

TRAVELLER



KOMPATIBLES PRODUKT

MEINE WELT
DAMARA
ALEX SPOHR

3

MEINE WELT

Dieses Werk ist im Rahmen des „Meine Welt“-
Autoren-Wettbewerbs entstanden.

Der Beitrag erreichte den dritten Platz.

DAMARA

MEINE WELT

Autor: Alex Spohr
Illustrationen: Holger Kirste
Lektorat: Bernd Blecha
Satz und Layout: Sebastian Witzmann

Webedition 2011



Das deutsche *Traveller* © 2011 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH, Rathausufer 23, 40213 Düsseldorf. *Traveller* und alle zugehörigen Logos, Figuren, Namen und unverwechselbaren Ähnlichkeiten davon sind Markenzeichen von Far Future Enterprises, Inc., soweit nicht anders gekennzeichnet. Alle Rechte vorbehalten.

Anwender von Mongoose Publishing bevollmächtigt.

Dieses Buch enthält teilweise Inhalte unter OGL.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game

Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Traveller is (C) Mongoose Publishing and 13Mann Verlag (German Version). Traveller is (C) 2008 Mongoose Publishing and 13Mann Verlag (German Version). Traveller and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Far Future Enterprises unless otherwise noted. All Rights Reserved. Mongoose Publishing Ltd Authorized User.

KURZES VORWORT: DAS SETTING DES PLANETEN

Damara soll verschiedene Ideen unterstützen. Während im Weltraum des Planeten eine fortschrittliche Raumstation ihre Bahnen zieht und hier Schmuggelabenteuer und auch Raumgefechte möglich sind, ist der Rest des Planeten aufgrund seiner Regierung isoliert. Die Bevölkerung lebt technologiearm, etwa so wie die Menschheit zum Zeitalter der Renaissance. Auch die Besucher müssen sich daran anpassen, so dass für scheinbar technologisch überlegende Weltraumfahrer gilt, dass ihre moderne Ausrüstung auf dem Planeten verboten ist. Eine gut ausgerüstet Garde, die nicht diesem Verbot unterliegt, wacht über die Einhaltung des Gesetzes. Und so bietet sich der Planet eher für Weltraumabenteuer-untypische Intrigen am Hofe der Damarani an. Doch es gibt auch eine kleine Widerstandgruppe, die den Zustand beenden will und sich gegen Adel, Kirchen und die Garde auflehnt. Auch die Unterstützung dieser Revolution kann für Abenteuer genutzt werden. Und dann wären da noch die beiden unwichtigeren Kontinente, die zum einen Wildnis und Dschungel beinhalten und das Ziel zahlreicher Expeditionen sind, die dort Rohstoffe suchen und sich mit wilden Eingeborenen, den ursprünglichen Bewohnern des Planeten, auseinandersetzen müssen, und dem zerstörten Land, welches bei Todesstrafe verboten ist zu betreten, wo die Damarani einstmals ihre Hochkultur errichtet haben, aber ihre Technik und ihre Experimente Millionen von Leben zerstört haben und nur ein verbranntes Land (inklusive von Mutanten!) zurückgelassen haben. Auch hier bieten sich eher ungewöhnliche Schmuggel- und Erforschungsaufträge an.

TRAVELLER-WELTPROFIL:

DAMARA

***B8678B7-10/2**

MAGRE

Größe: 12.800 km
Oberflächenschwerkraft: 0,98
Welttemperatur: Gemäßigt
Atmosphäre: Standard
Druck: 1,0
Hydrographie: 75%
Population: 150.000.000
Regierungsform: Uncharismatische Führer (Erbmonarchie, Kirche und Militär)
Fraktion: Randgruppe (Revolutionäre, welche die Wahrheit ans Licht bringen und die bestehende Regierung stürzen wollen, jedoch wenig bekannt und geringer Einfluss)
Justizgrad: 7 (jedoch in einzelnen Kategorien stark abweichend)
Technologielevel: 2 (jedoch in Wahrheit 10)
Raumhafen und Basen: Casadis, ein Marine-Raumhafen (B)

* Damara ist als universelles Setting ausgelegt. Zwar kann man durchaus die Welt in den Foreven-Sektor des 3I verlegen (in diesem Fall hat man die freie Wahl, wohin genau), aber es ist generell möglich, Damara auch in fast jedem Setting unterzubringen. Dazu sind höchstens einige Anpassungen (insbesondere bei der Herkunft der Damarani) notwendig. Aus diesem Grund wurde auch die genaue Lage des Planeten im Weltprofil nicht angegeben, sondern muss dementsprechend eingefügt werden.

GEOGRAFIE

Die Größe des Planeten Damara gleicht im in etwa dem Umfang der Erde. Umschlossen von riesigen Ozeanen existieren drei relativ dicht beieinander liegende Kontinente und eine extrem große Zahl kleinerer Inseln. Die reine Landmasse der Welt macht etwa ein Viertel der Oberfläche aus. Die Meere bestehen aus Salzwasser (auch wenn der Salzanteil wesentlich geringer ist als auf der Erde). Süßwasser hingegen befindet sich in den Seen und Flüssen auf dem Land, und auch das Grundwasser ist trinkbar.

Die Schwerkraft der Welt ist etwas niedriger als auf der Erde. Dies führt dazu, dass die meisten Lebewesen von durchschnittlich größerer Gestalt sind, als dies bei 1,0 G der Fall gewesen wäre. Die geringere Schwerkraft wird von Bewohnern aus Welten mit höherer Schwerkraft als ausgesprochen angenehm empfunden. Es treten jedoch keine Probleme wie Muskelschwund bei Menschen auf,

da die Schwerkraft doch nur geringfügig anders ist als auf der Erde.

Die Verteilung von Ressourcen ist ebenfalls erdähnlich, wobei jedoch Metalle weitaus seltener sind bzw. in wesentlich tieferen Erdschichten liegen und somit ein sehr wertvolles Handelsgut darstellen.

Der größte Kontinent ist *Angelara*. Das Klima Angelaras ist eher gemäßigt, und man findet in den nördlicheren Gebieten, die sich verhältnismäßig nahe dem Nordpol befinden, eine dicke Eisschicht.

An den Küsten herrschen meist starke Winde, da es kaum Gebirge gibt, welche die Ströme der Luft aufhalten könnten. Einzige Ausnahme ist der Osten des Kontinents, dort gibt es gewaltige Massive aus Kalkstein, die Harwada-Berge.

Das Land ist reich an Laub- und Nadelwäldern; viele Seen im Norden und Osten sorgen für optimale Lebensbedingungen, und auch die Versorgung durch Süßwasser mittels zahlreicher Flüsse ist gewährleistet.

Der Boden ist sehr fruchtbar und mit Mineralen und Salzen versehen. Allerdings herrscht auf dem Kontinent eine gewisse Rohstoffarmut in Bezug auf Erze. Diese immens wichtigen Rohstoffe finden sich eher auf den anderen beiden Kontinenten.

Dafür ist *Angelara* die Kornkammer Damaras. Hier wachsen zahlreiche Früchte, Getreidesorten gedeihen prächtig, und auch die Versorgung mit den meisten anderen Nahrungsmitteln ist kein Problem.

Recht interessant auch für den illegalen Handel sind die zahlreichen Pflanzen, die eine drogenähnliche Wirkung entfalten und bei den religiösen Zeremonien des Planeten eine wichtige Rolle spielen.

Im Süden Angelaras ist das Klima wesentlich wärmer und fällt in den Bereich des subtropischen Klimas. Vereinzelt finden sich auch Wüsten und Urwälder im äußersten Süden, sie sind jedoch nicht prägend für die Landschaften des Kontinents.

Der Kontinent *Kadmos* im Süden ist hingegen wenig erschlossen, da in diesem Landstrich extreme Temperaturen herrschen. Durch dieses Gebiet verläuft auch der Äquator der Welt. Große weitläufige Wüsten in der Mitte Kadmos, im Süden bereits das Eis des Pols und

üppige Vegetation lassen diesen Ort wenig einladend wirken. Nur im Norden ist die Umwelt so erträglich, dass sich hier einige Städte der Damarani befinden.

Der Rest dieses Landes gehört den Tieren und Pflanzen, die sich hier fast ungestört entwickeln und entfalten können. Der einzige Grund, warum ab und an einige mutige Abenteurer aufbrechen, um Kadmos näher zu erkunden, ist der Rohstoffreichtum des Landes. Überall gibt es hier Berge, wo wertvolle Erze und Edelsteine abgebaut werden können. Kadmos ist in diesem Bereich die einzige erschließbare Versorgung dieser Materialien. Und so befinden sich überall kleine Minen, Bergwerke und Steinbrüche, die notwendig sind, um die Bevölkerung Angelaras (und früher auch Gamuras) mit Metall und anderen Rohstoffen zu versorgen.

Gamura wurde die Wiege der Zivilisation genannt. Hier trafen die beiden Völker der Menschen und der eingeborenen Shaburi aufeinander und begannen sich zu einem Mischvolk zu entwickeln.

Die klimatischen Verhältnisse dieses kleinsten der drei Kontinente ähnelte Angelara, auch wenn es im Durchschnitt etwas kälter war, da die Lage Gamuras näher am Nordpol lag. Die Vegetation war etwas spärlicher als auf Angelara.

Seit einer nuklearen Katastrophe, die große Teile des Kontinents unbewohnbar werden ließ und Millionen von Leben vernichtete, wird *Gamura* jedoch gemieden, und es herrscht ein Verbot das Land zu betreten. Die Katastrophe hat auch das Erscheinungsbild Gamuras so weitläufig verändert, dass der Zustand von früher nicht mehr gegeben ist. Überall herrscht noch immer eine immense Strahlung, die erst in einigen Jahrhunderten, wenn nicht gar Jahrtausenden so nachgelassen hat, dass sich eine Kolonisierung Gamuras wieder lohnen würde. Die Tier- und Pflanzenwelt wurde vollkommen verändert. Die wenigen Lebewesen, welche die gewaltigen Explosionen überlebt haben, wurden durch die Strahlung verändert und krank. Die meisten Tiere sind übersät mit Geschwüren und Missbildungen.

DIE BEWOHNER DES PLANETEN

Im Grunde gibt es zwei Völker auf Damara. Zum einen sind es die herrschenden Damarani, die von Menschen und den ursprünglichen Eingeborenen des Planeten abstammen, zum anderen sind es eben jene Eingeborene, die Shaburi genannt werden.

Beide Völker sind genetisch mit dem Menschen soweit kompatibel, dass sie fruchtbar miteinander sind. Kinder aus Mensch und Shaburi werden zu Damarianer, Kinder von Mensch und Damarianer ähneln Menschen, weisen aber noch einige körperliche Merkmale ihres damarianischen Elternteils auf.

DIE DAMARANI

Die Damarani (oder auch Damarianer genannt) sind mit den Menschen sehr stark verwandt. Im Gegensatz zu den Zhodani, den Solomani und den Vilani wurden sie jedoch nicht nur von den Alten auf einen anderen Planeten verpflanzt, sondern haben sich auch noch mit den dort lebenden Ureinwohnern, den Shaburi, vermischt, und im Laufe der Zeit ist ein Mischvolk entstanden.

Besonders charakteristisch ist ihr eleganter und großer Wuchs (sie werden meist mindestens 1,70 Meter groß, typisch ist jedoch eher eine Größe von 1,80 oder gar 1,90 Meter) und ihr mit Flecken und Punkten übersäter Körper, ein Überbleibsel der Shaburi-Gene.

Von Menschen werden sie meist als besonders schön wahrgenommen. Ihr Stoffwechsel verhindert große Ansammlung von Fetten, so dass man noch keinem wirklich dicken Damari begegnet ist.

Dies und der Bau ihrer Knochen bewirkt, dass sie meist als äußerst wendig und schnell gelten, es ihnen dafür aber an großer Muskelkraft fehlt.

Ihre restlichen Sinne entsprechen im Großen und Ganzen denen eines gewöhnlichen Menschen. Bemerkenswert ist ihr Haar, welches recht schnell wächst und anscheinend eine Art Muskelstrang beinhaltet, denn Damarani sind in der Lage, dies willentlich zu bewegen.

Die Damarani sind körperlich vielen anderen Spezies unterlegen (STÄ-2), dafür sind sie jedoch recht geschickt und gewandt (GES+2)

DIE SHABURI

Die Eingeborenen des Planeten leben heute zurückgezogen auf Kadmos und sind ein recht primitives Volk geworden, welches zwar im Einklang mit der Natur lebt, aber keine technologischen Errungenschaften

vorweisen kann. Sie sind dennoch nicht unbedeutend für den Planeten, da sie auf großen Rohstofflagern ihre Siedlungen angebaut haben und sie in großer Zahl vorkommen, so dass selbst die Damari sie nicht einfach vertreiben können. Zudem sind sie ebenfalls recht gewandt und stark, ihnen fehlt es jedoch ein wenig an Intellekt. Sie besitzen einen humanoiden Leib, allerdings besitzen sie eine grünliche Haut, die voller Flecken und Punktmustern ist. Das verleiht ihnen ein etwas reptilienhaftes Aussehen, obwohl sie Säugetiere sind. Zudem sind ihre Arme länger als die eines Menschen im Vergleich zu dem Rest ihres Körpers, was sie zu guten Kletterern macht.

Shaburi sind stärker und gewandter als ein Mensch (GES+1, STÄ+1), aber nicht ganz so schlau (INT-2)

GESCHICHTE

Wie auch bei den Zhodani oder den Solomani und Vilani wurden die heutigen Damarani einstmalig von der Erde geholt. Doch anders als bei den übrigen Menschen war das Ziel der Alten bei ihnen nicht, sie in einer anderen Umgebung aufwachsen zu sehen, sondern sie hatten bei der Wahl der Heimat der Damarani zusätzlich noch im Sinn, ob die Menschen mit den dort ansässigen Lebewesen kompatibel sind.

Im Laufe der Zeit geschah das tatsächlich, da die Einheimischen den Menschen sehr ähnlich waren und ihr exotisches Aussehen als schön wahrgenommen wurde. Die einheimische Nebenrasse von Damara war eine aussterbende Art, da viele von ihnen durch eine Krankheit steril untereinander waren, jedoch menschliche Gene durchaus angekommen wurden.

So entstand im Laufe einiger hundert Jahre ein Mischvolk, und die ursprünglichen Völker hörten fast vollständig auf zu existieren (später gelang es einigen Sippen auf dem Kontinent Kadmos sich wieder zu vermehren, da die Sterilisation wohl nicht überall verbreitet war oder nur begrenzte Zeit aktiv war).

Die weitere Geschichte war von einigen kleineren Konflikten geprägt. Jedoch fielen durch den genetischen Einfluss der ursprünglichen Damarani diese Konflikte weitaus gewaltloser aus, als dies beispielsweise bei den Menschen der Fall gewesen wäre.

Im Laufe der letzten 3000 Jahren kristallisierte sich heraus, dass große technologische Fortschritte auch das interstellare Reisen ermöglichen konnten.

Eine Kette von gewaltigen Explosionen auf den Kontinent Gamura zerstörte dort jedoch alles Leben. Geschockt von der Zerstörungskraft der Technologie beschlossen die verbliebenen Damarani, dass sie nichts mehr mit diesen gefährlichen Waffen zu tun haben wollten. Regierungen wurden gestürzt, und eine neue, friedlichere Gesellschaft sollte aufgebaut werden.

Ziel war es, einen Grad der Technologie nicht mehr zu übersteigen. So wurde die Damarani-Gesellschaft wieder in ein der Renaissance ähnelndes Zeitalter zurückkatapultiert. Dabei wurden aus den 5 wichtigsten Wissenschaftlern die Oberhäupter der neugegründeten Königreiche, denn sie sollten die Bevölkerung überwachen und sicherstellen, dass so etwas nicht noch einmal passieren kann.

Den Neugeborenen wurde erst gar nichts über die Geschichte berichtet, und so gelang es, die neue Gesellschaftsordnung schnell zu etablieren. Bis heute.

Nun ist Angelara geprägt von einem wachsenden Konflikt. Zwar herrschen Adel und Kirchen immer noch über das Land, aber kleine Widerstandgruppen machen der alten Ordnung zu schaffen und versuchen, die Geheimnisse von Kadmos und vor allem Gamura zu ergründen und Kontakt mit der Außenwelt aufzunehmen. Die ins Leben gerufene Garde, eine Art Inquisition, versucht die Widerständler zu bekämpfen und die Wacht über das System aufrecht zu erhalten.

Derweil ist Angelara zu einem Ziel für Touristen geworden, denn die Kirchen der Lüste verwöhnen auch Fremde, und so sind viele Vergnügungssüchtige auf dem Planeten. Das fördert aber auch den Schmuggel der verbotenen, heiligen Drogen. Und auch die alten Ruinen von Gamura ziehen Schmuggler und Abenteurer an, die sich erhoffen, noch das eine oder andere technologische Meisterwerk zu finden.

Damara ist eine Welt, die sich gerade am Anfang eines neuen Umbruchs befindet und wo sich entscheiden wird, wie es weitergehen wird. Entweder wird es der alten Ordnung gelingen, die Aufstände zu unterdrücken und die Probleme zu vertuschen, oder aber es wird zu einem Umdenken kommen müssen, und die Damarani werden wieder ihre Technologie effektiver nutzen müssen, allein schon deshalb, um gute Handelsbeziehungen zu anderen Welten zu eröffnen und für ihre eigene Systemsicherheit zu sorgen.

GESELLSCHAFTS- FORM

Auf dem Planeten leben drei verschiedenen Zivilisationen nebeneinander. Zum einen die Damarani, das am weitesten entwickelte Volk. Es stellt die meisten Bewohner des Planeten (über 80%) und ist die dominante Rasse auf dieser Welt.

Zum anderen leben auch noch die Ursprünglichen hier, die Shaburi. Sie sind jedoch vom zivilisatorischen Standpunkt her betrachtet immer noch nicht sonderlich stark entwickelt und leben als Jäger und Sammler.

Die letzte Gruppe, wenn man denn überhaupt von einer eigenen Zivilisation sprechen kann, sind die degenerierten Gamuraner. Früher einmal waren sie Damarani, doch die nukleare Katastrophe hat sie verändert, sie mutieren lassen, so dass nicht nur ihr Aussehen, sondern sogar ihr Erbmateriale sich zu einer neuen Art entwickelt hat.

In der Gesellschaft der Damarani herrscht Gleichberechtigung, auch wenn die meisten Damarani einem typischen Männer und Frauenbild folgen. Die meisten schweren körperlichen Arbeiten werden von den Männern, die meisten geistigen Arbeiten von den Frauen verrichtet.

Die Gesellschaft ist nach einem feudalen Lehenssystem aufgebaut. An der Spitze stehen die Könige (soweit möglich ein Hochkönig, per Wahl bestimmt) der fünf größeren Reiche auf dem Kontinent Angelara. Nominell gehört ihnen das Land alleine, doch vergeben sie es an ihre Vasallen, die Lord der einzelnen Provinzen, die wiederum Edle unter sich haben und diesen kleine Lehen zuweisen.

Grenzstreitigkeiten und andere Probleme werden meistens eher mit Diplomatie und Intrigen gelöst, offene Kriege versucht man stets zu vermeiden, auch wenn sie ab und an auftreten.

Neben dem Adel hat auch der Klerus der polytheistischen Religion einen enormen Einfluss. In dem zentralen und mächtigsten Königreich Leafall sind die Priester sogar weitaus mächtiger als der Adel und lenken in Wahrheit die Politik des Reiches. Die Religion kennzeichnet sich durch eine friedliche Art aus. Als Götter werden die Attribute der Lust verehrt.

Allerdings gibt es auch in den Kirchen die Anweisung, dass Stillschweigen über den tatsächlichen Entwicklungsgrad zu bewahren ist, fürchtet man doch den Atheismus, der damit verbunden ist. Immerhin wird

als Wohnort der Götter auch der Himmel genannt.

Die meisten Bewohner des Planeten gehören der Schicht der Freien an. Sklaverei gilt den Göttern als großes Übel und wird nicht praktiziert. Allerdings sind die Bürger auch sehr religiös und werden durch die Drogen bei den Zeremonien in der Kirche bei Laune gehalten.

Ansonsten gehen sie ihrem Handwerk nach, wobei ein Großteil als Bauern lebt, denn der Kontinent ist eine ordentliche Agrarwelt mit Überflussanteilen, die auch an Außenwelten über die Garde verkauft werden.

Die verbliebenen Shaburi haben sich hingegen in kleinen Stämmen organisiert und leben ein zurückgezogenes Leben in den Weiten des Kontinents Kadmos. Sie leben meist als Jäger und Sammler und kümmern sich nicht weiter um ihre nördlichen Nachbarn. Die wenigen Kontakte, die beide Zivilisationen haben, enden heutzutage meist in feindlichen Auseinandersetzungen. Die Damarani-Entdecker sind in ihren Augen nichts anderes als Ausbeuter der Natur, und deshalb versucht man sie aus den Urwäldern und Steppen fern zu halten. Gleiches gilt für Außenweltler, auch wenn man hier zunächst bereit ist, ihnen freundlich zu begegnen, insbesondere wenn sie Geschenke mitbringen.

Die Revolutionäre des Sonnenaufgangs hingegen stehen außerhalb der Gesellschaft und sind Wissenschaftler und Philosophen, die glauben, dass die Regierung eine große Scharade inszeniert, um das Volk klein zu halten. Sie arbeiten daran, die Regierung zu stürzen und die Wahrheit ans Licht zu bringen.

Die Überbleibsel der Zivilisation auf Gamura kann man eigentlich kaum noch als solche bezeichnen. Hier wohnen nur noch einzelne Individuen oder kleine Banden von kannibalisch lebenden, anarchischen Sippen, die kaum noch über echte Intelligenz verfügen.

DIE GARDE

Als die *Königliche Garde des sternblauen Nachthimmels* (oder kurz und einfach Die Garde genannt) wird eine Organisation bezeichnet, die zusammen mit den Kirchen maßgeblich für die Verschleierung der Vergangenheit und der Geschichte verantwortlich ist.

Die Organisation entstand kurz nach der großen Katastrophe und wurde von der Elite der Damarianer gegründet. Sie sollte die Wacht über die überlebenswichtige Hochtechnologie übernehmen und verborgen halten. Die Garde ist auch mit der Vollstreckung der Gesetze in diesem Zusammenhang beauftragt. Ebenfalls in ihren Aufgabenbereich fiel die Verwaltung der Raumstation.

Mittlerweile hat sie auch die Funktion einer Inquisition und einer Geheimpolizei inne. Gegenüber dem einfachen Volk gibt sie sich als Königliche Garde aus, ihr Geheimnis kennen nur die Kirchenoberen und die wichtigsten Adligen.

Ihr oberster Heerführer ist Commander *Hrugos Karval*. Der exzellente Reiter ist ein durchwegs konservativer Soldat, der es als seine oberste Pflicht ansieht, die Regeln zu befolgen. Er ist unerbittlich und gilt in der Gesellschaft Damaras als eiskalter Vollstrecker

DER ADEL

Nur der Kontinent Angelara verfügt noch über ein funktionstüchtiges Regierungssystem. An oberster Stelle steht der *Hochkönig*. Er wird von den fünf übrigen Königen der 5 Provinzen des Reiches ernannt und ist ein zentraler Verwalter, ein Richter zwischen den anderen Königen. Er selbst ist jedoch kein Souverän, sondern seine wichtigste Funktion ist die Überwachung der Garde und die Einhaltung des Status Quo von Damara. Er und die *Könige* (sowie ein Teil ihrer Familien) sind die einzigen Mitglieder des Hochadels, die im vollen Umfang die Geschichte kennen. Dies liegt darin begründet, dass die Ahnenreihe der Herrscherhäuser bis zu den fünf wichtigsten Wissenschaftlern zurückreicht, die nach der Katastrophe die Ordnung der neuen Welt kreiert haben und sich natürlich auch selbst zu den Herrschern ernannten.

Unterhalb den Königen gibt es eine kleine Zahl von *Hochadligen*, die stolze Titel wie Herzog oder Fürst führen. Sie besitzen große Ländereien und spielen eine bedeutende Rolle in der Politik der Reiche.

Unterhalb von ihnen gibt es den *Kleinadel*, der so weitläufig ist, dass sich die Mitglieder gar nicht alle untereinander kennen.

DIE BÜRGER

Die einfachen Damarianer werden meist als freie Bürger bezeichnet, egal ob sie Bauern, Handwerker oder Soldaten sind. Sie sind meist nicht allzu stark von Armut bedroht, da der Adel schon auf die Zufriedenheit seiner Untertanen achtet. Zudem sind sie meist sehr religiös und gehen oft zu den Gebeten und Versammlungen in die Kirchen.

DIE REVOLUTION DES SONNENAUFGANGS

Die Widerständler des Planeten wollen die Wissenschaften wieder einsetzen und das Regime stürzen. Sie glauben, dass die Zukunft Damaras in ihren Händen liegt und nicht in denen der Götter. Die streng atheistische Vereinigung versucht mit

Überzeugungsarbeit aber auch mit Anschlägen die Regierung der Könige zu schwächen und so ihren Plan voranzutreiben. Sie nehmen oft Kontakt mit Außenweltlern auf und versuchen, diese auf ihre Seite zu ziehen, um Sympathisanten zu gewinnen und durch sie Zugriff auf Technologie zu erhalten.

DIE KIRCHEN UND DER GLAUBE

Das Glaubenssystem der Damarani folgt einem polytheistischen Glauben. Es ist geprägt von einigen Göttergestalten, welche die Natur und deren Phänomene verkörpern.

Darüber hinaus gibt es noch einen sehr intensiven Bezug zu einer Muttergottheit und deren Kinder, deren Domäne die körperliche Liebe, Musik und andere vergnüglichen Aktivitäten sind, die im Kult der Damarani einen hohen Stellenwert einnehmen.

Der oberste Gott ist *Dvar*, der Herr über das Wasser und die Stürme. Ihm zur Seite steht *Ephelena*, die Göttin des Verlangens.

Unvakar ist der Gott der Hitze, des Feuers und der Zerstörung, eine eher gefürchtete Gestalt, die man möglichst nicht reizen will und durch Opfergaben beruhigen möchte.

Ephelenas Kinder stehen für die einzelnen Aspekte des Verlangens. Die wichtigsten dieser unüberschaubaren Masse an Kindern sind Liri (körperliche Liebe), Anphara (Musik), Coiti (Thimarka – eine Droge), Miala (Wein) und Phistanaes (Gedichte).

In den Zeremonien der Kirche wird oftmals gebetet, und bestimmte Pflanzen werden eingenommen, die als Stimulanzien oder Drogen fungieren. Auch die körperliche Liebe spielt eine wichtige Rolle, und auch Tempelprostitution (allerdings niemals gegen den Willen der Priester und Priesterinnen) kommt vor.

TECHNOLOGIE

Eine Besonderheit Damaras ist der mögliche bzw. gelebte Technologiegrad seiner Bewohner.

Nach der schrecklichen Katastrophe entschieden sich die führenden Köpfe der Damarani die Stufe der Waffensysteme auf Nah- und einfache Fernkampfaffen wie Schwerter und Armbrüste zu beschränken. Auch jede andere Technik, die über dem Stand der Renaissance hinausgeht, ist verboten und Experimente an solcher Technik bei Todesstrafe untersagt.

Die Garde ist die einzige Macht, die Zugriff auf alle Technologien jenseits von Techlevel 2 hat (bis hin zu Techlevel 10).

RECHT UND GESETZ

Das wichtigste Gesetz, was in Damara herrscht, ist die Zensur der Garde gegenüber der einfachen Bevölkerung. Der gemeine Damarianer ist auf dem gleichen Bildungsstand wie ein Mensch des 17. oder 18. Jahrhunderts.

Bibliotheken und andere schriftlichen Erzeugnisse werden von der Garde geprüft, insbesondere atheistische, demokratische und astronomische Texte stark zensiert, so dass erst gar nicht der Verdacht aufkommen kann, dass der Weltraum bevölkert wird und die Götter eine andere Ordnung wünschen als die derzeitige.

Auch Fremdlinge haben sich an dieses oberste Gesetz zu halten. Es ist ihnen zwar erlaubt, Angelara zu betreten, um den „Segen der Götter“ zu empfangen, aber weder dürfen sie die anderen Kontinente betreten, noch die Bevölkerung über den Stand der Technologie aufklären. Dazu ist es auch notwendig, sich regionale Kleidung zu zulegen. Moderne Waffen sind ebenfalls verboten und müssen auf dem Raumschiff oder der Raumstation verbleiben. Allerdings ist die Verwendung typischer Nahkampfaffen wie Messer, Dolche, Äxte und Schwerter gestattet, und auch Fremde dürfen sie ohne zusätzliche Erlaubnis in ihrem Besitz haben. Zu Fragen der Damarianer, warum Menschen und andere Völker anders aussehen als sie selbst, wird auf eine Lüge zurückgegriffen: Man muss erklären, dass man von einem Land weit jenseits der Meere kommt. Dieses Lügengebilde ist tief in der Bevölkerung verbreitet und wird bereits den Kindern gelehrt, so dass es meist als Erklärung ausreichend ist.

Drogen hingegen werden zwar reglementiert, sind allerdings erlaubt und verbreitet. Die Kirchen der Götter wachen über die Einnahme, und es ist sogar ein

religiöser Ritus damit verbunden, sie einzunehmen. Nur der Verkauf dieser religiösen Substanzen ist verboten, dennoch nehmen einige gierige Händler dies in Kauf, da einige Pflanzen, die zu den Drogen verarbeitet werden, nur auf Damara wachsen und so bei anderen Völkern (insbesondere den Menschen) sehr beliebt sind.

Technologie ist in einem gewissen Rahmen gestattet. Während auf dem Planeten direkt keine Elektrizität mehr erlaubt ist und die Bevölkerung dies auch nicht kennt, so sind die Garnisonen und einige Tempel der Garde damit ausgestattet, sie werden jedoch heimlich betrieben und gelten als verborgen. Gleiches gilt für die Raumstation, dort ist auch für Fremde jegliche Technik erlaubt, sie darf nur nicht zum Planeten hinunter gebracht werden.

Psionik ist im vollen Umfang erlaubt, wird als Magie oder Macht der Götter betrachtet und als eine Gabe angesehen. Psioniker erfreuen sich deshalb einer gewissen Beliebtheit, solange sie ihre Gaben für gute und sinnvolle Dinge einsetzen. Böse Zauberer und Hexen werden jedoch gejagt, auch insbesondere durch die Kirchen und die Garde, da man ansonsten befürchten muss, dass sie etwas von der Wahrheit herausfinden könnten.

Der Planet wird von seinem Justizgrad her mit 7 bewertet. In den einzelnen Unterkategorien gibt es erhebliche Abweichungen nach oben und unten, die Bewertung 7 ist als Durchschnitt zu verstehen.

PERSÖNLICHKEITEN

Die wichtigsten Personen auf dem Planeten sind die Könige und die Oberhäupter der Kirchen.

Hochkönig *Lira Gorvall* ist bereits ein alter Mann und herrscht gutmütig, jedoch ohne Elan. Da er mehr Vermittler zwischen den Königen als selbst Herrscher ist, wird er von den übrigen Königen zwar respektiert, aus der Hohen Politik aber herausgehalten.

Nur *Dakor*, der König von *Leafall*, dem mächtigsten Reich auf Damaris, hat Ambitionen, den Hochkönig mittels einer Intrige zu stürzen und selbst Hochkönig zu werden, natürlich nicht ohne vorher dessen Befugnisse auszubauen.

Serverin ist ein sehr schlauer König und großer Gegenspieler von *Dakor*. Er ist eher an Wissenschaften (auch den verbotenen) interessiert, beobachtet aber seine Konkurrenten mit Skepsis. In seinem Reich *Geverin* gedeihen insbesondere Bildung und Wohlstand.

Die einzige Königin *Le'rela* gibt sich in *Havadris* ganz den Drogen hin und ist eine eifrige Verfechterin der Kirchen. Ihre Intrigen sind eher auf ihr eigenes Königreich beschränkt. Sie gilt als ewig jung und wunderschön (wobei hier verbotene Technik, sprich Schönheitschirurgie verantwortlich ist).

Die beiden Bruderkönige *Melus* und *Jerveles* regieren über *Talkin* und *Beforag*, sind jedoch auch Feinde, bei denen es trotz der friedlichen Natur der Damarani zu einem Krieg kommen könnte.

Außer den Königen sollte man noch Fürstin *Caelwa* nennen, die hübscheste und talentierteste Musikerin *Leafalls*. Sie war schon das Opfer zahlreicher Intrigen und konnte sich stets behaupten, zudem ist sie eine der wenigen, welche die Wahrheit über Damara erahnen. Sie gilt Fremden (insbesondere hübschen Fremden) gegenüber als aufgeschlossen.

Dingano ist schließlich der oberste Revolutionär, der sich in *Laefall* befindet und von hier aus den Widerstand leitet. Der charismatische Anführer ist mehr ein Philosoph als ein Krieger, aber er ist sich bewusst, dass man ohne Kampf die Revolution nicht gewinnen kann.

FLORA UND FAUNA

Der Planet zeichnet sich durch eine erdähnliche Pflanzenwelt aus. Die meisten Bäume sind etwas höher gewachsen als auf der Erde, aber die Formen und Arten ähneln denen auf der Erde sehr stark. Dies liegt daran, dass die Alten bei der Umsiedlung der Menschen nach Damara auch Saatgut der Erde mit auf den Planeten brachten, damit für die Menschen auch eine Möglichkeit bestand, sich selbst zu versorgen, denn einige der einheimischen Früchte waren für sie giftig gewesen. Mittlerweile hat sich dieses Problem gelöst, denn die Damarani können dank ihrer gemischten Physiologie praktisch alle Pflanzen auf dem Planeten verzehren, egal ob sie ursprünglich von der Erde stammen oder hier bereits heimisch waren. Der Planet verfügt über nur wenige Giftpflanzen. Ein Großteil der Flora setzt sich aus gigantischen Bäumen zusammen, Farne und

Sträucher sind eher eine Seltenheit. Die zweite große Gruppe von Pflanzen sind alle Arten von Getreide, denn die Felderwirtschaft ist insbesondere auf Angelara besonders verbreitet. Dabei spielt vor allem das shaburische Getreide *Wirr* eine große Rolle, denn es ist sehr energiereich und das Grundnahrungsmittel des Planeten. *Wirr* kann man zu einer Art Mehl verarbeiten und daraus Brot herstellen.

Doch es gibt auch Pflanzen, die den Damarani gefährlich werden können. Dazu zählen vor allem einige gigantische, fleischfressende Arten wie der *Ortol*. Dieser etwa 10 Meter hohe Baum kann seine Äste wie Tentakel benutzen und versucht, seine Opfer in sein schnabelähnliches Hornmaul zu ziehen.

Bei der Tierwelt sind die größten Unterschiede zur Erde feststellbar. Es gibt eine Reihe von domestizierten Nutztieren, die an Rinder und Schweine erinnern, jedoch größer sind. Zudem sind viele Tiere des Planeten mit zwei Augenpaaren ausgestattet, die zudem seitlich am Kopf angebracht sind. Offenbar haben sich hier die Überbleibsel von prähistorischen Tieren durchgesetzt. Die überwiegende Anzahl der Tiere sind Säugetiere und Vögel. Einfache Echsen existieren hier nicht mehr, sie gelten als ausgestorben. Große Ausnahme bilden hier saurierähnliche Großechsen, die in einigen entlegenen Gegenden von Angelara und Kadmos noch leben und von der Bevölkerung als schreckliche Ungeheuer betrachtet werden.

Der Großteil der Tiere sind Pflanzenfresser. Dies ist auch notwendig, denn das große Wachstum der Pflanzen (vor allem auf Kadmos) könnte sonst zu ernsthaften Schäden des Ökosystems führen.

Besonders erwähnenswert sind hier die *Hilay*, lemurenartige Lebewesen mit winzigen Augen, welche tagaktiv sind, in großen Familienbanden leben und eifersüchtig die Grenzen des Reviers auch gegen Humanoiden verteidigen; das *Kralk*, ein elefantgroßes, gepanzertes Echsenwesen, welches ganze Bäume frisst und das *Skrip*, eine Art Schwein mit Rüssel, welches eine Art Hybrid zwischen Tier und Pflanze darstellt und mittels seiner grünlichen Haut Photosynthese betreiben kann.

Doch auch wenn die meisten Lebewesen Pflanzenfresser sind, so haben sich auch Fleischfresser entwickelt, um wiederum ein grenzenloses Wachstum der Pflanzenfresser zu verhindern. Erwähnenswert sind vor allem zwei Arten: das *Dur Limir*, ein Echsenwesen, welches von seinem Aussehen und seiner Art eher an eine schwarze Großkatze erinnert und der *Kla'Velegh*, ein auf zwei Beinen gehender Raubvogel von drei Metern.

CASADIS – DER RAUMHAFEN DAMARAS

Auch wenn die Damarianer sich in ihre selbstgewählte technologische Isolation begeben haben, so wissen sie sehr wohl, dass sie zum Schutz ihrer Heimat und im Umgang mit Fremden Völkern nicht auf einen Raumhafen verzichten können. Aus diesem Grund haben sie Casadis erbaut, eine riesige Werft und gleichzeitig auch ein Flottenstützpunkt ihrer Garde.

Casadis treibt seit mehr als zweihundert Jahren im System von Damara umher und wird jederzeit gewartet und auf dem neuesten Stand der Technik gehalten.

Der gute Zustand des Raumhafens macht es Angreifern sehr schwer, ohne Verluste Damara anzugreifen.

Casadis verfügt selbst über einige modernste Waffen, ist aber vor allem durch die stationierten Kriegsschiffe besonders wehrhaft.

Der Raumhafen birgt mehr als 2500 Personen Platz, wovon ein Gutteil das Personal stellt. Alle Raumfahrer müssen sich am Hafen von Casadis anmelden, ansonsten gelten sie als Feinde, und der Zugang zu dem Planeten wird ihnen verweigert, was zur Folge hat, dass man sie umgehend angreift.

Die Werft der Raumstation ist in einem so guten Zustand, dass sie an den meisten Schiffen jegliche Reparatur durchführen kann. Allerdings sind Ersatzteile sehr teuer, und man muss teilweise wochenlang warten, denn die Arbeiter gehen mit großem akribischem Ehrgeiz an ihre Arbeiten und geben das Schiff nicht eher frei, bis es in einem perfekten Zustand wieder ablegen kann. Manche Reisende glauben, dass dies eine Taktik ist, sie während der Wartezeit auf den Planeten zu locken, damit sie dort weiteres Geld ausgeben. So falsch mag dieser Eindruck auch nicht sein, denn Vizekanzler *Ragis Verros*, zuständig für alle politischen und wirtschaftlichen Belange des Damara-Systems, ist ein alter Fuchs und versucht tatsächlich, Touristen für seine Heimat zu gewinnen.

Das Kommando hat die Damara-Garde unter Sub-Commander *Adin Navaris*. Der alte Veteran hat zwar das System noch nie verlassen, kennt sich dennoch im Weltraum besser aus als auf seinem eigentlichen Heimatplaneten. Er ist trotz seines Alters eher ein aufgeschlossener Damarianer, denn er glaubt, dass die dauerhafte Isolation seines Planeten nur dazu führen

wird, dass er eines Tages in der Bedeutungslosigkeit versinkt. Zudem sieht er die religiösen Machthaber von Damara als einen Störfaktor der Politik. Er selbst, überzeugter Atheist, hat nicht allzu viel mit den Sitten und der Religion seines Planeten zu tun, und vielleicht ist gerade das der Grund, warum man ihm das Kommando über Casadis übergeben hat.

Seine Stellvertreterin *Gaila Neva* ist geradezu sein Gegenpol. Die hochmotivierte junge Frau ist der Garde gegenüber treu ergeben und sieht es als ihre heilige Pflicht an, über die Ruhe und Ordnung Damaras zu wachen. Sie verabscheut Fremde und würde am liebsten per Gesetz allen Raumfahrern verbieten, Damara betreten zu können. Sie zieht sich oft in Meditation zurück und betet zu den Göttern. *Navaris* ist zwar ihr Vorgesetzter, jedoch hat sie schon zahlreiche Konflikte mit ihm ausgefochten. Da sie für alle ankommenden Botschafter, Diplomaten usw. die erste Ansprechpartnerin ist, kann es manchmal zu größeren Problemen und Schwierigkeiten kommen.

Ansonsten gibt es noch einen Bereich auf der Raumstation, der von Spielhallen, Kneipen und anderen Etablissements gekennzeichnet ist. Damarani haben hier eigentlich nichts verloren, und es ist ihnen verboten, ohne Erlaubnis des Sub-Commanders den Ort zu betreten. Das Neue Viertel, wie der Abschnitt der Casadis-Raumstation auch genannt wird, ist ein Zugeständnis an Fremdlinge. Hier haben sich einige Menschen und andere Völker angesiedelt, die ihre Bedürfnisse befriedigen können.

ABENTEUERIDEEN

Nachfolgend finden Sie für die einzelnen Settings der Welt ein paar Vorschläge, welche Szenarien sie nutzen könne, um die Charaktere Damara erleben zu lassen.

RAUMHAFEN

Der Raumhafen ist das einzige Setting der Welt, wo Technologie frei zugänglich ist und wo die Charaktere keine Scharade spielen müssen.

- Casadis bietet sich als Zwischenszenario an. Die Crew macht hier vielleicht nur einen Zwischenstopp und ist auf dem Weg zu einer ganz anderen Welt, bekommt hier aber Ärger. Vielleicht werden sie verdächtigt, illegale Ware auf den Planeten schmuggeln zu wollen und müssen sich einem Verhör von *Gaila Neva* unterziehen. Ob die Charaktere in Wirklichkeit Absichten hatten, verbotene Ware zu schmuggeln, oder aber ein Verbrecher oder gar der Sub-Commander selbst seine Finger im Spiel hat, kann dabei für höchst unterschiedliche Schwierigkeiten sorgen.
- Denkbar wäre auch, dass Sub-Commander *Navaris* endgültig die Nase voll hat, und die Revolutionäre des Sonnenaufgangs unterstützen will. Dazu lädt er die Crew zu einem privaten Gespräch ein und berichtet von der ausweglosen Lage der Widerstandsgruppe. Die Charaktere sollen ihnen Proviant und Ausrüstung besorgen und heimlich zukommen lassen. Der Auftrag kann zusätzlich erschwert werden, indem *Gaila Neva* einen Verdacht hat und die Gruppe heimlich verfolgen lässt. Bei einer Entdeckung kann es zu einem Kampf und später möglicherweise auch zu einer Revolte des Sub-Commanders kommen.
- Eine weitere Möglichkeit, den Raumhafen zum Schauplatz eines Szenarios zu machen, wäre die Bitte Vizekanzler *Ragis Verros*, sich um einige Probleme im Neuen Viertel zu kümmern. Eine Bande von Hehlern hat hier einen Umschlagplatz von Damara-Drogen aufgebaut, und leider ist es für den Vizekanzler sehr schwierig, dagegen vorzugehen. Er will auch keine große Aufmerksamkeit auf die Geschehnisse ziehen, da es für schlecht wäre, würden die fremden Touristen wegbleiben. Deshalb sollen die Charaktere die Drogendealer auf der Station ausschalten und die Hintermänner dingfest machen, ohne dass es allzu sehr auffällt. Die Dealer sind Menschen, die eine Kontaktperson im Adel Damaras haben, und so könnte dieses Szenario noch weiterreichende Konsequenzen haben.

ANGELARA

Der liebeliche Kontinent, wie er auch von Leuten außerhalb Damaras genannt wird, unterstützt insbesondere die Idee, eine Art außerirdisches Renaissance-Setting darzustellen. Die Bewohner sind meist unwissend über den Weltraum, Adel und Kirchen haben die Macht und gehen ihren Spielen um Einfluss und Intrigen nach, die Garde schirmt derweil die normalen Bewohner ab und verfolgt inquisitionsgleich alle Störenfriede.

- Der liebeliche Kontinent bietet sich zunächst einmal als Erholungsurlaub an. Zwar gibt es hier kaum Technologie, jedoch versuchen die Kirchen der Lüste auch fremden Besuchern gegenüber aufgeschlossen zu sein, und aus diesem Grund ist Damara für Besucher von außerhalb ein attraktives Ziel. Neben den ganzen Vergnüglichkeiten, welche die Kirchen bieten, kann man Angelara dazu nutzen, dass ein Charakter eine Romanze mit einer Damari anfängt. Möglicherweise ergibt sich daraus auch weitaus mehr, vielleicht eine Intrige oder ein Verbrechen.
- Überhaupt ist in den Städten Angelaras genug Platz, um eher klassische Intrigen anzusiedeln. So können sie in die einzelnen Intrigen der Könige verstrickt werden (siehe Persönlichkeiten) und so in einen Mordkomplott oder eine gefährliche Liebschaft verstrickt werden.
- Aber auch der Kontakt oder die Unterstützung des Widerstandes kann ein Thema sein. Gerade weil die Charaktere Außenweltler sind, sind sie für die Revolution attraktiv, und möglicherweise werden sie kontaktiert. Es wird darum gehen, der Revolution Ausrüstung zu liefern. Im umgedrehten Fall kann es aber auch sein, dass die Revolution als Feind auftritt und z.B. Freunde der Charaktere unter den Damarani tötet.

GAMURA

Der verbotene und zerstörte Kontinent Gamura bietet zahlreiche Gründe, die manch einen Entdecker dorthin treiben.

- Die zahllosen untergegangenen und zerstörten Damarani-Städte bieten noch Schätze, die hier niemals geborgen wurden. Denkbar wäre hier, dass auch die Welten außerhalb Damaras ein Interesse an der dortigen Technologie zeigen, die durchaus als fortschrittlich eingestuft wurde, und trotz des Verbotes dort ein Raumschiff mit Abenteurern und Söldnern hinschicken (den Spielercharakteren), um dort ein wenig in den alten Ruinen zu forschen.
- Viele Probleme und Gefahren warten hier auf die Charaktere. So versagt manchmal ein Teil der modernen Ausrüstung wegen der immer noch vorhandenen Strahlung. Banden von degenerierten Damarani und Tieren könnten in den verseuchten

Städten den Abenteurern das Leben zur Hölle machen, und auch das Kommando der Königreiche mag von den Aktivitäten erfahren und eine Patrouille nach Gamura schicken, um die Eindringlinge aufzuhalten.

- Auf dem zerstörten Kontinent könnte es einen Hilferuf geben, den der Bordcomputer des Raumschiffs der Charaktere aufnimmt. Sie wollen helfen, werden aber von den Schiffen der Garde angegriffen. Später stellt sich heraus, dass der Hilferuf schon vor Jahrtausenden ausgeschickt wurde und die Batterien solange gehalten haben. Also falscher Alarm.

KADMOS

Kadmos ist ein Kontinent der Entdecker, doch anders als auf dem apokalyptischen Gamura steht hier die klassische Expedition in Regenwald, Wüste oder zu dem ewigen Eis eines Pols an.

- Eines der Königreiche oder ein Händler entsendet eine Gruppe von Forschern, um Kadmos zu kartographieren. Was die Gruppe erwartet, kommt sehr auf die Region an, wo sie hingeschickt wird. Jede der Klimazonen stellt das Team vor andere Herausforderungen. So könnten die letzten Eingeborenen der ursprünglichen Damarani hier zu finden sein oder exotische und gefährliche Tiere. Oder aber die Umwelt an sich ist eine tödliche Gefahr.
- Auf Kadmos mag auch ein Raumschiff abgestürzt sein, und die Charaktere sollen nach Überlebenden suchen. Obwohl sie keine Erlaubnis von der Garde erhalten, wagen sie es dennoch und werden sowohl von dieser als auch von den Gefahren des Urwaldes gejagt.
- Oder aber die Charaktere stürzen selbst nach einem Kampf mittels einer Notlandung auf Kadmos ab. Es gilt nun aus der grünen Hölle zu entkommen und hoffentlich von der Garde entdeckt zu werden. Doch bis zur sicheren Küste ist es ein weiter Weg...