

Siedlerin

Archetyp: Pionierin
 Stil: 3
 Motivation: Überleben
 Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3
 Geschicklichkeit: 3
 Stärke: 3
 Charisma: 2
 Intelligenz: 2
 Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0
 Bewegung: 6
 Wahrnehmung: 4
 Initiative: 5
 Abwehr: 6
 Betäubt: 3

Fertigkeiten

	Basis	Stufe	Werte	(Durchschnitt)
Diplomatie	2	2	4	(2)
Diplomatie (Verhandlung)	–	–	5	(2+)
Handwerk (Landwirtschaft)	2	4	6	(3)
Linguistik	2	2	4	(2)
Schusswaffen	3	5	8	(4)
Schusswaffen (Gewehr)	–	–	9	(4+)
Überleben	2	2	4	(2)
Überleben (Jagd)	–	–	5	(2+)

Handwerk



Siedlerin

„Lassen'se die Konserven zu. Ich schieß'n paar Suppenechsen fürs Abendbrot.“

Hintergrund

Ich bin schon länger hier als die meisten. Mein Mann und ich, wir gehörten zu'n ersten, die hierher sind. Was? Nene, der Heinz, Gott hab' ihn selig, war kein Soldat. Und Wissenschaftler auch nicht. Wir waren schon damals auf der Erde Bauern. Aber mit weniger Glück. Wir hatten 'nen Hof im Sauerland und, wenn ich das mal so sagen darf, massig Probleme damit. Warf kaum was ab, woll? Wie die meisten Gehöfte inne Gegend. Da haben wir also hin und her überlegt, was wir machen sollten. Nach Hagen oder Bochum, in eine Fabrik? Gut, da suchen'se immer Leute. Aber die Maloche für das wenige Geld? Ne. Und nach den USA auswandern? Das behagte meinem Heinz nun gar nicht. War ja doch'n Patriot, der Gute. Nun war aber der Gotthilf, was von meinem Schwager der Cousin war, bei den Kolonialbehörden in Berlin. Und in Berlin, da suchten'se Leute für die Venuskolonie, die damals noch in Planung war. Na, da haben wir dann unsere Verbindungen ausgenutzt, unsern Hof verkauft und hatten 'nen Platz in einem der ersten Schiffe, die wo hier her flogen. Damals ging dat noch leichter, nicht so wie heute mit der ganzen Bürokratur und so. Das war vielleicht 'ne Fahrt, sag ich Ihnen. Wie die Sardinen in der Büchse haben wir da im Laderaum aufeinander gehockt. Aber was wir da an Platz zu wenig hatten, das hatten wir dann hier ja zur Genüge!

Die ersten Jahre war'n natürlich schwer. Wir hatten ja nichts hier außer der Ausrüstung, die wo wir mitgebracht hatten, ne? Aber wir hatten dat Gefühl, dass wir was Neues schaffen würden. Das wir wieder 'ne Zukunft hatten. Verstehen'se, was ich meine? Naja, und da haben wir uns dann den neuen Hof aufgebaut. Gelernt wie und was man hier anbauen kann, wie man mit den Schuppenviechern umgeht und so. Das war fast härter als die Zeit im Sauerland. Zum Glück kamen wir ganz gut mit den Skinks aus – so nennen die Engländer die Eidechsenmenschen. So selbstverständlich ist das leider nicht. Einige Siedler können die Echsenleute ja nicht ausstehen. Als mein Heinz dann am Fieber, naja als der dann von uns ging, da hätte ich mich am liebsten gleich daneben gelegt. Alleine den Hof bewirtschaften, dat klappte nicht gut – und da war et wieder, dat leidige Geldproblem. Und die Trauer um den Heinz hat die Sache auch net besser gemacht. Der Faöhehe, was der Oberjäger von dem Stamm in der Nachbarschaft ist, hat mir damals über die schlechte Zeit weggeholfen. Seine Leute und er haben mir geholfen, von ihm hab ich gelernt, wie man hier auf dem Morgenstern auf die Jagd geht, wie man Spuren liest und so. Geschossen hab ich damals auf der Erde schon gerne. Durften wir zwar nicht, aber so'n paar Rebhühner sind da feiertags doch mal in die Pfanne gewandert. Da lag mir das Jagen schon so'n bisschen. Und wie wir dann die ersten Häute inne Stadt gebracht hatten und die erste Ladung Fleisch von unserem Vieh, da reichte es auf dem Hof auch wieder zum Leben. So langsam kommt der Hof wieder auf Vordermann. Und Forstwirtschaft betreiben wir natürlich auch. Mittlerweile kenne ich mich ganz gut aus in der Umgebung und im Wald und komme mit den Echsenleuten hervorragend aus. Manchmal fragen mich sogar Leute von der Kolonialverwaltung um Rat – wenn's darum geht, mit den Echsenmenschen zu reden oder Expeditionen in den tieferen Wald zu organisieren. Das einzige, was mir gerade Sorgen macht, sind diese Großbauern, die hierher kommen und meinen, sie könnten hart arbeitenden Leuten ihren Grund und Boden abschwatzen! Hab gehört, die heuern jetzt sogar Schläger an!

Rollenspiel

Leicht hatten Sie es weiß Gott nie: Sie stammen aus ärmsten Verhältnissen und das Schicksal hat es die meiste Zeit schlecht mit Ihnen gemeint. Auf der Erde waren sie bettelarm. Auf der Venus nahm das Schicksal Ihnen Ihren geliebten Mann. Das Gehöft, das Sie mit harter Arbeit aufgebaut hatten, konnten Sie nur mit Mühe und der Hilfe der Eingeborenen halten. Sie haben gelernt, sich auch in den übelsten Situationen durchzubeißen. Die Trauer in Ihrem Herzen überspielen Sie meist mit demonstrativ fröhlichem Gebaren. Hier auf der Venus haben Sie sich durch Ihre Beharrlichkeit einen beachtlichen Ruf erarbeitet. Auf der Erde würde Ihre wilde Erscheinung skurril wirken und Ihr Betragen für eine Frau unschicklich sein, aber hier auf dem Morgenstern zählen nur Ihre Taten und Ihr – mittlerweile – immenses Wissen über die venusische Wildnis und die Sitten der Eingeborenen. Dank Ihres kommunikativen Wesens und Ihres Gerechtigkeitssinns haben Sie viele Freunde auf der Venus. Das macht Sie zu so etwas wie der Anwältin der kleineren Siedler – und der Venusier.

Siedlerin

Orchideenjäger

Archetyp: Abenteurer

Motivation: Entdeckung

Stil: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 2

Geschicklichkeit: 4

Intelligenz: 3

Stärke: 2

Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 7

Bewegung: 6

Abwehr: 7

Wahrnehmung: 7

Betäubt: 3

Fertigkeiten

Fertigkeiten	Basis	Stufe	Werte	(Durchschnitt)
Akademisches Wissen (Jura)	3	1	4	(2)
Diplomatie	1	2	3	(1+)
Heimlichkeit	4	1	5	(2+)
Naturwissenschaft (Biologie)	3	3	6	(3)
Naturwissenschaft (Biologie: Botanik)	–	–	7	(3+)
Schusswaffen	4	4	8	(4)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Überleben	3	3	6	(3)

Talente

Aufmerksamkeit, innerer Kompass

Ressourcen

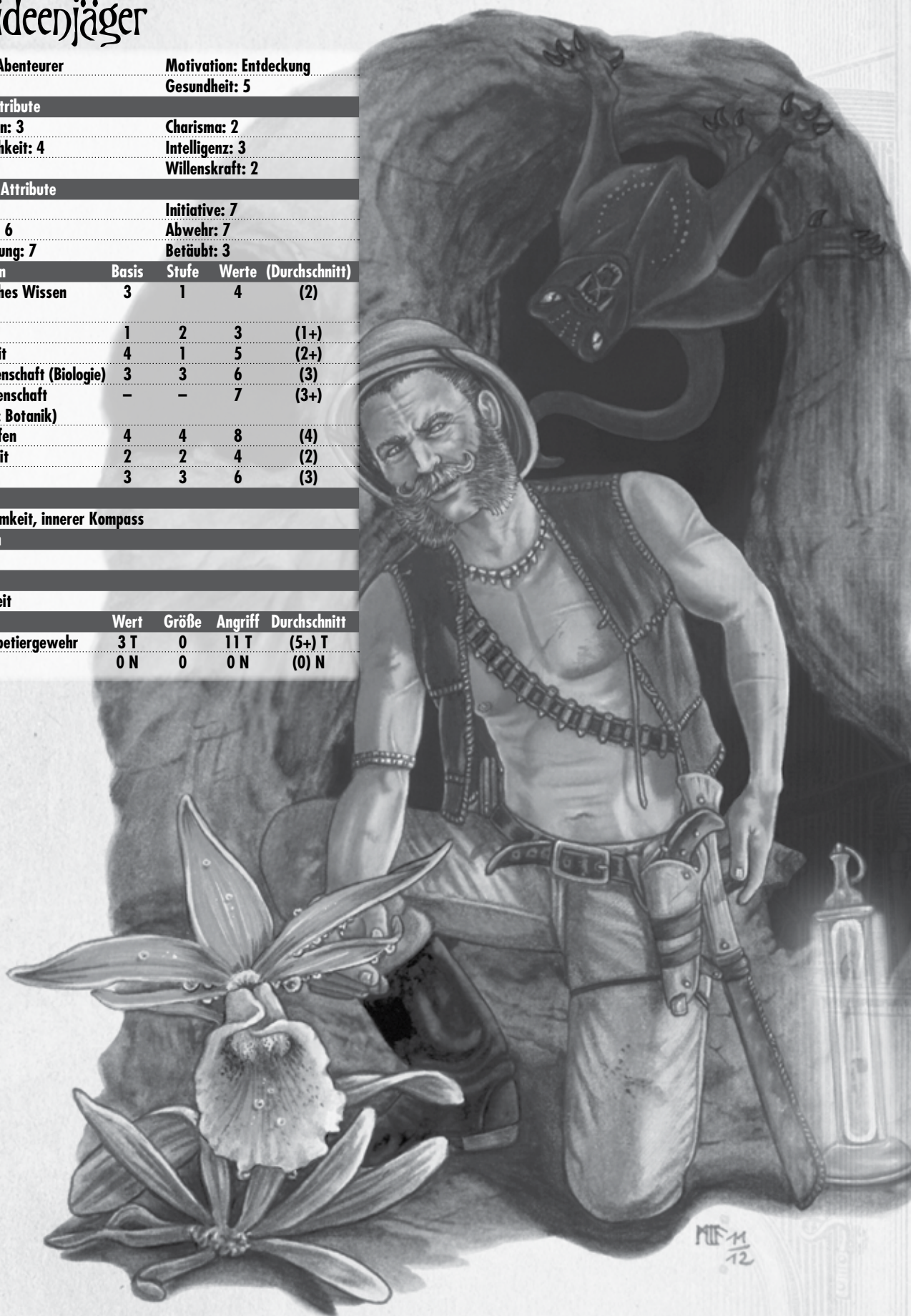
–

Schwächen

Besessenheit

Waffen

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
.30-06 Repetiergewehr	3 T	0	11 T	(5+) T
Schlag	0 N	0	0 N	(0) N



Orchideenjäger

„Es gibt da diese alte Skink-Legende von der neunblättrigen Blüte – der perfektesten aller Orchideen. Jeder von uns träumt davon, sie eines Tages mit eigenen Augen zu sehen!“

Hintergrund

Ja, ich weiß – auf der Erde würden sie einen Kerl, der hauptberuflich Blumen pflückt, für verschroben halten. Wenn nicht gar für...naja, Sie wissen schon. Aber hier ist das ein mörderisches Geschäft. Und wenn ich mörderisch sage, dann meine ich mörderisch! Bestien, giftiges Ungeziefer, Gestrüpp, feindliche Skinks, das ist noch das Geringste. Aber es geht uns ja auch nicht um irgendwelche Blumen, sondern um lebendes Gold! Seltene Gift- und Heilpflanzen, die in den Kolonien mit Diamanten aufgewogen werden, weil sie der Menschheit viel Gutes bringen können. Und um die Königin des Venuswaldes – die Cytherianische Orchidee!

Um das zu finden, was wir suchen, braucht es nicht nur echte Kerle und ne ruhige Hand am Abzug, sondern auch botanische Fachkenntnisse. Die meisten von uns halten sich an so eine Art ungeschriebenen Ehrenkodex. Hat jemand ein wertvolles Kraut erjagt, wir sagen „erjagt“ und nicht „gefunden“ oder gar „gepflückt“, gebührt es ihm. Es ihm mit Waffengewalt abzujagen, wäre für uns nicht nur kriminell, sondern gar ehrenrührig! Das unterscheidet uns echte Orchideenjäger von dem kriminellen Geschmeiß, das einfach in den Urwald wandert, um irgendwelche Blumen zu pflücken, in der Hoffnung, dass schon was Wertvolles dabei sein möge. Das sind dann diejenigen Galgenvögel, die sich um einer kleinen Zweiblättrigen willen, die unsereins noch wachsen lassen würde, gegenseitig Kugeln in den Rücken schießen. Aber was will man machen. Dummheit stirbt eben nicht aus.

Ich tue das, was ich hier mache, nicht nur des Geldes wegen. Es gibt da diese fernöstliche Weisheit, die besagt, der Weg sei das Ziel. Vielleicht ist das bei mir auch der Fall. Es ist mehr der Reiz der Suche und die Nähe zur Natur, die mich dazu bringt, hier in den Sümpfen nach wertvollen Pflanzen zu suchen. Früher auf der Erde habe ich mein Leben in Städten verbracht. Behütet und geschützt im „Zentrum der Zivilisation“. Dabei habe ich mich stets leer gefühlt. Hohl. Zum Ausgleich für meine Arbeit in der Anwaltskanzlei habe ich jede freie Minute in der freien Natur verbracht und dabei als Autodidakt alles über Botanik gelernt, was es nur zu lesen gab. Eigentlich bin ich zur Venus geschickt worden, um in einem Rechtsstreit zwischen zwei Firmen zu vermitteln. Da ging es um irgendeinen trostlosen Felshügel, den beide Seiten beanspruchten. Die Sache war schnell abgewickelt. Hier angekommen war ich überwältigt von den ewigen Wäldern, dem Grün und dem überquellenden Leben. Ich beschloss, hierzubleiben. Als Anwalt auf der Erde hätte ich nun gewiss ein großes Haus und ein gut gefülltes Bankkonto. Doch hier, in meinen dreckigen Klamotten, mit meinem Jagdgewehr und meinen Botanisiertrommeln fühle ich mich lebendig! Es gibt nichts Wunderbareres, als nach Wochen der „Jagd“ auf die betörende Blüte einer Orchidee, ein seltenes Kraut oder eine Knolle, die noch kein menschliches Auge erblickt hat, zu treffen.

Rollenspiel

Auf Fremde mögen Sie zunächst wirken wie aus einem wüsten Wildwestroman entsprungen. In gewisser Weise stimmt das auch – Durch Ihre Suche nach dem „Lebenden Gold“ sind sie zu einem abgehärteten Waldläufer geworden, wie es kaum einen zweiten gibt. Ihre Kenntnisse im Bereich der Botanik übertreffen die manch eines Studierten und auch mit der Jagdwaffe können Sie umgehen wie ein wahrer Meister. Viele wären überrascht, zu erfahren, dass Sie ursprünglich aus den Kreisen des gehobenen Mittelstandes stammen und sich hinter Ihrem schlecht rasierten Äußeren der Geist eines gebildeten Philosophen versteckt. Sie suchen pflanzliche Kostbarkeiten nicht allein des schnöden Mammons willen, sondern weil das Suchen und das Durchstreifen der unberührten Natur Ihnen zur Passion geworden ist. Die Suche nach der „Neunblättrigen“, dem heiligen Gral aller venusischen Orchideenjäger, hat für Sie etwas Spirituelles, ja Heiliges! Als echter Orchideenjäger gehören Sie zu einer kleinen, eingeschworenen Gemeinschaft Gleichgesinnter. Sie verabscheuen diejenigen, die die wertvollen Naturschätze nur des Geldes wegen suchen oder sich wegen ihnen gar gegenseitig an die Gurgel gehen. So etwas ist eines wahren Orchideenjägers unwürdig. Munition braucht man für wilde Tiere (oder Strolche), aber nicht für Kameraden!

Konstrukteur

Archetyp: Konstrukteur
 Stil: 3
 Motivation: Hoffnung
 Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2
 Geschicklichkeit: 2
 Stärke: 2
 Charisma: 2
 Intelligenz: 5
 Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0
 Bewegung: 4
 Wahrnehmung: 7
 Initiative: 7
 Abwehr: 4
 Betäubt: 2

Fertigkeiten

Fertigkeiten	Basis	Stufe	Werte	(Durchschnitt)
Bürokratie	5	1	6	(3)
Fahren	2	3	5	(2+)
Handwerk (Mechaniker)	5	3	8	(4)
Naturwissenschaft (Ingenieurwesen)	5	3	8	(4)
Schusswaffen	2	3	5	(2+)
Sprengstoffe	5	2	7	(3+)

Talente

Bastler, Vielseitigkeit (Naturwissenschaften),
 Vielseitigkeit (Handwerk)

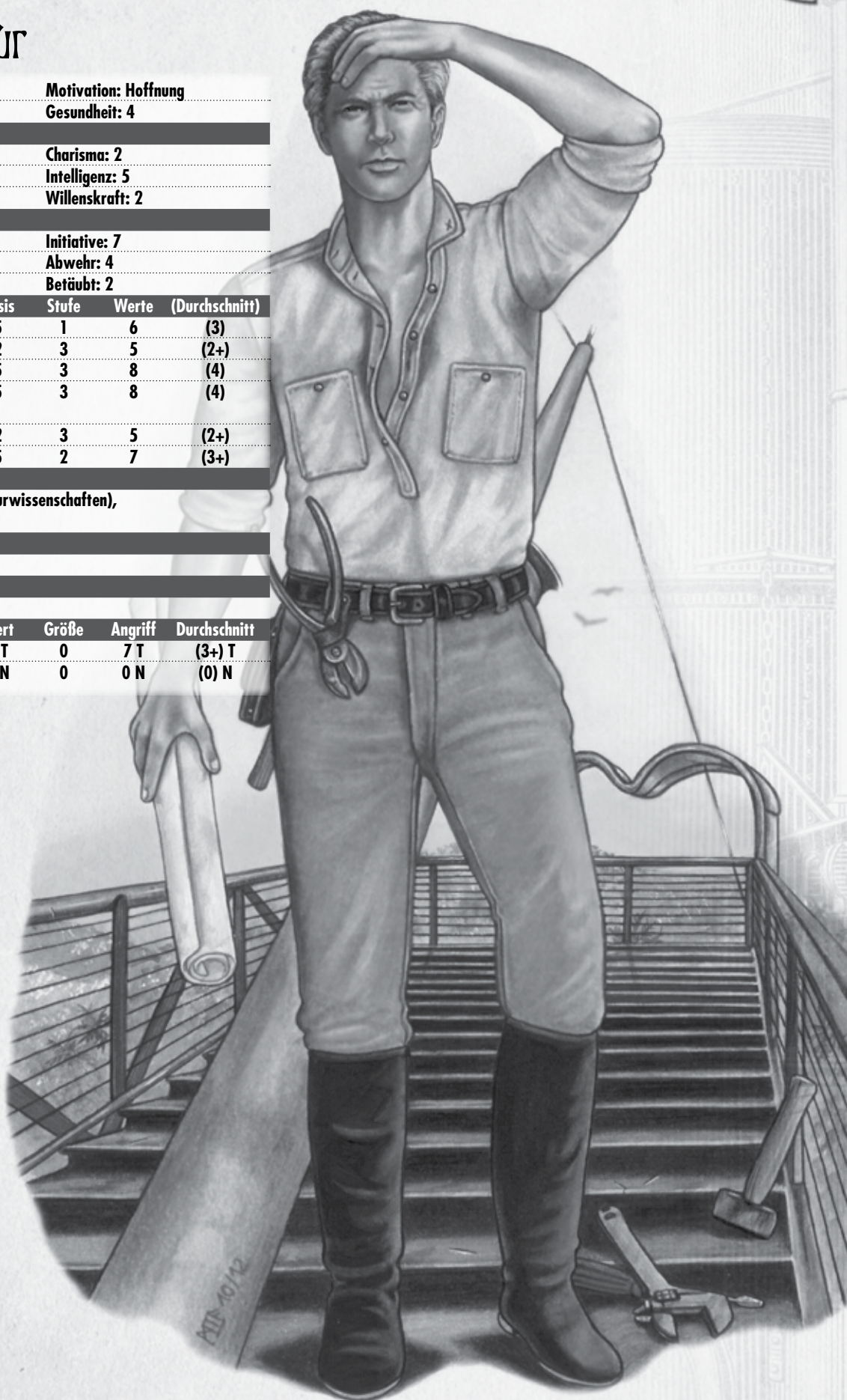
Ressourcen

-

Schwächen

Rechthaberisch

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Taschenrevolver	2 T	0	7 T	(3+) T
Schlag	0 N	0	0 N	(0) N



Konstrukteur

Konstrukteur

„Wir brauchen besseres Material. Das Zeug hier hält der Belastung nicht stand. Sagen Sie das diesen Kleingeistern!“

Hintergrund

Was sehen Sie, wenn Sie dort raus schauen? Unzählbares Gestrüpp? Ich werde Ihnen sagen, was ich dort sehe: Silberglänzende Bahntrassen, die diesen Planeten umspannen. Ackerland bis zum Horizont und die gewaltigen Städte unserer Nachkommen. *Das* ist mein Ziel, und ich glaube aus tiefster Seele daran, dass es erreichbar ist!

Menschlichem Erfindungsgeist und menschlicher Tatkraft ist nichts unmöglich. Jede Wildnis ist zähmbare. Was glauben Sie, ist es, das Zivilisationen groß macht? Es sind nicht großmäulige Feldherren und räuberische Eroberer – es sind Hirn und Hand des Baumeisters. Wo wären wir, wenn unsere Vorfahren nicht Häuser gebaut, Wälder gerodet und Dämme errichtet hätten? Richtig. Noch immer bei den anderen Affen auf dem Baum. Ich bin fest davon überzeugt, dass das Heil der Menschheit im technologischen Fortschritt liegt. Technologie wird helfen, das Leben der jetzt noch weniger erleuchteten Völker in den Kolonien zu verbessern. Und Technologie wird helfen, die Grüne Hölle dieses Planeten in ein Paradies zu verwandeln! Und um genau das zu bewerkstelligen, bin ich hier! Sicher, dieser Planet ist eine echte Herausforderung. Wahre Herkulesaufgaben warten hier auf uns. Das Klima nagt unbarmherzig an Metallen, der Boden ist allerorten sumpfig und jede Lichtung, die man ins Dickicht schlägt, wuchert binnen weniger Tage wieder zu. Aber diese Probleme kann man lösen. Wir werden neue, nicht korrodierende Legierungen einsetzen. Wenn nötig, setzen wir Konstruktionen auf Pontons und verankern sie mit Ketten. Neuartige Chemikalien werden das rapide Pflanzenwachstum eindämmen. Und die Großeichsen? Nun, ich denke, wenn alle Regierungen dieses Planeten an einem Strang ziehen, verfügen wir über genügend Feuerkraft, um die Schädlichsten von ihnen restlos zu beseitigen. Sie sehen, es gibt keine Hindernisse – nur Herausforderungen! Ich habe schon ganz andere Großprojekte erfolgreich geleitet. In Honduras habe ich Eisenbahnen gebaut. Und in Nord-Indien Staudämme. Für das Wohl der dortigen Bevölkerung! Gut, in einigen Fällen war den Leuten nicht klar, dass ich diese Projekte im Grunde für sie und nicht nur für die Regierung errichtet habe. In Nord-Indien hätten sie mich sogar fast gesteinigt – dabei musste ich diesen maroden, alten Ganesha-Tempel überfluten lassen! Er lag genau in dem Talkessel, in dem der Stausee angelegt werden sollte. Und nun haben die Eingeborenen endlich sauberes Trinkwasser. Aber mit Kleingeistern hat man eben immer wieder zu tun. Mögen Sie mich jetzt meinetwegen wahnsinnig oder fanatisch nennen. Eines Tages werden Sie mir danken!

Dank meiner Erfolge hat man mich schließlich auch mit diesem neuen Projekt betraut. Faszinierend, nicht wahr? Unsere Namen werden in die Geschichte der Venus eingehen. Und nun auf zur Standortbegehung. Lassen Sie schon mal Ausrüstung für die nächsten acht Wochen bereitstellen und heuern sie Träger an. Was? Ja natürlich werde ich die geplante Bahnlinie auf ganzer Länge bereisen! Ich muss mir ein exaktes Bild von den örtlichen Gegebenheiten machen, wenn ich die Trasse entwerfen soll.

Rollenspiel

Sie gehören in ihrem Fach zu den Besten und haben schon mehrere große Projekte auf der Erde geleitet oder waren zumindest daran beteiligt. Die Natur ist für Sie dazu da, vom Menschen gezähmt zu werden, und modernste Technologie ist für Sie der Schlüssel zum Himmelreich.

Sie sind eine eigentümliche Mischung aus versponnenem Träumer und eiskalt rechnendem Pragmatiker. Träumer sind Sie, wenn es darum geht, kühne Visionen zu entwerfen (je großartiger, desto besser), und Pragmatiker, wenn es darum geht, selbst in den Urwald zu gehen und Hand an die Vollendung Ihrer Visionen zu legen. Auf manche Zeitgenossen wirken Sie mit Ihrer etwas hochtrabenden, ja zuweilen größenwahnsinnigen Art arrogant und irre. Geradezu wie der personifizierte Fortschrittswahn. Doch Ihre Ziele entspringen nicht der Hybris, sondern ihrem ehrlichen Wunsch, die Welt für alle besser zu machen. Auch, wenn dabei alte Zöpfe fallen müssen. Es fällt Ihnen nur oft schwer, dies Leuten zu vermitteln, denen Ihre Visionen und Pläne gar zu kühn sind.

Konstrukteur

Chemiker

Archetyp: Wissenschaftler

Stil: 3

Motivation: Entdeckung

Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 5

Stärke: 1

Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 7

Bewegung: 3

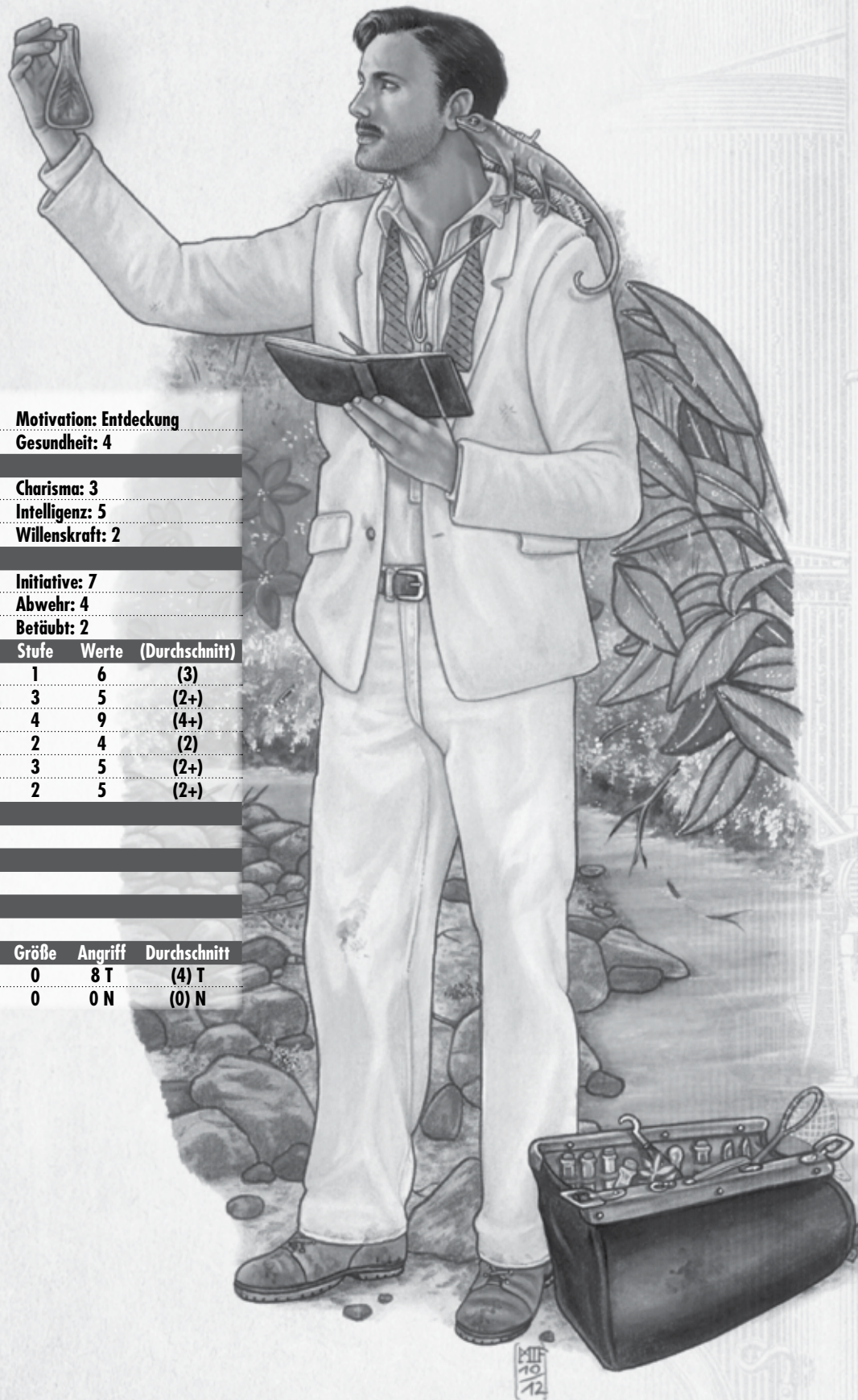
Abwehr: 4

Wahrnehmung: 7

Betäubt: 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufe	Werte	(Durchschnitt)
Bürokratie	5	1	6	(3)
Diplomatie	3	3	5	(2+)
Naturwissenschaft (Chemie)	5	4	9	(4+)
Reiten	2	2	4	(2)
Schusswaffen	2	3	5	(2+)
Schwindeln	3	2	5	(2+)



Chemiker

„Diese Lösung entfaltete ihre Wirkung erst, nachdem zufällig eine Assel hineingefallen war. Manchmal kommt einem der Zufall zur Hilfe!“

Hintergrund

Kennen Sie diese Situationen, in denen Traum und Alptraum dicht beieinander liegen? Nehmen wir nur diesen Planeten hier. Oberflächlich betrachtet die reine Hölle. Menschen fressende Bestien in Massen, deprimierender Dauerregen, Schimmelpilze, die Kleidung zersetzen. Und dazu hausen wir hier noch in primitiven Hütten wie weiland unsere Ahnen unter Hermann dem Cherusker! Zusammen mit mehreren Tausend sechsbeinigen Zimmergenossen. Grausig!! Und doch fühle ich mich hier oft wie im siebten Himmel. Nicht nur wegen der jungen Witwe vom Hof vor der Siedlung, die manchmal hier vorbei kommt. Öhöm. Mutter Natur hält hier jeden Tag eine neue Überraschung für uns bereit.

Ich glaube, meine Assistenten und ich haben hier bereits einige der bedeutendsten biochemischen Entdeckungen gemacht, seit Miescher damals '69 das Nuklein entdeckt hat! Das wird man hoffentlich bald in meiner fertigen Veröffentlichung lesen können. Ich brauche nur noch ein paar abschließende Testreihen und einige Feldforschung. Apropos Nuklein – ich glaube, aus meinen Forschungen ableiten zu können, dass das Nuklein, das venusische Zellen enthalten, genauso zusammengesetzt sein muss wie das in irdischen Zellen. Zwischen irdischem und marsianischem Nuklein hingegen gibt es, soweit man weiß, zahlreiche Unterschiede. Vielleicht ist das der Beweis dafür, dass das irdische und das venusische Leben miteinander verwandt sind! Aber wir müssen noch viel mehr über Nuklein herausfinden. Zu vieles liegt da noch im Dunkeln.

Ich bin meinem alten Doktorvater sehr dankbar dafür, dass er mich geradezu dazu genötigt hat, die Stelle in diesem Urwaldlabor hier anzunehmen. Zuerst war ich ja wenig davon begeistert, dass der alte Herr mich unbedingt auf die Venus bugsieren wollte. Ich bin eigentlich ein ausgesprochener Stadtmensch. Gut ausgestattete Universitätslaboratorien, gebügelte Zeitungen, Hörnchen mit Konfitüre zum Frühstück, junge Damen im Stadtpark. All dies, so fand ich, war Sümpfen und Urtieren bei Weitem vorzuziehen. Der alte Fuchs hat es dann schließlich doch geschafft, mich zu überlisten. Er meinte, dass würde mir die Bildung verschaffen, die ein junger Doktor der Chemie an der Universität nicht bekommen kann. Und er hatte Recht! Ich kam probenhalber für sechs Monate Forschungsarbeit hier her. Die sind nun bald um und ich werde mein Engagement hier verlängern! Ich habe sogar angefangen, mit dem Gewehr zu üben. Ich bin ja doch öfters auf Exkursion.

Vielleicht sollte ich auch mal mit einigen dieser Eingeborenen reden... Sie scheinen eine Art instinktives Verständnis für Pflanzenkunde und einige Kenntnisse über eine primitive Art von Alchemie zu haben. Einiges von dem, was die zusammenbrauen, ist äußerst interessant. Nur graut mir, ehrlich gesagt, etwas vor ihnen. Wie redet man mit jemandem, der versucht einem bei der Konversation durch das Gesicht zu lecken? Vielleicht sollte ich mich zusammenreißen und zum Gehöft der Witwe reiten. Mit ihren Feldarbeitern scheint man recht gut reden zu können. Und bei der Gelegenheit könnte ich der Hausherrin auch gleich meine Aufwartung machen.

Rollenspiel

Sie sind ein enthusiastischer junger Wissenschaftler, der den biochemischen Geheimnissen der Venus auf den Grund gehen will. Und mit der Macht der Wissenschaft werden Sie das auch schaffen! Eigentlich dachten Sie immer, Sie wären nicht für ein Leben in der Wildnis geschaffen. Sie hielten sich selbst für ein Kind der Stadt, einen verweichlichten Zivilisationsmenschen, der am besten zwischen Häusermauern aufgehoben ist. Sehr zu Ihrer eigenen Überraschung steckt aber wohl doch mehr in Ihnen als nur das, denn Sie machen sich auf der Venus nicht schlecht. Und die Venus hat Ihnen dafür viel gegeben!

Begierig auf neue Entdeckungen und Geheimnisse wagen Sie sich jeden Tag weiter vor. Vielleicht wird gar ein echter Abenteurer aus Ihnen! Langsam entfremden Sie sich von Ihrem früheren Ich. So ganz haben Sie ihre „irdische“ Art jedoch noch nicht ablegen können. Es stört Sie nach wie vor, dass Sie schwitzen wie ein Arbeiter am kruppschen Hochofen, und Sie wissen nach wie vor nicht so recht, wie Sie mit den Einheimischen reden sollen, aber auch diese Herausforderungen werden Sie meistern.

Sie sind zuversichtlich, dass die Venus aus Ihnen, dem schlaffen „Salonwissenschaftler“, doch noch einen Mann machen wird. Einen Zug aus Ihrer Zeit als junger irdischer Stadtmensch werden sie aber wohl nie ablegen – Sie sind ein unheilbarer Schwerenöter...

Echsenmenschen-Schamanin

Archetyp: Schamanin

Motivation: Überleben

Stil: 3

Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 4

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 4

Stärke: 2

Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 6

Bewegung: 4

Abwehr: 4

Wahrnehmung: 6

Betäubt: 2

Fertigkeiten

Fertigkeiten	Basis	Stufe	Werte	(Durchschnitt)
Bühnenkunst	4	1	5	(2+)
Empathie	4	2	6	(3)
Handwerker (Apotheker)	4	4	8	(4)
Linguistik	4	1	5	(2+)
Medizin	4	3	7	(3+)
Schwindeln	4	3	7	(3+)
Überleben	4	1	5	(2+)

Talente

Lebensretter, Charismatisch, Angenehmer Geruch

Ressourcen

-

Schwächen

Primitiv

Waffe	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Schlag	0 N	0	0 N	(0) N



Echsenmenschen-Schamanin

„Du dieses Pulver auf linke Ssulter reiben und dieses Pulver auf rechte Ssulter. Dann Geister gnädig und Fieber wird gehen. Macht Sswanzig Mark. Bitte Münssen, keine Sseine.“

Hintergrund

Oooh...bitte nicht in diese Schale treten. Dort fermentiert grade Muschelfleisch. Nicht für Zauber, du Dummkopf. Fürs Abendessen! Auch eine mächtige Geisterkundige wie ich hat zuweilen Hunger. Mächtig? Natürlich bin ich mächtig – ich kann Wunden heilen, Fieber lindern und spreche zum großen Homa höchstselbst! Ich kann auch dir helfen. Du musst nur diesen Kräutersud trinken, und der Geist, der deine Kopfschmerzen macht, wird wieder gehen. Der Sud enthält zerstoßenes Aspirin – eine mächtige Zauberwurzel von den bleichen, schwanzlosen Erdlingen. Der Sud kostet dich nur zehn Fische. Oder fünf Mark, falls du glänzende Münzen hast. Schließlich will ich auch leben. Du wirst sehen, mein Zauber wird wirken, denn ich war schon Schamanin, bevor du das erste Mal aus dem Ei geschaut hast! Was? Ja, ich war schon zu den Zeiten Schamanin, als die Erdlinge noch nicht da waren. Da warst du noch sehr klein. Damals hatten wir noch keine metallenen Pfeilspitzen und auch noch keinen Steuereintreiber. Du siehst also, Vor- und Nachteile halten sich die Wage, so wie sich alles in Homas Schöpfung die Wage hält. So wie dein Weg als Krieger durch dein Bauchmuster vorgezeichnet war, so war mein Weg als Schamanin mir vorgezeichnet. Als sich kurz nach meinem Schlüpfen mein Bauchmuster zeigte, sahen die Ältesten sofort, dass ich dazu ausersehen war, mit den Geistern zu sprechen. So wurde ich von klein auf darauf vorbereitet. Holho-Jhoehe, meine Vorgängerin, die lang vor der Ankunft der Erdlinge zurück in den Humus ging, brachte mir alles bei, was ich als Schamanin wissen musste. Wie man seine Seele zu den Geistern schickt. Wie man Kräuter mit den Magensäften großer Tiere behandelt, auf dass sie heilen oder vergiften können. Welche Beeren man in offene Wunden stecken muss, um Würmer daraus fernzuhalten. Wie man die Lieder unseres Stammes singt. Und natürlich lehrte sie mich auch Geheimnisse, die naseweise junge Krieger wie du nicht zu wissen brauchen! So wurde ich Schamanin und sang, heilte die Unseren und vergiftete die Feinde unseres Stammes.

Die Arbeit fiel mir recht leicht... bis die Erdlinge vom Himmel kamen, mit ihrer Zauberkraft, die so viel mächtiger ist als die Zauber, die wir kennen, und doch gleichzeitig schwächer. Sie lehrten unseren Stamm viele Dinge, die wir zuvor nicht wussten. Sie gaben uns neue Waffen und machten uns zum Teil ihres großen Landes, dass sie „Kolonie“ kennen. Für viele unseres großen Stammes wurden die Zeiten leichter, doch für viele andere Schamaninnen wurde die Zeit schwerer, denn die Erdlinge lehrten, wie du weißt, auch dass unsere Magie nicht wahr sei. Und wer wird das Wort von Leuten anzweifeln, die fliegende Boote bauen, wenn es um Magie geht.

So wurden viele von ihnen davon gejagt, oder mussten Fische fangen wie normale Frauen. Ich aber entschloss mich, von der Magie der Erdlinge zu lernen und ging zu Dr. Gladstone, dem Schamanen der Erdlinge, um von ihm zu lernen. Zuweilen helfe ich ihm noch heute. (Wusstest du, dass deren Schamanen offenbar alle männlich sind? Komische Sitten.) Dort lernte ich neue Wege des Heilens. Ich blieb Schamanin und singe und heile noch heute. Manchmal singe ich sogar für Erdlinge. Einige interessieren sich sehr für unsere Geschichten. Oder für die Pflanzen in unseren Sümpfen. Aber über die erzähle ich ihnen nicht alles. Und nun die zehn Fische oder die fünf Mark. Sonst gibt es keinen Kopfschmerz-Sud!

Rollenspiel

Die Zeit Ihrer Magie mag sich in den menschlichen Kolonien dem Ende zuneigen, doch Sie werden das überleben, denn Sie waren sich noch nie zu schade, etwas Neues zu lernen und Ihre Wege den veränderten Umständen anzupassen. Viele andere Schamaninnen haben die Begegnung mit den Erdlingen schlecht verkraftet, denn ihre Ankunft rüttelte stark an ihren alteingesessenen Weltbildern. Sie jedoch sind trotz ihres Alters noch immer neugierig wie ein junger Schlupfing und haben so viele Dinge von den Erdlingen gelernt. Einige Erdlinge mögen Sie für einen Scharlatan oder eine Hexe halten, aber Sie haben wirklich einige Ahnung von Heilung und Heilkräutern. Außerdem macht Ihnen niemand etwas vor, wenn es um die alten Geschichten Ihres Volkes geht. Dass Sie gelernt haben, Ihr Wissen auch gewinnbringend einzusetzen, ist, so finden Sie, nichts Schlimmes. Erstens muss man sehen, wo man bleibt, und zweitens macht man bei Ihnen immer Geschäfte zum beiderseitigen Vorteil!

Echsenmenschen-Seefahrer

Archetyp: Jäger

Stil 3

Motivation: Freiheit

Gesundheit 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 1

Geschicklichkeit: 3

Intelligenz: 2

Stärke: 4

Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 7

Abwehr: 6

Wahrnehmung: 4

Betäubt: 3

Fertigkeiten

Heimlichkeit 3 2 5 (2+)

Nahkampf 4 4 8 (4)

Primitiver Fernkampf 3 2 5 (2+)

Spezielle Fahrzeuge (Schiffe) 3 2 5 (2+)

Sportlichkeit 4 3 7 (3+)

Überleben 2 2 4 (2)

Talente

Fisch, Innerer Kompass

Ressourcen

Ruhm 1

Schwächen

Primitiv

Waffen

Speer 3 T 0 11 T (5+) T

Wurfnetz * 0 5 (2+)

Schlag 0 N 0 0 N (0) N

* Spezielle Regeln: siehe „Fernkampfaffen“ im Grundregelwerk



Echsenmenschen-Seeffahrer

„Da hinten ist die Bestie. Los, Freunde! Zielt genau und werft auf den weichen Hals, denn ihren Panzer können unsere Harpunen nicht durchdringen!“

Hintergrund

Siehe, oh zaubermächtiger Schwanzloser mit der hohen Kopftrommel, mein Volk lebt schon seit undenklichen Zeiten hier. Wie unsere Schamaninnen sagen, schon seit den Tagen, als die Inseln aus dem Nebel geschält wurden. Wir sind der größte aller Stämme auf den Inseln und auf den Wassern, auch wenn die schäbigen Dende-DejDej anders daherreden. Seit ich im Kreise meines Zirkels bin, habe ich die Ströme und Seen zwischen unseren Inseln befahren. Sogar auf dem großen Meer, das so weit wie Homas unendlicher Blick reicht, bin ich oft gereist. So weiß ich wohl, wie man Boote lenkt, denn ich kann so gut segeln wie ich schwimme. Ich und mein Zirkel jagen große Tiere, um unserem Stamm Fleisch, Horn und Knochen zu bringen. Wir gehören darin zu den Besten auf den Inseln. Zuerst suchen wir die großen Tiere, dann treiben wir sie in Buchten und dann tauchen wir, um sie mit unseren Speeren und Harpunen zu töten. Das ist nicht immer ungefährlich, denn viele der großen Ungeheuer wehren sich und kämpfen. Aber wir kämpfen besser! Bis jetzt habe ich noch jede Bestie bezwungen, die ich mit meinem Boot und meinen Zirkelgenossen gejagt habe. Man muss sich nur mit dem Wesen der Bestie, die man jagt, und mit Wasser und Strömungen auskennen. Und man braucht einen starken, geschickten Speerarm. Einem jedem von unserem Zirkel sind diese Fähigkeiten Homma gegeben. Die Priesterinnen sagen, das stünde in unseren Bauchmustern geschrieben. Ich denke aber manchmal, nachdem ich aus dem Ei geschlüpft bin, muss die Priesterin mein Bauchmuster falsch gedeutet haben. Sie soll damals gesagt haben, mein Schicksal sei es, ein einfacher Fischer zu sein. Und doch ist aus mir ein mächtiger Töter großer Wassertiere geworden! Mein Wort gilt den jüngeren Kriegern meines Zirkels deswegen sehr viel.

Seit Umho-UohQuo auf der Insel der roten Pilze starb, bin ich der Führer meines Zirkels. Daher bin ich wohl der beste Führer, den du wohl kriegen kannst. Ich wäre dennoch froh, das Dorf wieder zu verlassen. Richtig wohl fühle ich mich ohnehin nur auf dem Meer, denn dort sagt mir kein Ältester und keine Priesterin, was ich zu tun und zu lassen habe. Hier bestimmt der Dorfrat alles, was getan wird. Das mag ich nicht. Draußen auf den vielen Wassern des Meeres und der Mangroven, dort gibt es nur mich und meinen Zirkel. Wir gehen dorthin, wo Beute ist, wir jagen und dann schwatzen wir und essen, was wir nicht in das Dorf zurückbringen. Kein Weibchen kommandiert uns dann herum und sagt, wir würden die Schwänze beim Lachen zu laut auf den Boden schlagen. Daher geleite ich dich und die Deinen sehr gern.

Ich kann dir unterwegs genug interessante Wassertiere zeigen, dass du zehn von diesen Blätterstapeln bemalen könntest. Immerhin habe ich meinen Lebtage Tiere gefangen und weiß, welche gut schmecken. Und welche lustig aussehen und sich auf deinen Blättern gut malen lassen! Bevor wir aber überlegen, an welchen Inseln wir entlangfahren, lass mich noch dieses Bier trinken und die Kalebasse aus durchsichtigem Stein zerschlagen, die du „Glasflasche“ nennst. Aus den scharfen Bruchstücken werde ich neue Klingen für meinen Dreizack machen, denn die Muschelschalen an seiner Spitze sind schon stumpf geworden vom Töten der letzten Jagd.

Rollenspiel

Von den Meeren der Venus haben Sie bereits viel gesehen. Die Küstenlinie, an der Ihr Stamm Handel und Fischfang betreibt, kennen Sie wie ihren Tragebeutel. Sie besitzen die rastlose Seele eines wahren Abenteurers und halten es kaum eine Woche auf dem Festland aus. Die Sehnsucht nach Freiheit zieht Sie immer wieder auf das Meer hinaus, wo sie Reichtümer erwerben, indem Sie mächtige Fische und Riesenechsen töten, andere interessante Leute treffen oder aufregende Dinge erleben können. Ihre nautischen Fähigkeiten werden ebenso beneidet und bewundert wie Ihre Fähigkeiten als geschickter Jäger. Ihrem Können ist es zu verdanken, dass Sie trotz ihres einfachen Bauchmusters dennoch eine Respektperson geworden sind. Im Kreise Ihrer Freunde sind Sie meist fröhlich und gesellig, manchmal aber auch etwas großmäulig. Sie kommandieren ihre Besatzung eher als guter, wissender Freund, denn als tyrannischer Vorgesetzter – ein Führungsstil, der gerade auf Erdlinge ungewöhnlich wirkt. Krieg und Kampf außerhalb der Jagd sind Ihre Sache zwar nicht, aber dennoch haben Sie bei mehr als einer Gelegenheit das Kämpfen gegen andere Ha erlernt.