

# TRAVELLER

KOMPATIBLES PRODUKT

MEINE WELT  
**DAGENNA**  
BERNIE RITZINGER

# 4

## **MEINE WELT**

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

Der Beitrag erreichte den vierten Platz.

# DAGENNA

MEINE WELT

Autor: Bernie Ritzinger  
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.

## KURZE REGELTECHNISCHE EINLEITUNG

Der hier behandelte Planet dreht sich rund um die Psionik: Die beschriebenen Völker, selbst manche Tiere und Pflanzen, nutzen psionische Möglichkeiten. Sollte Psionik in Ihrer Kampagne nicht selbstverständlich sein, gibt es ein paar Dinge zu bedenken.

Zum einen kann man natürlich den hier behandelten Planeten als Ausnahme sehen, auf dem Psionik funktioniert und eventuell sogar das allererste Mal entdeckt wird. In dem Fall könnten Neuankömmlinge prüfen, ob sie diese Gabe erlernen können - was schlussendlich aber eine Entscheidung Ihrer Runde oder in letzter Instanz des Spielleiters ist. Gab es bisher keine Psionik in Ihrer Runde und Sie wollen sie neu einführen, ist ein Besuch Dagennas vielleicht kein schlechter Anfangspunkt.

Zum anderen kann man die psionischen Effekte natürlich auch deutlich vereinfachen oder teilweise weglassen. Sie ganz wegzulassen würde nicht funktionieren, da die Welt einfach darauf basiert. Aber Limitierungen lassen sich beliebig einbauen, damit diese Welt für Ihre Kampagne funktioniert. Ein guter Ansatzpunkt sind zum Beispiel die Höheren Psionischen Talente; hierbei könnte man ohne Probleme sagen, dass es sie nicht gibt und nur immer zwei Personen gleichzeitig die psionische Kraft „Dimensionstor öffnen“ besitzen: ein Torwächter und ein Lehrling. Ein weiterer Ansatzpunkt wäre, dass jeder Charakter nur maximal ein psionisches Talent besitzen darf.

Und natürlich kann man auch nur auf Dagenna spielen, ohne dass es bisher je einen Kontakt mit „Außerirdischen“ gab.

Fühlen Sie sich frei, Dagenna beliebig so zu verändern, dass es optimal in Ihre Kampagne hineinpasst.

Bei den einzelnen Rassen gibt es ein paar Vorschläge, wie ein entsprechender Charakter erschaffen werden könnte. Selbstverständlich steht es aber jedem Spielleiter frei, zusammen mit seiner Gruppe zu entscheiden, dass bestimmte Gaben einfach ausgesucht werden, wie z.B. ein Paria zu sein.



# DAGENNA

Auf dem Planeten Dagenna dreht sich alles um die Zahl drei: Es gibt drei Volksgruppen, es gibt drei Kontinente, es gibt drei Glaubensgrundsätze - aber nur eine Sprache. Der Name Dagenna bedeutet auch „Drei Völker“. Auf Dagenna findet sich ein seltenes Element, das magische Fertigkeiten ermöglicht und so die technische Entwicklung von Anfang an entscheidend mit beeinflusst hat. Es gibt kaum ein technisches Produkt, das nicht in irgendeiner Art vom „Magiestein“ angetrieben wird oder einen magischen Effekt enthält. Die Gabe wurde schon immer Magie genannt, so dass sich auch heutzutage der Begriff „Psionik“, wie ihn fremde Besucher nennen, nicht festsetzen kann. Zaubersprüche sind natürlich nichts anderes als psionische Kräfte in anderen Sonnensystemen, dennoch werden sie wie Zauber gesprochen; sie benötigen Gesten und Worte, um die Kraft zu bündeln. Die drei Völker haben es nie anders kennen gelernt, und dadurch ist Dagennas „Magie“ natürlich auch viel auffälliger als wortlose psionische Tricks.

## DER PLANET

Dagenna hat zwei große und einen kleinen Landkontinent, zwischen denen sich Salzmeere befinden. In den Meeren stehen immer wieder einzelne sehr hohe Berge oder sogar Bergketten, aber ansonsten keine einzige Insel. Die Berge entstanden durch Driftbewegungen der Kontinentalplatten und sind fast ausschließlich vulkanisch; während vulkanische Aktivitäten auf diesen Inseln oder unter Wasser allgemein sehr hoch sind, sind sie auf den Kontinenten überhaupt nicht vorhanden. Seebeben und Tsunamis sind ebenfalls normal.

Die drei Kontinente sind Amir, Bindar und Sadir - was in der Landessprache einfach nur eins, zwei und drei bedeutet. Amir und Bindar sind etwa gleichgroß, auf entgegengesetzten Seiten des Planeten und durch die Meere voneinander getrennt. Sadir ist ein kleiner Kontinent, etwa ein Viertel so groß wie die beiden anderen, der am planetaren Südpol liegt, durch die Meere von den beiden anderen getrennt wird und von besonders vielen Vulkaninseln umgeben ist.

Das Klima auf Amir und Bindar ist größtenteils tropisch, so dass große Regenwälder das Bild von Dagenna prägen - nicht zuletzt auch wegen fehlender Umweltverschmutzung dank der Existenz des Magiesteins und der damit verbundenen Unnötigkeit fossiler Brennstoffe. An den südlichen Küsten wird das Klima eher gemäßigt und an den nördlichen sehr feucht-heiß. Es gibt nur wenige niedrige Mittelgebirge, die sich

in der Mitte der Kontinente häufen.

Das Klima auf dem kleinsten Kontinent Sadir unterscheidet sich davon sehr, denn hier ist es sehr kalt, es liegt fast immer Schnee, und in den Meeren um Sadir herum bis zu den vielen Vulkaninseln treiben Eisschollen und Eisberge. Dadurch war der Kontinent lange isoliert und bis zu den Errungenschaften der magischen Technik unentdeckt. Nicht ganz unbeteiligt waren daran nicht zuletzt auch die Geisterbären, die von Sadir stammen (siehe Flora und Fauna weiter unten).

Heutzutage gibt es auf allen drei Kontinenten eine etwa gleiche Bevölkerungsdichte, und auch alle drei Völker verteilen sich in etwa gleichmäßig. Es gibt eine leichte Mehrheit von Tri'Genna auf dem Südkontinent - dort machen sie etwa die Hälfte der Bevölkerung aus - und eine leichte Mehrheit von den Ersten auf Amir, wo sie etwa ein Viertel der Bevölkerung darstellen.

Auf den Vulkaninseln lebt fast niemand. Es gibt kleinere Forschungsstationen oder Einsiedler, hin und wieder Tiere und Pflanzen, aber die meisten Inseln, vor allem die mit den aktivsten Vulkanen, sind unbewohnt. Auch das Wetter auf den Inseln ist unwirtlich: es stürmt und windet unentwegt, es regnet, und an den südlicher gelegenen schneit es zusätzlich noch ständig - es gibt dort wenig Möglichkeiten, sich vor dem Wetter zu schützen und kaum natürlich vorkommendes Holz, um ein wärmendes Feuer zu machen.

## DIE BEWOHNER

Es gibt drei Volksgruppen auf Dagenna: die magisch mächtigen Ersten, die Genna und die anscheinend magielosen Tri'Genna. Ihnen allen ist gemein, dass ihr Blut Spuren des Magiesteins enthält, wie bei anderen Menschen Eisen in den roten Blutkörperchen vorkommt. Durch dieses Phänomen erklärt sich, dass alle Menschen des Planeten in irgendeiner Form eine psionische Gabe besitzen - auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheinen mag.

Alter Glaube ging allgemein davon aus, dass die Ersten Menschen auf dem Planeten von der Magie erschaffen wurden. Später sorgte die Magie dafür, dass sich einige Menschen änderten, um so bessere Diener für die Ersten zu sein, die Zweiten. Noch etwas später sorgte die Magie wiederum dafür, dass aus den Zweiten eine weitere dienende Unterart entstand - die Dritten. Heutzutage glaubt das niemand mehr, da wissenschaftliche Beweise existieren, die beweisen, dass alle drei Volksgruppen aus einer anderen Art abstammen, einem gemeinsamen Ursprung - den sogenannten Ursprünglichen.

## DIE ERSTEN

Jeder Erste hat von Geburt an mindestens ein magisches Talent, und die meisten beherrschen sehr viele, sogar sehr besondere und außergewöhnliche Magie. Die Ersten halten sich nicht generell für die überlegene Volksgruppe, wie der Name implizieren könnte - nicht ganz so wenige Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel. Früher war das anders, denn sie hielten sich in der Tat für das erste und überlegene Volk. Der Volksname der Ersten blieb aus der alten Zeit erhalten.

Unter den Ersten gibt es nur außerordentlich wenige, die kein magisches Talent aufweisen - die Paria, Außenseiter in ihrem Volk; niemand würde ihnen einen Magiestein implantieren, um ihr Defizit auszugleichen, niemand von ihnen würde einen annehmen. Sie sind zwar Außenseiter, aber dieser Status ist nicht negativ besetzt. Vielmehr gelten sie fast schon als eine Art lebendige Heilige. Die Paria werden von ihrem Volk finanziell getragen und können mit ihrem Leben tun, was sie möchten; niemand schreibt ihnen etwas vor, und sie stehen außerhalb des allgemeinen Gesetzes. Sie haben aber ein eigenes Gesetz innerhalb der Paria, das sie auch anstandslos befolgen müssen: 1. niemals ein Lebewesen töten, 2. niemals lügen, 3. anderen Wesen soweit es geht helfen. Sie haben eine einzige magische Kraft, die sie aber nicht beeinflussen können und die sie von Geburt an aktiv in sich tragen: Ihre Aura ist immer vollkommen maskiert, weshalb sie magisch nicht oder nur sehr schwer wahrgenommen werden können. Diese Gabe hat dazu geführt, dass die Paria in ihrem Glaubenssystem als eine Art Geist oder eben als lebendige Heilige angesehen wurden, was sich bis heute hielt.

Optisch unterscheiden sich die Ersten von den anderen Völkern nur in ihrer Hautfarbe, die ein etwas blässeres Rot ist als normal, mit einem sehr leichten grünen Teint. Die Paria tragen farbige Tätowierungen auf ihrer blassroten Haut und vor allem sichtbar im Gesicht.

### REGELTEIL

- Die Ersten sind normale Menschen und müssen bei der Charaktererschaffung 2w6 würfeln:

2: Sie sind ein Paria. Sie erhalten die psionische Kraft „Aura Maskieren“ auf Stufe 3+1w3, die ohne den Einsatz von Worten und Gesten funktioniert. Diese Kraft kann normal gesteigert werden. Die Maske aktiviert sich automatisch dann, wenn sie gebraucht wird, und hält solange an, wie sie gebraucht wird, auch wiederholt, bis der normale Psi-Punkte-Vorrat des Charakters erschöpft ist.

3-8: Sie erhalten einen freien Wurf, um ein beliebiges psionisches Talent zu erlernen. Dieses Talent zählt normal zu den erlernten Talenten bei der

Bestimmung des WM für weitere Würfe, psionische Talente zu erhalten.

9-11: Sie erhalten einen freien Wurf, um ein beliebiges psionisches Talent zu erlernen, mit einem WM von +1. Dieses Talent zählt normal zu den erlernten Talenten bei der Bestimmung des WM für weitere Würfe, psionische Talente zu erhalten.

12: Sie sind besonders gesegnet und erhalten einen freien Wurf, um ein beliebiges psionisches Talent zu erlernen, mit einem WM von +3. Dieses Talent zählt nicht zu den erlernten Talenten bei der Bestimmung des WM für weitere Würfe, psionische Talente zu erhalten.

- Die Ersten haben mindestens eine Psi-Stärke von 1. Bestimmen Sie die Psi-Stärke wie in Ihrer Kampagne normal. Würden Sie eine Psi-Stärke von 0 erhalten, also keine, haben sie dennoch mindestens einen Wert von 1.
- Sie können Höhere Psionische Talente erlernen.
- Der Einsatz von psionischen Kräften ist immer begleitet von Worten und Gesten, was ihre Verwendung besonders auffällig macht.
- Alle Erste müssen Ihre Attribute, beliebig aufgeteilt, um zwei Punkte senken (also z.B. Aus-1, Int-1), da ihre magische Kraft ihren Tribut vom Körper fordert.
- Für den Rest siehe „Menschen“ im Traveller Grundregelwerk.

## GENNA, DAS VOLK

In der planetenweit einzigen Sprache bezeichnet Genna einfach „das Volk“, normale Menschen. Früher nannten sie sich auch die Zweiten, aber das ist ein Begriff, der nur noch abwertend benutzt wird.

Sie besitzen selbst keine aktiven magischen Fähigkeiten, können aber mit Hilfe von implantierten Magiesteinen erlernen, magische Talente zu nutzen, allerdings nicht die besondere Magie der Ersten (Höhere Talente), die sich nicht in die Steine einsetzen lässt. Die dunkelroten, metallenen Steine werden in verschiedenen Formen geschliffen - z.B. rund, oval, viereckig, sternförmig - und dann sichtbar in die Stirn implantiert. Kein Genna würde jemals einen Stein verdeckt implantieren, da man sehr stolz auf ihre Gaben ist - in der Tat funktionieren sie auch nirgends am Körper so gut wie am Kopf. So ist auch jederzeit sichtbar wie mächtig ein Magier der Genna ist. Optisch sehen sie aus wie normale Menschen, allerdings mit einer roten Haut, was vom Magiestein in ihrem Blut kommt.

**REGELTEIL**

- Die Genna haben mindestens eine Psi-Stärke von 1. Bestimmen Sie die Psi-Stärke wie in Ihrer Kampagne normal. Würden Sie eine Psi-Stärke von 0 erhalten, also keine, haben sie dennoch mindestens einen Wert von 1.
- Sie können keine psionischen Talente selbst erlernen, sondern sie nur mit Hilfe von implantierten Magiesteinen erlangen. Die Magiesteine können nur psionische Basistalente aufnehmen, die aber normal gesteigert werden können, da ihre Verwendung durch Übung verfeinert wird.
- Der Einsatz von psionischen Kräften ist immer begleitet von Worten und Gesten, was ihre Verwendung besonders auffällig macht.
- Für den Rest siehe „Menschen“ im Traveller Grundregelwerk.

**TRI'GENNA**

Der Name ist eine recht neue Bezeichnung für das ursprünglich Dritte Volk, den sie sich selbst gegeben haben. Bis vor wenigen hundert Jahren wurden sie nur die Dritten genannt, was man heutzutage ebenso nur noch abwertend nutzt - nur innerhalb der Tri'Genna ist der Begriff noch gängig und akzeptiert; wenn zwei Tri'Genna sich gegenseitig „Hey, Dritter“ an den Kopf werfen, sollte man nicht versucht sein, selbiges nachzuahmen, da sie sehr empfindlich und aufbrausend darauf reagieren könnten.

Das Hauptmerkmal dieser Volksgruppe ist, dass sie weder Magie anwenden können, noch sie jemals erlernen können - aber auch, dass Magie nicht oder nur sehr schwer auf sie angewandt werden kann. Es gibt einen kleinen Anteil unter ihnen, die von Geburt an eine einzige Kraft besitzen, die sie aber nie steigern können - der Wert ist von Geburt an gleich und unveränderlich.

Optisch sehen die Mitglieder dieses Volkes aus wie normale Menschen ihres Planeten. Sie unterscheiden sich lediglich darin, dass ihre Haut tiefrot ist, was vom Magieelement in ihrem Blut kommt. Tri'Genna, die eine starke Kraft besitzen, haben deshalb auch eine etwas hellere rote Haut als die anderen.

**REGELTEIL**

- Die Tri'Genna sind normale Menschen. Sie erhalten die psionische Kraft Psi-Schild auf Stufe 3+1w3, die ohne den Einsatz von Worten und Gesten funktioniert. Das Schild aktiviert sich automatisch dann, wenn es gebraucht wird, und hält solange an, wie es gebraucht wird, auch wiederholt, bis der normale Psi-Punkt-Vorrat des Charakters erschöpft ist.
- Würfeln Sie 2w6. Bei einem Ergebnis von 12 erhalten Sie eine beliebige Kraft, ein beliebiges psionisches Talent - auch ein höheres Talent - auf Stufe 1w6.

Der Einsatz dieser erhaltenen psionischen Kräfte ist immer begleitet von Worten und Gesten, was ihre Verwendung besonders auffällig macht. Wenn gewünscht, bestimmt der Spielleiter die Kraft, oder es kann zufällig ausgewürfelt werden, welche Kraft der Charakter erhält - der Spielleiter kann auch geheim würfeln, ob der Charakter überhaupt eine Kraft erhält und nach Belieben irgendwann im Spiel erwachen lassen, so dass der Spieler vielleicht anfangs gar nicht ahnt, dass er die Ursache ist. Dies kann auch einen Aufhänger für ein Abenteuer liefern.

- Die psionischen Kräfte können nie gesteigert werden.
- Die Tri'Genna haben mindestens eine Psi-Stärke von 1. Bestimmen Sie die Psi-Stärke wie in Ihrer Kampagne normal. Würden Sie eine Psi-Stärke von 0 erhalten, also keine, haben sie dennoch mindestens einen Wert von 1.
- Für den Rest siehe „Menschen“ im Traveller Grundregelwerk.

**REGIERUNGSFORM**

Der Planet wird aktuell von drei Dreiergruppen beherrscht, dem sogenannten Tri-Triumvirat; jedes der Drei Völker entsendet drei Vertreter, die gemeinsam über das gesamte System beraten und bestimmen. Somit hat Dagenna anscheinend eine Demokratie, doch dieser Schein stimmt nicht ganz.

Bei den Ersten bestehen die Abgeordneten immer aus dem Magierrat. Sie sind oft auch die Ältesten unter den Ersten, aber auf jeden Fall automatisch die hochrangigsten Adeligen, auch wenn sie nicht so genannt werden. Ihr Status entspricht eher dem von Fürsten als von Diplomaten oder gewählten Volksvertretern. Auch sind sie gleichzeitig immer die mächtigsten unter den Magiern, die in Duellen aber auch mit wissenschaftlicher und magischer Arbeit beweisen, dass sie die besten Magier sind. Der gesamte Organisationsapparat innerhalb der Ersten ist fast immer noch der gleiche, wie er auch zu dunkleren Zeiten und schon davor war: die Macht der Magie entscheidet über den Status innerhalb der Gesellschaft - weshalb Paria, magielose Erste, automatisch außerhalb der Gesellschaft stehen und damit eine Sonderrolle einnehmen, da sie nicht Teil des Systems sind und auch nicht Teil des Rechtssystems. Die Paria haben ein Rechtssystem für sich allein, dem die drei Ältesten vorstehen, die allein über Recht und Unrecht urteilen; mit dem Wechsel der Ältesten der Paria ändern sich die persönlichen Interpretationen über Recht und Unrecht und damit auch die Art und Weise der Strafen und auch was überhaupt bestraft wird.



Die Tri'Genna entsenden einen absolut rein demokratisch gewählten Dreiererrat. Die Wahlen können sich dadurch auch monatelang in die Länge ziehen, aber die Dritten sind stolz darauf, absolut keinen Zweifel an der Demokratie zu lassen und denken nicht daran, das System zu ändern. Es gibt nur eine einzige Ausnahme: Keiner, der einmal im Amt war, darf noch einmal ins Amt gewählt werden. Diese ehemaligen Räte stehen dem jeweils aktuellen Dreiererrat immer als ein Beratungsgremium, dem sogenannten Senat, zur Verfügung, die freiwillig und ohne Bezahlung ihren Dienst neben ihren eigenen Aufgaben verrichten.

Bei den Genna gibt es eine Mischform zwischen Magiererrat und Demokratie. Inspiriert von den Ersten bestimmt die magische Macht darüber, wer gewählt werden kann. Die besten 10% unter den Magiern werden auch wie bei den Ersten durch harmlose Magieduelle und durch wissenschaftliche und magische Errungenschaften bestimmt – diese Liste der Mächtigsten wird immer wieder aktualisiert und öffentlich gemacht und bietet so immer wieder neuen Gesprächsstoff und Motivation, selbst weiter aufzusteigen; aber auch kleine Wetten werden gerne abgeschlossen, wer in der nächsten Woche wohl auf welchem Platz stehen wird. Die Idee des Senats gefiel auch den Genna und so bilden sie in einem komplizierten Verfahren erst demokratisch aus den 10% einen Senat aus 36 Mitgliedern, die dann wiederum alleine unter sich demokratisch den Dreiererrat wählen - so dass am Ende ein Triumvirat von einem Senat aus 33 Mitgliedern unterstützt wird.

## FLORA UND FAUNA

Wie alle drei Völker von Dagenna trägt auch das Blut der Tiere und der Lebenssaft der Pflanzen den Magiestein in sich. Bei den meisten Tieren gibt es keine Auswirkung, aber es gibt doch auch ein paar besondere Tiere, die über magische Fähigkeiten verfügen. Auch einige Pflanzen konnten durch die ständige Versorgung von Spurenelementen des Magiesteins im aufgenommenen Wasser im Laufe der Zeit besondere Fähigkeiten ausbilden. Von diesen Tier- und Pflanzenarten seien hier einige besonders Wichtige hervorgehoben:

### GEISTERBÄR (MOKI)

Geisterbären, in der Dagenna-Sprache Moki (Geist) genannt, sind etwa 40cm große, bärenartige Tiere, die verschiedene Fellfarben haben können (weiß, über braun bis zu schwarz oder sogar seltener rot) und drei Augen haben - das viel kleinere und rudimentäre dritte Auge liegt auf der Rückseite des Kopfes, ist aber meistens geschlossen und wird nur bei Aufregung und Angst benutzt, um die Aufmerksamkeit zu steigern. Sie sind sehr unscheinbare Tiere, was nicht nur

durch ihr Aussehen herrührt, sondern vor allem durch ihre magische Kraft. Ähnlich wie die Paria verfügen Geisterbären über die Fähigkeit, psychisch unsichtbar zu sein. Aber nicht nur das; sie bilden eine Blase um sich herum, in der nichts und niemand psychisch sichtbar ist. Durch diese rein psychische Unsichtbarkeit fallen sie weniger schnell auf, da ein sechster Sinn bei ihnen nicht anschlägt - jeder kennt das Bauchgefühl, sich beobachtet zu fühlen, was oft (abgesehen von Paranoia) auch zutrifft, aber die Geisterbären lösen dieses Gefühl nicht aus, selbst wenn sie direkt vor einem sitzen. Dieses Gefühl ist es auch, was ihnen ihren Namen eingebracht hat, da sie wie Geister anscheinend plötzlich vor einem sitzen und sich für das Bauchgefühl doch nicht präsent anfühlen.

Durch diese Fähigkeit sind die Geisterbären sehr lange Zeit von den Ersten und den Genna nicht entdeckt worden. Und auch die Tri'Genna haben sie erst spät auf dem Kontinent Sadir entdeckt. Wenngleich doch viele Jahrhunderte vor den anderen, behielten sie dies Wissen jedoch so lange für sich, wie sie konnten - immerhin konnten die Geisterbären eine starke Waffe gegen vermeintliche subtile Unterdrückungsversuche manch magischer Extremisten sein, und sind es noch.

### REGELTEIL:

- Geisterbären haben die psionische Kraft „Aura Maskieren“ Stufe 4 und eine Psi-Kraft von 2-4 (1+1w3), diese Maskierung dehnt sich in einer Blase um sie herum aus, deren Radius ihrer Psi-Kraft entspricht, und alles mit maskiert, was vollständig eingeschlossen ist (ein nicht eingeschlossener Arm z.B. genügt, dass die komplette Aura des Wesens sichtbar bleibt).
- In Situationen, in denen die Geisterbären ängstlich oder aus anderen Gründen besonders aufgeregt und wachsam sind, öffnet sich ihr drittes Auge, und sie erhalten einen WM von +2 auf Aufmerksamkeitsproben.

### HAUSAFFEN (NEFI)

Andere interessante Tiere von Dagenna sind die Hausaffen, oder in der Dagenna-Sprache Nefi genannt. Sie sehen aus wie eine Mischung aus Katze und Affe: Katzenkörper und -köpfe mit Armen, Beinen und Schwanz wie ein Schimpanse. Sie tragen alle möglichen Fellfarben und -arten, wie sie bei Katzen bekannt sind, und können je nach Unterart zwischen 20 bis 70 cm groß werden. Sie sind semi-intelligent, und wie viele Tierarten auf dem Planeten haben sie ein rudimentäres drittes Auge auf der Kopfrückseite, das meist geschlossen ist, und sie haben eine magische Besonderheit: Sie können Gefühle mit den Menschen teilen und so eine enge Kommunikation mit ihnen aufbauen, da sie der Telepathie fähig sind. Selbst Tri'Genna können



diesen Kontakt zulassen, wenn sie mit einem ganz bestimmten Wesen über lange Zeit besonders vertraut sind. Nicht verwunderlich ist es also, dass die Hausaffen ein besonders beliebtes Haustier auf dem gesamten Planeten sind. Sie lieben den menschlichen Kontakt, weshalb es nur wenige wild lebende Unterarten (vor allem die ganz großen Unterarten) in der freien Natur gibt.

#### REGELTEIL:

- Hausaffen haben die psionische Kraft „Telepathie“ Stufe 4 und eine Psi-Kraft von 2-4 (1+1w3).
- In Situationen, in denen die Hausaffen ängstlich oder aus anderen Gründen besonders aufgeregt und wachsam sind, öffnet sich ihr drittes Auge, und sie erhalten einen WM von +2 auf Aufmerksamkeitsproben.

#### BLAUER EFEU

Wanderer und Forscher haben in den Regenwäldern Dagennas immer wieder unerklärliche Schwächeanfälle

gehabt oder konnten plötzlich keine Magie mehr einsetzen, oder magische Geräte hatten plötzlich Ausfälle. Diese magiefreien Blasen waren anfangs ein großes Rätsel, aber schnell erkannte man, dass eine spezielle Efeuart, der blaue Efeu, ein Störfeld erzeugt, in dem Magie nicht funktioniert. Häuser und Beratungsräume werden gezielt damit bepflanzt, um die Privatsphäre etwas besser schützen zu können. Besonders beliebt ist das natürlich bei denjenigen, die keiner Magie fähig sind. Magier setzen mehr auf efeubewachsene Zäune und Mauern, die das Grundstück umgrenzen, da ihre eigenen Fähigkeiten ja auch beeinflusst wären.

#### REGELTEIL

- Blauer Efeu hat keine psionische Kraft, funktioniert aber genau wie die Psi-Störeinheit. Ihre Ladung ist abhängig von der Größe der Pflanze und liegt zwischen 11 und 66 (ein komplett überwuchertes Haus hätte 66, während ein Teil des Gartenzauns mit Efeu etwa 33 hat) oder vereinfacht 1w66. Die Stärke des Feldes beträgt 1w6 oder entspricht der Spielleitereinschätzung.



# GLAUBE

Jedes Volk, auch die Paria der Ersten, glaubt an alle drei Prinzipien. Der Unterschied zwischen den einzelnen Individuen, und auch teilweise zwischen den Völkern, liegt in der persönlichen Gewichtung der einzelnen Prinzipien. So kann beispielsweise einer seinen persönlichen Stellenwert auf alle drei Prinzipien gleichmäßig setzen, oder eines der Prinzipien weit über oder unter die beiden anderen stellen.

## NUTZET DIE MAGIE UND PREISET DEN MENSCHEN.

Magie ist ein Werkzeug. Dieser Glaube hat meist den niedrigsten Stellenwert für die Ersten und fast immer den höchsten für die Tri'Genna. Die Magie wird darin nicht verteufelt, aber im Gegensatz zu den anderen Glaubensprinzipien betont dieser Glaube, dass die Magie nur ein Werkzeug ist, das für den Menschen da ist, und dass darauf geachtet werden muss, dass die Magie nicht vergöttert wird und Magie nicht der Magie wegen weiter entwickelt wird. Der Mensch steht im Vordergrund und muss es auch immer tun. Besonders seit dem Kontakt mit fremden Sonnensystemen und deren wissenschaftlichen Erkenntnissen wächst der Glaube an dieses Prinzip.

## DIENET DER MAGIE IN ALLEN BELANGEN.

Magie ist Gott. Magie ist das oberste Glaubensprinzip. Alles Gute kommt von der Magie, alles Sein, alles Leben - einfach alles. Fortschritt durch die Magie muss unbedingt weitergeführt werden, bis man irgendwann die oberste Existenzebenen erreichen kann, wo der Mensch aufhört Mensch zu sein und nur noch reine Energie und Magie ist. Für fast alle Ersten hat das Prinzip, dass die Magie göttlich ist, den größten Stellenwert in ihrem persönlichen Glaubenssystem, ebenso wie für viele der Genna. Von den Tri'Genna gibt es nur sehr wenige, die an die Göttlichkeit der Magie glauben, bzw. sie stellen sie sehr weit unter die beiden anderen Prinzipien.

## SCHÜTZT EURE EHRE.

Wahrhaftigkeit und Aufrichtigkeit sind der integrale Bestandteil des Ehrgefühls der Dagenna. Dieses Prinzip hat nichts direkt mit der Magie zu tun, sondern mit dem Menschen und dem Umgang miteinander. Jeder ist angehalten, seine Ehre rein zu halten und daher immer möglichst ehrlich, aufrichtig und ehrhaft zu handeln - in Worten sowie in Taten. Natürlich gibt es dabei einige Interpretationsspielräume, aber jahrtausendelange Diskussionen liefern die derzeitige Grundlage für die offizielle Auffassung von Wahrheit und Ehre: Handle stets so, wie auch du behandelt werden willst. Verteidige

deine Ehre maßvoll und angemessen; gebietet dir deine Ehrauffassung z.B. einen Ausgleich durch den Tod des anderen, dann muss bereits seit etwa hundert Jahren vorher ein öffentlicher Disput vor Gericht abgehalten werden, ansonsten zählt diese Vergeltungsmaßnahme zur Rettung seiner Ehre als Mord und wird entsprechend geahndet. Unter den drei Völkern ist dieses Prinzip sehr gleichmäßig verteilt.

Dieser Mischglaube ist für Außenstehende sehr befremdlich und scheint sich oft zu widersprechen, vor allem die ersten beiden Prinzipien; die drei Völker sehen aber keinen Widerspruch in den verschiedenen Prinzipien:

- Unter den Ersten gibt es z.B. viele, die nach höheren Existenzebenen streben und für die unumstößlich ist, dass ihre Magie göttlich ist. Gleichzeitig ist ihnen der Mensch aber auch wichtig, solange sie diese Ebene nicht erreicht haben, und sie nutzen ihre Magie solange auch als Werkzeug für das Wohlbefinden des Menschen - sie nutzen sie aber auch gleichzeitig, um daran zu arbeiten, ihre höhere Existenz zu erreichen.
- Die Mehrheit der Tri'Genna hingegen sieht die Magie als reines Werkzeug an, dennoch heißt das nicht, dass sie nicht einen göttlichen Ursprung haben kann.
- Bei den Genna herrscht meist ein Gleichgewicht zwischen den drei Prinzipien - manchmal führt das dazu, dass man einen Spagat zwischen zweien von ihnen tun muss.
- Das dritte Prinzip hält fast jeder hoch, wobei bei den Tri'Genna die Ehre selbst und bei den Genna der Aspekt der Wahrhaftigkeit jeweils einen höheren Stellenwert einnehmen. Natürlich gibt es auch genug unter den Drei Völkern, die dieses Prinzip nicht so wichtig nehmen wie die anderen beiden, meistens liegt sie aber doch eher recht mittig in den persönlichen Glaubenssystemen.

# TECHNIK AUF DAGENNA

## MAGIESTEIN

Das wichtigste Gut des Planeten ist ein besonderes Element: der Magiestein. Es ermöglicht Magiern, stärkere Effekte zu bewirken. Es ermöglicht den Genna, Stücke davon in ihre Stirn zu pflanzen, um so selbst magische Effekte bewirken zu können. Es ist der Grund, warum die Tri'genna praktisch immun gegen Magie sind und die Paria psychisch nahezu unsichtbar sind. Und es ist auch die Ursache für magische Phänomene im Tier- und Pflanzenreich.



Das Element ist eine Art Metall, hat aber auch Eigenschaften von Stein und hat eine tiefe dunkelrote Farbe. Es verleiht nicht direkt magische Fähigkeiten, aber es zapft die magische Energie des Nutzers an, die in seiner Aura präsent ist, um ihm so Zugang zur Magie zu gewähren.

Das Blut aller Dagenna enthält Spuren davon, so wie menschliches Blut Eisen enthält, wodurch ihre besondere Gabe und auch die rote Hautfarbe zustande kommen. Das Blut der Tri'Genna und der Paria, oder besser gesagt das besondere Element darin, zapft ständig Energie aus ihrer Aura ab und erschafft damit entweder einen automatischen Magieschild oder die psychische Unsichtbarkeit. Gleichzeitig bedeutet das aber auch, dass sie keine oder nur sehr wenige freie Energiereserven haben, die sie für magische Effekte aktiv nutzen könnten. Dieses Abzapfen ist auch die Ursache, dass die Ersten Einbußen in ihren Attributen haben.

Jeder Magiestein ist etwa so groß wie ein Kieselstein und hat bei Erschaffung eine Kraftstufe von 1, die bestimmt, wie viel Energie in magische bzw. psionische Energie umgewandelt werden kann. Regeltechnisch funktioniert ein Magiestein ähnlich wie die höhere psionische Kraft Elektrokinese des Talents Energiekinetik, nur dass die Kraftstufe bestimmt, wie viele Psi-Punkte pro Stunde für psionische Kräfte anstatt für elektronische Gerätschaften benutzt werden können. Außerdem wurde jedem Magiestein, der als Implantat für einen Genna dient, von einem speziell ausgebildeten Ersten ein einziges Basistalent eingepflanzt. Die Kraftstufen aller implantierten Magiesteine werden addiert und können für ein beliebiges implantiertes Talent genutzt werden. Jeder Magiestein kostet Cr 30.000. Magiesteine erhalten einen WM auf die „Elektrokinese“ von -2. Wird der Stein nicht sichtbar am Kopf eingepflanzt, erhält der Träger einen WM von -2 auf alle magischen Proben.

Da die Genna sich auch schwerer zu erlernende Talente einpflanzen lassen können, hat der WM das Talent zu erlernen hier einen leicht abgeänderten Effekt als beim normalen Erlernen von Talenten. Beim Implantieren eines Magiesteins wird sofort die Wirkung freigesetzt, die Kraft bündeln zu können, also wie viele Psi-Punkte von seiner Psi-Kraft dem Charakter pro Stunde zur Verfügung stehen (2 Psi-Punkte pro Stein und Stunde). Das Talent kann er aber erst dann nutzen, wenn er erfolgreich gelernt, hat seine Sinne darauf zu konzentrieren; er muss beim Einsetzen des Steines den normalen Wurf zum Erlernen ablegen, mit den normalen WM, um die Talente zu erlernen, einschließlich des WM von -1 für jedes bereits erlernte Talent. Ist er erfolgreich, kann er das Talent ab sofort nutzen, ansonsten darf er erst ein halbes Jahr später wieder versuchen, eine erneute Lernprobe abzulegen. Außerdem schöpft der Stein die

Energie aus der Aura ab, daher muss ein beliebiges Attribut um eins pro Stein gesenkt werden - irgendwo muss die Energie ja herkommen.

*Ein Beispiel: Der Genna Miras hat bei der Charaktererschaffung eine Psi-Stärke von 9 erwürfelt. Er hat sich im Laufe seines Lebens zwei Magiesteine mit den Basistalenten Telepathie und Hellsehen implantieren lassen, die er auch bereits in der Vergangenheit erfolgreich erlernen konnte. Bisher konnte er 4 seiner 9 Psi-Punkte pro Stunde einsetzen. Jetzt möchte er einen dritten Magiestein mit Telekinese einsetzen lassen. Die Operation funktioniert einwandfrei, und er kann ab jetzt 6 Psi-Punkte pro Stunde einsetzen. Er muss aber noch eine erfolgreiche Verbindung mit dem Telekinese-Talent eingehen; dazu würfelt er seine normale Probe, um das Talent zu erlernen, mit einem WM für Telekinese von +2 und einem WM von -2 für die 2 bereits erlernten Talente. Er würfelt also  $2w6+1$  (WM für seine Psi-Stärke)  $+2 -2$ . Würfelt er  $8+$ , hat er das Talent Telekinese erfolgreich erlernen können, wenn nicht, darf er es in einem halben Jahr wieder versuchen, ohne einen neuen Stein einsetzen zu lassen. Vorher kann er natürlich einen vierten Stein einsetzen lassen und dessen Talent zu erlernen versuchen. Außerdem muss er für den dritten Stein wieder ein Attribut um eins senken, wie er es vorher für die beiden anderen Steine auch bereits getan hat - er entscheidet sich dafür, seine Ausdauer von 7 auf 6 zu senken.*

## RAUMFAHRT

Die Raumfahrt hat sich sehr schleppend entwickelt. Im wichtigsten Gut des Planeten lag auch gleichzeitig das größte Problem: im Magiestein.

Die Art und Weise, wie der Magiestein funktioniert, behindert leider auch dessen Funktion außerhalb einer Planetenatmosphäre. Der Magiestein zapft die Energien lebendiger Auren an und wandelt sie so in magische Energie um. Und mit dieser Energie werden alle Maschinen des Planeten betrieben, unter anderem auch die Raumschiffe. Im Gegensatz zu anderen Planeten hat sich eine planetare Luftfahrt sehr früh entwickelt, da nicht auf die Entwicklung von Dampftechnik oder Benzinmotoren oder Elektromotoren gewartet werden musste. Satelliten gab es auch schon relativ früh, zu einer Zeit, als auf anderen Planeten die industrielle Revolution erst begonnen hat, denn die Satelliten konnten die Planetenaura anzapfen. Die Raumfahrt jedoch war ein größeres Problem, da man sich lange ohne einen Planeten in der Nähe fortbewegen musste und da die Energie der Besatzung zu nutzen ihren Tod bedeutete hätte.

Doch es dauerte nicht allzu lange, bis es die Technik gab, um innerhalb des Sonnensystems reisen zu können - man zapfte mit einem speziellen Magiesteinantrieb die Aura der Sonne an. So gab es auch schnell ein paar kleinere Kolonien auf den Planeten und Monden des Dagenna-Systems. Doch der Tiefenraum war immer noch ein unüberwindliches Hindernis, da die Entfernungen zur nächsten Sonne zu groß wurden.

Es blieb nicht aus, dass Dagenna von Forschern anderer Planeten entdeckt wurde, zu einer Zeit, in der die drei Völker bereits ihr gesamtes Sonnensystem besiedelt hatten. Mit den Forschern kam die erforderliche Technik, Tiefenraumschiffe ohne den Magiestein zu bauen und endlich die Welten außerhalb des eigenen Systems zu entdecken. Es blieb nicht aus, dass ihre Schiffe auch oft von magischen Piloten betrieben wurden - oder wie die anderen Welten sie nannten: Psioniker.

## DUNKLE SEITEN

Vieles bisher klingt nach einem unendlichen Idyll. Natürlich haben auch dieser Planet und dessen Bewohner seine dunklen Zeiten erlebt, und vieles ist auch heutzutage nicht das Ideal, das die Bewohner gerne jedem Besucher vorspielen und auch oft genug selbst tief und innig glauben.

### GESCHICHTE

Es ist fast unausweichlich, dass auch in der Geschichte von Dagenna unschöne Zeiten herrschten. Immer wieder gibt es auch heute noch Extremisten der verschiedenen Fraktionen, die diese Zeiten wieder herbeisehnen und versuchen, mal mehr, mal weniger im Hintergrund Fäden zu ziehen, um ihren Willen durchzusetzen.

### DIE ERSTEN UNTER GLEICHEN

Einige Zeit gab es ein Machtregime, das sich nahezu unbemerkt in der Herrschaft Dagennas ausbreitete, bis es zu spät war. Ein paar Erste taten sich zusammen, um als Dreiergremium die Genna und die Tri'Genna, damals noch die Zweiten und Dritten, zu unterdrücken. Es entwickelte sich eine Dynastie, in der die Ersten die Herrscherkaste bildeten, die Genna vor allem Handwerker und Diener waren und die Tri'Genna niedere Sklavendienste verrichten mussten, aber auch viele sogenannte minderbemittelte Erste mussten niedere Dienste ausüben - ganz besonders die Paria. In dieser Zeit war es verboten, Genna Magiesteine einzusetzen, und jedes magische Talent war streng von einer obersten Klasse innerhalb der Herrscherkaste kontrolliert. Diese Dynastie währte mehrere tausend Jahre.

Wiederholte Aufstände der Zweiten und Dritten konnten nach zahlreichen zwecklosen Versuchen erst Früchte tragen, als genug der Ersten die Seiten wechselten, um

dem Triumvirat ein Ende zu bereiten.

Seitdem wird Dagenna von einem Tri-Triumvirat beherrscht, in das jede Volksgruppe drei Abgeordnete entsandte - die früher in einer Art Ältestensystem, heute inzwischen durch Wahlen bestimmt werden; oft sind auch heute die Abgeordneten noch die Ältesten des Volkes, bei den Ersten sogar ausschließlich.

Einige nostalgische Erste und sogar einige Zweite träumen auch heute noch von den guten alten Zeiten, die sie gerne wieder sehen würden.

### TECHNIK AN DIE MACHT

Mit dem Aufkommen der magischen Technik entwickelte sich eine Strömung, die die Technik ohne Magie nutzen wollte. Sie entwickelten viele technische Errungenschaften, die ohne Magie auskamen. Die fehlende Unterstützung durch die breite Masse und die erschwerte Forschung an alternativen Energiequellen brachten aber nie einen Durchbruch dieser Technik. Die meist umweltschädlicheren Antriebe erschwerten diesen nie stattfindenden Durchbruch. Es gab solche technischen Gerätschaften seit ihrer Entwicklung, vor allem bei den Tri'Genna, in ständiger Benutzung, sie hatten aber immer einen sehr geringen Verbreitungsgrad. Der Kontakt mit außerirdischen Lebensformen und deren Technik hat dieser Bestrebung einen neuen Aufschwung gegeben. Neue, saubere Energieformen beleben die alten Ideenkonstrukte wieder, können sich aber nur in der Raumfahrt wirklich durchsetzen, da die Magietechnik auf systeminterne Reisen beschränkt und teuer ist. Die neuen Energieformen werden dringend benötigt, damit Dagenna selbst Kontakt mit anderen Systemen aufnehmen und pflegen kann.

Mit dieser neuen Machtposition gestärkt hat die Strömung der Magietechnikgegner zugenommen, stellt aber immer noch eine Minderheit dar, da selbst unter den Tri'Genna kaum einer einen Nutzen darin sieht, altbewährte Technik einfach zu ersetzen. Es gibt nur wenige, die sogar zu Sabotageakten greifen, um damit beweisen zu wollen, dass auch Magietechnik nicht risikolos ist.

### GEHEIME FORSCHUNGEN

Das wohl dunkelste und immer noch unbekannteste Geheimnis Dagennas ist ein geheimes Forschungsprojekt der Ersten. Selbst die meisten beteiligten Forscher kennen nicht das ganze Ausmaß ihrer Forschungsarbeit, und die wenigen, die es kennen, schweigen lieber oder werden notfalls zum Schweigen gebracht.

Irgendwann wurde von einem besonders begabten Ersten ein Dimensionstor gefunden. Da er nicht wusste, was er damit sonst tun soll, tat er, was er kannte:



er nutzte es als Energiequelle, indem er mit dem Magiestein Energie aus dem Portal entzog und sie in andere Techniken umleitete. Auf diese Weise konnte er erstmals magische Talente in Magiesteine einschreiben, die fortan Genna implantiert werden konnten, so dass diese selbst aktiv Magie nutzen konnten – ohne dieses Tor gäbe es keine Magiesteine, und die Produktion würde sofort erliegen. Ob seit dem Fund des Tors jemals jemand auf die andere Seite gegangen ist, ist heutigen Forschern unbekannt, und jede Idee, die in diese Richtung aufkommt, wird vehement blockiert. Nur das jeweils oberste Forschungsgremium des Portals weiß von einem einzigen Versuch überzuwechseln: Ein Team von 10 Forschern ist durch das Tor geschritten, und nur einer kam lebend zurück. Dieser eine war psychisch gestört, und alles was man von ihm erfahren konnte, war, dass keiner hindurch gehen sollte, dass das Portal geschlossen werden muss und die Forschung eingestellt werden muss, weil etwas Unvorstellbares damit angerichtet wird. Diese Warnung wurde erwartungsgemäß ignoriert, und ein weiteres Team wurde zusammengestellt. Diesmal erfahrene Krieger, mit wenigen Forschern. Dieses Mal kehrten zwei zurück, ein Krieger und ein Forscher - beide wieder psychisch schwer gestört. Gedankensonden konnten nur bestätigen, was der erste berichtet hatte und noch ein wenig mehr: Ein Volk von Energiewesen lebte auf der anderen Seite, und der Entzug der Energie schwächte sie und raubte ihrer Welt Kraft - den dreien Zurückgekehrten war das ganze Ausmaß ihres Verbrechens in der kurzen Zeit in der anderen Welt natürlich auch nicht klar, den Energiewesen aber schmerzlich bewusst; seit dem Anzapfen der Energien gibt es Naturkatastrophen und Krankheiten auf der Welt der Energiewesen, die viele Opfer fordern. Das Forschungsgremium tagte monatelang, um schließlich zu erklären, dass alles nur Hirngespinnste der drei waren. Es löscht die Erinnerung eines jeden, der davon erfahren hatte und begrub die Akten tief, auf dass sie niemals wieder ans Tageslicht gelangen mögen.

So leben fast alle Menschen Dagennas in der Unwissenheit ob dieses Verbrechens und nutzen weiterhin die Magiesteine und die Energie, die aus dem Portal noch heute gezapft wird. Doch leider - oder zum Glück - war das noch nicht alles, denn alles im Leben hat eine Konsequenz.

## **XIRRI**

Die Wesen, später von den Drei Völkern Xirri (Blitz) genannt, lernten das Portal zu durchschreiten. Sie wurden nicht bemerkt und versuchten das Tor zu schließen, aber sie konnten es nicht, ihre Energieform konnte mit der Welt Dagennas nicht interagieren und kaum überhaupt gesehen werden. Ihre vergeblichen Sabotageversuche wurden als kleine Unfälle registriert und repariert. Und da sie ursprünglich ein friedliches Volk sind, wollten sie keinen planlosen Großangriff anfangen, vor allem, da sie nicht wussten, was dann mit

ihrer Heimatwelt geschehen würde.

Sie siedelten sich in den verlassenen Vulkanen Dagennas an. Die Hitze machte ihren Energiekörpern nichts aus, und so lebten und beobachteten sie lange Zeit die Drei Völker. Sie passten sich an und lernten ihre Umgebung zu beeinflussen. In den Jahren des Studiums richteten sie sich nach dem Vorbild der Dagenna, in der Hoffnung, so etwas ausrichten zu können und bildeten drei verschiedene Formen aus, die auch ihren formgewordenen primären Zielen entsprach. Die erste Form war intellektuell, um zu lernen, sich anzupassen und Pläne zu schmieden, was sie tun konnten. Die zweite Form war kriegerisch, um einfach brutal Rache zu nehmen. Und die dritte war neugierig, wissenshungrig, begierig darauf, erst einmal zu erfahren, wer die Dagenna sind, wie sie funktionieren, um Kundschafter im neuen Land zu sein.

Sie lernten die Waffen der Dagenna zu nutzen, auch die magisch betriebenen, wie die Menschen auch. Sie sind geschickt und können in ihrer alten Energieform lange unbemerkt bleiben, obwohl sie sich nicht wirklich unsichtbar machen können, aber sie verwenden eine Kraft, die der höheren psionischen Kraft Glamour entspricht.

Sie merkten, dass sie einen Anführer brauchten, und eine Mischung ihrer ursprünglichen Art, einen Anführer zu bestimmen, wurde von der Dagenna-Kultur durchgesetzt, so dass es nun ein Triumvirat gibt, das aus drei Xirri-Komplexen besteht, die jeweils aus allen drei verschiedenen Formen bestehen. Diese neun einzelnen Xirri werden nicht gewählt, sondern wie in ihrer Heimat ausgelost - eines ihrer Prinzipien ist, dass jeder gleich geeignet ist anzuführen, und die Last des Anführens muss deshalb durch Los bestimmt werden. Die entstandenen drei Komplexe trennen sich nie wieder voneinander und bleiben Anführer, bis einer der Komplexe stirbt, der wiederum durch Los ersetzt wird. In der langen Zeit der Beobachtung und der Anpassung kamen immer wieder Gesandte von ihrem Heimatplaneten, um Nachrichten zu bringen und auch Neuigkeiten zurück zu bringen. Anscheinend betrachtete man die neuen Formen auch nicht mehr als „rein“, so dass es auch in ihrer Heimat Streit darüber gab, ob die neuen zurückkehren durften oder konnten, weil sie nun Dagenna sind und keine Xirri mehr - wer wusste, ob sie nicht selbst Krankheiten mit in ihre Heimat bringen würden und Stürme?

Sie erprobten unbemerkt die Verteidigungseinrichtungen der Dagenna und sabotieren wo sie können - bisher in nur kleinen Wegen. Aber der Tag der Rache wird kommen. Vielleicht konnten sie nicht mehr zurück, vielleicht durften sie nicht, aber einige waren bereit, als Märtyrer zu sterben. Einige, vor allem einige der

Intellektuellen und der Kundschafter, wollten lieber mit den Dagenna verhandeln, dass sie das Tor schließen müssen. Immerhin brauchten sie vielleicht eine neue Heimat.

Alle haben aber ein Ziel gemeinsam, egal, wie sie es erreichen würden: das Dimensionsportal für immer zu schließen oder zumindest unter ihrer Kontrolle zu haben, das Anzapfen aufzuhalten und jemanden für die Verbrechen zu bestrafen. Oder ist das doch nicht der Wille von allen Xirri?

## **DIE DREI FORMEN DER XIRRI**

In der Zeit auf Dagenna experimentierten die Xirri damit herum, wie sie die Welt hier beeinflussen können, um ihrer eigenen helfen zu können. Schließlich entdeckten die Denker unter ihnen nur eine Möglichkeit: Man muss wie die Dagenna körperlich werden, den bereits erreichten Fortschritt der Körperlosigkeit aufgeben und einen Schritt in der Evolution zurückgehen. Die Erinnerung an die eigenen Körper aus der Zeit davor ist aber so stark verblasst, dass man sich nur daran orientieren kann, was es auf Dagenna gibt: den Menschen, Tieren und Maschinen. Die Zahl drei, auf Dagenna alles durchdringend, manifestierte sich auch in der Art, wie die Xirri Formen entwickelten, und sie gruppierten sich ihren primären Zielen entsprechend in drei verschiedene Formen.

### **DIE DENKER**

In erster Linie mussten Pläne geschmiedet werden und das Vorgehen auf diesem fremden Planeten geplant werden. Aus den Xirri, die sich hauptsächlich mit dieser Aufgabe befassten, wurden die Denker. Wie die beiden anderen Formen auch experimentierten sie eine Weile herum, welche Stofflichkeit für sie am besten funktionierte, und schlussendlich endeten sie damit, dass sie sich mit Maschinen verschmolzen, Maschinen, die denken konnten und deren Rechenleistung ihrer Aufgabe am ehesten dienen konnte. Diese Maschinen sind hauptsächlich humanoide Dienermaschinen der Dagenna, Androiden. Diese Form hat auch den Vorteil, dass sie sich fast unbemerkt in den Siedlungen der Dagenna bewegen können.

### **DIE KRIEGER**

Sobald die Pläne geschmiedet sind, braucht es Krieger, um sie umzusetzen und die unsagbaren Qualen ihres Planeten zu einem Ende zu bringen. Die wütenden, aggressiven Xirri suchten sich eine sehr elementare und geradlinige Form, die ihren Gefühlen entsprach: die Elemente selbst. Sie formten Stein, Wasser, Eis, Holz, selten sogar Lava selbst in humanoide Wesen und belebten sie. Diese Form ist weniger subtil, sobald es in die Städte geht, aber an Küsten, in den Meeren und in den weitläufigen Wäldern können auch sie

leicht unentdeckt bleiben - wer glaubt schon an einen laufenden Stein?

### **DIE KUNDSCHAFTER**

Doch es gibt keine Pläne zu schmieden oder umzusetzen, wenn es keine Informationen gibt, auf deren Grundlage sie fußen können. Es gab auch unter den Xirri die Neugierigen, die alles erfahren wollten, die manchmal mehr wissenschaftlich, manchmal mehr spielerisch die Dagenna erkundeten. Doch Androiden waren zu unflexibel, Elemente noch viel mehr und außerdem zu auffällig, also orientierten sie sich am Tierreich. Sie besetzten Tiere, mit denen sie dann schließlich verschmolzen. Sehr beliebt sind die Hausaffen, aber auch die Geisterbären, da ihre magischen Gaben erhalten blieben. Einige verschmolzen in ihrer Neugier sogar mit implantierten Magiesteinen und gingen damit eine Symbiose mit den Genna ein, die die Xirri für einen Effekt der Magiesteine hielten.

## **DER KOMPLEX**

In ihrer ursprünglichen körperlosen Form konnten die Xirri miteinander zu einem Komplex verschmelzen. Dieser Komplex bildet ein neues, ganzheitliches Wesen, das die Eigenschaften, das Wissen und die Kraft der ursprünglichen Xirri zusammenbringt, um so Informationen auszutauschen oder bessere Krieger zu sein. Beliebig viele konnten verschmelzen und sich wieder teilen. Doch mit ihren neuen, stofflichen Körpern funktioniert das nicht mehr. Die Verschmelzung zu einem Komplex ist nun zwar noch möglich, aber sehr energieaufwändig und nicht umkehrbar - außerdem konnten nur noch maximal drei Xirri (egal welcher Form) zu einem Komplex verschmelzen. Daher gibt es nur noch selten Komplexe, darunter die drei Anführer der Xirri, die jeweils ein Komplex aus allen drei Formen sind.

Für die Verschmelzung der drei stofflichen Formen wird eine lange Metamorphose von drei Monaten benötigt. Die drei Formen hüllen sich dazu zusammen in einem Kokon ein. Am Ende der nicht wieder rückgängig zu machenden Verschmelzung entsteht ein Gebilde aus einem fleischlichen oder elementaren humanoiden Körper mit einem Maschinengehirn und manchmal auch anderen Maschinenteilen und einem Magiestein - der Komplex.

# ABENTEUERIDEEN

## AUSSENMISSION

Probleme in einer Siedlung des Systems. Gibt es eine unbekannte einheimische Lebensform, die stört? Ist sie friedlich oder einfach nur wild oder sogar absichtlich böse? Sind es Außerirdische, die unbemerkt hierher gekommen sind?

Diese Abenteueridee ist streng genommen nicht nur eine, sondern gleich mehrere Ideen und kann zu einigen sehr verschiedenen Abenteuern führen.

## SABOTAGE

Extremistische Tri'Genna der Magiehasser begehen mehrere Sabotageakte, denen die Spieler nachgehen sollen.

## WETTMANIPULATION

Ein paar Bürger haben gedacht, sie können selbst ein wenig mehr Geld machen, indem sie Änderungen auf der Liste der Mächtigsten selbst in die Hand nehmen. Mit ein wenig Bestechung hier und dort haben sich ein paar Genna weniger angestrengt, als sie sonst tun würden. Ob da vielleicht ein paar der Genna selbst mit verwickelt waren und sich selbst nicht so sehr angestrengt haben? Ob sie vielleicht auch durch Mittelsmänner auf sich selbst gesetzt haben?

## KOMPLOTT

Extremisten der Ersten unter Gleichen planen ein Komplott, die bestehende Ordnung durcheinander zu wirbeln, um selbst wieder an die Macht zu kommen.

## ENERGIEWESEN

Die Spieler entdecken ein Energiewesen und gehen dem nach. Alternativ kann ein Spieler auch entdecken, dass in seinem implantierten Magiestein ein Energiewesen lebt. Ob er ihn einfach entfernen will? Ob die beiden Freunde werden und der Spieler den Xirri vielleicht helfen wird? Oder wird der Xirri sein Volk verraten?

## DER TAG DER RACHE

Die Xirri haben die Zeit der Beobachtung für beendet erklärt und eröffnen die Zeit des Handelns und den Tag der Rache.

## ENTDECKE DIE KÖRPERLICHEN

Die Spieler sind eine Gruppe Xirri, die frisch durch das Tor nach Dagonna gekommen sind, um ihre Heimat zu schützen. Alles hier ist fremd, die Wesen haben Körper, man kann ihnen nichts tun, und jeder Kontakt mit kleineren Maschinen erzeugt nur hin und wieder kleine Fehlfunktionen, die großen Maschinen stört das gar nicht. Was tun, wie kann man der Heimat so nur helfen? Aber ein paar der ersten Xirri haben eine Möglichkeit

entdeckt: Man muss sich anpassen und wieder körperlich werden, sagen sie. Aber ist das wirklich eine Möglichkeit, oder geht man lieber wieder zurück? Nun ja, ein wenig Probieren schadet sicher nicht...

Das Abenteuer bietet, ähnlich wie der erste Kontakt, die Möglichkeit, die Dagonna und ihre Besonderheiten langsam nach und nach im Spiel einzubringen und kennenzulernen. Außerdem kann man in der außergewöhnlichen Rolle der Xirri eine andere Sichtweise erleben und spielen.

## ERSTER KONTAKT

Die Spieler sind eine Gruppe, die nur aus den Drei Völkern besteht und aus der Sicht der Dagonna einen ersten Kontakt erlebt: Ein außerirdisches Raumschiff entdeckt das Dagonna-System. Wie die Außerirdischen wohl sind, wer sie sind, woher sie kommen? Sind sie von der göttlichen Magie geschickt? Aber die Außerirdischen sind Forscher für einen Konzern, stets auf der Suche nach neuen Ressourcen im Raum, nach neuen Claims, die sie abstecken können. Einige von ihnen sind skrupellos, nur wenige haben noch so etwas wie ein Gewissen und sind nur dabei, um neue Welten und Kulturen zu entdecken.

Das Abenteuer eignet sich auch, um aus der anderen Perspektive in jede bestehende Kampagne eingebunden zu werden: Dabei spielen die Spieler ihre normalen Charaktere und kommen aus ihren eigenen Gründen - Forschung, Unfall, Zufall, Flucht - in das bisher nicht bekannte Dagonna-System. Auch wenn es Psionik in Ihrer Kampagne nicht gibt, könnte nur hier auf Dagonna Psionik funktionieren, besser gesagt „Magie“, und die Spieler haben in zweierlei Hinsicht einen ersten Kontakt: mit den drei Völkern der Dagonna und mit der Magie. Und vielleicht mag der eine oder andere auch einen Magiestein eingesetzt bekommen?