

# LIANEN

Die folgende Rasse wurde durch Greg Bears Roman „Der Amboß der Sterne“ inspiriert.

Die Erschaffung eines Lianencharakters empfiehlt sich wirklich nur für erfahrene Spieler, da sie einen verstärkten Verwaltungsaufwand erfordert. Auch Spielertypen, die komplexeren Regeln nichts abgewinnen können, sei von der Erschaffung einer Liane abzuraten.

## Beschreibung

Die Lianen sind die einzige bekannte Rasse, die auf einen pflanzlichen Ursprung zurückblicken kann. Jedes Wesen besteht aus zehn „Strängen“, welche zu einem Gesamtindividuum verknötet sind. Die einzelnen Stränge können begrenzt vom Hauptkörper abgetrennt werden, sie sind aber nicht lange lebensfähig und auch nicht intelligent. Eine Liane ist nicht in der Lage, ihre Gestalt extrem zu verändern, sie kann nur einzelne Stränge leicht variieren und dadurch ihre „Arme“ und „Beine“ verlängern oder verkürzen.

Lianen haben eine grüne, braune oder graubraune Färbung, welche vor allem vom Alter des Wesens abhängt. Sie erreichen eine Länge von 180 cm und wiegen ca. 50 bis 70 kg. Die einzelnen Stränge sind teilweise Oberschenkeldick und können bis zu 10 kg Gewicht haben. Dafür gibt es auch filigranere Stränge.

Der „Körper“ einer Liane geht aufrecht auf dicken Strängen, welche auch als „Beine“ gelten könnten. Lianen sind sehr geschickt, da sie ihre Stränge variabel als Arme einsetzen können. Einen Kopf gibt es nicht, Sinnesorgane sind ebenfalls nicht vorhanden, so daß die Lianen am ehesten als ein dichter Strauch beschrieben werden kann. Für andere Rassen bedeutet dies, daß sie normalerweise eine Liane nicht von der anderen unterscheiden können (höchstens aufgrund der Färbung). Lianen selbst erkennen jedes Wesen ihrer Rasse automatisch an seiner „Schwingung“ wieder (dazu später mehr).

Lianen sind eingeschlechtliche Wesen, welche sich aber auch „paaren“ können, um Nachwuchs zu erzeugen. Ihre Fortpflanzung ist, egal ob zwei- oder eingeschlechtlich, sehr schnell und effektiv, wird aber von einer völligen Ruhephase begleitet.

## Geschichte und Heimatsystem

Den ersten Kontakt zu den Lianen stellten die Nomaden 2245 her. Einige Nomadenschiffe haben inzwischen Lianen an Bord genommen, um diesen einen Kontakt zu anderen Rassen zu ermöglichen. Lianen sind hochintelligent, wahre Sprachgenies und sehr an außerirdischer Kultur und Technik interessiert. Die derzeit im bekannten Universum auftauchenden Lianen können als Diplomaten oder Botschafter verstanden werden.

Die Lianen bewohnen ein extrem weit entferntes Sternensystem in Kernrichtung der Milchstraße (Entfernung zur Erde: ca. 350 Parsec). Es ist das einzige Doppelsystem, welches intelligentes Leben hervorgebracht und zwei Planeten dafür zur Verfügung gestellt hat. Der Planet der Sekundärsonne wurde im Jahr 2160 durch die Lianen bevölkert, welche bisher keine Sprungtechnologie entwickelt haben (TL 8,5). Die genaue Anzahl der Lianen kann nur geschätzt werden, es sollen ca. 6 Milliarden Lebewesen das Primärsystem, eine weitere Milliarde das Sekundärsystem bevölkern.

## Gesellschaft und Politik

Da sich Lianen recht schnell fortpflanzen können, gab es vor der Entdeckung des zweiten Planeten öfter Kriege um knappe Ressourcen und Lebensraum. Seitdem haben sich jedoch vernünftige Vertreter der einzelnen Staaten durchgesetzt und die Lianen befinden sich auf dem Weg zu einer Gesamtregierung. Die einzelnen Staaten sind meistens Demokratien. Es gibt zahlreiche Monarchien und einige Diktaturen.

Lianen benötigen keine Kleidung, sie wird höchstens als Schutzmittel eingesetzt (Raumanzug, Rüstung etc.). Lianen kennen kein Fernsehen, ihre Kommunikation beruht ausschließlich auf Schwingungen, welche sie über einen hervorragenden Tastsinn (ihr Hörvermögen) wahrnehmen. Da sie mittels ihrer Stränge auch Schwingungen erzeugen können, haben sie keine Schwierigkeiten, normale Sprachen innerhalb kürzester Zeit zu erlernen und zu sprechen (nach einem Tag hat die Sprachstufe den geistigen Prioritätswert). Ihre eigenen Sprachen sind jedoch nahezu unmöglich zu erlernen und für viele Rassen nicht einmal wahrzunehmen.

Prinzipiell liegt die durchschnittliche Lebenserwartung einer Liane bei 10 Jahren. Da ein Wesen aber normalerweise nicht als Ganzes stirbt, sondern durch den Verlust zu vieler Stränge sein Bewußtsein verliert, bilden sich nach dem Tod mehrerer Wesen oft aus zurückgebliebenen Strängen ein neues Individuum, welches Bewußtseinstteile der alten Wesen übernimmt.

## Technik

Nominell haben die Lianen TL 8,5 erreicht. In einigen Bereichen liegt ihr technisches Niveau jedoch höher. So haben sie frühzeitig Energiewaffen entwickelt, da Flammenwerfer oder Laser gegen ihren pflanzlichen Organismus wesentlich effektiver als Projekttilwaffen sind. Ihre Biotechnik ist ebenfalls auf einem hohen Niveau, während sie in der Raumfahrt zurückhängen.

## Stränge

### Einzelaktionen

Einzelne Stränge können unabhängig vom Zentralkörper einfache Aufgaben erfüllen. Zu diesem Zweck können maximal zwei Stränge aus der Liane abgetrennt werden, welche separat oder zusammen arbeiten können. Ihre Werte werden für die Dauer des Vorgangs der Liane abgezogen.

**KON:** Die Stränge halten ihre Tätigkeit problemlos ihre KON an Stunden aufrecht. Danach erhalten sie pro Stunde ein  $\times$  Schaden (Reg 1), welches der Spieler beliebig einem Feld zuordnen darf (auch bei zwei Strängen nur ein  $\times$ ).

**STR:** Die Stränge können Wesen mit einer Stärke bis zu ihrer eigenen STR mal vier fesseln oder Gegenstände bis zu einem Gewicht ihrer STR mal zehn tragen.

**BEW:** Stränge können sich mit BEW Meter/Runde bewegen.

**GES:** Sie sind in der Lage, GES leichte Aktionen durchzuführen.

**BIL:** Sie können sich BIL Dinge merken.

**CHA:** Die Stränge können CHA mal mit ihrer Liane kommunizieren (und damit Fertigkeiten übertragen).

**PSI:** Sie können ihre PP einer anderen Liane zur Verfügung stellen (diese darf ihr Maximum höchstens verdoppeln).

Eine erneute Abtrennung ist maximal 24 Stunden nach Zusammenführung wieder möglich.

### Tod eines Strangs

Ein Strang kann auf zwei Arten sterben: Entweder wird das Lebenspunkt-Feld des Stranges durch Schaden markiert oder der Strang stirbt an Altersschwäche. In beiden Fällen ist der Strang noch voll funktionsfähig, sofern er wieder gesundheitlich hergestellt wird. Er kann sich allerdings nicht mehr an einer Fortpflanzung beteiligen oder unabhängig vom Gesamtkörper operieren. Der endgültige Tod eines Strangs tritt erst mit dem Tod der Liane ein, also in dem Moment, in dem mehr als fünf ihrer Stränge „tot“ sind.

Würfeln Sie jedes Jahr Ihres Lianenlebens mit 1[w] für einen von ihnen gewählten lebenden Strang. Bei einer 1-5 stirbt der Strang ab, das Lebenspunkt-Feld wird permanent durch ein  $\times$  markiert.

### Kampf

Lianen tragen extrem selten Rüstungen. Wenn, dann handelt es sich um eine Art Vollrüstung für den ganzen Körper oder eine Teilrüstung für den „Rumpf“. Helme und andere Rüstungsteile sind nicht bekannt und auch nicht besonders sinnvoll.

Die auf dem Kampfbogen vorhandene Rüstungstabelle ist nur für den Angriffswurf wichtig und wenn die Liane eine Teilrüstung trägt. In diesem Fall gelten normalerweise Rumpftreffer als Angriffe auf den geschützten Bereich. Da Lianen ihren Körper aber verändern können, sind sie in der Lage, „Arme“ oder „Beine“ ebenfalls in den Schutzbereich zu integrieren. Dies würde dann einen gezielten „Kopf“-Treffern notwendig machen.

Wurde eine Liane getroffen, ignorieren sie ansonsten die Trefferzone völlig, da es nicht möglich ist, Stränge gezielt zu treffen (auch nicht für andere Lianen). Wie üblich erhöht aber jede 1 des Angriffswurfes die Anzahl der Schadenspunkte um eins. Energiewaffen richten automatisch einen Schadenspunkt mehr an, Feuer sogar drei.

Für jeden Schadenspunkt muß die Liane mit [1w] die Strangnummer auswürfeln, den Schadenspunkt darf der Spieler aber auf einen beliebigen Wert des Stranges vergeben (nicht KON). Schreiben Sie in das Kästchen kein  $\times$ , sondern den Regenerationswert der Wunde (s.u.). Sie können den getroffenen Wert auch auswürfeln, wenn Sie den Mehraufwand eines weiteren [w] pro Schadenspunkt in Kauf nehmen (vordere Spalte der Tabelle).

Sind alle Werte eines Stranges markiert, gehen weitere Schadenspunkte auf die Kon-Felder durch, zuletzt wird der Lebenspunkt markiert.

Psi-Schäden sind von den restlichen Wunden getrennt, auch hier gehen weitere Schadenspunkte auf Kon-Felder durch.

Ein getroffenes Feld eines Stranges setzt den dazugehörenden Wert für den Strang (und damit die Liane) außer Kraft.

Wie üblich haben Wunden einen bestimmten Regenerationswert, wobei Stränge pro  $\times$  einen eigenen Regenerationswert haben (wird in das Feld geschrieben). Es gelten folgende veränderte Regenerationswerte:

Waffenloser Kampf:	1
Projekttilwaffen:	3
Energiewaffen:	8
Feuerschaden	10
KON-Punkte:	+2

Stränge sind weder durch Blutungen, noch kritische Treffer oder Brüche betroffen. Erhält ein bereits komplett verwundeter und toter Strang mehr als zwei weitere Schadenspunkte, gilt er als zerstört. Ein zerstörter Strang kann nach zwei Tagen als Kopie hergestellt werden, muß dann aber noch komplett geheilt werden.

### Heilung

Stränge (und damit Lianen) haben eine hervorragende Selbstheilungsrate, welche sich durch Zusammenschalten zweier Stränge noch verbessern kann. Solange ein Strang nicht den Lebenspunkt verloren hat, kann er sich selbst oder bei Zusammenschaltung andere Stränge heilen. Ein toter Strang kann sich nur in Zusammenarbeit mit einem lebenden Strang selbst heilen.

Bei der Heilung werden alle nicht markierten Kon-Felder der maximal zwei Stränge addiert: Das Ergebnis gibt die Regeneration an Strichen pro Tag an.

Stränge, welche mit Heilung beschäftigt sind, dürfen nicht abgekoppelt werden, stehen der Liane aber ansonsten normal zur Verfügung.

Medizinische Hilfe für verletzte Stränge ist nach üblichen Regeln machbar. Außerirdische Ärzte erhalten jedoch zusätzliche -5 auf den FW, sofern sie sich nicht intensiv mit Lianen beschäftigt haben.

Heilung per Psi ist ebenfalls möglich: Die vorgestellte Formel ist problemlos anwendbar, wobei *Größe* die gesamte Anzahl an  $\times$  des Stranges bedeutet und *Regeneration* für den höchsten Regenerationswert steht.

## Fortpflanzung

Für die Fortpflanzung begeben sich Lianen in einen absoluten Ruhezustand, den sie auch mehrere Tage aufrechterhalten müssen, um den Teilungsprozeß zu beenden. Lianen können sich ein- oder zweigeschlechtlich fortpflanzen. In beiden Fäl-

len müssen beteiligte Lianen mindestens fünf gesunde Stränge vorweisen, da „tote“ Stränge sich nicht mehr vermehren können.

### Zwei Lianen

Sind zwei Lianen am Vorgang beteiligt, dauert der Prozeß der Teilung 18 Tage. Beide Lianen steuern jeweils fünf ihrer Stränge für ein neues Individuum bei. Die Auswahl der Stränge erfolgt zufällig, innerhalb eines Stranges variieren die Werte der Attribute zufällig um  $\pm 1$  Punkt. Die neu entstandene Liane ist sich sofort ihrer Umgebung bewußt und lernt innerhalb kürzester Zeit die wichtigsten Dinge, da sie viele Fertigkeiten quasi als Kopie ihrer Eltern erhält und diese nur zu aktivieren braucht.

### Eine Liane

Bei einer Liane dauert der Vorgang 24 Tage. Die Liane erzeugt eine komplette Kopie von fünf ihrer gesunden Stränge. Diese fünf Stränge bilden innerhalb weiterer 24 Tage das komplette neue Individuum durch erneute Teilung. Auch hier gilt, daß die Werte der fünf kopierten Urstränge um  $\pm 1$  Punkt abweichen können, während die fünf neu erzeugten Stränge sogar beliebige Werte haben können.

## Tod des Individuums

Eine Liane stirbt, sobald sie über weniger als fünf lebensfähige Stränge verfügt. Ein lebensfähiger Strang hat kein permanentes  $\times$  in der Lebenspunkt-Zeile des Stranges. Die vier oder weniger übriggebliebenen Stränge können innerhalb einer kurzen Zeitspanne mit weiteren Strängen zu einem neuen Wesen verknüpft werden (s. Lebensdauer einzelner Stränge). Dieser Zeitraum kann durch neuere medizinische Methoden oder Einfrieren verlängert werden. Die „alten“ Stränge können sowohl mit weiteren alten Strängen als auch mit einem neuen Wesen, welches noch nicht aus zehn Strängen besteht, kombiniert werden. Fertigkeiten der Stränge und die Attribute bleiben erhalten.

## Weiterspielen eines

## Wesens

Lianencharaktere haben nur eine kurze Lebensdauer vor sich, welche sich durch schwere Verletzungen und große Gefahren noch verkürzen kann. Stirbt die Liane eines Charakters, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder der Spieler würfelt sich eine

neue Liane (sofern er erneut eine spielen möchte) aus oder er versucht, Teile seines Charakters zu „retten“. Eine neu erzeugte Liane hätte dann den Vorteil, daß sie einige Fertigkeiten weiterverwenden darf und sich vor allem an alle Dinge erinnert, die in ihrem vorherigen Leben passiert sind. Eine derartige Liane ließe sich also viel besser in eine eingespielte Gruppe integrieren, da es sich zwar um einen neuen Charakter handelt, der aber mit bekannten Mustern aufwarten kann.

## Charaktererschaffung

Bei der Charaktererschaffung wird weiterhin achtmal ein 2-3[w] Wurf durchgeführt. Da Lianen *nicht* über den Wert CYB verfügen (CYB = 0), wird der schlechteste Wurf gestrichen, die restlichen sieben

Werte dürfen frei auf die sieben Basisattribute verteilt werden. Die Sinne werden wie üblich ausgewürfelt. Charakterpunkte errechnen sich ebenfalls nach normalen Regeln (Modifikationen beachten).

STR	GES	BEW	KON	CYB	BIL	CHA	PSI
+6	+1	+4	+1	-	0	-3	-2
SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT		
-6	+5	-1	-4	+8	0		

- Lianen haben einen natürlichen Rüstungsschutz von N3-P1-E0.
- Sie können automatisch Schwimmen und Tauchen auf beliebig hoher Stufe.

Alle Attributs- und Sinnespunkte müssen nun auf die zehn Stränge verteilt werden. Benutzen Sie dazu die entsprechende Tabelle des Lianencharakterbogens. Es gilt folgende Bedingung: Einem Strang muß (sofern das möglich ist) ein Punkt

jedes Wertes, maximal aber 25% des Gesamtwertes, zugeteilt werden.

Wert	11	12-13	14-17	18-21	22-25	26+
Max.	2	3	4	5	6	7

## Fertigkeiten

Bei der Charaktererschaffung oder wenn die Liane eine neue Fertigkeit erlernt, müssen den Fertigkeiten sofort Strangnummern zugewiesen werden. Die Liane kann nicht auf die Fertigkeiten eines Strangs zugreifen, wenn dieser zerstört oder abgetrennt ist. In diesem Fall verfügt eine Liane stets über Stufe 0 in dieser Fertigkeit. Anmerkung: Abgetrennte Lianen können CHA mal mit ihrer Liane kommunizieren, darunter fällt auch die Ausübung einer ihrer Fertigkeiten durch den Hauptkörper.