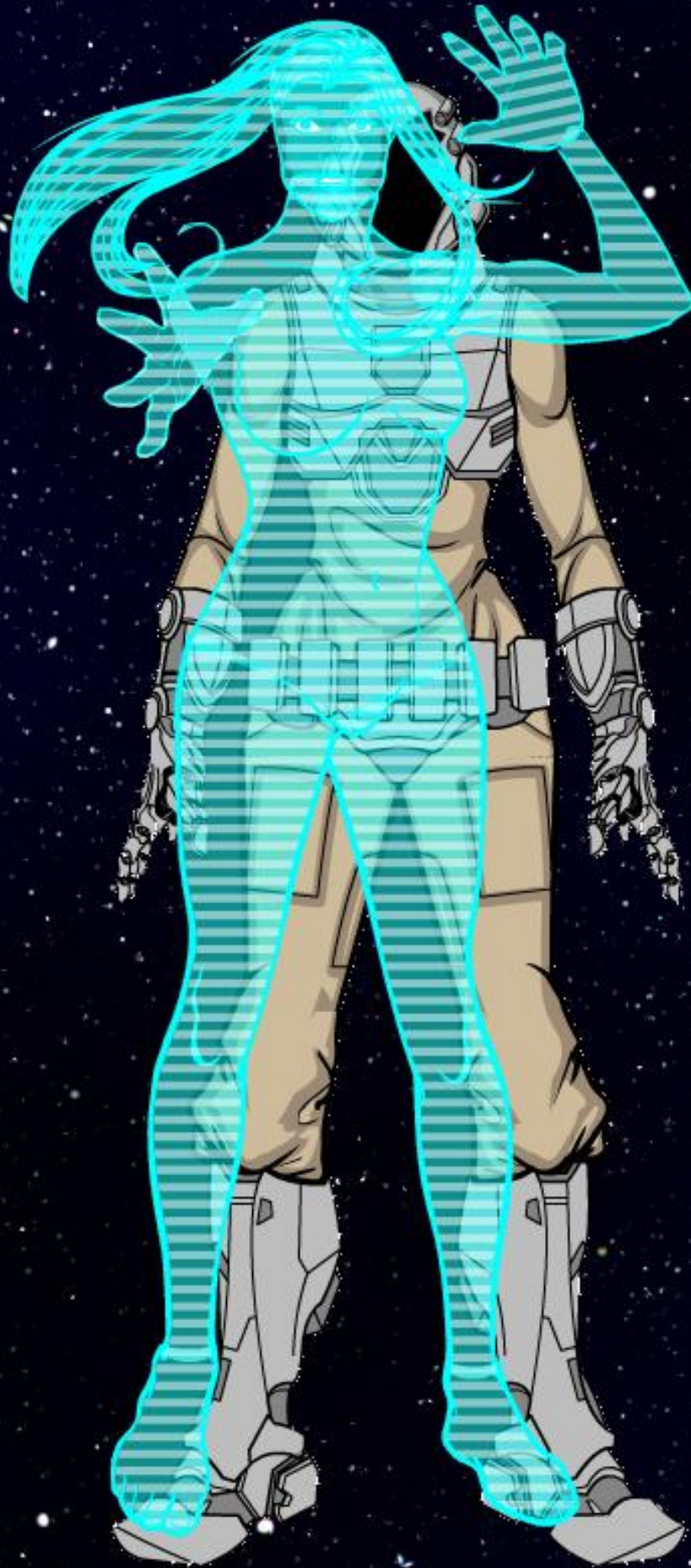


# Transhuman Tragedy



# Impressum

## Herausgeber:

Oliver Kersting

Deutsche Ausgabe Fate Core:

[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de) • [info@uhrwerk-verlag.de](mailto:info@uhrwerk-verlag.de)

[facebook.com/Uhrwerk-Verlag](https://facebook.com/Uhrwerk-Verlag)

[www.faterpg.de](http://www.faterpg.de) • [info@faterpg.de](mailto:info@faterpg.de)

[www.facebook.com/faterpg](https://www.facebook.com/faterpg)

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Die Regeln zur Reputation wurden inspiriert von den Regeln zu Likes von Judith und Christian Vogt aus Aces in Space, erschienen im Ach-Ja-Verlag, 2020.

Das Artwork wurde gestaltet mit

[www.heromachine.com](http://www.heromachine.com)

Essen 2022

# Transhuman Tragedy

– Eine Erweiterung für Digital Dystopia –

## Inhalt

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Das Setting.....                    | 4  |
| Übersicht .....                     | 4  |
| Settingerschaffung .....            | 7  |
| Die Regeln.....                     | 9  |
| Allgemeines .....                   | 9  |
| Reinkarnation .....                 | 9  |
| Allgemeines .....                   | 9  |
| Die Körper.....                     | 9  |
| Der Prozess der Reinkarnation ..... | 10 |
| Beispielkörper.....                 | 11 |
| Reputation und Ökonomie .....       | 13 |
| Allgemeines .....                   | 13 |
| Reputation .....                    | 13 |
| Fraktionen im Konflikt .....        | 15 |
| Vorüberlegungen.....                | 15 |
| Fraktionen im Fate-Fraktal .....    | 15 |
| Der Kampf gegen eine Fraktion ..... | 16 |

# Das Setting

## Übersicht

Cyberpunk als Setting der postmodernen Science Fiction war, verkürzt gesagt, die Dekonstruktion der modernen Science Fiction. Während die Moderne von einem unbeugsamen Optimismus geprägt war, dass die nächste Erfindung, die nächste Entwicklung, die nächste technische Innovation die Menschheit unzweifelhaft weiterbringt, wurde dieses Bild in der Postmoderne dekonstruiert: Die neue Technologie wird so oder so von uns Menschen missbraucht werden, so dass wir unaufhaltsam in den Abgrund stürzen. Ein Zurück gibt es auch nicht, wir haben nur noch – als ultimativer Pessimismus – die Wahl, wie wir untergehen wollen.

Doch nach der Postmoderne kommt die Postpostmoderne, in der auch dieser Pessimismus radikal dekonstruiert wird, ohne den vorherigen Optimismus zu rekonstruieren: Ob es gut oder schlecht ausgehen wird, vermag niemand zu sagen, die Fragen sind offen in einer unauflösbaren Aporie.

Was der Cyberpunk für die Postmoderne war, ist der Transhumanismus für die Postpostmoderne, greift dessen alte Fragen auf, führt sie aber in eine andere Richtung weiter, ohne eine klare Antwort zu geben.

Bestimmte Eckpunkte dieses vielfältigen Setting sollen nun festgezurrut werden, um sie für das Spiel greifbar zu machen:

### Eine mittlere Zukunft

Inhaltlich zwischen der modernen Utopie und der postmodernen Dystopie gelegen ist auch der Zeitpunkt des Transhumanismus dazwischen, irgendwo zwischen einer nahen und einer fernen Zukunft gelegen. Die Technik hat sich deutlich weiter entwickelt gegenüber der Welt des Cyberpunk, ist aber noch von unglaublichen Möglichkeiten der Space Opera entfernt. Wir befinden uns irgendwo im 22. Jahrhundert, setzen wir 150 Jahre an, landen wir im Jahre 2171.

### Der Stand der Technik

Über die Möglichkeiten der Kybernetik und Gentechnik hinaus sind es v.a. zwei Ideen, die

den Transhumanismus ausmachen: die Digitalisierung des Bewusstseins und 3D-Druck auf molekularer Ebene.

- **DIGITALISIERUNG DES BEWUSSTSEINS**

Als technische Idee steckt dort der Gedanke dahinter, dass das Gehirn letztlich nur ein organischer Computer ist, die in ihm hinterlegte Persönlichkeit nur eine – wenn auch äußerst komplexe – Ansammlung von Daten ist. Daten aber kann man speichern, hoch- und runterladen, versenden und verändern.

Jedes **AREYE** tastet nahezu in Echtzeit die Gehirnströme ab, zeichnet sie auf und speichert die neu hinzugekommenen Erinnerungen im **I-CORE**, dem *Identity Core*, ab. Verstirbt jemand, aber kann der **I-CORE** geborgen werden, kann die Identität rekonstruiert und in einem neuen Körper – sei es ein Klon des alten, sei es ein Designerkörper eines großen Herstellers, sei es ein Synth, ein synthetischer Körper, oder sei es ein Sim, ein simulierter Körper in der Virtuellen Realität – wieder hochgeladen werden.

Kann der **I-CORE** nicht geborgen werden, verfügt der Tote vielleicht über ein halbwegs aktuelles **BACKUP** seiner Identität, von dem er hochgeladen werden kann.

Ebenso kann eine Kopie des eigenen Bewusstseins an einen anderen Ort gesendet werden, um dort in einem gemieteten Körper hochgeladen zu werden. Dies kann, gerade bei interplanetaren Reisen, enorm viel Zeit einsparen.

Bleibt das Original dabei am Heimatort aktiv, nennt man die Kopie auch *Abspaltung*, verkürzt **SPALT**, der nach seiner Rückkehr wieder mit dem Original verschmolzen werden kann.

Dabei gibt es eine große Frage: Ist eine Kopie noch derselbe Mensch, oder ein anderer? Wird man selbst aus dem **BACKUP** hochgeladen, oder ist es ein

neuer Mensch, der nur die identischen Erinnerungen hat. Bin ich selbst mein eigener **SPALT**? Gibt es dann zwei Originale?

Und sind KIs, künstliche Intelligenzen, nicht auch irgendwie Menschen? Worin besteht noch der Unterschied zwischen einer KI und einem digitalisierten Bewusstsein eines geborenen Menschen? Beide können als Sim, beide in einem organischen Körper existieren.

Doch auch die Körper sind dadurch austauschbar, veränderbar geworden. Genetische Anpassungen werden vorgenommen und überschreiten die Möglichkeiten des natürlichen Körpers. Ethnie, Geschlecht und im Prinzip sogar Spezies sind wechselbar geworden. Doch sind die eigenen Kinder wirklich die eigenen Kinder, wenn man sie mit einem fabrikproduzierten Serienkörper gezeugt oder geboren hat? Und sind die Aufwertung des eigenen Körpers und der der eigenen Nachkommen nicht ein unfairer Wettbewerbsvorteil? Was macht es mit der Psyche, wenn eine schwarze Frau in einem weißen, männlichen Leib reinkarniert, gar in einem spinnenartigen Roboterkörper?

Diese Fragen sind offen und werden nicht abschließend beantwortet werden können. Doch sie sind zu Eckpunkten ideologischer Grabenkämpfe geworden.

- **KOLONISIERUNG DES SONNENSYSTEMS**

Die Menschheit ist ins All aufgebrochen, zumindest in die unmittelbare Nachbarschaft. Raumstationen kreisen um die Erde und simulieren durch Rotation die Schwerkraft. Mond, Mars, der Asteriodengürtel und die Monde der Gasriesen wurden kolonisiert, das Terraforming von Mars und vielleicht sogar Venus läuft auf Hochtouren.

Ionen- und Fusionsantriebe, z.T. aber auch veraltete chemische und Kernspaltungsantriebe bringen Rohstoffe und alle, die körperlich reisen wollen oder müssen, zu den weit entfernt liegenden Himmelskörpern.

Gerade die Vielzahl kleiner Himmelskörper hat es vielen ermöglicht, ihre eigene, kleine Kolonie zu gründen, um dort nach eigenen Regeln und eigenen Vorstellungen zu leben – zumindest bis sie einer der großen Fraktionen auffallen und in die Quere kommen.

- **MOLEKULARE FABRIKATOREN**

*Molekulare Fabrikatoren*, kurz **FABS** genannt, sind die ultimative Weiterentwicklung des 3D-Druckers. Mittels Nanotechnologie können alle Substanzen in ihre Atome zerlegt und dann wieder in neuer Form zu Molekülen und Objekten zusammengesetzt werden. Solange die Basiselemente vorliegen, kann jedes Objekt produziert werden, vorausgesetzt eine kundige Person hat eine **VORLAGE** programmiert.

Doch Mangel und Armut sind damit nicht besiegt! Die aus der Kanalisation zurückgewonnene Biomasse kann zwar zu Stickstoff und Kohlenstoff zerkleinert und von dort aus zu Nahrung oder Kleidung aufgebaut werden, doch der Prozess ist, gerade für größere Mengen, zeitaufwendig.

Doch mit der richtigen **VORLAGE** kann jedes kleinere Objekt jederzeit gedruckt werden. Man muss keine Waffe auf die Raumstation schmuggeln, sondern nur die **VORLAGE** gut im Speicher verbergen. Zwar benötigt eine Atom-bombe immer noch gewisse Mengen Uran oder Plutonium, die nicht im **FAB** vorrätig sind, doch ein biologischer Kampfstoff lässt sich leicht drucken und würde im Gegensatz zu einer Pistole nicht sofort von den Sicherheitsprogrammen des Apparates erkannt und unterbunden.

Energie hingegen ist kein Problem mehr. **FUSIONSREAKTOREN** liefern aus dem häufigsten chemischen Element, Wasserstoff, Energie in beliebiger Menge, so dass an diesem Punkt der Schritt in Richtung einer Post-Scarcity-Gesellschaft gegangen wurde.

Einige Fragen bleiben offen. Nach welchem Prinzip wird der Zugang zu **FABS** gewährt? Herkömmlich über Geld,

oder über die Reputation eines Menschen?

## Gesellschaftlicher Wandel

Der technische Fortschritt hat die Menschheit an die Grenzen der Menschlichkeit gebracht und bisher unbekannte Fragen aufgeworfen, um deren Antwort extreme Gruppen streiten, ja sogar Krieg führen:

- **NATURALISTEN VS. TRANSHUMANISTEN**  
Ist ein digitalisierter oder gentechnisch veränderter Mensch noch ein Mensch? In dieser Streitfrage beziehen Naturalisten und Transhumanisten extreme Positionen. Dazwischen liegt eine Grauzone spezieller Fragen: Wenn ein **BACKUP** dieselbe Person ist, ist es für Straftaten verantwortlich, die begangen wurden, nachdem es erstellt wurde? Auch wenn ggf. eine **KOPIE** nicht derselbe Mensch, vielleicht nicht einmal eine Person ist, darf diese **KOPIE**, ein **BACKUP** als Zeuge vor Gericht aussagen? Ist ein **SPALT** geschäftsfähig? Sind von einem **SPALT** geschlossene Verträge für das Original rechtlich bindend?
- **MONETARISTEN VS. REPUTATISTEN**  
Wirtschaft und Produktion haben sich durch die Entwicklung des **FABS** radikal verändert. Doch auch wenn Fabs Güter in beliebiger Menge produzieren können, stellen die **FABS** selbst eine begrenzte Ressource dar. Wie wird der Zugang reguliert? Altes Geld, oder ist es der fluide Wert der Reputation? Wer kontrolliert das digitalisierte und kopierbare Geld? Wer erfasst den Wert der individuellen Reputation? Monetaristen treten für das Geld ein, das ohne

Ansehen der Person seinen Wert behält. Reputatisten treten für die Reputationsökonomie ein, wo die Reputation an die Person gebunden ist, die niemand erben und vererben kann. Und innerhalb dieser Positionen wird erbittert um die Kontrollmechanismen gestritten.

- **KOMMUNISTEN VS. KAPITALISTEN**  
Die freie Verfügbarkeit von Waren durch die **FABS** und **FUSIONSREAKTOREN** hat erneut kommunistische und kapitalistische Positionen verschiedenster Art wieder zur Disposition gestellt. Sollen **FABS** öffentlich für jedermann zugänglich sein? Ist der Privatbesitz von **FABS** erlaubt und in welcher Größenordnung, nur kleine Haushalts**FABS** oder gar industrielle **FABS**? Wer hat die Rechte an den **VORLAGEN**?
- **EINE NEUE ART DES KRIEGES**  
Zwar gibt es immer noch die herkömmliche Form der Kriegsführung mit Armeen und Flotten, die auf dem Feld der Ehre versuchen, sich gegenseitig mit Tod und Verderben zu überschütten. Doch schon im 21. Jahrhundert zeichneten sich immer mehr asymmetrische Konflikte ab, in denen die großen Armeen kleiner terroristischer Zellen nicht Herr werden konnten. Mittlerweile stehen sich oft auf beiden Seiten des Konflikts unabhängige, nur lose vernetzte Terrorzellen gegenüber, die gegeneinander inmitten der Zivilbevölkerung Krieg führen, während lokale Ordnungskräfte vergeblich versuchen, diesem blutigen, ja tödlichen Treiben ein Ende zu bereiten.

# Settingerschaffung

Der vielfältige ideologische Kampf macht transhumanistische Settings und Geschichten aus. Während die Frage nach der Menschlichkeit des modifizierten Menschen im Cyberpunk noch eine sehr intime Frage war, nur den persönlichen Horror des einzelnen betraf, mischen sich im Transhumanismus allerhand Leute in diese sehr private Frage ein. Es sind nicht einfach bössartige Diktaturen und rücksichtslos profitgierige Konzerne, die das Setting dominieren und im postmodernen Fatalismus ein klares, wenn auch übermächtiges Feindbild liefern. Stattdessen treten ideologisch motivierte Fraktionen gegeneinander an, sind in windschiefen Bündnissen miteinander verschränkt, da sich die feindlichen Gräben auf verschiedenen Betrachtungsebenen zu kreuzen scheinen. Haben zwei transhumanistische Fraktionen heute noch gemeinsam gegen eine naturalistische Splittergruppe gekämpft, stehen sie sich morgen bereits feindlich gegenüber in der Frage, ob der Zugang zu den Erweiterungsmöglichkeiten des Menschen monetär oder reputativ reguliert werden soll.

Und auch eine kleine Gruppe vermag hier in einem asymmetrischen Konflikt einer großen Fraktion erheblichen Schaden zuzufügen. Eine einzelne Person mit einem Fusionssprengkopf kann die Zentrale eines ideologisch positionierten Konzerns vernichten.

So gilt es, ähnlich der Konzerne in **Digital Dystopia**, nun in **Transhuman Tragedy** diese Fraktionen zu erschaffen.

Dazu genügen:

- Ein Name
- Eine Hauptposition
- Eine Nebenposition
- Eine **AGENDA** als Aspekt
- Eine **FINSTERE SCHATTENSEITE** als Aspekt

Haupt- und Nebenposition ordnen sich dabei in die oben genannten Streitfragen ein, die **AGENDA** beschreibt das nach außen kommunizierte Ziel, während die **FINSTERE SCHATTENSEITE** das darstellt, was diese Fraktion zur Erfüllung ihrer **AGENDA** zu tun bereit ist, aber vor anderen verheimlichen muss.

## Bsp. 1:

Name: Reine Kommune Telesto

Hauptposition: Naturalismus

Nebenposition: Reputative Anarchie

Agenda: **GLEICH GEBOREN UM GLEICH ZU LEBEN**

Schattenseite: **DIGITALE KRIEGSFÜHRUNG FÜHRT ZU UNABSEHBAREN KOLLATERALSCHÄDEN**

## Bsp. 2:

Name: Divine Incarnation Inc.

Hauptposition: Reputativer Kapitalismus

Nebenposition: Transhumanismus

Agenda: **FÜR JEDEN DER PASSENDE KÖRPER**

Schattenseite: **ZU SCHNELL UND ZU BILLIG GEWACHSEN**

## Aufgaben

Man sollte es nicht bei den Fraktionen belassen, sondern wie in Fate Core eine **Aktuelle** und eine **Zukünftige Aufgabe** festlegen. Um das Thema des Genres aufzufangen, sollte man aus den großen Fragen des Transhumanismus eine Bedrohung ableiten, z.B.:

### DIE RÜCKKEHR DER GOTT-KI

KI-Experimente der Menschen haben zur Schaffung einer ihrer selbst bewussten KI geführt, die in der Lage war, sich selbst eigenständig zu verbessern. Ab dem Punkt kam es wie es kommen musste, denn jede Verbesserung verbesserte auch die Fähigkeit zur Verbesserung, weswegen die Fähigkeiten exponentiell gewachsen sind, bis die Lage die Menschheit beinahe vernichtet hätte. Irgendwie haben die Menschen die Katastrophe überlebt. Haben sie die KI mit einem Virusprogramm besiegt, dessen Ableger auch als **Aktuelles Problem** taugen? Hat sich die KI selbst abgeschaltet oder ist sie nach Monaten des Vernichtungskrieges einfach fortgegangen? Auf jeden Fall wird sie zurückkehren und erneut versuchen, die Menschheit zu vernichten bzw. zu transformieren. Gibt es Untergrundkulte extremistischer Transhumanisten, die die KI zurückholen wollen? Gibt es Hinweise, dass sie am Rande des Sonnensystems lauert und zurückkehrt?

### KAMPF DER SYSTEME

Zwei politische Ideen stehen einander gegenüber, aber mindestens eine der beiden Ideen hat sehr viel Macht. Gibt es eine totalitäre Regierung, eine übermächtige Konzernvereinigung, die dem Sonnensystem ihren Stempel aufdrückt und die Menschen mit digitaler

Überwachung unterjocht? Werden Naturalisten zwangsweise von dieser Macht mit Implantaten ausgerüstet, um sie ins digitale Kollektiv einzugliedern? Stehen monetäre und reputative Wirtschaft einander bewaffnet gegenüber und sind Geld bzw. Gefälligkeiten illegal?

#### VIRTUELLE GEDANKENKONTROLLE

Werden **DAS NETZ** und die **AREYES** heimlich zur Manipulation der Gedanken eingesetzt? Können die Hersteller der **AREYES** oder die Provider des **NETZES** die Menschen auf AR-Knopfdruck hin fernsteuern?

#### KÜNSTLICHE VERKNAPPUNG

Die **FABS** ermöglichen theoretisch Überfluss und Luxus für alle. Aber dies stört die Interessen der Mächtigen: Wenn jeder Zugang zu allen Gütern hat, womit will man die Menschen noch unter Druck setzen und ihnen Anreize schaffen? Also hat eine mächtige Regierung, ein Konsortium der Megakonzerne die Nutzung der **FABS** monopolisiert. Jeder kann weiterhin alles haben, solange er brav ist.

Oder ist es noch nicht soweit, aber die Schurken sind dabei dies durchzusetzen. Doch haben sie gute Absichten dabei? Soll die übersättigte Menschheit nicht länger im Überfluss ersticken, sondern durch den Mangel wieder Fokus und Ziel erhalten? Oder ist dies nur eine vorgeschobene Lüge?

#### BIG BROTHER IST WATCHING YOU!

Die Gott-KI ist niemals verschwunden! Sie ist da und herrscht wohlwollend über eine Brave New World. Doch ist sie wirklich so Wohlwollend? Was sind ihre höheren Ziele? Und was baut sie im Innern eines der Jupitermonde?

#### Orte und Persönlichkeiten

Wie üblich sollte man auch von diesen einige erschaffen, um das Setting mit einem Leben zu füllen, das aus den Spielern selbst kommt. Personen machen das Setting persönlich und relevant. Wenn man gemeinsam **Director Kregghan** als hassenswerten Diktator erschaffen hat, bereitet es viel mehr Vergnügen, ihn zu bekämpfen. Wenn man **Julienne Feng** und ihre **Bar** am Rande der Saturnringe gemeinsam erschaffen hat, bedeutet es etwas, wenn dies in Gefahr ist. Orte hingegen verleihen einem Setting ihre Einzigartigkeit. Was ist mit der **North American Containment Zone**, einer **Einöde aus Ruinen und Schrott**, die **Von einer Naniten-Zombie-Seuche heimgesucht** wird?

Gibt es **Uralte Ruinen auf dem Pluto**, **Relikte einer außerirdischen Zivilisation**?

Was hat es mit den **Trümmern von Phobos** auf sich? Wurde der Marsmond **Durch ein wissenschaftliches Experiment zerstört**?

## Die Regeln allgemeines

Die generellen Regeln aus **FATE CORE** sowie dem bisherigen Band **Digital Dystopia** behalten ihre Gültigkeit. *Hacking* als Fertigkeit, die Aussagen zum **NETZ** sowie die Regeln zu **Metastunts** sowie **Missionsstress** behalten

weiterhin ihre Gültigkeit. Den bisherigen Konzernstress benennen wir in **Fraktionsstress** um. Die hier vorgestellten Regeln zum Reputationswert sind klar von den Regeln zu *Likes* bei **ACES IN SPACE** beeinflusst.

## Reinkarnation

### allgemeines

Die Reinkarnation eines digitalisierten Bewusstseins in neuen Körpern bringt es immer wieder mit sich, die Merkmale dieser neuen Körper regeltechnisch abzubilden. Die bisherige Fertigkeit *Kraft* stellt einen hier vor das Problem, dass keine andere Fertigkeit wie diese vom jeweiligen Körper abhängig ist. Doch ein ggf. sogar regelmäßig wechselnder Körper mit z.T. deutlich abweichendem Gewicht und abweichender Muskelmasse würde diese Fertigkeiten ebenso regelmäßig aus der Fertigkeitspyramide herausreißen.

Deswegen wird die Fertigkeit *Kraft* gestrichen. Die Komponente des erfolgreichen Bewegens von Gewichten und Massen wird der *Athletik* zugeschlagen, die Komponente des Durchhaltens und der Widerstandskraft teilweise dem *Willen*. Der **Körperliche Stress** hängt nun nach den bekannten Regeln von *Athletik* ab.

### Die Körper

Die Körper, in denen ein Bewusstsein reinkarniert wird, können nahezu alles sein, solange man sich es als Gefäß eines Bewusstseins vorstellen kann: Ein menschlicher Körper, ein synthetischer Roboterkörper, ein menschlicher Körper mit einem Quantencomputer als Gehirn, der modifizierte Körper eines Tieres oder auch ein in der Virtuellen Realität simulierter Körper.

Bei sehr einfachen Körpern, die keine nennenswerten Vorteile bieten, genügt es, diese als Aspekt auszudrücken.

**EIN LEIB WIE JEDER ANDERE** oder **EINE DIGITALE HÜLLE IRGENDWO AUF DEM SERVER** wären solche Aspekte.

Verfügt der Körper über eine besondere Eigenschaft, kann man diese als **Stunt** hinzufügen, z.B.:

### MUSKULÖSER KÖRPER EINES SCHWARZEN MANNES

- **Kraftpaket:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Athletik*, wenn es darum geht, schwere Lasten zu bewegen.

oder

### STÄHLERNE ARBEITSMASCHINE

- **Stahlhaut:** Der Körper hat ein belastbares Gehäuse aus Stahl. Du erhältst Rüstung:2 gegen körperliche Angriffe.

Kompliziertere Körper, die über eine Vielzahl von Merkmalen verfügen, die sie aus der Masse herausheben, lassen sich am besten durch **Megastunts als Ausrüstung** abbilden.

Sie verfügen als Aspekte über eine Funktion und einen Nachteil, Stuntpunkte über 1 werden der NSC-Erholungsrate der SL zugeschrieben.

**Bsp.:**

### Hētai-Tech Military Sleeve 5.3:

**Funktion:** **ORGANISCHER, KYBERNETISCH VERSTÄRKTER KAMPFKÖRPER**

**Nachteil:** **ERHÖHTES AGGRESSIONSPOTENTIAL**

**Megastunt (zwei Verstärkungen):**

- **Absolute Reflexe:** Du reagierst schneller als jeder Normalsterbliche. Bei der Ermittlung der Initiative bist du vor allen anderen dran, von nicht verstärkten Leuten kannst du nicht überrascht werden. Aber du bist ständig **HYPERNERVÖS**.
- **Erhöhte Muskelfaserdichte:** Du hast Muskeln aus Stahl: Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Athletik*, um mit roher Gewalt Hindernisse zu überwinden, außerdem Waffe:2 und einen Bonus von +1 auf Angriffe mit *Kämpfen*.

### Der Erwerb im Spiel

Sei es, dass der Körper vernichtet wurde, sei es, dass man – anstatt eine mehrwöchige Reise in

einem ionengetriebenen Raumschiff auf sich zu nehmen – einen **SPALT** seines Bewusstseins zum Jupiter-Mond Ganymed sendet, um diesen dort in einem neuen Körper hochzuladen: Früher oder später wird man einen neuen Körper brauchen, am besten Jetzt! Gleich! Und Sofort! Der Vorgang des Erwerbs lässt sich am besten, da jeder Körper nur ein – ggf. um Stunts erweiterter – Aspekt ist, durch eine Vorteil-Erschaffen-Aktion mit *Ressourcen* oder *Reputation* darstellen.

Welche der beiden Fertigkeiten zum Tragen kommt, hängt von der Wirtschaftsform des jeweiligen Habitats ab. Ein monetär-sozialistischer Piratenhafen wird eher Geld über *Ressourcen* erfordern, ein reputativ-kapitalistische Großstadt eher deine *Reputation*.

Ein rein virtueller Körper erfordert nur einen Wurf gegen einen Widerstand von +0, ein absolut grundlegender Körper – gleich ob organisch oder synthetisch – einen Wurf gegen +1, verfügt der Körper über einen Stunt, setzt dies einen Wurf gegen +2 voraus. Um das Spiel nicht aufzuhalten, ist es angeraten, lieber einen Erfolg mit Haken zu akzeptieren als ohne Körper dazustehen.

Ein Körper, der über mehr als einen Stunt verfügt, ist als Megastunt darzustellen und wird gemäß der Regeln zu **Megastunts als Ausrüstung** aus **Digital Dystopia** erworben.

Da der alte Körper zurückbleibt, können die Kosten der Erholungsrate mit dem des alten Körpers verrechnet werden.

#### Bsp.:

*Reaper benötigt für seine Mission im Venus-Orbital »Astarte« einen Körper, als er einen **SPALT** dorthin senden lässt. Er erwirbt einen **ZUVERLÄSSIGEN, AUSTRINIERTEN KAMPFKÖRPER**. Der Nachteil darin, dass der Körper **AUFFÄLLIG BEDROHLICH** ist.*

*Er erwirbt folgende **Stunts**:*

- **Absolute Stärke:** Der Körper verfügt über Unmengen hochdichter Muskelfasern auf Kolibri-Basis. Jede Überwinden-Probe, die auf roher Kraft beruht, gelingt dir automatisch, solange dir kein unmenschlicher Widerstand entgegensteht. Aber **DU UNTERSCHÄTZT DIE KRAFT DES KÖRPERS**.
- **Dermalpanzerung:** Der Körper ist subdermal mit Panzerplatten verstärkt. Du erhältst Rüstung:2.

- **Titanskelett:** Die Knochen sind Titanverstärkt. Zusammen mit der enormen Stärke gibt dir das im Nahkampf Waffe:4.

*Für die drei Stunts muss Reaper eine Probe auf Reputation gegen +6 gelingen und drei **SCHWIERIGKEITEN** in Kauf nehmen.*

*Nach dem Ausgang seiner Probe muss er sich mit Gefallen, Aufmerksamkeit und einem Haken herumschlagen:*

*Er hat den Körper von der Antikapitalisten Front vermittelt bekommen. Denen schuldet er dafür einen Gefallen: Sie dürfen **SEINEN KÖRPER IN SEINER ABWESENHEIT BENUTZEN**.*

*Dass er einen Kampfkörper erworben hat, hat Aufmerksamkeit erregt. Mrs. Hóng von IGX-Security ist informiert und löst **GELBEN ALARM**  aus.*

*Der Körper, den er erhält, ist in sich nicht unproblematisch, weil er schon mehrmals für illegale Operationen benutzt wurde: Er hat **EIN GESICHT MIT VIELEN FEINDEN**.*

## Der Prozess der Reinkarnation

Sowohl das Hochladen des Bewusstseins aus dem **I-CORE** oder **AREYE** heraus – Akzension genannt – als auch das Herunterladen in einen neuen Körper – die Reinkarnation – erfordert eine Reinkarnationseinrichtung. Die Bandbreite reicht von den großen Instituten auf Mond und Mars mit vielen tausend modernen Reinkarnationskammern bis hin zu einer **EINSAHMEN PIRATENKAMMER MIT UNGESICHERTER SENDELEITUNG**.

Die Akzension nimmt in der Regel eine halbe Stunde in Anspruch, wenn es aus einem organischen Gehirn hochgeladen wird, oder nur wenige Minuten aus einem Computergehirn. Die Reinkarnation jedoch dauert zwischen einer halben Stunde – in ein Computergehirn – bis hin zu drei Stunden – in einen organischen Gehirn. Der durchführende Operator kann den Vorgang beschleunigen. Die benötigte Zeit wird durch die Erfolgsstufen einer *Hardware*-Probe gegen einen passiven Widerstand von +1 geteilt.

Doch die Reinkarnation kann dem Charakter zusetzen: Desorientierung und Anpassungsschwierigkeiten sind eine übliche Folge. Je fremdartiger der neue Körper ist, umso schwerwiegender sind die Folgen.

Regeltechnisch wird man von einer **ENTFREM-DUNG** angegriffen, deren Wert vom Grad der Unterschiedlichkeit anhängt:

| Abweichung                  | Modifikator |
|-----------------------------|-------------|
| Kein Klon des alten Körpers | +1          |
| Andere Ethnie               | +1          |
| Anderes Geschlecht          | +2          |
| Pro fehlendem Stunt         | +1          |
| Pro ungewohntem Stunt       | +1          |
| Pro Schwäche oder Haken     | +1          |

Gegen diesen Angriff verteidigt man sich mit *Wille*. Da dies ein einzelner Angriff ist und nicht innerhalb eines Konflikts stattfindet, kann man keine Stresskästchen abstreichen. Der Schaden wird als psychische Konsequenz formuliert, die diese Entfremdung widerspiegelt.

#### Bsp:

*Reaper erwacht nun auf »Astarte« in seinem neuen Körper. Dieser ist Kein Klon seines alten Körpers (+1), als er in den Spiegel sieht, blicken ihn fremdartig blaue Augen aus einem unvertraut blassen Gesicht an (+1), er vermisst seine gewohnten Absoluten Reflexe (+1), außerdem sind diese Titanknochen ungewohnt massiv (+1), was die Absolute Stärke nicht besser, sondern schlimmer macht (+1). Immerhin weiß er, was er von Dermalpanzerung zu halten hat. Aber die Narben und Schrammen im Gesicht lassen nichts Gutes erhoffen (+1), wenn dieser Körper wieder durch die Gänge und Halle von Astarte-Station wandert. Die Entfremdung hat somit einen Angriffswert von +6. Seine Gute (+3) Willenskraft lässt ihn vielleicht mit einer leichten Konsequenz davankommen (**DESORIENTIERUNG** ☐), aber mit etwas Pech und einem Mangel an Fate-Punkten auch mit einer Mittleren Konsequenz (**ICH BIN GEFANGEN IM FALSCHEN KÖRPER** ☐). Und er hat es eilig, keine Zeit, deswegen eine:n Therapeut:in aufzusuchen.*

## Konsequenzen nach der Reinkarnation

Körperliche Konsequenzen verschwinden nicht einfach nach der Reinkarnation in einen neuen Leib: Sie werden lediglich umbenannt. Natürlich sind sie dann nicht mehr körperlich, denn der neue Leib wird hoffentlich unverletzt sein. Aber sie sollten in passende geistige Konsequenzen umbenannt werden. Aus einer schweren Konsequenz wie ein **ABGESCHOSSENER ARM** wird dann eine **POSTTRAUMATISCHE BELASTUNGS-STÖRUNG**. Aus einer mittleren Konsequenz wie

einer **SCHUSSWUNDE IM BAUCH** werden dann vielleicht **QUÄLENDE PHANTOMSCHMERZEN**.

## Beispielkörper

### Basis◦Sim

#### EINE DIGITALE HÜLLE VON DER QUANTENSTANGE

Erwerb: +0

Dies ist die einfachste und billigste Hülle, die zu haben ist. Er hat einen minimalen Anteil der Speicherkapazität eines großen Servers, und das war's. Wenigstens kann man aus mehreren Features des Äußeren auswählen, Nasenform, Haarfarbe, Frisur etc. Immerhin kann er körperlich nicht angegriffen werden. Dafür benötigt man keinen Stunt, um ihn digital anzugreifen.

### Basis◦Synth

#### MEHR EIN GEHÄUSE AUS EISEN UND PLASTIK ALS EIN KÖRPER

Erwerb: +1

Zu hunderten den industriellen Produktionsanlagen entsprungen bietet dieser Körper gegenüber dem Sim nur einen Vorteil: Er ist aus Materie und kann Materie bewegen. Er benötigt keinen Sauerstoff, doch ein guter Hacker kann einfach das Betriebssystem abstürzen lassen (🔧).

### Basis◦Leib

#### EIN LEIB WIE JEDER ANDERE

Erwerb: +1

Der Körper ist so ziemlich genau das, was die Menschheit Jahrhunderttausende lang ausgemacht hat. Die gängigen Erbkrankheiten wurden zwar entfernt, aber ansonsten unterliegt er den gängigen Schwächen des menschlichen Körpers. Immerhin können Hacker und Viren dem organischen Gehirn nur sehr selten etwas anhaben.

### Hochleistungs◦Sim

#### EINE MODERNE, VIRTUELLE RECHENMASCHINE

- **Enorme Prozessorleistung:** Im **NETZ** kannst du fast mit einem Host mithalten. Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Hacking*, um einen Wettstreit gegen einen Host zu bestehen.

Erwerb: +2

Dieser virtuelle Körper kann seine virtuelle Natur exzellent nutzen und verfügt über eine exorbitante Rechengeschwindigkeit. Dies liegt

daran, dass für ihn ein eigener, kleiner Prozessor und ein Subserver reserviert wurden.

## Wartungs-Roboter

### EIN GUTES WERKZEUG IM GETRIEBE

- **Eingebautes Toolkit:** Der Roboterkörper hat eine Bandbreite an Werkzeugen in seinen Armen eingebaut. Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Hardware*, um Schäden zu beseitigen.

Erwerb: +2

An Bord eines Raumschiffs sicherlich eine gute Wahl: Sauerstoff und Luftdruck werden nicht benötigt, das richtige Werkzeug, von Schraubendreher bis hin zum Plasmaschneider, ist auch integriert. Leider wirkt er eben mehr wie eine Maschine, weniger wie ein Roboter, der ein echtes Bewusstsein hat.

## Entertainmentpod-5501

**Funktion:** GESCHAFFEN ALS MEDIENSTAR

**Nachteil:** AUFFALLEN UM JEDEN PREIS

- **Schön und sexy:** Nahezu perfekte Proportionen und verstärkte Pheromondrüsen gewähren dir einen Bonus von +2 auf *Charisma*, wenn Schönheit und erotische Ausstrahlung helfen, andere zu beeindrucken.
- **Sublime Kontrolle:** Der Körper zeigt keinerlei Reaktionen wie erhöhten Herzschlag oder Schweiß, wenn es nicht gewollt ist. Du bekommst einen Bonus von +2 auf *Täuschen*, wenn du im direkten Kontakt Lügen erzählst.
- **Virtueller Berater:** Das **AREYE** des Körpers verfügt über eine kleine, nichtautonome KI, die das Verhalten anderer Menschen beobachten, analysiert und dich berät. Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Empathie*, um Charakteraspekte von Leuten in deiner Zone zu ermitteln.

Erwerb: +6

Dieser Körper wurde gezüchtet, um andere zu beeinflussen. Er liefert die perfekte Show, indem er sich selbst richtig in Szene setzt und dies auf die Wünsche und Erwartungen der Zuschauer abstimmen kann. Als organische Hülle wird er schnell akzeptiert, unterliegt aber den meisten Begrenzungen lebender Körper. Das kybernetische Gehirn ermöglicht eine schnelle Reinkarnation und kann schnell mit Zusatzprogrammen ausgestattet werden, ist aber auch Anfällig für *Hacking*-Attacken

## The Shadow 7.5

**Funktion:** INFILTRATIONSSPEZIALIST

**Nachteil:** ERHÖHTER RUHEBEDARF

- **Samtpfoten:** Eine installierte Bewegungsroutine sorgt für geräuschlose Bewegungen und ein *Digital Displacement Device* verlagert automatisch das Positionssignal des **AREYES**. Dadurch erhältst du einen Bonus von +2 auf *Heimlichkeit*, um von einer unspezifischen Überwachung nicht entdeckt zu werden.
- **Schleicherprogramm:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf *Hacking*, um dich gegen das Aufspüren deiner Position zu verteidigen.

Erwerb: +4

Dieser organische Körper wurde für Geheimoperationen entworfen bzw. aufgerüstet. Besonders geschmeidige Gelenke, ins Muskelgedächtnis implantierte Bewegungen und andere gentechnische Modifikationen machen die Bewegungen unhörbar, das Positionssignal wird gedämpft, verlagert oder einfach unsichtbar gemacht. Solange niemand gezielt nach dem Körper sucht, sondern nur allgemein ein Gebiet überwacht, wird derjenige es schwer haben, ihn zu entdecken. Fest installiert ist auch ein Schleicherprogramm, dass es bedeutend schwieriger macht, im **NETZ** die Position zurückzuverfolgen.

# Reputation und Ökonomie

## allgemeines

Die technologischen Neuerungen haben den Weg frei gemacht für neue Formen der Gesellschaft und des Wirtschaftens. Viele Konzepte werden ausprobiert, manche gelingen, manche scheitern.

Eines dieser Konzepte ist die **Reputationsökonomie**.

Die Reputation, das, was das Individuum zum Wohlergehen der Gesellschaft beigesteuert hat, wie dieser Beitrag von der Gesellschaft gewertet wird, bestimmt die Grenzen des Zugangs zu **FABS**, **VORLAGEN** und anderen Gütern. Geld als vererbbares und selbstvermehrendes Tauschmittel, das die Reichen immer reicher und die Armen immer ärmer macht, ist in dieser Ökonomie abgeschafft.

Stattdessen wird dank unbegrenzter Energie jedem ein Basisauskommen zugesichert. Was er darüber hinaus konsumieren möchte, muss er vorher zur Gesellschaft beitragen.

Was auch immer man tut, es wird von der digitalen, virtuellen Öffentlichkeit wahrgenommen und gewertet. Daumen rauf, Daumen runter, Ups und Downs bestimmen so die Reputation. Doch Reputation ist eine fluide Angelegenheit! Die Erfolge und das öffentliche Lob von gestern können morgen schon im Shitstorm wieder untergehen.

Aber in der Steuerung gibt es erhebliche Streitfragen: Wer überwacht die Ups und Downs? Zählt jede Stimme gleich viel, oder hat die Wertung von Menschen mit hoher Reputation mehr Gewicht als die von Menschen mit geringer Reputation? Sind die Wertungen zurückverfolgbar, so dass man weiß, wer einen gerade up- oder downgewertet hat? Orientieren sich die Massen an den Wertungen der Prominenten? Oder sind die Wertungen anonym?

Fragen, über Fragen, und jede Fraktion wird hier ihre eigenen Antworten finden.

## Reputation

Die *Reputation* lässt sich regeltechnisch wie eine Fertigkeit behandeln. Aber die Fluktuation der Ups und Downs würde die Fertigkeit regelmäßig aus der Pyramide reißen.

Deswegen steht diese Fertigkeit von vornherein außerhalb. Sie wird mit den regulären Fertigkeiten, von *Athletik* bis *Wille*, gesteigert, ist aber nicht an die Pyramide gebunden.

Auch muss zwischen einem Grundwert und einem aktuellen Wert unterschieden werden. Wann immer man etwas zur Gesellschaft beiträgt, was Ups produzieren könnte, ein Social Media Stream, der die Massen fasziniert, eine Entwicklung, die man mit der Öffentlichkeit teilt, erhöht dies die aktuelle Reputation.

Regeltechnisch kann der Schub eines Vollen Erfolgs oder eines Gleichstands sowie der zweite Freie Einsatz bei einem Vollen Erfolg einer Vorteil-Erschaffen-Aktion zur zeitweiligen Erhöhung des Reputationswertes eingesetzt werden, wenn gerechtfertigt werden kann, dass dies faktisch Ups durch die virtuelle Öffentlichkeit gibt. Die Konstruktion eines wunderbaren Gerätes mittels *Hardware*? Teile den Vollen Erfolg mit der Öffentlichkeit, lade dies als **VORLAGE** hoch und kassiere die Ups. Du lässt deinen Sensorfeed live online gehen, während du mit deinem Team in das Gebäude eines Megakonzerns einsteigst? Jeder Volle Erfolg bringt dir Ups.

Ein Shitstorm als Erfolg mit einem Haken, oder das Reizen eines passenden Aspektes kann den Wert wieder senken.

So oder so: Beim nächsten Kleinen Meilenstein fällt oder steigt der Reputationswert wieder auf seinen Grundwert.

## Reputation



**Überwinden:** Du bestichst eine Wache oder um eingelassen zu werden, oder eine Örtlichkeit setzt eine gewisse Reputation voraus, die du so unter Beweis stellst. Ggf. kannst du auch jemanden mit deiner Reputation einschüchtern, weil der:diejenige sich vor deinem mächtigen Down fürchten muss. Auch kannst du in einem Wettstreit die Aufmerksamkeit auf einen Gegner lenken und so einen Shitstorm heraufbeschwören. Der Verlierer des Wettstreits verliert temporär einen Punkt Reputation.



**Vorteil Erschaffen:** Du erwirbst einen **BESCHRÄNKTEN GEGENSTAND**, sei es,

dass du erst eine exklusive **VORLAGE** kaufen musst, sei dass du Zugang zu einem hinreichend großen **FAB** bekommst. Oder du versammelst im Vorfeld eines Konfliktes **EINE SCHAR FANS**, die dich unterstützen. Auch kannst du so jemanden finden, der:die dir Fragen beantworten kann.

 **Angreifen:** Mit Reputation kann man nicht angreifen.

 **Verteidigen:** Du verteidigst dich gegen feindseliges Überwinden- oder Vorteil Erschaffen, indem du den Schutz deiner Fans und Anhänger heranziehst.

#### Stunts:

- **»Weißt du überhaupt, wer ich bin?«:** Deine Reputation gibt dir fürchterliche Macht über andere. Du kannst mit *Reputation* statt *Provozieren* anderen Geistigen Stress zufügen.
- **Szene-Star:** Es gibt eine bestimmte Szene – Gamer, Rollenspieler, Musiker, Piloten – für die du ein Star bist. In Interaktion mit dieser Szene erhältst du einen Bonus von +2 auf *Reputation*.
- **Info-Sharing:** Du bekommst Informationen, weil du selbst durch Informationsweitergabe – Leaking, Whistle-Blowing – Informationen öffentlich machst. Um **INFORMATIONEN** zu erlangen, erhältst du mit Reputation einen Bonus von +2, wenn du deine Suche öffentlich machst.
- **Social-Media-Star:** Du beziehst deine *Reputation* durch deinen gut gepflegten Social Media Channel. Wenn du einen Vollen Erfolg bei einer erlebenswerten Aktion – Eine mitreißende Rede via *Charisma*, körperliche Höchstleistungen mittels *Athletik*, ein gelungener Diss-Battle über *Provozieren* – life ge-

streamt hast, erhältst du zwei temporäre Punkte in *Reputation* statt nur einem durch die vielen Ups.

### Reputation, Connections und Ressourcen

Diese drei Fertigkeiten können durchaus dasselbe leisten: Es sind die Fähigkeiten, Dinge und Leute zu besorgen.

Aber es sind drei vollkommen unterschiedliche Wege zum selben Ziel:

*Ressourcen* ist die der Weg über das, was du bereits hast. Du hast Geld, du hast anderen wertvollen Besitz, du verstehst damit umzugehen, und durch das, was du hast, kannst du noch mehr bekommen, sei es durch Kauf, durch Bezahlung oder durch Investition. Dabei ist Geld als Tauschmedium etwas Berechenbares, das über kühlen Sachverstand funktioniert.

*Reputation* ist dagegen die flüchtige Macht des öffentlichen Ansehens. Nicht was du hast, bestimmt deine Macht, oder wen du kennst, sondern wer und v.a. wie viele dich kennen. Es ist die Macht einer anonymen Masse, die hinter dir steht, weil du über die virtuellen Kanäle ihnen etwas gegeben hast, das sie wollen.

*Connections* zieht schließlich seine Stärke aus den Menschen, die du persönlich kennst, und wen diejenigen kennen, die du kennst. Aus der persönlichen und immer wieder zu pflegenden Beziehung zu anderen Menschen, aus Gefallen, die dir andere schulden erhältst du Zugriff auf deren Möglichkeiten, sei es, dass diese ihrerseits durch *Ressourcen* oder *Reputation* etwas für dich erledigen. Dein Geld mag aufgebraucht sein, deine Ruf leidet gerade inmitten des Shitstorms, aber »Marble« schuldet dir noch einen Gefallen, den du auf einem gut gesicherten Kanal nun einforderst.

# Fraktionen im Konflikt

## Vorüberlegungen

In der optimistischen Utopie der Space Opera waren die Protagonisten die Helden, die ganze Sternenimperien zu Fall brachten, indem sie den grausamen Diktator, Kaiser oder Imperator mit gezogener Strahlenpistole oder einer Protonenklinge mit urheberrechtlich geschützten Soundeffekten in der Hand in seinem Thronsaal stellten und niederstreckten. Ein gut sitzender Treffer mit einer futuristischen Waffe brachte einer ganzen Galaxie Frieden, Freiheit und Wohlstand.

In der pessimistischen Dystopie des Cyberpunk waren die Megakonzerne übermächtig, unsiegbar. Man konnte den konkreten Manager, das Vorstandsmitglied, den menschenverachtenden Wissenschaftler besiegen und beseitigen, aber nur, damit seine Position von einem nicht weniger verabscheuungswürdigen Abziehbild kapitalistischer Gier übernommen wurde. Egal, was man tat, man konnte die Megakonzerne oder Diktaturen nicht zu Fall bringen, die Tat der Protagonisten machte in der großen Gleichung keinerlei Unterschied.

In beiden Fällen lief alles auf einen Konflikt Mensch gegen Mensch hinaus. In dem einen Fall hing das Schicksal einer Fraktion von Sieg oder Niederlage eines Menschen ab, in dem anderen Fall war es nie in Gefahr. Sei es wie es sei, die Fraktion brauchte keine Werte.

Doch die skeptische Vision der transhumanen Erzählung bricht beide Annahmen auf mehreren Ebenen:

Das klare Muster von Gut und Böse wird relativiert, alle Fraktionen haben ihre Licht- und Schattenseiten, ihre verständlichen und aus einer gewissen Perspektive gerechtfertigten Motive und Ziele. Der Widersacher ist nicht einfach böse, sondern nur anders.

Weder hängt das Schicksal einer Fraktion von nur einer Person ab, noch sind diese Fraktionen unverwundbar. Die Niederlage eines Widersachers ist nur ein Zahnrad im Getriebe, das eine Fraktion zu Fall bringt. Weder ist die Tat alleinentscheidend noch bedeutungslos. Die Fraktion selbst muss und kann besiegt werden.

Eine alte Rollenspielweisheit besagt: »Wenn es Werte hat, kann man es töten.«

Dies gilt auch im Umkehrschluss: »Soll man es töten, braucht es Werte.«

Will man also den zentralen Konflikt der Kampagne um den Kampf gegen eine Fraktion oder den Kampf zweier Fraktionen gegeneinander herum aufbauen, benötigen die beteiligten Fraktionen Werte.

## Fraktionen im Fate-Fraktal

Wie schon in der Settingerschaffung beschrieben werden Fraktionen um Hauptposition, Nebenposition, Agenda und Schattenseite herum beschrieben. Hinzu kommt nun ein Konzept als Aspekt.

Doch darüber hinaus benötigt eine Fraktion, die an einer Auseinandersetzung aktiv teilnehmen soll auch Fertigkeiten, Stunts, Stressleisten und Konsequenzen.

## Fertigkeiten

Die Fertigkeiten der Fraktionen sollen der Einfachheit halber den Charakterfertigkeiten entnommen sein, nur teilweise umbenannt, um den anderen Strukturen einer Fraktion zu entsprechen. Die Fertigkeiten lassen sich somit auflisten:

| Fraktion            | Charakter                   |
|---------------------|-----------------------------|
| <i>Propaganda</i>   | <i>Provozieren/Täuschen</i> |
| <i>Reputation</i>   | <i>Reputation</i>           |
| <i>Ressourcen</i>   | <i>Ressourcen</i>           |
| <i>Sicherheit</i>   | <i>Kämpfen/Hacking</i>      |
| <i>Spionage</i>     | <i>Nachforschen</i>         |
| <i>Zusammenhalt</i> | <i>Wille</i>                |

Da die Menge der Fertigkeiten gering ist, erübrigt sich eine Pyramiden- oder Säulenstruktur. *Zusammenhalt* bestimmt damit auch nach bekanntem Muster die Stresskästchen. Eine Fraktion verfügt auch über die bekannten drei Konsequenzen.

## Stunts

Die hier vorgestellten Stunts sind wie immer nur Beispiele.

- **SWAT-Teams:** Die Fraktion verfügt über bewaffnete Einsatzteams. Sie erhält einen Bonus von +2 auf *Sicherheit*, um als Vorteil ein **SWAT-TEAM** zu erschaffen. Die gegen +0 erzielten Erfolgsgrade stellen den höchsten Fertigkeitswert

des Teams einschließlich des Team-internen Team-Work-Bonus dar. Ein Ergebnis von +5 könnte also für fünf Durchschnittliche (+1), vier Ordentliche (+2) oder drei Gute (+3) Kämpfer stehen.

- **Rekrutierung:** Die Fraktion verfügt über eine professionelle Mitgliederwerbung. Sie erhält einen Bonus von +2 auf *Zusammenhalt*, um Konsequenzen, die Mitgliederverluste darstellen, zu behandeln.
- **Social Media:** Die Fraktion verfügt über gut aufgestellte Social Media Kanäle. Sie erhält einen Bonus von +2 auf *Propaganda*, um die öffentliche Meinung zu beeinflussen (📡).
- **Gegenspionage:** Die Fraktion verfügt über eine gesonderte Gegenspionage-Abteilung. Sie verwendet *Spionage* statt *Zusammenhalt*, um sich gegen Überwinden oder Vorteil Erschaffen mittels *Spionage* zu verteidigen.
- **Massenvernichtungswaffen:** Die Fraktion verfügt über Atombomben oder biologische bzw. digitale Viren und die Möglichkeit, diese einzusetzen. Sie verfügt über Waffe:4 für Angriffe mit *Sicherheit*. Diese Angriffe erzeugen **KOLLATERALSCHÄDEN**.
- **Wirtschaftskrieg:** Die Fraktion ist in der Lage, andere Fraktionen auf wirtschaftlicher Ebene anzugreifen. Indem ein Vorteil eingesetzt wird, der die verwundbare Stelle darstellt – z.B. **ABHÄNGIG VON LUNAREM HELIUM<sup>3</sup>** – und ein Aspekt vorliegt, der diesen Vorteil für die angreifende Fraktion erreichbar macht – z.B. **UNTERSTÜTZUNG DER SOZIALISTISCHEN PILOTENGEWERKSCHAFT** – kann die Fraktion mit *Ressourcen* oder *Reputation* eine andere Fraktion angreifen, die sich dagegen mit *Ressourcen* oder *Reputation* verteidigen muss. Die Konsequenzen sind als wirtschaftliche Verlust zu formulieren wie z.B. **DROHENDE INSOLVENZ**. Der Angreifer muss für den Stunt die zugrundeliegende Fertigkeit festlegen, der Verteidiger kann frei entscheiden.

## Maßstab

Fraktionen können unterschiedlich groß sein, von einer terroristischen Zelle mit einem Dutzend Mitglieder bis hin zu einem interplanetaren Megakonzern mit mehreren Hundertmillionen Mitarbeitern.

Die Maßstäbe sind:

| Maßstab       | Beschreibung                     |
|---------------|----------------------------------|
| Person (+0)   | Eine Person                      |
| Gruppe (+1)   | Bis zu einem Dutzend Personen    |
| Klein (+2)    | Einige Hundert Personen          |
| Mittel (+3)   | Tausende Personen                |
| Groß (+4)     | Bis zu mehreren Hunderttausenden |
| Riesig (+5)   | Mehrere Zehnmillionen            |
| Gewaltig (+6) | Bis zu mehreren Milliarden       |

Die Maßstäbe ermöglichen es auch, asymmetrische Konflikte abzubilden.

Eine kleinere Fraktion ist agiler und kann flexibler reagieren. Für jeden Maßstab Differenz erhält die kleinere Partei einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Verteidigungsproben.

Doch die größere Fraktion lässt sich von den Aktionen kleinerer Gegner weniger beeindrucken: Für jeden Maßstab Differenz erhält die größere Partei Rüstung:2 und Waffe:2.

## Der Kampf gegen eine Fraktion

Treten zwei Fraktionen in einen Konflikt, können sie sich in der Regel mit *Propaganda* vs. *Zusammenhalt* und *Sicherheit* vs. *Sicherheit* angreifen.

Ein Austausch findet bei einem kleinen Meilenstein statt, die Stresskästchen werden beim nächsten bedeutenden Meilenstein gelöscht, wenn bis an diesem und dem davor liegenden kleinen Meilenstein kein Austausch stattfindet. Behandelte leichte Konsequenzen »heilen« bei einem bedeutenden Meilenstein, mittlere und schwere Konsequenzen bei einem großen Meilenstein.

Wollen Spielercharaktere an solch einem Konflikt teilnehmen, können sie entweder eine der Fraktionen unterstützen, indem sie als Ergebnis einer eigenen Szene – z.B. als **Herausforderung**

– einen Vorteil erschaffen, oder die Fraktion direkt angreifen. In dem Fall müssen sie den besagten Vorteil nach einem erfolgreichen Angriff einsetzen, um rückwirkend die Berechtigung für den Angriff zu erhalten. Solche Vorteile wären z.B. **BOMBE IM MACCHIAVELLI-TOWER PLAZIERT** oder **ENTHÜLLUNGEN AUF INSTALEAK**.

Will eine Fraktion die Spielercharaktere angreifen, muss sie dafür einen Aspekt erschaffen, der einen Konflikt auf der Charakterebene rechtfertigt, z.B. **EINSATZ-TEAM OMEGA IM ANMARSCH** oder **INTERVIEW BEI THERESA'S TALK**.

Wird eine Fraktion ausgeschaltet, muss sie ihr Konzept umschreiben und sinkt im Maßstab um eine Stufe.

### Bsp.:

Die SCs wollen das Büro für Information und Sicherheit der Sozialistischen Republik Ceres bekämpfen, einen Mitttelgroßen (+3) **REPRESSIVEN HAUFEN VON FASCHISTEN**.

Sie konnten Zugang zu einem ihrer Server erlangen und dort **DIE WAHRHEIT ÜBER DIE VERSCHWUNDENEN**  herausfinden (Nachforschen ) und haben Kontakt zu Walids Whistleblow aufgenommen (Connections ) um dort ihre Erkenntnisse zu enthüllen (Provozieren ) . Der ausführende Charakter StraightGay würfelt     und addiert sein Provozieren (+2)

zuzüglich Teamwork-Bonus (+1) und erzielt so ein Großartiges (+4) Ergebnis. Da das BfIS Mittelgroß (+3) ist, ist es entsprechend angreifbar, so dass die SCs einen Legendären (+7) Angriff liefern. Das BfIS verteidigt sich mit seinem Ordentlichen (+2) Zusammenhalt, würfelt     und erzielt somit ein Großartiges (+4) Ergebnis. Weil das BfIS aber drei Stufen über den Charaktermaßstab liegt, erhält es Rüstung:6, so dass nur (-3) Punkte Stress verursacht werden. Die Spieler verwenden nun den freien Einsatz ihrer Enthüllung, und StraightGay setzt sein Dilemma **ICH KANN EIN ECHTES ARSCHLOCH SEIN** mit einem Fate-Punkt ein. Damit verursacht er einen Punkt Stress. Er muss nun noch den Aspekt **DIE WAHRHEIT ÜBER DIE VERSCHWUNDENEN** einsetzen, was ihn einen Fate-Punkt kostet, um den Angriff zu rechtfertigen, und das BfIS muss einen Punkt Stress kassieren. Das lassen sie sich nicht gefallen und verbringen die nächste Zeit damit, die SCs ausfindig zu machen. Nach einer gelungenen Probe auf Nachforschen gg. Heimlichkeit (jeder SCs muss sich separat verteidigen) entsteht der Vorteil **DREI VON VIER IDENTIFIZIERT** . In der nächsten Spielsitzung kann das BfIS diesen Aspekt einsetzen, um ihnen ein SWAT-Team auf den Hals zu hetzen. Das BfIS kämpft mit harten Bandagen.