mäßig (+0)

Empathie: Ordentlich (+2)

Ressourcen: Mäßig (+0)

Schießen: Durchschnittlich (+1)

Heimlichkeit: Mäßig (+0)

Wille: Durchschnittlich (+1)

STUNTS

E-Book: Solange ich mein geliebtes E-book habe, bekomme ich +2 auf Bildung

STRESS

Physical:

Mental:

CONTINUED

KONSEQUENZEN

- 2 Mild:
- 4 Mittel:
- 6 Schwer:

BESCHREIBUNG: Jäger des Wissens. Trägt ein Jackett mit Flicken am Ellbogen. Seine Haare werden langsam grau. Sein Sinn für Geschmack drückt sich durch seinen eleganten Hut aus.

AUSSTATTUNG

Lichtquelle (OLED Folie: Batteriebetrieben, kann in jede Größe und Form geschnitten werden und angeklebt. Die Farbe ist programmierbar)

Essen (Mama Salsa's berühmtes Mehlwurm Brötchen in der Bento Box)

Erste Hilfe Ausstattung

Funkvernetzte Mobilcomputer, Kopfhörer, Radio Mesh
taugliche Kommunikation Mobile computers, headphones, communication via radio (mesh network)

CURLY

ASPEKTE

High Concept: KINDISCHER KLETTER AKROBAT

Trouble: GEHEIMER FAN EINER SCHLECHTEN NORM FERNSEHSERIE ÜBER PIONEERS

Relationship: SUCHT IN DER GRUPPE IMMER NACH ROLLENMODELLEN

Aspect: LASS MAL SCHAUEN, OB ICH DAMIT WAS LUSTIGES MACHEN KANN

FÄHIGKEITEN

Bildung: Mäßig (+0)

Athletik: Großartig (+4)

Diebeskunst: Ordentlich (+2)

Kontakte: Mäßig (+0)

Handwerk: Durchschnittlich (+1)

Täuschung: Ordentlich (+2)

Fahren: Mäßig (+0)

Charisma: Mäßig (+0)

Kämpfen: Gut (+3)

Nachforschung: Mäßig (+0)

Spezialwissen: Mäßig (+0)

Wahrnehmung: Ordentlich (+2)

Kraft: Durchschnittlich (+1)

Provozieren: Mäßig (+0)

Empathie: Durchschnittlich (+1)

Ressourcen: Mäßig (+0)

Schießen: Durchschnittlich (+1)

Heimlichkeit: Gut (+3)

Wille: Mäßig (+0)

STUNTS

E-Balanceschwanz: Dank meines Furry Balanceschwanzes habe ich +2 auf Akrobatik beim balancieren

STRESS

Physical: Mental:

CONTINUED

KONSEQUENZEN

- 2 Mild:
- 4 Mittel:
- 6 Schwer:

BESCHREIBUNG: Rasierter Kopf, mit Schuppenmuster tätowiert. Trägt einen selbstgemachten Balanceanzug (mit Balanceschwanz). Der Oberkörper ist nackt und zeigt Muskeln im Bruce Lee Stil. Curly trägt Cargo Pants um Dinge herumzuschleppen und Akrobatenschuhe mit offenen Zehen für den besseren Halt.

AUSSTATTUNG

Lichtquelle (OLED Folie: Batteriebetrieben, kann in jede Größe und Form geschnitten werden und angeklebt. Die Farbe ist programmierbar)

Essen (Mama Salsa's berühmtes Mehlwurm Brötchen in der Bento Box)

Erste Hilfe Ausstattung

Funkvernetzte Mobilcomputer, Kopfhörer, Radio Mesh taugliche Kommunikation Mobile computers, headphones, communication via radio (mesh network)

Ein einfaches Exoskelet mit Balance-Schwanz

Kletterausrüstung mit Seil

DAS FASS

ASPEKTE

High Concept: GUTER ZUHÖRER**Trouble:** LIEBT ES VON HEFEN UND MIKROORGANISMEN ZU REDEN**Relationship:** AKTIVES ZUHÖREN „WIE GEHT ES DIR DAMIT?“**Aspect:** TREIBENDE KRAFT DES BIER PROJEKTS

FÄHIGKEITEN

Bildung (Genetik): Gut (+3)**Athletik:** Durchschnittlich (+1)**Diebeskunst:** Mäßig (+0)**Kontakte:** Mäßig (+0)**Handwerk:** Gut (+3)**Täuschung:** Mäßig (+0)**Fahren:** Durchschnittlich (+1)**Charisma:** Großartig (+4)**Kämpfen:** Ordentlich (+2)**Nachforschung:** Mäßig (+0)**Spezialwissen:** Mäßig (+0)**Wahrnehmung:** Ordentlich (+2)**Kraft:** Ordentlich (+2)**Provozieren:** Mäßig (+0)**Empathie:** Durchschnittlich (+1)**Ressourcen:** Mäßig (+0)**Schießen:** Mäßig (+0)**Heimlichkeit:** Mäßig (+0)**Wille:** Durchschnittlich (+1)

STUNTS

Empathie: Weil ich sehr empathisch bin, bekomme ich +2 auf Empathie. Unglücklicherweise lässt mich das Problem danach lange nicht los.

STRESS

Physical: Mental:

CONTINUED

KONSEQUENZEN

- 2 Mild:
- 4 Mittel:
- 6 Schwer:

BESCHREIBUNG: Kuschelig, Bärig, Stark. Will die Kunst des Brauens meistern und setzt dabei auf Gentechnik. Trägt ein Flanellhemd, 2/4 Hosen und hat einen kleinen Bierbauch. Hat sich seit mindestens 3 Tagen nicht rasiert.

AUSSTATTUNG

Lichtquelle (OLED Folie: Batteriebetrieben, kann in jede Größe und Form geschnitten werden und angeklebt. Die Farbe ist programmierbar)

Essen (Mama Salsa's berühmtes Mehlwurm Brötchen in der Bento Box)

Erste Hilfe Ausstattung

Funkvernetzte Mobilcomputer, Kopfhörer, Radio Mesh taugliche Kommunikation

Gen Labor im Koffer

2 Flaschen leuchtendes Bier (ein Prototyp)

Disco

ASPEKTE

High Concept: KÄMPFER FÜR BUNTE LICHTER UND DIE EWI-GE PARTY

Trouble: FÜHLT SICH IN ERNSTEN SITUATIONEN UNWOHL

Relationship: WÜNSCHT SICH, DASS ALLE MITEINANDER KLAR KOMMEN

Aspect: SCHAUT NACH SCHÖNEN DINGEN

FÄHIGKEITEN

Bildung: Mäßig (+0)

Athletik: Durchschnittlich (+1)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Ordentlich (+2)

Handwerk (SFX): Gut (+3)

Täuschung: Durchschnittlich (+1)

Fahren: Durchschnittlich (+1)

Charisma: Gut (+3)

Kämpfen: Mäßig (+0)

Nachforschung: Mäßig (+0)

Spezialwissen: Mäßig (+0)

Wahrnehmung: Ordentlich (+2)

Kraft: Durchschnittlich (+1)

Provozieren: Mäßig (+0)

Empathie: Großartig (+4)

Ressourcen: Mäßig (+0)

Schießen: Ordentlich (+2)

Heimlichkeit: Mäßig (+0)

Wille: Mäßig (+0)

STUNTS

Disco !: Weil ich ein Disco Künstler bin bekomme ich +2 wenn ich mittels Handwerk (SFX) die Stimmung von Menschen oder Tieren beeinflussen will.

STRESS

Physical:

Mental:

CONTINUED

KONSEQUENZEN

- 2 Mild:
- 4 Mittel:
- 6 Schwer:

BESCHREIBUNG: Zappeliges buntes Party Kind. Die Kleidung ist über die letzten Jahre um immer mehr seltsame Accessoires angewachsen.

AUSSTATTUNG

Lichtquelle (OLED Folie: Batteriebetrieben, kann in jede Größe und Form geschnitten werden und angeklebt. Die Farbe ist programmierbar)

Essen (Mama Salsa's berühmtes Mehlwurm Brötchen in der Bento Box)

Erste Hilfe Ausstattung

Funkvernetzte Mobilcomputer, Kopfhörer, Radio Mesh taugliche Kommunikation

Ein dutzend mini Leucht Drohnen für Festivals

Disco Sound Ausstattung (Lautsprecher, Aufnahme, Mikrofone, alles kabellos verbunden)

PRIMEL

ASPEKTE

High Concept: LIEBENSWERTER UND PAZIFISTISCHER ÖKO TERRORIST

Trouble: DIE NATUR KOMMT OHNE MENSCHEN BESSER KLAR

Relationship: DIE NATUR IST GROSSARTIG. MENSCHEN SIND AUCH OK.

Aspect: NEUE NATUR FINDEN UND SIE BEWAHREN

FÄHIGKEITEN

Bildung (Biologie und Ökologie): Großartig (+4)

Athletik: Gut (+3)

Diebeskunst: Ordentlich (+2)

Kontakte: Mäßig (+0)

Handwerk (Sprengstoffe): Ordentlich (+2)

Täuschung: Durchschnittlich (+1)

Fahren: Mäßig (+0)

Charisma: Durchschnittlich (+1)

Kämpfen: Mäßig (+0)

Nachforschung: Mäßig (+0)

Spezialwissen: Mäßig (+0)

Wahrnehmung: Durchschnittlich (+1)

Kraft: Mäßig (+0)

Provozieren: Mäßig (+0)

Empathie: Ordentlich (+2)

Ressourcen: Mäßig (+0)

Schießen: Mäßig (+0)

Heimlichkeit: Gut (+3)

Wille: Durchschnittlich (+1)

STUNTS

Do Drugs: Weil ich ein erfahrener Öko Terrorist bin, bekomme ich +2 wenn ich mittels Bildung(Biologie) psychoaktive Substanzen nutzen.

STRESS

Physical:

Mental:

CONTINUED

KONSEQUENZEN

- 2 Mild:
- 4 Mittel:
- 6 Schwer:

BESCHREIBUNG: Die Kleidung besteht aus Öko Textilien - das wäre mit heutiger Technologie nicht nötig. Es ist eine bewusste Entscheidung. Primel ist ein Öko Hippie mit Rasta Haaren und selbstgehäkeltem Shirt.

AUSSTATTUNG

Lichtquelle (OLED Folie: Batteriebetrieben, kann in jede Größe und Form geschnitten werden und angeklebt. Die Farbe ist programmierbar)

Essen (Mama Salsa's berühmtes Mehlwurm Brötchen in der Bento Box)

Erste Hilfe Ausstattung

Funkvernetzte Mobilcomputer, Kopfhörer, Radio Mesh taugliche Kommunikation

Schlossknacker Set

Ein kleines Biolabor in der Schachtel

SPARK

ASPEKTE

High Concept: EIN PUNK IN AKTION - MIT WERKZEUG

Trouble: WILL NEUE TRICKS AUS ALTER TECHNOLOGIE LERNEN

Relationship: ANDER ZUM BASTELN MOTIVIEREN

Aspect: WENNS KLEIN IST - SCHÜTTELN. WENNS GROSS IST: TRETEN

FÄHIGKEITEN

Bildung (Ingenieur): Gut (+3)

Athletik: Durchschnittlich (+1)

Diebeskunst: Mäßig (+0)

Kontakte: Mäßig (+0)

Handwerk: Großartig (+4)

Täuschung: Mäßig (+0)

Fahren: Ordentlich (+2)

Charisma: Mäßig (+0)

Kämpfen: Ordentlich (+2)

Nachforschung: Mäßig (+0)

Spezialwissen: Mäßig (+0)

Wahrnehmung: Durchschnittlich (+1)

Kraft: Gut (+3)

Provozieren: Mäßig (+0)

Empathie: Mäßig (+0)

Ressourcen: Ordentlich (+2)

Schießen: Durchschnittlich (+1)

Heimlichkeit: Mäßig (+0)

Wille: Durchschnittlich (+1)

STUNTS

McGyver Gene: Weil ich MacGyver Gene und Ausstattung habe, bekomme ich +2 wenn ich Handwerk nutze um schnell was zu basteln. Kurz nach dem erfolgreichen Gebrauch wird es wahrscheinlich spektakulär auseinanderfallen.

CONTINUED

STRESS

Physical: Mental:

KONSEQUENZEN

Mild:

Mittel:

Schwer:

BESCHREIBUNG: „Stroh Hut“ aus alten Kabeln gewoben. Maschinenteile in die Kleidung eingewoben.

AUSSTATTUNG

Lichtquelle (OLED Folie: Batteriebetrieben, kann in jede Größe und Form geschnitten werden und angeklebt. Die Farbe ist programmierbar)

Essen (Mama Salsa's berühmtes Mehlwurm Brötchen in der Bento Box)

Erste Hilfe Ausstattung

Funkvernetzte Mobilcomputer, Kopfhörer, Radio Mesh taugliche Kommunikation

Laser Schweißgerät (keine Waffe)

Panzerband, WD40 und ein Schweizer Taschenmesser

Impact !

Alle diese Abenteuer haben einen Einfluss auf die Welt. Und gerade bei Solarpunk ist es wichtig, den Einfluss sichtbar zu machen. Schreib die Entscheidungen auf, die die Charaktere machten. Die Freundschaften, die sie pflegten. Die Erfolge für ihre Pioneer Community. Und lasse dies in Folgeabenteuer wieder anklingen. Die Charaktere in diesem Abenteuer wurden extra für das Abenteuer gebaut. Aber ihre Handlungen haben einen bleibenden Effekt.

- Werden die Ereignisse um den Killer Hamster in der nächsten Staffel der Serie auftauchen ?
- Wird es das glühende Bier in Norm Bars schaffen ?
- Werden andere Charaktere die Pioneer Community besuchen ? Wird es dort den Hamsterkäfig geben ? Mit niedlichen Mini Monstern ?

Schreibe die Ideen jetzt auf und lasse es in die nächsten Sessions einfließen.

FORTSETZUNG

Das Grundregelwerk und mehr Abenteuer findet man auf
<https://www.solarpunk2050.de>

Schon das Grundregelwerk bietet neben der Weltbeschreibung eine
Einstiegskampagne für mehrere Spielsessions. Und endlich sind alle drei
Fraktionen - Norms, Pioneer und Lost - spielbar.