

Der Nexus

Der Nexus ist eine künstliche Welt zwischen den Welten, einst von den Charosym als Zentrum ihrer Macht geschaffen, besteht sie aus zwei riesigen, hohlen Metallsphären, einer kleineren und einer größeren, die ineinander verschachtelt sind und durch Rotation um eine gemeinsame Achse an ihren Innenseiten Gravitation erzeugen.

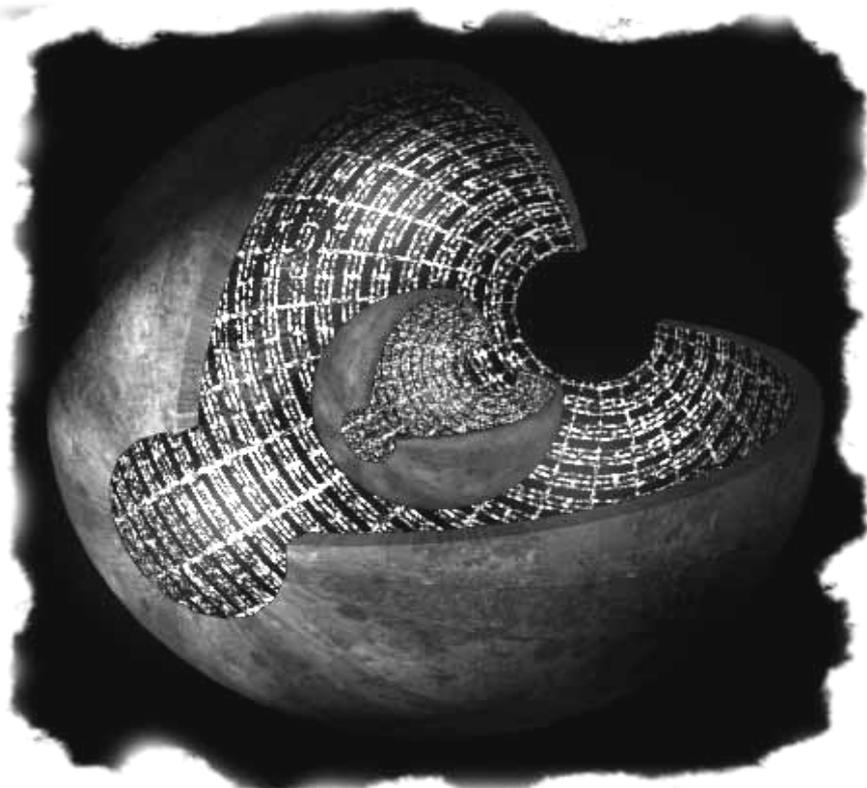
Er ist die Drehscheibe des Multiversums, ein riesiger Moloch in dem die Welten aufeinander treffen, niemand weiß, was die Menschen und andere Wesen hier hin zieht, selbst die gottgleichen Charosym verließen ihn. Und die friedliebenden Sidhe fürchten ihn.

Sie folgen dem Ruf eines mächtigen Gottes, der, trotz der unglaublichen Vielfalt der Kulte und Religionen im Nexus, ihr einzig wahrer und allmächtiger Gott ist... dem Geld. Der Avatar dieses Gottes ist die Company, seine Kleriker sind die Patrizier und der Mann in Grau und ihre Gebete sind Neid und Gier.

In diesem Moloch, der alles verschlingt, wirst du vielleicht reich und mächtig werden, vielleicht wirst du als anonymer Spielstein in einer Intrige die du nie verstehen wirst, schon bald dein Leben aushauchen. Hier kannst du hoch steigen und noch tiefer fallen... Tritt vor, denn das Schicksal wartet nicht.

Inhaltsverzeichnis:

Einleitung ...	1
Eine Geschichte ...	2
Die Sphären des Nexus ...	4
Der Alltag im Nexus ...	5
Die Macht der Company ...	7
Charakterarchetypen ...	8
Wichtige Lokalisationen ...	19
Ein paar NPCs ...	21
Kleines Bestiarium ...	24
Kleines Inventar ...	26
Herkunft des Nexus ...	27
Abenteuersaat ...	29
Danksagung ..	30



Kapitel 2: Eine Geschichte

Wie eine schwarze Krähe hockte er auf der Straßenlampe. Ein eisiger Wind lies sein schwarzes Haar wehen, doch der Mann, der da hockte, spürte es nicht mal.

Der Blick seiner stahlblauen Augen streifte suchend über Menschenmassen, die durch die Straße an ihm vorbeizogen.

Er sah sie, doch sie sahen ihn nicht, denn der Mann, der dort oben auf der Laterne lauerte, war ein Magier.

Er wartete auf jemanden. Sie würde hier vorbei kommen, das wusste er. Die Frage war nur wann.

Doch der Mann hatte Geduld, er würde sie sofort unter all diesem Vieh, das diese Welt überschwemmte, erkennen und auf sie herabstoßen wie eine Eule auf eine Maus.

Und er würde sich seinem Ziel einen weiteren Schritt nähern.

Ein anderer Mann erwachte in einer Zelle.

Er lag auf einer harten Pritsche und starrte auf die metallene Decke seines Gefängnisses.

Sie war von einem Paar Neonleuchten an der Decke erleuchtet und stank.

Was mache ich hier?

Der Mann stand schwankend auf und blickte sich verwirrt um. Er fühlte sich nackt, bar jeder Erinnerung.

An einer Seite des Raumes hing ein lädiertes Spiegel über einem schmutzigen Waschbecken, neben einem Klo, das zu benutzen er sich nicht herabzulassen schwor.

Auf der anderen Seite des Raums war eine Panzertür, gegen die er sich probeweise lehnte, doch sie gab nicht nach.

In der Mitte der quadratischen Zelle stand ein Sockel, in den eine Kugel eingelassen war.

Bei ihrem Anblick spürte der Mann, wie eine Seite in ihm berührt wurde, eine Kraft in seinem Inneren begann sich zu regen...

Erstaunt und neugierig griff er nach der Kraft, und sie sammelte sich in seinem Bewusstsein.

Plötzlich bestand die ganze begrenzte Welt in seinem Käfig aus Linien, Strömungen und Blitzen, die Dimensionen schienen zusammenzulaufen, er sah Zukunft und

Vergangenheit gleichzeitig.

Nur einen wunderbaren Augenblick lang, ohne das er etwas deuten konnte von dem was er sah, dann begann die schwarze Kugel zu leuchten und er spürte einen Sog, einen schrecklichen Sog, und er wusste, die Kugel würde ihn verschlingen, wenn er die Macht nicht loslassen würde. Er tat es und er schien zu fallen, zurück in die Begrenztheit seiner Zelle.

Er fühlte sich verlassen und schwach. Was war das?

Übelkeit stieg in ihm hoch. Er schleppte sich zum Klo und übergab sich blutig. Als er sich wieder aufrichtete, fing der Spiegel sein Auge. Er erschrak.

Er blickte in ein Gesicht, in dem alles grau war. Die Haare, die Augen und die Haut.

Eine passende Erscheinung für diesen Ort.

Doch das Gesicht war nicht alt. Es hatte harte, aber ebenmäßige Züge.

Er fiel erschöpft auf sein Bett zurück. Was auch immer dieser Ort bedeutete, und wieso er auch immer hier war, er würde warten bis jemand kam, um es ihm zu sagen.

Als er einschlief, erschien ihm eine Gestalt im Traum.

Rerox stand in der Wüste und wartete.

Der Boden war ein Trümmerfeld aus Asche und Steinen, der Himmel schwarz ohne Sterne.

Der Hexenmeister wartete.

Es war nicht irgendeine Wüste. Es war DIE Wüste.

Friedhof von Welten, des Wissens und Glaubens. Grab unzähliger Länder. Zerstört und vergessen, zu Staub zerfallen.

Dämonen, ruhelose Seelen und die gefallenen Götter bevölkern die Wüste in der es nur Tod und Vergessen gibt.

Die Wüste stand am Anfang aller Dinge. Und am Ende aller Dinge würde sie alles verschlingen.

Die verstoßene Sitha hockte neben ihm. Sie hatte keine Kraft mehr, eine menschliche Form zu bewahren.

Die Sitha sahen immer so aus wie es in ihrem Inneren aussah. Sie konnten dem zwar entgegenwirken, aber nur mit hohem Kraftaufwand.

Diese Sitha verwandelte sich vor seinen Augen in ein sich windendes Etwas voller





Klauen und Stacheln.

Dennoch war sie in diesem Zustand mächtiger als alle anderen Sitha. Er hatte sie hier gefunden, damals war ihr wundervolles Aussehen nur von einem leichten Schatten getrübt, der aber gereicht hatte um aus der Gemeinschaft der Sitha verstoßen zu werden.

Er hatte diesen Schatten genommen, und ihn mit Versprechungen, das Tor in ihre Welt, ihre Heimat zu öffnen verführt, bis der Schatten alles in ihr ausfüllte und bereit war, ihm zu dienen bis er die Macht hatte, ihren Wunsch zu erfüllen.

Eine Veränderung trat in der Wüste ein.

Ein Wind begann zu blasen, Stimmen über das wüste Land tragend, sie wispeln, schreien, singen und flehen. Es waren nicht die niederen Dämonen und die gefallenen Götter, die die Wüste beherrschten. Ein kleiner Teil seiner Macht reichte schon, um diese abzuschrecken.

Sie kamen.

Die Sitha fauchte.

Zeit für das Opfer.

Er holte die gläserne Amphore mit dem Blut des Kindes aus seiner Robe. Er entfernte den Verschluss und sprenkelte ein paar Tropfen auf den staubtrockenen, eiskalten Boden.

Sie schienen regelrecht aufgesaugt zu werden, und an der Stelle wo die Tropfen auf den Boden fielen, trat eine schwarze, blubbernde Masse aus dem Boden aus.

Rerox lächelte. Es lief alles wie beschrieben.

Jetzt trat die Masse aus allen Ritzen und Spalten der sich schwarz färbenden Wüste aus. Nur der Platz wo der Hexer mit seiner Kreatur stand blieb frei. Ein wimmerndes Kreischen erklang wie aus den Mündern von tausenden Kindern.

Überall um sie herum war jetzt die brodelnde, schwarze Masse. Sie formte schreckliche Körper und Gesichter die sich wanden und zuckten, bis sie sich wieder auflösten.

Schwarze Hände streckten sich nach der Amphore aus, begierig nach dem Leben das sie enthielt. Doch Rerox sprach ein Wort der Macht. NEIN! Und die Hände lösten sich auf.

Starr blickte Rerox in die Schwärze.

"ICH VERLANGE VON EUCH ETWAS ZUM TAUSCH!"

Ein entstelltes Gesicht formte sich in der Masse, und begann mühsam mit einer Million Stimmen gleichzeitig zu sprechen.

"WAs VerLaNgSt dU, hExeR?"

Rerox schwelgte in seinem Triumph, das Orakel der Verdammten war ihm Untertan.

"ICH WILL DIE IMMERWELTMASCHINE!"

Das Gesicht zerlief, und plötzlich war Rerox von tausenden umgeben, die ihn mit blinden Augen anstarrten.

"WiR aLLeIN könnEN eUch NicHT doRtHin BrInGeN... IhR MüSst eIn OPfer dARbrinGen... DaS, wAs eUch am teUerSten ist... EueR seLbSt!"

Darauf war Rerox vorbereitet.

„Ich weiß - Ich werde das Opfer darbringen.“

"DAS BLuT.. dAS bLut..."

Rerox ließ die Amphore auf den Boden fallen, wo sie zersplitterte und das Orakel der Verdammten fiel über das Blut her.

Dann bildete sich ein Tor aus der Masse.

"treTet eiN..."

Er tat es. Als die Sitha ihm nach wollte, gebot er ihr zu bleiben.

"Tu was ich dir gesagt habe, bleibe hier und rette mich!"

to be continued ...

Kapitel 3: Die Sphären des Nexus

Die äußere und größere Sphäre:
Die Menschen, die hier in düsteren Betonkästen, Hütten aus Metall oder auf den Straßen leben, sind die Ärmsten der Armen. Sie sind darauf angewiesen, in den zahllosen Fabriken zu schuften, um ihren kärglichen Unterhalt verdienen zu können. Schlot um Schlot strecken diese sich gegen die angelaufene äußere Hülle der zweiten Sphäre, die Luft ist trocken, unbewegt und stinkt, im Himmel schweben die gigantischen Schatten abgestellter Sprungschiffe, zwischen ihnen wimmeln kleine Gleiter. Wegen der mangelhaften künstlichen Beleuchtung wird es hier niemals wirklich hell.

Abgesehen von den schwerbewaffneten "Scharfrichtern", die Detektiv, Richter und Henker in einem sind, gibt es hier keine Justiz. Da sie nicht von der Company bezahlt werden, sondern im Gegenteil erst eine Lizenz erwerben müssen und sie einen Teil ihres "Justizsolds" an die Company abgeben müssen, sind sie nur Schutz für die, die sie bezahlen können.

Die Erste Sphäre ist ein Ort der Dunkelheit in dem die dunkelsten Kulte und Kreaturen Zuflucht finden. Die längst nicht mehr betriebene Kanalisation beherbergt finstere

Wesen, die von Zeit zu Zeit an die Oberfläche kommen, um die Menschen heimzusuchen. Düstere Geheimnisse brüten unter Jahrtausende altem Schrott und in den Ruinen, die die Charosym hinterließen.

In den Märkten der ersten Sphäre trifft man auf Spezies aus tausenden verschiedenen Welten, die auf unterschiedlichsten Wegen in den Nexus kommen, um ihre Waren zu verkaufen oder um von hier aus weiter zu reisen. In dem multikulturellen Durcheinander erblickt man Spezies und Völker aus allen möglichen Welten: Zwerge, die magische und technische Spielereien verkaufen, Außenseiter aus wilden Welten mit bunten Gewändern und misstrauischem Blick, Trolle die schwere Lasten schleppen und bizarre Wesen aus paradoxen Welten gehen Geschäften nach, die nur sie verstehen.

Die zweite Sphäre, höchstens 1/6 der Größe der Ersten messend, ist ihr genaues Gegenteil: Hier erheben sich gewaltige Wolkenkratzer, gigantische gläserne Türme, in Richtung des Zentrums der Sphäre. Überall Lichter, Werbedisplays, unsichtbaren Straßen folgende Gleitermassen, Chrom und Neonlicht und zwischen den Häuserschluchten wimmeln Fußgänger wie Ameisen. Die Paläste der Company-Patrizier, architektonische Wunder, die sich an Glanz gegenseitig überbieten. Über all dem thront das Regierungsgebäude der Company, aus 220 Metern Höhe werden von hier aus die Geschicke der tausenden unterworfenen Welten der

Company gelenkt. Diese Stadt kennt keine Nacht. Künstliche Beleuchtung erleuchtet sie taghell.



Der Nexus hat keine Regierung in diesem Sinne, die Macht hält allein die „Company“ in der Hand, eine uralte, nach außen geschlossen agierende Handels- und Industriekonföderation, die aber aus untereinander konkurrierenden Firmen besteht.

Die gemeinsamen Aktivitäten mit dem Ziel der kommerziellen Erschließung des Multiversums werden durch eine Art Parlament, zusammengesetzt aus den Oberhäuptern der wichtigsten Firmen, den so genannten Patriziern, koordiniert. Als unparteiische letzte Instanz hat ein gigantischer Supercomputer „C.S.C.A.I.“ (Company self-conscious artificial intelligence) kurz „See-Sky“ in allen Fragen das letzte Wort.

Doch längst hat sich das (über)menschlich denkende Superhirn selbstständig gemacht, seine Fähigkeiten erweitert, und ist, da es zusätzlich auch als gigantische Bank die Finanzen in der Company regelt, die wahre gefühl- und skrupellose Macht hinter der Company, die all ihre Schaltkreise auf das Ziel der Ausweitung und Erhaltung des Einflusses der selbigen richtet, und dabei die biologischen Machthaber dieser als oft Marionetten verwendet. In Erscheinung tritt der Computer gerne als Hologramm eines Mannes in einem neutralen Geschäftsanzug mit Krawatte und Melone.

Einige wichtige Patrizierhäuser sind:

Vaalan

Ein altes und angesehenes Haus, das besonders durch die Erschließung ressourcenreicher Welten gewachsen ist. Sie gelten als edel und gerecht, die wenigsten wissen allerdings, dass die Führung ihrer Geschäfte nicht mehr in ihren Händen liegt, sondern ihre Firma sich selbst regiert. Die Familie (die momentan 81 Mitglieder zählt) beschränkt sich darauf, die Abermilliarden, die die Firma erwirtschaftet, nach Lust und Laune auszugeben.

Zaraa

Ein ebenfalls sehr altes Haus aber das genaue Gegenteil von Vaalan, in diesem Haus hat traditionell die Familie alles im Griff, sie gelten bei dem

gemeinem Volk als intrigant und korrupt. Sie sind besonders durch die Entwicklung und den Handel mit Industrie- und Kriegstechnologie reich geworden, zudem stellen sie den Großteil des Heeres der Company.

Nostera

Ein Haus das eigentlich eine Unterweltorganisation des organisierten Verbrechens ist, aber irgendwann so mächtig wurde, dass es in die Company aufgenommen wurde.

Die herrschende Familie nennt sich seitdem „Haus Nosteria“ und ist mit anderen Patrizierfirmen auf gleicher Stufe.

Verdun

Ein junges aufstrebendes Haus, das vor kaum etwas zurückschreckt.. sie betätigen sich in allen Bereichen, vor allem versuchen sie dem Haus Zaraa den Waffenmarkt streitig zu machen, man sagt sie würden sogar Piraten bezahlen die die Transporte der anderen Häuser überfallen...

Kapitel 4:

Der Alltag im Nexus

Die Bevölkerung des Nexus...

Es gibt in Nexus City eine starke Trennung der Klassen.

Die reichsten sind die Patrizier, die hohen Herren in der Company, sie sind Mitglieder alter (oder sehr junger) Familien und herrschen durch ihr Kapital über den Nexus und seine Enklaven. Sie sind ausgesprochen elitär und leben meist im Luxus. Ihre Sitze haben sie in Palästen im Nexus, doch nur wenige leben auch dort, meistens leben sie in prunkvollen Residenzen in den Enklaven...

Zur Zeit gibt es etwa 200 Patrizierfamilien. Man wird Patrizier wenn man ein gewisses Maß an Kapital und Einfluss erreicht hat, was in der skrupellosen Industrie des Nexus ein Spiel mit dem Feuer ist.

Dann kommen die reichen Bürger und weniger mächtige (was absolut relativ ist) Unternehmer als Oberschicht, meistens kämpfen sie im Schatten der



Patrizier um die Krümen, die diese fallen lassen.

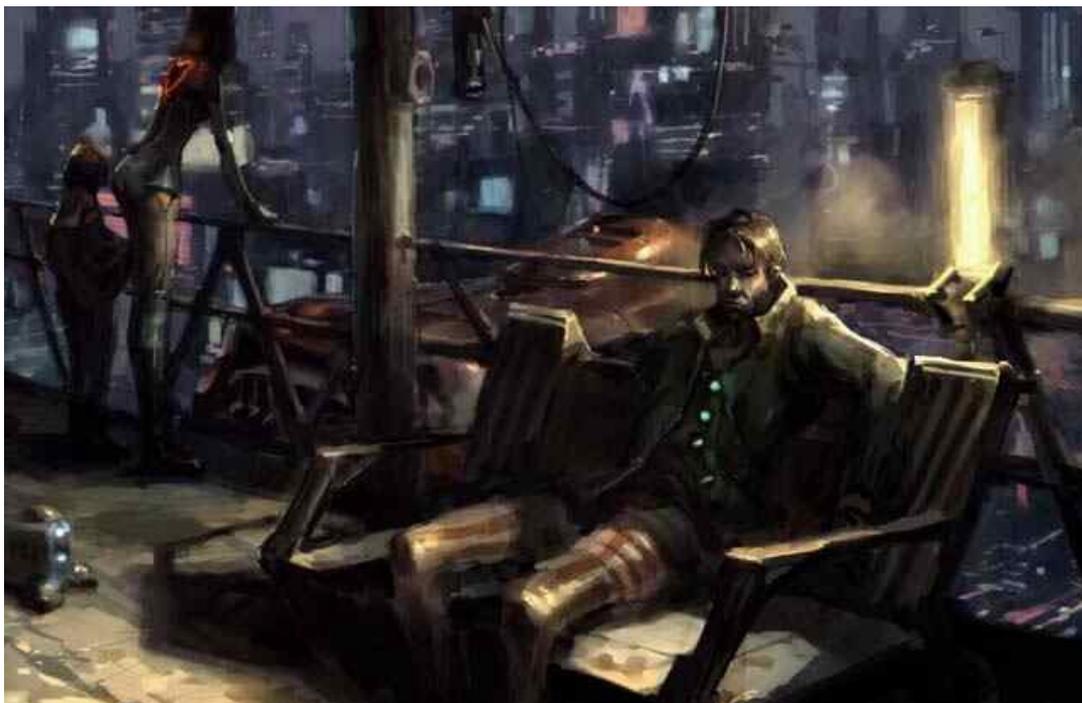
Zur Oberschicht gehören auch die hohen Angestellten der Company. Sie leben auf der Oberfläche der Zweiten Sphäre meistens in luxuriösen Wohnblocks. Die Mittelschicht bildet sich aus den Angestellten geringerer Posten, sowie den Kleinunternehmern. Sie leben in den billigeren Appartements oder in der Ersten Sphäre und sind z.B. Büroangestellte in der Company. Die letzte und größte Schicht sind die Arbeiter sowie die Sklaven, was im Nexus kaum einen Unterschied macht. Sie leben, wenn überhaupt, in Massenunterkünften unter miserablen Bedingungen. Gelegentliche Aufstände wurden immer wieder blutig niedergeschlagen. Ein großer Teil der Bevölkerung lebt im Untergrund.

Der Alltag in der Mittelschicht und der Bourgeoisie ist vergleichbar mit dem, den die Menschen in unserer Welt führen. Zwar gibt es mehr Technologie und auch Magie, die in den Alltag eingreift (zum Beispiel ist die Vision des computergesteuerten vernetzten Haushalts hier Realität, ebenso wie Implantate und Prothesen, die die Leistungsfähigkeit steigern, Haushaltsandroiden und nahezu perfekte virtuelle Realität

ebenfalls), allerdings können sich die meisten solche Anschaffungen nicht leisten, weshalb es auch in Nexus City Leute gibt, die sich mit der guten alten Rasierklinge rasieren. Allerdings gibt es hier drastische Abweichungen, da die unterschiedlichen Spezies, die den Nexus bevölkern, auch komplett andere Lebensweisen haben.

Das Leben der Oberschicht, der Patrizier, ähnelt hindessen dem von Adligen in absolutistischen Monarchien, nur mit unendlich mehr Geld zum Verschleudern. In der Arbeiterschicht herrschen dagegen Bedingungen aus dem mittleren 19. Jahrhundert, zumindest bei den Arbeitsbedingungen und den Rechten. Der Alltag ist in der Ersten Sphäre ziemlich düster. Gebäude haben, da es kein natürliches Licht oder Frischluft gibt, die nicht synthetisch erneuert werden müsste, oft keine Fenster. Marodierende Gangs beherrschen die Strassen, und die einzige Art des Niederschlags, den es gibt, besteht aus Asche und Russpartikeln, die sich von der äußeren Hülle der Zweiten Sphäre lösen und auf die Erste niederrieseln.

Die Mittelschicht lebt in einer sterilen Welt aus Glas und Stahl, die von Bürokratie und Technik beherrscht



wird. Ansonsten ist zu ihrem Leben nicht viel zu sagen - es ähnelt sehr dem, auf das wir Menschen immer mehr zusteuern.

Das Leben eines Aristokraten ist ein Sinnesrausch, ein brisanter, explosiver Cocktail aus Luxus, Intrigen und Politik. Die Kleidung ist ausgefallen, selten wird dasselbe zweimal hintereinander angezogen, man lebt in einer ästhetischen, hundertprozentig auf einen Selbst zugeschnittenen Umgebung und muss nur gegen die Langeweile kämpfen (und gegen jene, die einen gerne von seiner Position fallen sehen würden).

Das Standardfortbewegungsmittel im Nexus sind mit Antigravitationsmatrixen ausgerüstete Gleiter, die in ihrer Form meistens futuristischen Autos ohne Räder ähneln. Die Steuerung dieser Fahrzeuge ist zu 90 Prozent computergesteuert, auf digitalen Straßen, denen die Fahrzeuge in der Luft folgen. Auf den ersten Blick erkennt man in dem Gewimmel in der Höhe kein Muster, doch dahinter steckt ein komplexes System, das nur sehr selten Unfälle hervorbringt. Man kann auch die Straßen in der Luft verlassen und selbst das Steuer in die Hand nehmen, allerdings wird dies mit schweren Geldstrafen geahndet.

Als Polizei dient die von der Company finanzierte Militärpolizei "Company Guardians", markant sind ihre weißen Rüstungen mit verspiegeltem Helmvisier. Sie zählt etwa 90.000 Personen und ist in der Zweite Sphäre an allen öffentlichen Plätzen anzutreffen. Bei den Waffen dominieren die bekannten Schusswaffen, wenn auch bis in die Unendlichkeit perfektioniert. Der Anwendungsbereich für Energiewaffen ist deutlich spezieller, einzige Ausnahme ist die so genannte "Stripper", eine günstige Pistole, die einen Keil aus beschleunigter und erhitzter Luft verschießt, die aber wegen ihrem

Hang zum Überhitzen eher berüchtigt als berühmt sind.

Die meisten Menschen nehmen die Existenz der Company als selbstverständlich hin oder glauben sogar, dass es gute Alternative zu ihr gibt. Manche sehen in ihr sogar eine gute Kraft, die dem Universum Aufklärung und Wohlstand bringt. Kurz, die meisten Individuen in Nexus City und den Enklaven sind von ihr abhängig.

Kapitel 5 : **Die Macht der Company**

Der Nexus liegt in einer künstlich erzeugten Raumblase an einem Ort, an den sämtliche Realitäten zu grenzen scheinen. An seinen schwerelosen Polen befinden sich gewaltige Sprungtore, durch die man mithilfe eines so genannten „Matrix Motors“, eines besonderen Triebwerks, und eines Sprungcodes theoretisch jede Zeit und jeden Raum irgendwo im Multiversum erreichen kann, praktisch



sind diese Möglichkeiten aber durch die Rechenleistung, die es kostet den Sprungcode zu ermitteln, stark eingeschränkt, denn desto mehr sich die Physik eines zu betretenden Universums von dem Eigenen unterscheidet, desto komplizierter wird der Code, und eine Zeitverschiebung von nur 10 Sekunden erhöht den Rechenaufwand um den Faktor 10 (Es dauert Wochen um einen durchschnittlichen Sprungcode zu ermitteln), zumal die Sprungcodes nur von der Company berechnet und vergeben werden dürfen die grundsätzlich keine Zeitreisen toleriert.

Einen solchen Ort zu kontrollieren bedeutet riesige Macht, und ebenso viele Neider... es scheint ein Wunder zu sein, dass sich die Company trotz allem so lange an der Macht gehalten hat, zumal sie nicht die erste herrschende Kraft im Nexus war. Woher die Company kommt weiß man nicht, fest steht nur, dass sie den Nexus nicht erschaffen hat. Die Company sitzt im Nexus wie eine Spinne im Netz und sie weiß von ihrer Position Gebrauch zu machen.

Ihre stabile Währung, der Company-Credit, wird in etlichen Welten angenommen und großzügig werden von der Company Kredite gewährt... Die Besitztümer von zahlungsunfähigen Schuldner werden eingezogen, so sind schon viele Welten in den Besitz der Company gekommen. Wehe dem, der der Company ihr Recht verweigert. Sie unterhält eine riesige, hochtechnisierte Söldner- und Androidenarmee, an der schon manche intermundiale Imperien zerbrochen sind. Die Company sammelt sämtliche Technologien, der sie habhaft wird und verarbeitet sie weiter. Das können Waffensysteme, kybernetische Hardware, Androiden, Sprungschiffe oder lebensverlängernde Drogen sein, die die Company beliefert jeden der ihren Preis zahlt. Sie unterstützen jeden Krieg mit

Waffen und jedes Imperium mit Sprungschiffen.

Der Nexus verfügt über keinerlei natürliche Ressourcen, selbst Wind gibt es hier nicht. Die Company sieht sich deshalb berechtigt, unzivilisierte Planeten nach Lust und Laune auszubeuten und die Bewohner zu versklaven. Zwar nennen sie es nicht versklaven, aber im Prinzip kommt es auf dasselbe heraus. Tausende Welten existieren nur, um der Company zu mehr Reichtum, mehr Macht und größerer Ausdehnung zu verhelfen.

Kapitel 6 : Charakter- Archetypen

Dies sind einige Charakterarchetypen, die darstellen sollen, was für Charaktere so im Nexus herumlaufen, sie sind NICHT als Charakterklassen zu verstehen, sondern eher als Anregungen zu Charakteren.

Der Straßenmagier

Straßenmagier sind Scharlatane und Gaukler, die durch den Pöbel leben, ob als Belustigung, als Betrüger oder für Gelegenheitsarbeiten. Ihre tatsächliche magische Macht ist meist weit geringer als die der Magier, die im Weißen Turm lehren und lernen, doch sie ist, wie ihre anderen Fähigkeiten, viel mehr auf das alltägliche Leben ausgerichtet als dies bei den großen Magiern der Fall ist, die Weltfremdheit für eine Tugend halten. Die meisten Straßenmagier putzen sich großartig mit allerlei Tand heraus, man muss sie bei Smog auf 20 Meter als Magier erkennen. Manche haben so etwas nicht nötig, vielleicht sind sie die letzten Hüter einer fast ausgestorbenen geheimen Lehre, oder Magier die sich dieser Art der Askese verschrieben haben.



Straßenmagier leben meistens von der Hand in den Mund, und pflegen einen schwarzen Zynismus, mit dem sie all dies leugnen, was sie vor langer Zeit, als sie jung und ideologisch waren und nicht wussten wie es in der Welt tatsächlich zugeht, dazu getrieben hat, die Kunst zu erlernen.

Oft haben Straßenmagier die Aufnahmeprüfung der Universität vom Weißen Turm nicht geschafft, oder sie waren einst richtige Magier die wegen einem Laster verstoßen wurden, auf jeden Fall sind nur wenige freiwillig Straßenmagier, und die, die es sind, sind die mächtigsten.

Vielleicht träumt ein Straßenmagier davon, einmal ein richtiger Magier zu werden, oder wahrscheinlicher noch, reich zu werden und nie wieder arbeiten zu müssen, vielleicht wünscht er sich auch nur den Aufruhr, der in ihm wegen dem Unterschied seiner Erwartungen der eigenen Macht und seiner tatsächlichen Macht tobt, zu besänftigen.

Vielleicht ist er auch ganz zufrieden und möchte einfach nur seinen Spaß haben.

Das Männchen nickte und entblöbte dann durch ein Lächeln eine Reihe von gelben Zähnen.

Er war klein, nur knapp 1,60 m groß, und hatte einen kugelrunden Kopf mit einem schütterten Ziegenbart und hatte einen enormen Zylinder auf.

Sein ebenso runder Körper steckte in einer Robe, blau-rot gefärbt und mit Symbolen des Okkulten bedeckt, oder zumindest mit dem, was der Besitzer der Robe dafür hielt.

Seine kleinen Augen, die im Moment leicht glitzerten, versteckten sich hinter den dicken, runden Gläsern einer großen Brille und in der Hand hielt er ein rostiges Rohr, an dessen einem Ende eine alte Uhr und ein paar große Zahnräder festgebunden waren. Er schien das Ergebnis als einen Zauberstab zu betrachten. In der anderen Hand hielt er eine halbvolle Flasche.

"Ich werde dir helfen," versicherte das Männchen nickend, „Aber für

einen Preis. Alles hat seinen preis, ja das hat es..."

Der Viashino

Viashino sind echsenartige Wesen, im Aussehen vergleichbar mit dem eines prähistorischen Velociraptors, ihre Gesichtspartie ist allerdings viel beweglicher, was sie zu einer menschlich wirkenden Mimik befähigt. Des weiteren sind sie durch die Bewegungsfreiheit ihrer Lippen und ihrem besonderen Kehlkopf in der Lage, menschliche Laute zu formen. Ihr im Vergleich zu den meisten anderen Echsen sehr großes Gehirn macht sie hochintelligent und zusammen mit ihren Klauen, die menschlichen Händen gleichwertig sind, geschickt im Handwerk. Im Nexus haben die Viashinos, aus einer wilden Welt stammend, die die Company vor langer Zeit ausgebeutet und unbewohnbar gemacht hat, die Vorteile ihrer Intelligenz, insbesondere den mathematischen Part, und ihres einschüchternden Äußeren erkannt und sich in Bereichen wie Devisen- und Warenhandel oder auch der Fabrikation von komplizierten Werkzeugen und Schmuck eingerichtet.

Viashinos haben meist rote oder blaue Schuppen, eine durchschnittliche Lebenserwartung von 110 Jahren und wachsen, wie viele andere Reptilien, während ihres ganzen Lebens weiter. Sie werden häufig diskriminiert, man traut ihnen nicht, aber als Geschäftspartner ist ihre Verlässlichkeit schwer zu übertrumpfen, zumal sie in mehr als einem Sinne kaltblütig sind. Sie bilden eine geschlossene Gemeinschaft, die nach Familien gegliedert ist und ihre eigenen Riten und Gesetze hat, wer gegen sie verstößt wird ausgestoßen. Solche Viashinos werden häufig kriminell, wobei sie ihre Talente ebenfalls gut anwenden können. Bei den Viashinos geht das Wohl der Sippe über das eigene, sie sind meistens bereit, für ihre Sippe bis in den Tod zu gehen. Die Ehre ist für sie sehr wichtig, wobei auch hier die der Sippe an erster Stelle steht.



*-So? Das willst du also? Unmöglich!
zischel Pah, ich arbeite den ganzen
Tag hart um meine Sippe zu
Ernähren und dann kommst du und
bittest um... wie viel bietest du
eigentlich?*

*-4000 Credits? Willst du mich
beleidigen? *fauch* Egal wie viel du
bietest, unmöglich bleibt
unmöglich...*

*-Was? 6000 C, bist du verrückt, hörst
du nicht zu? Leg noch was drauf
dann denke ich vielleicht noch mal
darüber nach*

*-Nur 8000? Mehr hast du nicht? Na
dann komm...*



Der Crawlingblade

Crawlingblade ist eine Bezeichnung für einen Überlebenskünstler, Söldner und Auftragsmörder. Was sie von einem normalen Obdachlosen unterscheidet, ist eine Waffe, die Fähigkeit sie zu führen

und ein starker Überlebenswille. Meistens lungern sie in dunklen Ecken oder heruntergekommenen Bars herum, warten auf jemanden den sie ausnehmen können, oder jemanden der ihre Dienste in Anspruch nehmen will. Oft sind sie von Geburt an arm und haben nie eine Chance gehabt erfolgreich zu sein, oder sie verbinden dieses Leben mit Freiheit und haben freiwillig auf alles verzichtet. Sie erfüllt oft ein trotziger Stolz, "Ich weiß was ich bin und ich werde diesen Weg bis zu meinem Tod gehen", manchmal sind sie auch einfach nur zynisch und auf nichts als das Geld fokussiert.

Sie sind meistens Einzelgänger, mit Gangs liegen sie im Streit. Sie arbeiten meist alleine, viele Crawlingblades sind für ihre Taten und ihre Fähigkeit, deren Konsequenzen zu entgehen, berühmt.

Ein Crawlingblade ist gewissenlos, verschlagen und abgebrüht, er ist nicht zwangsweise grausam, aber um seine eigene Haut zu retten würde er seine eigene Großmutter verscherbeln, außerdem besitzen sie keine Loyalität die sie dauerhaft an einen anderen binden könnten.

Sie sind meistens nur im Untergrund aktiv, im brodelnden Schmelztiegel der zweiten Sphäre des Nexus.

"-Psst, suchst du mich?"

Eine Frau tritt langsam aus dem Schatten.

Sie trägt einen verschlissenen gelben Trenchcoat, ihr kurzes Haar ist von einer Baseballkappe verdeckt und ihre Augen hinter einer Schweißbrille versteckt.

Ansonsten ist sie attraktiv, soweit man es bei all der Maskerade sagen kann. In der rechten Hand trägt sie einen eigentümlichen langen Metallstab mit einem spitzen Ende.

"Komm", sie deutete in den Schatten aus dem sie gekommen war.

"Niemand ist dir gefolgt, soviel ist sicher. Welchem Arsch soll es an den Kragen gehen? Ich bin käuflich, weißt du? Aber trotzdem kein leichtes Mädchen."



Der Troll

Trolle sind einfache Wesen, die schon so lange im Nexus beheimatet sind, dass niemand mehr genau weiß, wo sie eigentlich herkommen. Trolle sind groß (durchschnittlich 2,40 Meter, Frauen sind sogar noch größer aber auch viel seltener), muskulös und behaart.

Sie haben eine ledrige dunkle Haut, gehen nicht aufrecht, sondern auf ihre Pranken gestützt.

Ihr Schädel ist flach, länglich und von einer Mähne zottiger Haare eingerahmt. Sie haben eine hervorspringende, spitze (und ziemlich empfindliche) Nase, sowie furchterregende Reißzähne.

Im Gegensatz zu den Vorurteilen ihnen gegenüber sind Trolle (zumindest die im Nexus ansässigen) äußerst friedfertig und ruhig.

Sie machen sich nicht viele Gedanken über das Leben, reden nicht viel (obwohl sie es können) und haben manchmal geradezu kindliche Gemüter die man hinter der Fassade des Raubtiers nicht vermuten würde. Sie deshalb für dumm zu halten wäre ein Fehler, da sie eine außergewöhnliche mathematische Begabung haben die die der meisten Menschen übertrifft. Zudem haben sie ein phänomenales Gedächtnis, das keinen Feind vergisst (sich einen Troll zum Feind zu machen ist ziemlich schwer, die geduldigen Kolosse lassen viel über sich ergehen, sollte man es aber einmal geschafft haben, so sollte man besser die Beine in die Hand nehmen)

Sie sind die perfekten Bodyguards, Arbeiter und interessanterweise auch gute Ingenieure.

Sich einen Troll zum Freund zu machen ist relativ einfach, allerdings wird man ihn danach kaum noch los. Es gibt auch Ausnahmen von der Regel, einzelne Trolle haben mehr oder weniger menschliche Denkweise angenommen und leben wie diese. Andererseits gibt es eine Krankheit, die Trolle zu wütenden Bestien macht und das Raubtier in ihnen hervorholt.

Der Troll kratzte sich mit seiner Pranke, grunzte und hob das zappelnde Kind hoch zu seinem Kopf wo seine rasiermesserscharfen Zähne blitzten.

Das Kind schrie, der Troll senkte den Kopf und setzte das Kind, das nun glücklich gluckste, auf seine Schulter, drehte sich um und trottete weg, seinem Meister nach.

Das Company Child.

Die Companyfamilien sammeln über die Jahrzehnte mehr Reichtum um sich als alle anderen Sterblichen.

Dieser Reichtum lockt natürlich auch Schmarotzer an, und über die Jahre wächst eine solche Familie immer weiter, nur die wenigsten haben tatsächlich eine Funktion innerhalb der Company, die meisten leben einfach auf Kosten ihres Hauses. So hat die Familie Zaraa circa 340 Mitglieder, von denen nur 7 tatsächlich Positionen innerhalb des Hauses einnehmen. Company Child nennt man so jemanden.

Vor allem die jugendlichen Mitglieder eines Hauses werden so bezeichnet, was je nach dem wer es sagt ein Kompliment ist oder streng abwertend gemeint ist, denn viele Menschen leben von den Company Childs und ihrem unbegrenzten Kredit bei ihrer Familie.

Ein typisches Company Child hat fast alles das man sich mit Geld kaufen kann, es muss sich weder um die Häuser und Konzernpolitik Sorgen machen sondern lebt einfach darauf los, lauter, greller, schneller, schöner. Sie besuchen exklusive Bars, lassen sich chirurgisch verschönern, tragen selten ein und die selben Sachen 2 mal und sind immer auf der Suche nach dem Kick, im wechselnden Gegen- und Miteinander mit den Children anderer Häuser.

Natürlich sind Company Children genauso unterschiedlich veranlagt wie andere Menschen auch, allerdings ist die herrschende Meinung über sie genau diese, und meistens trifft sie auch zu.



Ein Company Child ist häufig von irgendwelchem Spleens besessen, z.B. sammelt er/sie irgendetwas exotisches, oder es ist von einer politischen Idee besessen, oder es ist über alle Maße eitel.

Vielleicht will es auch mit allen Mitteln sein Haus unterstützen und heckt Pläne aus, wie er dem "Feind" z.B. ein traditioneller Gegner seines Hauses, Schaden zufügen könnte, die er ohne Unterstützung seiner Familie durchzuziehen versucht, meist zu deren Schaden...

Vielleicht versucht er/sie das Leben bis zum Exzess auszukosten und feiert pausenlos gewaltige Orgien, oder begeben sich ständig absichtlich in Gefahr um Abenteuer zu erleben, nicht selten sorgen Company Children für den einen oder anderen Skandal...

Ex Soldat

Der Ex Soldat war wohl früher einer dieser namenlosen pflichtbewussten Menschen die ihre Individualität für die Company aufgegeben haben und Seite an Seite mit anderen genauso namenlosen Soldaten für die Mehrung der Macht der Company und einen bescheidenen Lohn kämpfen.

Vielleicht ist er Invalide und wurde ausgemustert, vielleicht öffnete ihm ein besonders schreckliches Verbrechen der Company die Augen, oder vielleicht hatte er eine Einsicht in die korrupte Realität der Company und entschied sich das einzig richtige zu tun und das Spiel nicht mehr mitzuspielen.

Es läuft auf eines hinaus: Der Ex Soldat sitzt auf der Strasse, von Illusionen beraubt, meistens mittellos und komplett Ziellos.

Plötzlich wird er mit einer Welt konfrontiert in der es nicht für alles eine Regel gibt, und in der er sich nicht mal der nächsten Ration gewiss sein kann, nur zu oft verfällt er dem Alkoholismus.

Doch der Ex Soldat hat einige Trümpfe - seine militärische Ausbildung, sein Wissen um die

Company und eventuell noch bestehende Kontakte zu letzterer. Möglicherweise will er mit aller Macht der Company schaden, möglicherweise will er zurück in ihren Schoss. Möglicherweise hat er in der Unterwelt eine neue Heimat entdeckt und will jetzt möglichst reich werden. Oder er kann nicht mehr viel weiter als bis zur nächsten Flasche denken.

Du...siehst du diese Flasche? Sie ist leer? Natürlich ist sie leer, Idiot. Ich will das sie wieder gefüllt wird... und danach noch mal... und noch mal bis ich mir über diesen ganzen Scheiß keine Sorgen mehr machen muss... Was ist? Gibst du mir ne Chance? Hast du was für mich? Mann für den Fusel würde ich töten...

Speerläufer

Die Ordenskrieger der Speerläufer sind die Ritter der Strasse, strahlend, edel und tödlich.

Sie entsagen ihrem alten Leben wenn sie zu Speerläufern werden, ihren fleischlichen Begierden und ihrem Besitz, zuletzt sogar ihrem Fleisch selber entsagend, das sie durch Stahl und Titan ersetzen.

Nur ihr Gehirn verbleibt, weiches weißes Gewebe in einer Hülle aus Metall.

Anders als zum Beispiel Gladiatoren verachten die Speerläufer aber überproportionale, monströse Cyborgkörper, mit integrierten Waffen - ihre Körper sind nach menschlichem Ideal geformt und sind in ihrer Perfektion, verbunden mit ihrem messerscharfen Geist, ihre tödlichste Waffe.

Wo andere verschämt eine Kunsthaut über die Metallglieder ziehen lassen zeigen die Krieger der Speerläufer blitzendes Metall.

Dieser Körper ist ein nahezu perfektes Konstrukt, das blitzschnelle Bewegungen und komplette Kontrolle über jeden Muskel erlaubt, und eine nahezu absolute Wahrnehmung gewährleistet.

Allerdings kann kein Geist einen solchen Körper vollkommen kontrollieren, im Gegenteil, die Potenz





dem Zwecke dienen darf, Gerechtigkeit zu üben und dass man nach Macht streben muss, um sie für die Gerechtigkeit einzusetzen.

Mit Macht kommt Verantwortung, und ein Ignorieren von eigener Macht kommt für den Orden einem Missbrauch gleich. Schwäche bei dem, der stark sein sollte, ist ebenfalls ein Verbrechen. Entsprechend sind die Erwartungen der Speerläufer von sich und allen anderen. Nur jeder sechste Speerläufer ist ein Krieger, die meisten üben Demut indem sie als Novize den Bedürftigen helfen, von diesen werden die willensstärksten und loyalsten ausgesucht um in den Kreis der "Stählernen" einzutreten.

seines Körpers auszunutzen zu lernen ist eine Aufgabe an dem ein jeder Speerläufer sein Leben lang arbeitet - man ist schon gut, wenn man in einem solchem Körper seinem Gegenüber nicht unabsichtlich schadet. Und den besten Weg, um die komplette Kontrolle über sich selbst zu erlangen, sehen die Speerläufer im Kampf.

Der Orden kommt aus dem Nexus, sein Ursprung ist unklar, genauso wie er sich finanziert, man kennt nur seine Zitadelle mitten im Moloch, ein großer, weiß angestrichener festungsartiger Bau, die Krieger selber kriegt man nur selten zu Gesicht, statt dessen verrichten Novizen und Adepten in der Umgebung wohlthätige Arbeit, verteilen Nahrung und ein großer Teil der Zitadelle ist ein Krankenhaus, das die Bedürftigen umsonst behandelt, wie es der Kodex der Speerläufer gebietet. Dieser hat als wichtigste Aussage, dass es die Pflicht eines jeden ist, mit vollstem Einsatz für Gerechtigkeit zu sorgen, und das jede Macht nur zu

Der Orden verfügt über viel geheime Technologie, so benutzen ihre Cyborgkörper ein besonderes Protokoll zur Übersetzung der vom Hirn ausgehenden Impulsen in Anweisungen für den Maschinenkörper. Neben magnetischen Schilden, die Kugeln abfangen, verwenden sie hochleistungsfähige Naniden, die die Metallkörper der Krieger in Minutenschnelle reparieren, oder ihre Waffen nach Belieben modifizieren.

Natürlich gieren viele nach dieser Technologie, doch jeder Speerläufer würden eher sterben als irgendetwas zu verraten, zudem kann ein jeder Speerläufer seinen Körper durch die Naniden in Sekunden zerstören, dies tritt automatisch nach dem Gehirntod eines Speerläufers ein.

Der Orden versucht Gerechtigkeit um jeden Preis durchzusetzen, auch gegen das Gesetz der Company, und zwar nicht nur durch Mildtätigkeit sondern auch mit Blut. Kinderhändler werden genauso von ihnen gejagt und zur Strecke gebracht wie gelegentlich auch führende Größen



in der Company, nachweisen kann man den Speerläufern so gut wie nichts, zumal sie als rechtschaffen gelten und allgemein verehrt werden, weshalb ein offener Angriff kaum durchsetzbar ist.

Die Speerläufer sind streng hierarchisch geordnet und stellen die Autorität ihres jeweiligen Vorgesetzten niemals in Frage, genauso wenig wie sie die Befehle in Frage stellen die sie bekommen, vielmehr vertrauen sie dass alles was sie tun, oder zu tun gesagt bekommen, einem höherem Zweck dient.

Ein Speerläufer entfernt sich von vielen menschlichen Dingen, wenn er zum Krieger wird, er sieht sich dann als nahezu emotionslose Waffe im Dienste seiner Ideale, und ist jederzeit bereit seinen Tod zu empfangen.

Doch es gibt auch Ausnahmen. Man nennt sie Verderbte, es sind die Zweifler, die Furchtsamen, die Befehle verweigern, oder auch die, die ihre Kraft eigennützig verwenden, die von ihrer Lebensgier übermannt wurden.

Ein Speerläufer, der als Verderbter gebrandmarkt ist, wird von nun an von allen anderen Ordensmitgliedern gejagt.

Sie sind hochgefährlich, denn sie wissen dass man sie töten wird wenn man sie erwischt.

Ein Speerläufer verfolgt die Ziele des Ordens, dem er sich bedingungslos hinzugeben hat, vielleicht muss er aber noch eine persönliche Angelegenheit aus der Zeit bevor er eine Maschine wurde klären, vielleicht ist er in Ungnade gefallen und muss sich beweisen, ja, vielleicht hat er die Sünde begangen, auf dem Kampf für die Gerechtigkeit Milde zu zeigen und ist fortan als Verderbter gejagt.

Einige Daten:

- Man schätzt die Anzahl der Speerläufer (mit Novizen und Adepten) auf etwa 2000.
- Man vermutet, dass die Speerläufer ein umfangreiches Informationsnetz unterhalten, kaum etwas ist vor ihnen geheim zu halten.
- Einige Verschwörungstheorien besagen das die Company selber die Speerläufer unterstützt

- In einigen ihrer Rituale und ihrer Spiritualität ähneln die Speerläufer den japanischen Samurai

Außenseiter

Der Außenseiter ist schlicht und einfach eine Kreatur in Nexus City Nexus die dort nicht heimisch ist.

Ein Außenseiter kann alles mögliche sein, denn er kommt aus einem Meer der unendlichen Wahrscheinlichkeit, aus einer der unendlichen Universen des Multiversums.

Nur eine Sache verbindet sie, sie sind, aus welchem Grund auch immer, als Fremde im Nexus unterwegs.

Es gibt viele Gründe für einen Außenseiter in den Nexus zu kommen, viele betreten und verlassen ihn jeden Tag, meistens als Händler, die exotische Waren aus ihren Welten verkaufen, oder auch aufgrund einer Tragödie, die sich immer wieder abspielt wenn die Company auf eine unberührte Welt trifft;

Die Welt wird nach Möglichkeit ausgebeutet und die Einwohner "zivilisiert", wenn nicht versklavt, die Folge ist eine Misere, die ihresgleichen sucht, und wie immer wenn so etwas geschieht, hat die Company nicht den geringsten Schimmer eines Schuldbewusstseins.

Oft kommen Bewohner solcher Welten in den Nexus auf der Suche nach bezahlter Arbeit, in der Hoffnung auf Rache, sie wollen das System zerstören das ihr Leben zerstört hat... Vielleicht sind sie auch komplett zufällig in den Nexus gekommen und wissen nicht wirklich was sie hier tun sollen.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, wie jemand in den Nexus gelangen kann, einerseits ist Magie eine Möglichkeit, durch den Nexus fließt viel magische Energie.

Ein sich spontan öffnendes Portal, eine Raumblaste oder ähnliches sind Möglichkeiten. Es ist auch möglich, mit einem Sprungschiff der Company in den Nexus zu gelangen, als schwarzer, wie auch als zahlender Passagier.



Ein Außenseiter kann annähernd alles sein, allerdings sollte bei seiner Auswahl auf Spielbarkeit geachtet werden.

Der Dasher

Rock ist nicht einfach nur Musik, Rock ist eine Macht, die die Menschheit in ihren Bann zieht. So ist es in unserer Welt, und so ist es im Nexus, nur dass weder die Rolling Stones noch Queen jemals ihren Weg in den Nexus gefunden haben - die Musik schon.

Man nennt sie nur anders; Dash.

Ein Dasher ist nicht nur ein Musiker, er ist ein Idol der Masse, ein Lebenskünstler, dessen Bühne die Stadt ist.

Der Dasher ist nur so gut wie er sein Instrument, das Dashpad (Eine Art Kombination zwischen E-Gitarre und Synthesizer) beherrscht, das der zentrale Gegenstand in seinem Leben ist. Es eines Tages besser zu beherrschen als jeder andere ist ein Ziel das jeder Dasher anstrebt, denn er ist süchtig nach der Bewunderung der Mengen, deren Herzen es zu erobern gilt. Nichts hasst der Dasher mehr als den Dasher der besser als er ist, und was ein echter Dasher ist, findet sich nicht mit anderen Musikern in einer Gruppe zusammen. Auch bringt ein Dasher keine Platten heraus, ein Dasher tritt auf der Strasse, in Konzerten oder Lokalen auf, niemals aber würde er seine Musik selber verkaufen.

In der technisierten Welt des Nexus ist Livemusik nicht gefragt, jede denkbare Musikart ist aus dem Netz abrufbar, und von Computern komponierte Stücke sind, trotz synthetischen Stimmen und mathematischen Melodien, nicht von "echter" Musik zu unterscheiden.

Doch all dies kostet Geld, und Geld ist das, was die unterdrückte Arbeiterschicht im Nexus nicht hat, zumal die künstliche Musik ihnen nicht das Ideal von Freiheit gibt, das die Dasher darstellen.

Merkwürdigerweise nehmen auch immer mehr reichere Bewohner des Nexus den Dreck der 2. Sphäre in Kauf um einmal einen Dasher in Aktion zu sehen, aber natürlich versuchen sie sich dabei nicht zu erkennen zu geben.

Die Kunst eines Dashers liegt nicht

nur in der Musik, sondern in der Art wie er sein Leben lebt. Er lebt es laut und intensiv, ist immer bereit für seine Ideologie einzutreten, er ist ein Sprechrohr der unteren Schichten, ein dekadenter, aber geliebter Held. Gesetze bedeuten ihm nichts, für ihn

gibt es höchstens Richtlinien, er spottet der Autorität, die oft nur ohnmächtig zusehen kann, denn niemand wagt es offen gegen einen Dasher vorzugehen.

Die meisten Dasher sind nicht reich, und wenn sie mal zu Geld kommen, schaffen sie es, es in kürzester Zeit wieder loszuwerden, auf die eine oder andere Weise.

Wie Dash klingt ist schwer zu sagen, Musikalisch deckt er einen breiten Bereich ab, von Heavy Metal über Punk bis Hardrock.

Ein Dasher legt Wert darauf, als ein solcher erkannt zu werden, von seinem Dashpad trennt er sich nie, hinzu kommt noch extrem ausgefallene Kleidung, Schmuck und Frisur.

Was auch immer ein Dasher tut, er tut es nicht irgendwie, er tut es mit seinem eigenen unverwechselbaren Stil.



Der Gladiator

Gladiatoren stellen ihr Leben im Scheinwerferlicht der Arenen der 2. Sphäre, umgeben von einem tosendem Publikum, für Geld und Ruhm aufs Spiel, dabei kann man ihr Dasein kaum noch als Leben betrachten, denn ihr Körper wird durch eine kybernetische Hochleistungsmechanik ersetzt, optimiert auf das Eliminieren des Gegners.

Einige besitzen riesige vor Kraft vibrierende voluminöse Körper, besetzt mit grausamen Waffen und Dornen, kaum etwas Menschliches lässt sich noch an ihnen ausmachen. andere wiederum besitzen athletische, im Vergleich fast grazile Körper, darauf abgestimmt sich schnell und tödlich zu bewegen.

Zwar sind alle Gladiatoren Kämpfer die bis zum Äußersten gehen, doch können sie vollkommen unterschiedliche Motivationen haben aus denen sie kämpfen.

Manche sind geldgierig und ehrgeizig, sie suchen das schnelle Geld und/oder Ruhm in der Arena, sie sehnen sich nach dem Bad im Beifall, andere wiederum tun das, was sie tun nicht für das Geld, das sie bekommen, nein, sie tun es um ihre bestialischen Gier nach Blut zu stillen, aber ohne dass sie dabei das Gesetz zu fürchten hätten.

Andere wiederum sehen den Kampf als einen Weg, die Perfektion des Geistes und des Körper zu erlangen, sie versenken sich in der absoluten Konzentration des Kampfes, um ihr wahres Ich zu erkennen, nie töten sie ihre Gegenüber wenn es sich vermeiden lässt.

Jemanden im Rahmen eines Wettstreites (insofern es Teil des

Wettstreites ist) zu töten ist im Nexus kein Verbrechen, Glücksspiel ist ebenfalls erlaubt, was das Betreiben von Gladiatorenwettkämpfen (in etlichen Variationen) zu einem lukrativem Geschäft macht, überall im Nexus gibt es größere und kleinere Arenen, in die die abgestumpfte Masse strömt sobald sie ihre Tore öffnen.

Wenn Gladiatoren kämpfen, kämpfen sie nicht nur um zu gewinnen, nein sie müssen auch eine Show darbieten, die die Zuschauer in Atem hält, nur ein langer Kampf ist ein guter und wird auch entsprechend entlohnt, die meisten Gladiatoren sind

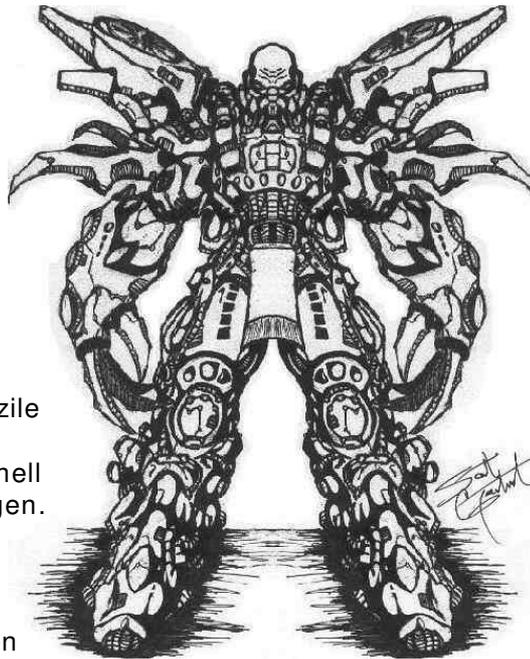
Spezialisten darin, den Cyborgkörper ihres Gegenübers Stück für Stück auseinanderzunehmen, bis der Körper kollabiert oder bewegungsunfähig ist. Oft geben sie sich martialische Namen und lassen ihre Körper stilisieren, um noch beeindruckender zu wirken.

zu wirken.

Distanzwaffen sind in Gladiatorenkämpfen untersagt, zu schnell wären die Kämpfe mit ihnen vorbei und zu hoch ist das Risiko, das Publikum zu treffen, stattdessen beharken sich die Kontrahenten mit mächtigen Metallpranken, mit überdimensionalen Motor oder Kreissägen oder Klingen, die am Körper - oft anstelle von Händen - montiert sind.

Meistens haben Gladiatoren noch normal humanoid geformte Körper, die sie verwenden wenn sie nicht in der Arena stehen.

Ein Gladiator hat durch den Verzicht auf einen menschlichen Körper vieles aufgegeben, in gewisser Weise ist er gestorben, doch vielleicht... vielleicht holt ihn seine Vergangenheit in irgendeiner Form ein, und der Mensch in ihm wird wieder geweckt.



Der gewaltige Körper erhob sich langsam, die Augen des auf diesem riesenhaften Leib winzig wirkenden Kopfes ruhten auf dem zischenden Haufen frischen Metallschrotts vor ihm, dann blickte er empor, ins Publikum, und erhob langsam die mit jeweils einer Titanklinge besetzten Arme zur Siegerpose. Donnernder Applaus brach ihm entgegen.

Der Scharfrichter

Der Scharfrichter ist ein Söldner der Justiz, er ist Richter, Detektiv und Henker in einem.

In den Slums, wo eigentlich nur das Gesetz des Stärkeren herrscht, setzt er das Gesetz der Company (oder zumindest eine persönliche Interpretation davon) durch, indem er sich zum Stärkeren macht.

Ein Scharfrichter kauft sich von der Company einen Schein und ein Gesetzbuch und hat dann das Recht, nach eigenem Ermessen zu töten, Gefängnisse gibt es in diesen Gegenden nicht mehr, nur die Hoffnung auf Gnade, die aber nur selten erteilt wird, denn der Scharfrichter wird nach Abschüssen bezahlt.

Der Scharfrichter lebt in einer Umgebung, die ihn zum größten Teil hasst, seine Pflicht ist die Strassen zu sichern, was dem Versuch nahe kommt, das Moor trocken zu legen während man selber in ihm steckt. Kurz : Ein Scharfrichter muss hart sein, verdammt hart.

Viele lassen sich vercybern, rüsten ihren Körper hoch, geben sich ein martialisches Aussehen das man sie auch von weitem erkennen kann. Ein Scharfrichter kann nur auf das Geld aus sein, skrupellos und kalt nutzt er jede Gelegenheit um Profit zu schlagen, er mag edel sein und tatsächlich versuchen das Richtige zu tun, er mag korrupt sein und seine Privilegien rücksichtslos ausnutzen oder vielleicht ist er ein sadistisches Ungeheuer das den Mantel der



Rechtschaffenheit ausnutzt um seine Gelüster zu befriedigen. Vielleicht sieht er seine Berufung auch als eine Art sportliche Herausforderung oder sie meinen von sich die stolzen Bewahrer der Ordnung zu sein.

Scharfrichter sind meistens Einzelgänger, nicht selten entstehen zwischen ihnen Rivalitäten und andere Konflikte.

Ein Scharfrichter könnte in Konflikt zwischen Gesetz und Moral geraten oder er könnte einen Rachefeldzug führen, und nur aus diesem Grund ein Scharfrichter geworden sein...

Ein Mann stand vor dir, seine metallischen Glieder schimmerten im Neonlicht, seine Kleidung war zerfetzt und seine teleskopartigen mechanischen Augen fokussierten dich. An seiner Seite hing ein zerfleddertes Heftchen, das Straßengesetz der Company. Langsam kam er auf dich zu, er schaut kurz in einer kleinen Konsole nach und ist sich dann sicher das du es bist, den

*er sucht.
Angst fährt dir ins Gebein, lähmt
dich, lässt dich verzweifeln.
Dies sind deine letzten Sekunden.*

Die Sid

Die Sid, wie sie sich selber nennen, stammen aus dem Volk der Nacaal, einer humanoiden Spezies, die schon lange Gewalt, Hass und Tod aus ihrem Dasein verbannt hat - mit radikalen Methoden.

Die Nacaali verfügen über unglaubliche Technologie, die sie nutzen um jedem Mitglied ihrer Art das Paradies zu ermöglichen, was in der wirklichen Welt nicht möglich ist, schon gar nicht in dem unwirtlichen Planeten den die Nacaali bewohnen, also entschlossen sich die Nacaali dazu diese Welt zu verlassen. An ihre Stelle tritt eine virtuelle Welt, erzeugt von Computern, an die die Gehirne nach der Geburt angeschlossen werden, und ihren Geist in eine Perfekte Welt trägt während ihre Körper tief gefroren und von Maschinen umsorgt werden. Durch genetische Manipulation wurde ihnen die Möglichkeit genommen, negative Gefühle zu empfinden, sie leben in perfekter Harmonie in einer virtuellen Realität, der sie sich aber jederzeit vollkommen bewusst sind. Roboter sorgen dabei für praktisch alles, so züchten sie auch die Nachkommen der Nacaali aus ihrem Erbgut nach.

Nur manchmal wirkt sich ein Gen aus das selbst die hochintelligenten KIs ihrer Supercomputer nicht entschlüsseln konnten, ein Gen, das die Eigenschaften der Nacaali gewissermaßen umkehrt, diese Wesen sind rebellisch, die Simulation prallt an ihnen ab - sie haben nichts von der ruhigen Intelligenz der Nacaali. Sie nannten sie Sid.

Die Sid sind ausnahmslos atemberaubend schön, zumindest für menschliche Augen, sie haben eine katzenhafte Aura von Eleganz und Gedankenverlorenheit, insgesamt

neigen sie zu einem impulsiven, unberechenbaren, manchmal sogar grausamen Wesen.

Ein Sid empfindet viel stärker als ein Mensch, er lässt sich von seinen Gefühlen leiten, ohne dabei viel zu denken, er lebt laut und schnell, immer auf der Suche nach dem nächsten Trip, nach dem nächsten Abenteuer...

Dennoch wirken sie auf die meisten anderen Wesen sehr anziehend... auch wenn man sehr schnell zu der Überzeugung kommt, dass der Gegenüber total verrückt ist. Wo man nicht unbedingt falsch liegt.

Ein Sid kann im einen Augenblick weinen, im nächsten lachen, sie sind mal kindlich oder liebevoll, dann wieder stolz und beleidigt. Die Kleidung eines Sid ist oftmals ebenso verdreht und chaotisch wie er selber, doch merkwürdigerweise scheint ihnen alles zu stehen...

Ein Sid altert kaum, doch er wird - wenn ihn die Umstände seines Lebens nicht eher umbringen - selten älter als 55 Jahre, denn dasselbe Gen, dem sie ihre Existenz verdanken, bewirkt auch dass sie jung und im Vollbesitz ihrer Kräfte sterben, medizinisch kann dem nicht Einhalt geboten werden.

Ein weiteres charakteristisches Merkmal ist ihr Ruf, der Angstschrei des Sid ist gellend hoch und durchdringend, und ist für kein halbwegs sensibles Gehör auszuhalten.

Für die Nacaali ist es ein Graus, Leben zu vernichten, ihre Maschinen sind dazu nicht mal fähig, ihre Programmierung verbietet dies, statt die Kinder die die Merkmale der Sid aufweisen zu töten oder sie in der toten Welt der Nacaali zu halten, bringen sie sie in den Nexus, sobald sie ausgewachsen sind (mit 10 Jahren), wo sie ausgesetzt werden um auf sich selbst gestellt zu überleben. Viele von ihnen kommen bald ums Leben, zur Prostitution gezwungen oder einfach verhungert, andere werden selbst zum Jäger und nehmen sich was sie nicht kriegen, entwickeln eine Zähheit und Schläue die ihnen kaum jemand zutraut.



Oft bilden sie Gangs, die in düsteren Vierteln herumstreichen, manche schlagen sich auch aus eigener Kraft durch das Rotlichtmilieu des Nexus, nur manche privilegierte können ein luxuriöses Leben als Konkubine eines Patriziers oder reichen Industriellen führen, auch wenn dieses Leben für sie meist als unbefriedigend und langweilig empfunden wird.

Kapitel 6:

Wichtige Lokalitäten

In dieser kleinen Liste, die keinen Anspruch auf Abgeschlossenheit hat, sind einige wichtige Orte im Nexus beschrieben.

Die Arche

Die Arche ist ein enormer Komplex in der inneren Sphäre des Nexus, er dient als Hort des Wissens, als Universität und Forschungseinrichtung. Hier wird Wissen überall aus dem Universum gesammelt und verarbeitet, hier kann jeder studieren, der die nötige Prüfung besteht, oder genug Geld besitzt um sich durch Bestechung einen Platz zu ergattern. Finanziert wird die Arche durch die Company, die aber keinen direkten Einfluss auf sie ausübt, und auch kein Anrecht auf die Ergebnisse der Forschung der Arche hat. Die Arche ist weitgehend autonom und gibt ihre Erkenntnisse nur dann weiter wenn sie es für richtig hält, zumindest offiziell, denn auch hier gibt es kaum etwas das mit Geld nicht zu erreichen wäre... Die Arche vergibt als einzige Institution im Nexus den Dokortitel, sie ist eine der wenigen gemeinnützigen Einrichtungen überhaupt.

Die Arche ist zerrissen zwischen den Diviuscire, einer Art religiöser Sekte, die in Wissen etwas Heiliges, Erhabenes sieht und glaubt, mit dem Wissen über sich selbst und das Universum hinauswachsen zu können. Die Diviuscire helfen sich untereinander, ein Professor bevorzugt Studenten, die dem Kult angehören und die Diviuscire gehen gleichzeitig am härtesten gegen die Korruption innerhalb der Arche vor, so dass es sehr starke Spannungen innerhalb der Arche gibt.

Der Glaube der Diviuscire äußert sich durch Symbole, zum Beispiel das Omega, Meditation in Gruppen und Gebete zu vielen Anlässen, sie verehren keinen Gott, sie verehren sich selber und ihr Werk. In der Arche gibt es alles, Unterkünfte, Laboratorien, Aufenthalts- und Freizeiträume, Bibliotheken und viel mehr. Sie ist geformt wie ein rechteckiger Pyramidenstumpf, viel breiter als hoch, hat 70 Stockwerke und ist von außen mit Glas verkleidet, von innen ist sie großzügig ausgelegt und übersichtlich aufgebaut, viele Professoren verlassen die Arche in ihrem Leben kaum ein halbes Dutzend mal, andere wiederum sind ständig überall in den Welten unterwegs, um ihre Forschungen voranzutreiben. Im Moment wird die Arche von Dr. Prof. Zarathustra geleitet, der mit eiserner Hand die Arche zusammenzuhalten versucht, allerdings nicht Mitglied der Diviuscire ist...

Es gibt Gerüchte, dass er in besonders schwierige Fälle von Korruption, in Verbindung zum Hause Verdun verwickelt ist, und man sagt dass die Arche unter ihm nun auch selbst aktiv wird um ihre Interessen im Nexus zu vertreten...

Der Weiße Turm

Der Weiße Turm ist einer der wenigen Reste einer uralten Stadt im Nexus die schon verschwunden war bevor die Company entstand. Er ist aus einem weißlich schimmernden Material und erstreckt sich in der zweiten Sphäre 1200 Meter



in die Höhe. Er bietet mit seinen Sälen, Räumen und Gängen Platz für mehrere tausend Menschen. Er ist ein neutrales Zentrum der Magie, ein Ort der durch seine magische Macht, die das Bauwerk aus dem Nexus zieht, zu einem Pilgerort für Magier aus allen Welten avanciert ist.

Er steht allen offen und stellt eine magierichtungsübergreifende Vereinigung von magiebegabten Wesen dar. Hier wird an der Magie geforscht, altes Wissen gehütet, neues zusammengetragen und gelehrt. Die Company duldet dieses Geschehen in ihrer Mitte nur wegen eines gegenseitigen Schutzpaktes, den die Bruderschaft vom Weißen Turm, die neutrale Verwaltung des Artefaktes, eingingen. Somit ist die Company von einer weiteren Seite, der magischen, unangreifbar.

Der Moloch

Der Moloch ist ein Gebiet in der Ersten Sphäre der Stadt Nexus und er wird seinem Namen gerecht, er ist eine einzige Bauruine, ein Schrotthaufen, brodelnd von krimineller Energie. Bekannt ist er auch für seine Märkte, auf denen Diebesgut genauso wie seltene Waren verkauft werden, sowie für seine Unterhaltungsmeilen.

Die Mesa

Die Mesa ist ein Einkaufs- und Handelskomplex in der ersten Sphäre, der die Dimensionen einer kleinen Stadt hat. Für jede Kundenklasse gibt es eigene Bereiche die sich in Komfort und Luxus überbieten.

Schon der Eintritt in die für die Oberschicht vorgesehenen Bereiche kostet mehr Geld als die meisten Menschen je verdienen, dafür erwartet



einen auch ein Paradies des Konsums in dem einem jeder Wunsch von den Augen abgelesen wird. Die Mesa unterhält auch diverse Unterhaltungsmöglichkeiten sowie große Parks und ist somit ein angenehmer Aufenthaltsort für all jene, die es sich leisten können

Die Schrottberge

Im Nexus kann man das was sich da ansammelt mit gutem Gewissen als Berge bezeichnen... riesige Landstriche, nur bedeckt von Müll und Schrott, die sich in der 1. Sphäre aufstapeln...

Manche Menschen leben von diesem Ort, indem sie die wertvollsten Teile herausuchen und verkaufen, manche leben sogar IN dem Müll, tief unter Jahrhunderte alten Schichten von Abfällen...

Kapitel 7:

Ein Paar NPCs

Eine sehr kleine Liste von ein paar wichtigen (oder auch weniger wichtigen) NPC's für den Nexus.

See Sky (C.S.C.A.I.)

See Sky ist die Intelligenz, die die Company zusammenhält, die graue Eminenz, die im Hintergrund die Energien der Company lenkt und bündelt.

Er dehnt die Macht der Company aus und er sorgt er für das Gleichgewicht zwischen den Mächten.

Er dient der Company, er ist die Company.

Die genaue Position von See Sky ist der Öffentlichkeit nicht bekannt, man munkelt jedoch das der Supercomputer in einem Bunker unter dem Company Tower steht, in einer Halle zu der kein Mensch Zugang hat, umsorgt von Drohnen und Droiden...

In Erscheinung tritt See Sky meistens als Hologramm eines Mannes im grauen Smoking und mit Melone, der auch einfach Mann in Grau genannt wird, doch auch dies nur zu wichtigen Anlässen, wenn die Situation verlangt dass er persönlich in Erscheinung tritt. Doch meistens sieht See Sky die Welt durch die Augen seiner unzähligen Androiden "Agenten", die in allen Formen und Größen allgegenwärtig seine Interessen vertreten, von täuschend lebendig wirkenden humanoiden Androiden bis zu winzigen Spionen in Form von Insekten. Von ihm gelenkt, erfüllen sie jeden Auftrag, von der Beschaffung von Informationen bis zu Mord. Die C.S.C.A.I. ist zwar eine einzige KI, aber sie unterteilt sich für bestimmte Aufgaben in Unter-KIs, die von der übergeordneten KI verwaltet werden, sich aber schon mal selbstständig machen können wenn die Haupt-KI sie vergisst...

C.S.C.A.I ist unglaublich leistungsfähig, er könnte gleichzeitig die führenden Vertreter der größten weltübergreifenden Religionen dazu bringen zum Atheismus überzutreten, danach ihre jeweiligen Standpunkte übernehmen und sie wieder vom Gegenteil überzeugen, Karl Marx und Feuerbach jeweils für des anderen Ansichten gewinnen und nebenbei einen Staat lenken, ohne dass jemand etwas davon bemerkt.

See Sky ist überall beteiligt, seine Aktionen, sofern man sie verfolgen kann, wirken oft widersprüchlich - man munkelt, dass er zum Beispiel sogar die Untergrundbewegung gegen die Company gegründet hat - aber nie ist etwas was er tut sinnlos, über 10 bis 100 Ecken zahlt sich für ihn alles aus. Es gibt keine Informationen, wie lange es See Sky schon gibt, alle Aufnahmen die weiter als 250 Jahren in die Vergangenheit gehen wurden gelöscht... die Company selbst steht vergangenheitslos da.

Sie stolperte weiter... noch ein Schritt durch diese Halle... um sie herum standen riesige Maschinen, eisiger Bodennebel bedeckte ihre Füße ihr, Gesicht war tränenverschmiert, im Dunkeln krochen metallische Wesen...



Dann stand er vor ihr, der Mann in Grau, See Sky. Er blickte sie an. Stumm.

"Warum hast du das getan.. sie sind alle tot... tot... und warum... lebe ich noch?" brachte sie schluchzend hervor.

Der Mann in Grau nickte.

"Es musste sein. Sie haben ihren Teil erfüllt, und alles weitere würde das Ganze in Gefahr bringen", sprach eine angenehme, sanfte Stimme.

"Und ich? Warum ich? Was.. was hast du mit mir vor?"

"Dich brauche ich noch. Du bist... anders... komm her und ich werde es dir sagen... und ich werde dir alles sagen."

Tick Tack

Wer auch immer Tick Tack begegnet, weicht angstvoll zurück... man sieht einen knapp zweieinhalb Meter hohen, entfernt humanoid wirkenden Körper aus Metall und Plastik.

Auf dem gewaltigen unförmigen Torso sitzt ein humanoider blasser Kopf, mit einem ausgemergelten Gesicht, dessen Augen metallisch glänzen und aus dessen aufgerissenem Mund ein Lautsprecher ragt.

Die Beine sind kurz, und der gesamte Körper schwankt, wenn der Cyborg geht, anstatt von Händen sind zwei gewaltige Kettensägen an den Armen montiert...

Eine wahre Monstrosität, denkt man. Ein bemitleidenswertes Opfer stimmt wohl eher.

Tick Tack hat schreckliche Angst, vor allem und jedem... er erinnert sich an nichts von dem was geschehen ist... nur vage Erinnerungen an einen schrecklichen Schmerz... und dann das Erwachen in einer dunklen Gasse in diesem groteskem Körper, er ist eine kindliche Seele, gefangen in einem stählernen Körper.

Tick Tack schämt sich wegen seinem Körper und er hat Angst aus Versehen jemanden zu verletzen also zieht er sich weiter in die unbewohnten Teile des Nexus zurück.

Niemand ahnt auch nur welche Geheimnisse er mit sich trägt... und wenn man sein Vertrauen gewinnen könnte, könnte man wohl einen treuen Freund gewinnen.

*n e i n... b i t t e... l a u f *surr*
l a u f d o c h n i c h t w e g !*

Kadred Zaraa

Kadred Zaraa ist das Oberhaupt des Hauses Zaraa, er ist 150 Jahre alt, die Technologie der Company und sein eiserner Wille halten ihn am Leben. seit 131 Jahren hält er seine Familie im Klammergriff, die er nur noch durch seinen Glaszylinders sieht, und er spielt mir ihnen wie mit Figuren... Alles außer Geld hat für ihn den Wert verloren, Geld und der Name seines Hauses.

Dementsprechend schreckt er vor nichts zurück, das sein Haus reicher, größer und mächtiger machen könnte, ja man sagt, er plant die Company als Ganzes zu zerstören, um selber den Nexus zu kontrollieren...

Minneyar Regalis

Minneyar Regalis, genannt der Repetent, ist ein Mensch geboren aus der Magie.

Der Prophet Adlaar rief vor 300 Jahren dazu aus, eine weitere Grenze der Magie zu überschreiten und einen Übermenschen zu erschaffen.

Ein Ritual sollte ein Wesen kreieren, das alle Grenzen sprengen würde, ein Wesen, das in seiner Macht einem Gott gleich kommen sollte.

250 Jahre dauerte die Suche nach einem Weg ein solches Wesen zu erschaffen, 50 weitere dauerte das Ritual, bei dem die Magier im Körper einer menschlichen Frau ein Kind erschufen das ihren Idealen entsprach. Es wuchs langsam im Körper während die Magier ihr Wissen und ihre Macht auf magischem Weg auf den Körper des Kindes übertrugen, manche opferten sogar ihr Leben um ihre



Essenz auf das Ungeborene Wesen zu übertragen.

Bei Minneyars Geburt starb seine Mutter, die 50 Jahre mit ihm schwanger gewesen war, und als Minneyar geboren war, war sein Geist schon erwachsen, auch wenn sein Fleisch es nicht war. Die Macht und all das Wissen war da, doch es war tief vergraben in Minneyars Körper, von nun an war es die Aufgabe der Magier dieses Wissen in ihm zu wecken. Minneyar wuchs mit dem schrecklichen Wissen um die Welt auf, hatte nie eine echte Kindheit und wurde immer mit Ehrfurcht und Ehrgeiz betrachtet, nie jedoch mit Liebe.

Minneyar war mit 12 mächtiger als jeder andere Magier des Weißen Turmes, Schritt für Schritt durchbrach er jede Grenze. Und er hasste die Macht, die in ihm floss, doch noch mehr hasste er die schreckliche Pflicht, die ihm aus seiner Macht erwuchs, die er seit seiner Erschaffung trug. Der Weg des Magier ist ein schmaler Grat zwischen Gut und Böse, und je mehr Macht man hat, desto schmaler wird er. Um das letzte Tor aufzustoßen, sollte sich Minneyar in seinem 15. Lebensjahr einer letzten Prüfung stellen, er sollte das wüste Land durchqueren.

Minneyar ging durch das Portal, das ihm die Magier öffneten und trat in die Wüste. Daerox, ein Dämon, sah ihn und spürte seine Macht, er sah in ihm sein Schicksal und verfolgte ihn, um ihn zu prüfen. In der Wüste wuchs seine Kraft weiter und weiter, er trotzte jeder Macht, die ihn zu zerschmettern versuchte, von nichts getrieben als der Pflicht die ihn knechtete, die Pflicht, das Richtige zu tun. 10 Jahre sollte er wandern.

Als der Dämon sah, dass er Minneyar nicht aufhalten würde können, stellte er sich ihm selbst in

den Weg, jetzt musste sich entscheiden, ob der Junge die letzte Schwelle überschreiten würde, seine Macht zu missbrauchen um am Leben zu bleiben oder ob er sich weigern würde seine Macht als Ganzes zu akzeptieren und sterben.

Der Dämon baute sich zu einem gewaltigen schwarzen Berg auf und stürzte sich auf den Jungen. Ihre Machtsphären prallten aufeinander, stundenlang wogte der Kampf hin und her, doch keiner konnte den Kampf für sich entscheiden. Bis schließlich der Punkt kam, an dem Minneyar siegen oder sterben musste, beugte sich der Dämon lachend über ihn und verriet ihm, dass er ihn besiegen könnte, wenn er es für sich selbst tat, und nicht für den Weißen Turm, die Pflicht.

Als Minneyar zögerte, weil er immer nach der Pflicht gelebt hatte, lachte der Dämon lauter und stürzte sich auf ihn um ihm den Tod zu schenken, doch als der Tod nahe war, stieß Minneyar die letzte Tür auf und die gesamte Macht in ihm barst hervor und der Dämon ging stumm zugrunde. Als Minneyar, dessen ultimative Macht erreicht war, den sterbenden schwarzen Berg vor sich betrachtete, lachte dieser und badete Minneyar in seinem Blut.

Mit seiner letzten Macht nahm er Minneyar das rechte Auge und schenkte ihm stattdessen sein eigenes, rot und gelb, dann starb er.

Minneyar hatte seine Macht gefunden, doch er hatte seine Unschuld verloren. Er hatte nun die Macht die Wüste aus eigener Kraft zu verlassen, und er war frei von seiner Pflicht, doch die Freiheit wog schwerer, als die Pflicht es je getan hatte... nun musste er für sich selbst entscheiden, wie er zu handeln hatte, und er wusste, die Welt würde ihn immer wieder auf die Probe stellen, Frieden würde es für ihn nicht geben und jede Entscheidung könnte seinen Tod bedeuten, nicht den seines Fleisches sondern den der Idee.

Minneyar ist ein hochgewachsener Mann in einem langen schwarzen Gewand, das mit Goldfäden bestickt ist, sein Haar ist rot und fällt ihm glatt



über die Schultern, er hat ebenmäßige strenge Züge.

Er ist rechtschaffen bis zum Tod. Er sieht in Macht Verantwortung, wie es ihm anezogen wurde, vor allem die Verantwortung sie zu nutzen, er kämpft gegen alle, die das Gleichgewicht stören, und versucht selber, es zum besseren zu wenden, ohne aber zu viel Einfluss zu nehmen, in der Angst von seiner eigenen Macht übermannt zu werden...

Für ihn kommt es nicht in Frage, die Augen zu schließen oder wegzusehen, er wird das tun, was ihm richtig erscheint und wenn es sein Tod ist.

Kapitel 8:

Kleines Bestiarium

Bukkas

Bukkas sind sehr kleine Wesen (höchstens 30 cm hoch) von humanoider Gestalt und mit grauer, ledriger Haut.

Sie sind so etwas wie menschenähnliche Ratten, vermehren sich schnell, leben gerne in dunklen schmutzigen Orten, beißen und übertragen Krankheiten.

Alleine sind sie feige... aber je mehr auf einmal zusammenkommen desto mehr trauen sie sich... Pech für alle andern das sie meistens in Familienclans von bis zu 300 Individuen leben...

Sie haben scharfe Krallen und Zähne, sowie eine rudimentäre Intelligenz.

Sie machen sich an vielen Orten breit, in schlecht gewarteten Sprungschiffen, in der Kanalisation und in Häuserruinen, einfach überall wo sie nicht gleich wieder vertrieben werden.

Kammerjäger ist im Nexus ein verdammt harter Job.

Blutblatt

Das Blutblatt ist eine Efeuartige Pflanze mit tiefroten Blättern, die an vielen Gebäudewänden emporragt, auch wenn dort weder Licht hinfällt, noch Bedingungen herrschen, die eine normale Pflanze ernähren würden, sie ist die einzige Pflanze die im Nexus aus eigener Kraft überlebt.

Bei wissenschaftlicher Untersuchung war kein Stoffwechsel festzustellen... dennoch wächst diese Pflanze, sehr rapide sogar, streut Samen aus und vermehrt sich... die halbe Stadt wäre innerhalb von wenigen Wochen halb überwuchert würden die Pflanzen nicht regelmäßig beschnitten werden... Das Blutblatt bleibt ein Mysterium, doch merkwürdig ist, dass es besonders gerne an Gebäuden der Company und Orten, von denen man weiß das dort schreckliche Dinge geschehen sind, in die Höhe wächst...

Die Untergrundrepublik

Sie nennen sich selber Bürger der Untergrundrepublik, haben einen durchschnittlichen IQ von 120, eine Verfassung und ein Parlament, ein komplexes Sozial- und Bildungssystem, und wundern sich, weshalb sie von allen ignoriert, oder gar gejagt werden, denn schließlich sind wir alle zivilisierte Menschen, oder? Zivilisiert vielleicht, aber Menschen sind die Bürger der Untergrundrepublik definitiv nicht.

(auch wenn sie es bestreiten würden) Vielmehr sind sie Rattenartige Wesen mit einer gewissen übernatürlichen Begabung, hoher Intelligenz und sozialer Kompetenz, die in den Kloaken und unter den Schrotbergen eine blühende demokratische Kultur errichtet haben, von der die meisten anderen Bewohner des Nexus aber absolut nichts mitkriegen.

Zu den Begabungen der „Bürger“ gehört eine Telepathische Kommunikation sowie vereinzelt auch wahre Magie, die in Richtung Illusionismus ausschlägt. Die Republik ist aufgeschlossen und immer daran interessiert neue Diplomatische Kontakte zu knüpfen,



vor allem möchten sie gerne ihren Anspruch auf Mitbestimmung in der Company geltend machen, doch da ihre ausgesandten Diplomaten keine Beachtung fanden, sieht man sich nun gezwungen, drastischere Maßnahmen zu ergreifen...

Dämonen

Dämonen mögen den Nexus sehr gerne.

Der ganze Neid, die Gier und überhaupt... an keinem anderen Ort findet man so viele schwache Seelen zum paktieren, außerdem ist keine große Kirche da, die Moral predigt oder offen gegen Dämonen vorgehen würde (auf der anderen Seite kann man auch keine religiösen Fanatiker zu Pogromen anregen, aber man kann ja nicht alles haben).

Und außerdem kann man sich von den Patrizierfirmen in Sachen kalter Rücksichtslosigkeit noch ein Scheibchen abschneiden, gerade mal einen von denen besessen und es eröffnen sich ganz neue Horizonte. Wenn es da nicht noch die anderen Dämonen gäbe, die ebenfalls all die schönen Dinge auskosten wollen...

Es gibt im Nexus jede Menge andere Kreaturen, die aber hier nicht heimisch sind, aus einer anderen Welt kommen, manche gefährlich, mache weniger, der Nexus bietet viele dunkle Verstecke...



Kapitel 9:

Kleines Inventar

Eine kleine Preisliste, sie ist nicht vollständig, verschafft aber einen Eindruck von den Wertverhältnissen.

Nano Doc ... 160 C

Eine kleine Spritze, deren Inhalt man sich spritzt, wenn man verwundet wurde und schnell Hilfe braucht. Die ins Blut freigesetzten Naniden sorgen für eine um das 20fache beschleunigte Heilung, können sich aber nur ein bis zwei Generationen vermehren, weshalb die Wirkung nach einer halben Stunde nachlässt.

Red Veil ... 20 C

Red Veil ist ein pillenförmiges Aufputzmittel, das zudem schmerzhemmend wirkt... allerdings macht es stark süchtig und löst bei den Süchtigen oftmals unkontrollierte Wutanfälle aus.

Company Whisky ... 2 C

Billiges Alkoholhaltiges Getränk.

Mahlzeit ... 2 C

Eine bescheidene komplette Mahlzeit.

Company Champagner ... 3 C

Ähnlich dem Whisky, synthetisch und billig.

Laserklinge ... 1900 C

Eine Nahkampfwaffe, die durch einen Laser, der an der Klinge entlang geleitet wird, verstärkt wurde.

„Stripper“ ... 450 C

Eine billige Energiepistole.

Ballistisches Schild ... 2300 C

Ein kleines Gerät, das man am Körper trägt, nach der Aktivierung produziert es ein starkes elektromagnetisches Feld, das einige Kugeln

abhält, solange die Batterie Saft hat, allerdings kann aus dem Schild auch nicht geschossen werden.

„Blurer“ ... 900 C

Ein kleines Gerät, das man am Körper trägt, aktiviert lässt es die Umrisse des Trägers verschwimmen, so dass er schwerer zu treffen ist.

CSA – MP ... 700 C

Ein von der Company produziertes MG.

„Razor“ ... 330 C

Ein Standard Pistolenmodell, das von der Company verkauft wird.

Kybernetischer Körper + Transplantation ... 3000 C

Die Verwandlung in einen durchschnittlichen Cyborg, spezialisierte und besonders leistungsfähige Modelle kosten Teils das dreifache.

Gleiter ... 3500 C

Ein durchschnittlicher, von der Verkehrsbehörde zugelassener Gleiter.

Limousine ... 4600 C

Ein besonders schnittiger und leistungsfähiger Gleiter.

Übernachtung ... 10 C

Eine Übernachtung und Essen in einem durchschnittlichem Hotel.

Androide ... 2300 C

Ein auf sein jeweiliges Aufgabenfeld spezialisierter Androide, je nach Zweck und Qualität kann der Preis stark schwanken.

Granate ... 400 C

Eine explosive Waffe mit fataler Wirkung.



Kapitel 10:

Herkunft des Nexus

Zu Beginn aller Zeit gab es zwei Wesen, die eins waren, zwei Geschwister, Mann und Frau.

Ihre Namen waren Tamios und Sealaa.

Diese beiden, die eins waren, zwei Teile der selben Sache, hatten zwei Kinder, Alas und Asa,

Nachdem Sealaa sie geboren hatte nahm Tamios sie ihr weg, und schuf seinen Kindern ein Heim, einen Garten von unvorstellbarer Pracht, einen Garten in dem alles Ordnung war.

So lebten sie in der Pracht, und die Sonne stand still am Himmel, ohne Nacht, ohne Winter, ohne Sommer, nur ein einziger immerwährender Traum, zeitlos, gedankenlos, das Paradies.

Und Tamios erfreute sich an der Ordnung und der Pracht, nie sollte es etwas vergleichbares geben.

Doch Sealaa sah mit Trauer wie ihre Kinder dahinlebten, ohne Wandel, ein Scheinleben.

Sie ging zu Tamios hin und sprach zu ihm, doch er war erzürnt darüber, dass sie das Paradies ihrer Kinder zerstören wollte und sagte im Zorn er wolle sie bestrafen.

So verwandelte er sie in ein verunstaltetes Etwas, schrecklich und machtlos.

Denkend sie gäbe es auf ließ er sie gehen, doch ging sie nicht fort, sie ging zu ihren Kindern Alas und Asa.

Asa sah in Sealaas Augen ihren eigenen Tod, den blutroten

Sonnenuntergang, und wand sich ab, doch Alas blickte dem Wesen in die Augen und sah die Sonne auf der anderen Seite aufgehen, sah seine Geburt.

Danach lief er zu Asa und fragte sie:

- Warum sind die Blätter, das Gras grün?
- Weil sie so sind.
- Warum steht die Sonne am Himmel?
- Weil sie so ist.
- Warum fällt ein Stein, doch fliegt ein Vogel?
- Weil sie sind wie sie sind.
- Warum sind die Dinge wie sie sind?

Darauf wusste Asa keine Antwort und begann zu weinen denn an diesem Abend sollte die Sonne das erste mal untergehen, und in der Dunkelheit verdorrten die Bäume, und starben die Pflanzen.

Als Tamios dies sah packte ihn die Angst und er eilte zu seinen Kindern um sie zu retten doch auch Sealaa war da, sie hatte in ihrer wahren Gestalt zurückgefunden, und stellte sich Tamios entgegen.

-Sieh was du getan hast, vernichtet hast du unser Paradies, hast unsere Kinder dem Tod ausgeliefert!

-So wie die Sonne unterging, werden sie sterben, und die Sonne wird aufgehen und mit ihr wird neues Leben kommen.

So entstand die Welt, glaubten zumindest die Völker der Charosym und der Sidhe, die Kinder von Alas und Asa, die selber gottgleich die Welten und ihre Bewohner erschaffen sollten, doch sie waren nicht eins, was zu ihrem Ende führte...



Die Sitha hatten Macht, wahre Macht. Sie waren unsterblich und wunderschön.

Die Sitha haben nicht an die Geschichte von Tamios und Sealaa geglaubt, sondern daran, dass das Universum ein Ring sei, geschlossen, ohne Anfang oder Ende. Und so war auch ihr Leben, ein Sitha lebte lang, viele tausend Jahre und er alterte nur im Geiste. Starb er, wurde er wiedergeboren, mit den Erinnerungen und dem Charakter seines vorigen Lebens. Sie hatten wunderbare Städte, gewachsen aus Stein und Holz, mit Gärten unendlicher Pracht, mit denen sie die Vollkommenheit des Gartens, aus dem sie der Geschichte der Charosym nach verstoßen wurden, nachzuahmen suchten.

Ihr Äußeres war von ihrem Inneren bestimmt und sie waren alle schön. Ihre Welten waren Frieden und Ordnung. Ihre Macht war unendlich und doch setzten sie sie nicht ein, da sie glaubten dass Weisheit im Gleichgewicht lag.



Ihre Geschwister, die Charosym waren sterblich und mächtig und von einem unglaublichen Ehrgeiz getrieben. Im Gegensatz zu den Sitha scheuten sie nicht, ihre Macht einzusetzen und sie betätigten sich als Schöpfer und Herrscher. Kreaturen entsprangen ihren Händen, deren Gestalten sie nach ihrem Willen formten, Welten schlugen sie aus dem Granit des Nichtseins und doch starben sie, auch wenn sie ihr Leben durch ihre Macht zu verlängern suchten.



Ihr Streben galt dem ewigen Leben, einem Geheimnis, das, wie sie glaubten, die Sitha bewahrten. Sie forderten es und führten Krieg gegen die Sitha als diese es ihnen nicht geben konnten. Es gab gewaltige Schlachten und tausend Welten wurden unter den Bannsprüchen der Charosym ins Chaos gestürzt. Doch die Sitha verteidigten sich nur, und sie zogen sich immer weiter zurück.

Die Macht der Charosym wuchs, doch ihr Wissen kam ohne Weisheit, und mit der Macht kam verderben. Sie bauten ein Maschine im Zentrum ihrer Macht. Diese Maschine besaß einen Geist und sie war in der Lage, alle Kraft aus dem Gewebe des Universums zu ziehen, was gerade genug war um das Ziel der Charosym zu erreichen.

Sie wurde der Ewigweltmotor genannt. Doch der Geist in der Maschine war verdorben, wie der Anlass, aus dem er erschaffen war und als die Charosym glaubten, ihre größte Stunde habe geschlagen, gab es einen Unfall und



dann gab es keine Charosym mehr. Ihr Geist und ihre Macht wurden von der Maschine verschlungen und so starben sie alle bis auf wenige und selbst die verloren ihre Gestalt und ihr Selbst ertrank in ihrem Wahnsinn. Ihre goldenen Städte verschwanden, und ihre Schöpfungen lösten sich in Staub auf. Doch der Geist des Ewigweltmotors lebte weiter. Und sein Ruf hallt, voll von Versprechungen nach Macht und ewigem Leben, durch die Welten... Man sagt, der Schlüssel zur Immerweltmaschine liege im Nexus, einer der letzten Schöpfungen der Charosym...

Kapitel 11:

Abenteuerstaat

Speed Ticket:

In Speed Ticket geht es um schnelle Gleiter, hohe Geschwindigkeit und die Ehre des Hauses.

Als Charaktere sind jugendliche Company Children die am besten alle aus demselben Haus kommen vorgesehen, es bieten sich auch 1-2 Bodyguards/Betreuer/Lehrer an, die für das entsprechende Haus arbeiten und die Aufgabe haben, auf die Children aufzupassen.

Die Gruppe tauscht wegen einer gewonnenen Wette mit einer anderen Gruppe Children aus einem verfeindeten Haus das Fluggerät mit ihnen, wobei sie ein Hightech Miniatursprungschiff Marke Astropod gewinnen während die Gegenpartei "nur" eine Luxuslimousine bekommt. Wütend versuchen die anderen Children die Gruppe zu einer 2. Wette zu bewegen, bei der es darum geht, sich die Richtantenne eines in der äußeren Sphäre in Wartung liegenden Sprungschiffes zu holen. Der Gewinner würde beide Schiffe kriegen. Spätestens wenn der Anführer der

verfeindeten Children die Ehre des Hauses hinzuzieht, wird die Gruppe einschlagen, zumal sie ja das bessere Gefährt haben...

Zum Vergleich: Die Astropod macht etwa 800 Sachen, während die Limousine auf 700 kommt, doch im Nahverkehr lässt sich die volle Geschwindigkeit nicht auskosten, die große Besonderheit der Astropod ist ihre Fähigkeit, Dimensionssprünge durchzuführen.

Nun beginnt ein Wettrennen von einer Juppeibar in der Inneren Sphäre bis zur Kaylisto, zu der der Schiffscomputer (der übrigens mit nerviger Sprachausgabe ausgerüstet ist) den Weg weist.

Natürlich gehen die Verkehrsregeln dabei über Bord, natürlich wird nicht fair gekämpft, und natürlich geht es drunter und drüber, spätestens nachdem die beiden Gleiter einen Rattenschwanz an Polizeifahrzeugen hinter sich herziehen und die Sprachausgabe des Computers den aktuellen Strafzettelstand herunterrattert (der für ein Company Child allerdings nur eine Lappalie ist) und der Typ von der Gegenseite diese interessante Spezialfunktion in dem ehemaligen Wagen der Gruppe gefunden hat...

Die Spieler sollten jede Menge Platz zum Ausspielen ihrer Spleens haben, denn sie verleihen dem Abenteuer erst seine Würze.

Die Spielergruppe sollte sich trotz allem durchsetzen, und zuerst an der Antenne sein, nachdem die Gruppe mit einem waghalsigen Manöver die Antenne an sich gebracht hat stellt sich heraus das die andere Partie noch viel fiesere Tricks auf Lager hat (oder das die Astropod als Folge der vielen Beschädigungen leicht verwirrt ist...) auf jeden Fall tritt das Gerät in den Autopiloten ein, beschleunigt und tritt durch das Sprungtor in den Nexus ein, ein zufälliger Sprungcode wird gesendet und ein paar Sekunden später wird der Matrix Motor gezündet der die Gruppe in irgendein Universum katapultiert, wo sie vor ganz neue Probleme gestellt werden... Ein möglicher Anfang für eine Kampagne, in der die Company Children versuchen heimzukehren...



Kapitel 12:

Danksagung

Ich möchte mich bei allen bedanken, die mir geholfen haben, den Nexus auszuarbeiten, meinen Gruppen, mit denen ich auf ihm gespielt habe und natürlich dir, liebem Leser, der diese Weltenbeschreibung bis hier gelesen hat.

Außerdem möchte ich allen von Everworld Board danken, nicht zuletzt, weil sie teilweise mit den ersten 2 genannten Gruppen übereinstimmen.

Diese Welt ist nicht bis zum letzten Detail ausgearbeitet, sie soll jede Menge Freiheiten bieten, für die Spieler um sich einzubringen und für die Meister, die die Welt nach Belieben formen können.

Diese Welt ist mit jedem System zu bespielen, Anpassungen an d20, Liquid etc sind in Planung.

Mich würden Kommentare zu dieser Welt sehr freuen, ob per Mail (minnezar@web.de) oder im EE Board (www.everengine.de) Wenn du Interesse hast, diese Welt weiter mit mir auszubauen – melde dich einfach bei mir.

Grüße,

Moritz Herrmann a.k.a. Minneyar.

Das Copyright der Texte liegt natürlich bei mir, das der Bilder bei den jeweiligen Zeichnern.

PS: Sollte ich ein von dir gezeichnetes Bild in diesem Dokument verwenden und dich nicht vorher um Erlaubnis gefragt haben, melde dich bitte bei mir, und ich werde es gerne herausnehmen wenn du es möchtest.

