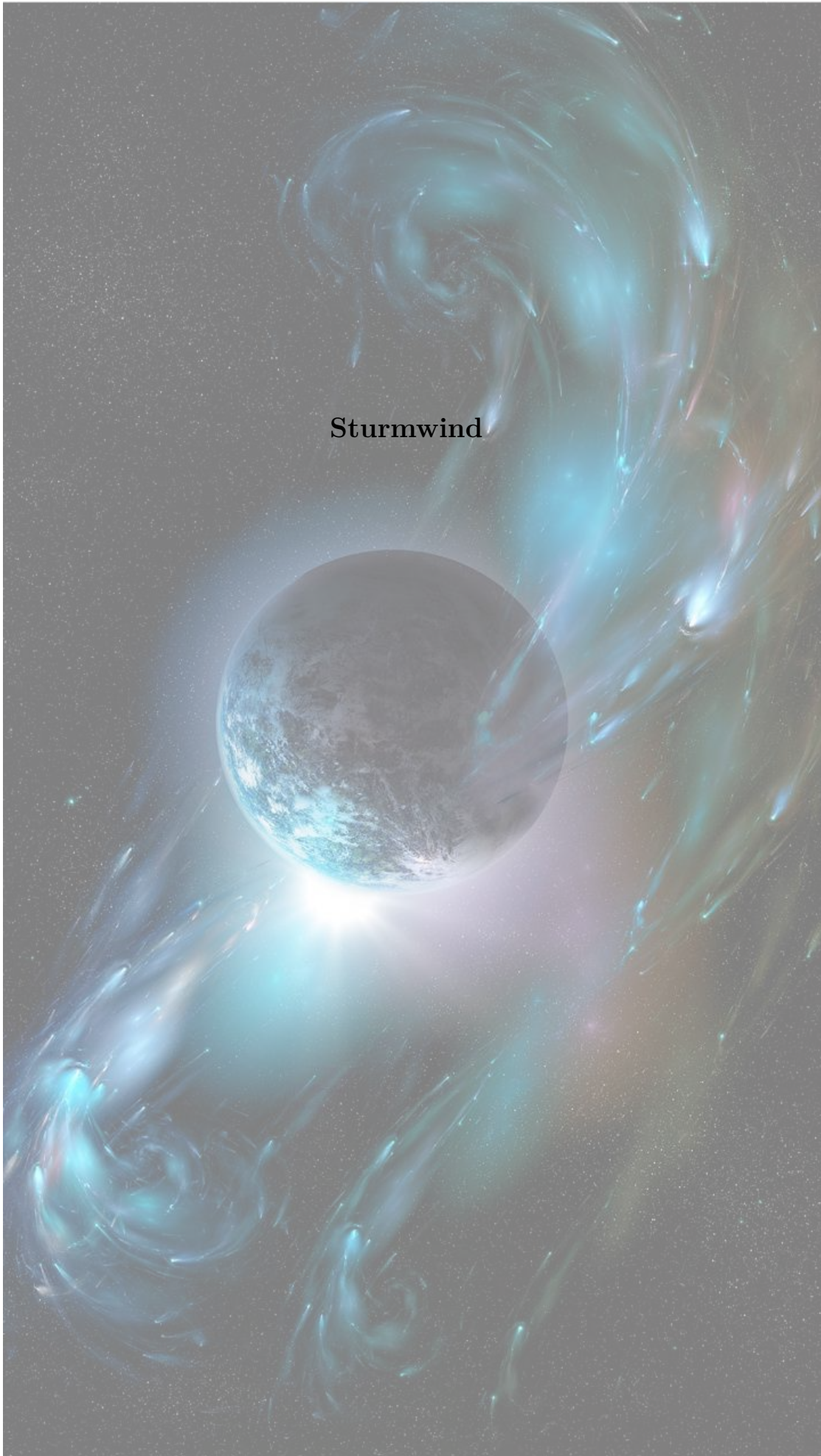


# Sturmwind



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Die Welt von Sturmwind</b>	<b>3</b>
2.1	Das große Reich der Menschheit . . . . .	3
2.2	Die Galaxis nach dem Fall . . . . .	3
2.3	Der Sturmwind . . . . .	4
2.4	Die Welt Kalar als Beispiel . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Regeln</b>	<b>5</b>
3.1	Wie entsteht ein Sturmreiter . . . . .	6
3.1.1	Die Spielwerte . . . . .	6
3.2	Weltenbau . . . . .	7
3.2.1	Die Bewohner der Galaxis . . . . .	7
3.2.2	Die Kolonien . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>10</b>
4.1	Die Welt am Abgrund . . . . .	10
4.1.1	Zusammenfassung . . . . .	10
4.1.2	Ankunft . . . . .	11
4.1.3	Die Stadt . . . . .	11
4.1.4	Die Zeit läuft . . . . .	11
4.2	Abenteuer Ideen . . . . .	12

# 1 Einleitung

Sturmwind ist ein Science Fiction Rollenspiel mit einfachen Regeln.

Bei einem Rollenspiel erleben und erzählen alle Spieler zusammen eine Geschichte aus der fantastischen Zukunftswelt von Sturmwind. Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle des *Spielleiters*. Dieser beschreibt die Umgebung und alle Figuren, die nicht von den Spielern übernommen werden. Die restlichen Spieler schlüpfen in die Rolle eines *Sturmreiters*.

Im ersten Kapitel lernst du die mysteriöse Galaxis der fernen Zukunft kennen. Kapitel 2 enthält alle Regeln des Spiels. Hier erfährst du vor allem, wie man seinen eigenen Sturmreiter baut. Das 3. Kapitel ist für den Spielleiter.

## 2 Die Welt von Sturmwind

Die Welt von Sturmwind bietet dem Spielleiter viele Freiräume, deshalb sind viele Angaben vage. Es gibt keine festgelegte Chronologie der Ereignisse und keine galaktische Enzyklopädie voller Fakten. Ob die Handlung von Sturmwind 1000 Jahre in der Zukunft spielt oder 1 Million Jahre, ist für das Rollenspiel nebensächlich. Vielleicht spielt sie auch in fernster Vergangenheit. Wenn Dir etwas partout nicht passt, lass es weg!

### 2.1 Das große Reich der Menschheit

Irgendwann hat die Menschheit sich über den Rand des Sonnensystems hinweg ausgebreitet. Vielleicht erst mit gewaltigen Generationenschiffen, vielleicht hat man einen Überlicht Antrieb entwickelt oder man fand ein Netzwerk aus nutzbaren Wurmlöchern. Auf jeden Fall wurden über einen langen Zeitraum hinweg mehr und mehr fremde Planeten besiedelt. Und in einer fernen Zukunft war schließlich die ganze Galaxie kolonialisiert. Billionen Menschen auf hunderttausenden von unterschiedlichsten Welten. Elegante Raumschiffe durchkämmten mühelos das Nichts zwischen den Sternen. Die Technologie war von Magie kaum zu unterscheiden. Homo Sapiens hatte den Zenit erreicht! Nichts schien unmöglich, alles was der Verstand erdenken konnte war erfunden und zwischen den Sternen war Friede. Doch dies sollte nicht für immer so bleiben . . .

### 2.2 Die Galaxis nach dem Fall

Wie das legendäre Atlantis<sup>1</sup> ging das galaktische Reich der Menschheit in einer einzigen Nacht zu Grunde. War es eine Invasion von technisch überlegenen Fremden, eine tödliche Seuche oder vielleicht ein natürlicher Kollaps eines zu groß gewordenen Systems. Hat eine Kaskade von Sternexplosionen die Welten der Menschen verbrannt? Was immer auch geschah, unvorstellbar viele Leben gingen verloren.

Heute kann sich niemand mehr an den Fall erinnern. Es gibt bestenfalls uralte Aufzeichnungen von Märchen die auf Legenden basieren. Die Meisten der heute lebenden

---

<sup>1</sup>Falls in der fernen Zukunft diese Sage noch existiert.

haben keine Ahnung von galaktischen Reichen, überlicht schneller Raumfahrt oder planetengroßen Raumstationen. Von der fantastischen Hochtechnologie sind wenn nur einige Artefakte übrig. Planeten voller Wunder würden in die Steinzeit zurück katapultiert. Soweit bekannt gibt es heute in der Galaxis keine Welten mehr, die Raumschiffe betreiben oder gar bauen. Einige wenige Welten haben sich das Niveau der Industrialisierung erhalten oder sind zu diesem Technologie Level zurück gekehrt. Auf den meisten Planeten fristen die Menschen ein eher mittelalterliches Leben. Tiere ziehen die Wagen, falls nicht auch die Idee des Rades verloren ging. Man lebt nach dem Lauf der Sonne und den Jahreszeiten (falls vorhanden).

## **2.3 Der Sturmwind**

Irgendwann nach dem Fall wehte er zum ersten mal durch die Spiralarme der Galaxis. Bis heute kann niemand sagen was es ist. Die, die ihn spüren können haben alle einen gemeinsamen Namen für das Phänomen. Sie nennen ihn den Sturmwind. Vielleicht ist er ein Artefakt der verlorenen Hochtechnologie, vielleicht ein natürliches Schauspiel. Vielleicht ist er gesteuert oder künstlich erschaffen. Eine Theorie lautet, dass die aber Milliarden Seelen der beim Fall gestorbenen irgendwie dafür verantwortlich sind, ein kosmisches Mahnmal. Aber was immer der Sturmwind auch sein mag, er ist real. Er hat keine Farbe und Form, kein Geruch und kein Aussehen. Nur ein winziger Prozentsatz ist überhaupt in der Lage ihn zu erfassen. Er dringt sanft in den Geist, wie ein Tagtraum oder eine Vision. Man hat das Gefühl, als fahre ein unsichtbarer Windhauch mitten durchs Herz. Der Sturmwind trägt die Erinnerungen an die Zeit vor dem Fall in sich. Er transportiert Bilder, Visionen und Informationen. Und er kann so vieles mehr.

Der Sturmwind scheint sich bevorzugt einem ganz gewissen Schlag von Menschen zu zeigen. Oft sind es Träumer und Vordenker, Altruisten und Idealisten. Niemals flüstert der Sturmwind zu Tyrannen und hasserfüllten Egoisten.

Oft erleben Menschen der Sturmwind als (Tag) Traum, es ist als würde sich ein Fenster in eine wunderschöne, vergangene Welt öffnen. Niemals sind diese Eindrücke verstörend, sie wecken Sehnsucht nach den Sternen und dem Unbekannten, inspirieren Künstler zu Gedichten und Malereien und spornen den Forschergeist an.

Und dann gibt es noch die wenigen Individuen, die im wahrsten Sinne vom Sturmwind erfasst werden! Der Wind reißt sie fort von ihrem Planeten und schleudert sie quer durch die Galaxis. Nur einen Wimpernschlag dauert diese Reise. Diese Wenigen nennt man Sturmreiter!

## **2.4 Die Welt Kalar als Beispiel**

Kalar umkreist eine rote Sonne. Sie ist der fünfte Planet des Systems. Nicht dass es jemand auf Kalar gibt, der dieses Wissen hätte! Kalar ist eine mäßig besiedelte Welt mit mildem Klima. Um das seichte Meer am Äquator gibt es zahllose kleine und größere Fischerdörfer. In Richtung der Pole wird die Besiedlung immer dünner. Nur einzelne Jägergruppen ziehen im Sommer zu den Polen um die gewaltigen, kugelrunden Himmelswale zu jagen. Wertvollster Besitz der Jagdgruppen sind die Lichtspeere, Artefakte

aus der Zeit vor dem Fall. Seit Äonen werden diese eleganten Waffen von der Mutter an die erstgeborene Tochter vererbt. Mit den selbst fliegenden Lanzen aus hellem Metall stellen sie den Giganten der Lüfte nach und verkaufen deren dicke Häute an die Fischer.

Die Lichtspeere sind nur eines von vielen Relikten, die mit völliger Selbstverständlichkeit von den Kalarnern benutzt werden. Sie sind einfach Teil der Welt wie für uns ein Regenbogen ein Teil der natürlichen Ordnung ist.

Eines abends treibt ein junger Fischer in auf seinem Strauchboot aufs flache Meer hinaus. Ganz still liegt er auf dem geflochtenen Holz, denn jeder Laut könnte die leckeren Froschdelfine verscheuchen, die in der Dämmerung zur Balz an die Wasseroberfläche schwimmen. Während der Junge wartet geht über ihm der Mond Gu auf. Und dann fährt ohne Vorwarnung der Sturmwind über sein kurzes Haar und er träumt mit offenen Augen. Er träumt von einer längst vergessenen Zeit und vom Mond Gu, den es jetzt noch gar nicht gibt. Er wird erst gebaut, wie ein Lehmofen gebaut wird. Meilengroße Boote treiben durch das All und der Junge sieht, wie Gu, die Orbital Plattform eines Weltraumlifts, entsteht. Die Worte fließen ihm zu wie von einer unsichtbaren Stimme gesprochen und er versteht. Für einen Moment erweitert sich sein Verstand und er begreift, was Raumschiffe und Planeten sind. Wie die Schnur einer Angel wird von Gu das Nanokabel zum Planeten hinab gelassen.

Und dann liegt er wieder auf seinem handgemachten Strauchboot, umringt von verliebten Froschdelfinen und er ist erfüllt von einer Sehnsucht. Nach fremden Planeten und den Wundern, die die Zeit vergessen hat. In den nächsten Jahren wird ihn der Wind noch oft streifen, ihm Geschichten aus fernster Vergangenheit einflüstern. Und vielleicht, wenn er bereit ist, wird ihn der Wind zu einem dieser fernen Orte jenseits des Himmels tragen!



### 3 Regeln

Der Fokus von Sturmwind liegt auf dem Erzählen einer fantastischen Geschichte. Es geht nicht um eine detailversessene Simulation der Dinge und nicht um ein komplexes Kampfregelwerk.

Das Spiel soll jedem leicht zugänglich sein. Kreativität und Fantasie sind hier wichtiger als das langwierige Auswendiglernen von Regularien. Wenn du *Honey Heist* oder *3:16 Carnage among the stars* schon einmal gespielt hast, wirst du dich sofort auskennen. Die Regeln zu Sturmwind sind einfach. Wenn ein Sturmreiter etwas tun möchte, was gefährlich oder außergewöhnlich oder schlicht eine sehr geringe Chance auf Erfolg hat, muss der Spieler des Sturmreiters würfeln. Dazu braucht man einen Würfel mit 10 Seiten, kurz w10 genannt. Eine 0<sup>2</sup> auf dem Würfel steht hier für eine 10! Niedrig würfeln ist gut, dazu unten mehr. Für alltägliche oder einfache Din-



<sup>2</sup>Es gibt auch w10 mit den Zahlen 00 bis 90. In diesem Fall ignoriert man die zweite Ziffer.

ge wird nicht gewürfelt. Letztendlich entscheidet der Spielleiter ob und wenn ja worauf gewürfelt wird.

### 3.1 Wie entsteht ein Sturmreiter

Du schlüpfst in die Rolle eines Sturmreiters. Du kommst von einer vergleichsweise primitiven Welt, hast aber durch den Sturmwind schon eine Ahnung davon, dass es da draußen noch unendlich viel mehr gibt. Im Idealfall ist deine Figur neugierig und hilfsbereit.

Der Sturmwind kann verschiedene Gaben verleihen. Er kann deiner Figur Hinweise und Informationen geben. Aber du kannst auch versuchen, die Energie des Sturmwindes in dir zu fokussieren. So kannst du für wenige Augenblicke stark sein wie ein Ochse oder Springen wie ein Hase. Was du kannst und was nicht hängt letztendlich von 3 Dingen ab: Deiner Fantasie, einem Würfelwurf und dem OK des Spielleiters.

Um deine Figur, deinen *Charakter*, zu erschaffen überlebst du dir zuerst einen Namen und wie er aussehen soll. Überlege (gern auch mit dem Spielleiter zusammen) von welchem Planeten er kommt. Wie ist er dort aufgewachsen?

**Beispiel** Tanja entscheidet sich, einen jungen Bauern namens Jobite<sup>3</sup> zu spielen. Jobite kommt von einer Wüstenwelt namens Ka Urnis, hat eine bronzefarbene Haut. Seine Familie hat einen mechanischen Esel, der den hölzernen Pflug zieht. Jobite kann seit frühester Jugend den Sturmwind hören und träumt davon, einmal in einem Ozean zu schwimmen. Denn auf Ka Urnis gibt es keine größeren Wasserflächen.

Die Vorgeschichte verleiht dem Charakter mehr Leben und definiert Ziele und Ambitionen. Auf die Würfelwürfe hat sie aber keinen Einfluss.

#### 3.1.1 Die Spielwerte

Jeder Spielfigur in Sturmwind besitzt 2 Werte, *Lauschen* und *Sammeln*.

Lauscher sind besonders für die Nachrichten des Windes empfänglich, können Informationen schnell aufnehmen und können mit Hilfe des Sturmwindes sogar fremde Sprachen verstehen und schnell lernen. Sammler können die Macht des Sturmwindes nutzen, um für wenige Augenblicke quasi übermenschliche Fähigkeiten zu erhalten.

Verteile insgesamt 10 Punkte<sup>4</sup> auf die Werte Sammeln und Lauschen. Das Maximum eines Wertes ist 9, das Minimum 1.

**Beispiel** Tanja denkt ihr Sturmreiter ist eher ein Lauscher. Sie notiert bei *Lauschen* eine 7 und entsprechend bei *Sammeln* eine 3.

Im Spiel musst du versuchen, gleich oder unter die Zahl zu würfeln.

**Beispiel** Die Sturmreiter stehen vor einem Haus und wollen unbedingt hinein. Leider lässt sich die Tür nicht öffnen. Tanja will eine verschlossene Tür eintreten. Der Spielleiter verlangt einen Wurf auf *Sammeln*. Tanjas Wert in Sammeln beträgt 3 (ihr wert in Lauschen entsprechend 7). Sie nimmt einen w10 und würfelt eine 1. Geschafft! Die Tür ist offen. Hätte Tanja eine 4 oder höher gewürfelt, wäre es ihr nicht gelungen die Tür

---

<sup>3</sup>In Sturmwind gibt es keine Einschränkungen für Namen.

<sup>4</sup>Keine halben oder negative Zahlen



einzutreten.

Wenn eine Würfelprobe nicht gelingt ist dies kein Beinbruch. Vielleicht gelingt es ja einem deiner Mitspieler. Ansonsten gibt es immer noch einen anderen Weg. Im obigen Beispiel könnte Tanja als nächstes versuchen das Schloss der Tür zu knacken. Oder man versucht durch ein Fenster ins Innere zu gelangen, vielleicht gibt es auch einen Hintereingang. Wie gesagt gibt es in Sturmwind nur 2 Werte auf die man würfelt. Man kann auf *Lauschen* würfeln wenn man

etwas verstehen, untersuchen, hacken, programmieren oder analysieren will, wenn man sich an etwas erinnern oder logisch kombinieren möchte, wenn es um Naturwissenschaften geht und wenn man andere Lebewesen einschätzen oder überreden möchte.

Man kann auf *Sammeln* würfeln wenn man

eine körperliche Aktion wie rennen, springen oder klettern möchte, wenn man kämpft (mit oder ohne Waffen), wenn man Umwelteinflüssen (Hitze, Kälte, hohe Schwerkraft, kurz das Vakuum des Weltalls überleben) widerstehen will oder andere Lebewesen einschüchtert.

Wenn in einer gefährlichen Situation ein Wurf misslingt, wie beispielsweise in einem Kampf hat das Konsequenzen. Der Spieler muss sich einen Punkt *Stress* notieren. Man kann dies neben seinen Werten notieren oder durch Chips, Münzen etc markieren. Bei 3 Stress fällt man für die laufende Szene aus. Jeder weitere Punkt Stress steht stellvertretend für eine ernsthafte Wunde oder eine geistiges Trauma. Eine lange Rast oder medizinische versorgen bauen je einen Punkt Stress ab.

## 3.2 Weltenbau

### 3.2.1 Die Bewohner der Galaxis

Die Menschheit hat unzählige Planeten besiedelt, nicht nur erdähnliche Welten. Wo immer sich eine Nische für menschliches Leben auftat, wurde diese genutzt. Manchmal musste mit Hilfe von fortschrittlicher Genetik nachgeholfen werden. Aber auch ohne dass der Mensch Gott spielte hat die Evolution im ganz natürlichen Rahmen die Menschen auf den Kolonien geprägt. Auf Welten mit hoher Schwerkraft sind die Leute kleiner und muskulöser, auf Wasserwelten haben sie Schwimmhäute oder sogar Kiemen. Lunge und Brustform passten sich dem Atmosphären Druck an. Irgendwo gibt es Planeten auf denen Menschen mit grüner Haut leben und Photosynthese betreiben. Vielleicht gibt es sogar irgendwo geflügelte Menschen, die wie Engeln durch die Luft einer Welt mit geringer Schwerkraft gleiten. Unter blauen Sonnen haben sich Hautpigmente und Augen anders entwickelt als unter roten Sternen. Nie zuvor war die Menschheit so divers.

Noch vielzähliger als die Menschen sind Flora und Faune der Fremdwelten. Singende Korallenriffe, die den ganzen Planeten umspannen gibt es dort draußen. Fliegende Wälder ziehen majestätisch über den Himmel, die hohlen Stämme angefüllt mit Edelgasen. Selbst scheinbar leblose Ödwelten entpuppen sich bei genauem Hinsehen als Hort von Leben, wobei teilweise die Definition von tot und lebendig verschwimmt.

Nur eines sucht man vergebens, nichtmenschliche Intelligenzen. Vielleicht haben sich die Menschen gezielt nur auf unbewohnten Planeten nieder gelassen. Vielleicht gab es Kriege

in denen andere Intelligenzformen ausgerottet oder zurückgedrängt wurden. Vielleicht gibt es auch ganze Sternreiche von Fremdwesen, die bloß noch nicht entdeckt wurden. Fall dem so sein sollte, so weht der Sturmwind jedoch nur über Welten, die ausschließlich von Menschen bewohnt sind. Aber wer weiß ob die alten Überreste von Technologie im Sand wirklich von vor dem Fall oder einer noch älteren Alien Zivilisation stammen? Das Einzige, was fremden Intelligenzformen am nächsten kommt sind die Maschinen. Roboter und Computer von vor dem Fall können jedenfalls eloquent auf Fragen antworten. Ob sich dahinter eine mechanische Seele versteckt oder nur eine clevere Programmierung ist unbekannt. Zumindest sind sie von alleine aus nicht in der Lage, ernste Probleme zu lösen. Vielleicht verbietet ihnen ihre Software zu große Autonomie oder der Zahn der Zeit hat seine Spuren hinterlassen. Die dominante Kulturschaffende Rasse ist auf jeden Fall immer noch der Mensch<sup>5</sup>.

### 3.2.2 Die Kolonien

Hier nun ein paar Hilfsmittel zum erstellen von eigenen Planeten. Würfle einen w10 für die Welt und einen w10 für die Besonderheit des Systems. Die Beschreibungen unten sind nicht als dogmatische Vorgaben zu sehen, sondern als Ideengeben für die eigene Heimatwelt und als Abenteuer Schauplätze für den Spielleiter.

	Planetentyp	System
1	Ödwelt	roter Riese
2	Wüstenplanet	Zwergstern
3	Dschungelwelt	Doppelstern
4	Einseitendreher	blauer Stern
5	Erdähnlich	Kunstsonnen
6	Riesenplanet	Kometen
7	Ruinenwelt	Dyson Sphäre
8	Hohlwelt	Mond
9	Wasserwelt	Ringsystem
10	Hitzewelt	Gasnebel

**Ödwelt** Es gibt nur wenig Tiere und Pflanzen, das Wetter ist harsch und grausam, jeder Tag ist ein Kampf gegen die Elemente und um Nahrung. **Wüstenwelt** Fast die ganze Oberfläche ist eine (Stein/Sand/Geröll) Wüste. Das Leben konzentriert sich um die wenigen Wasserstellen. An diesen Oasen kann das Leben aber durchaus üppig und luxuriös sein! **Dschungelwelt** Dampfende Pflanzenteppiche voller Leben Leben bedecken die Oberfläche. Auf den wenigen Lichtungen äsen gigantische Dinosaurier. **Einseitendreher** Eine Seite des Planeten ist immer der Sonne zugewandt und damit heiß während die Rückseite in ewiger Nacht versinkt. Konstante Stürme durchwühlen die Atmosphäre. Erdähnliche Bedingungen herrschen nur in einem schmalen Dämmerstreifen zwischen dem ewigen Tag und der permanenten Dunkelheit **Erdähnlich** Wie das legendäre Terra

<sup>5</sup>Einfach weil es ein Spiel für Menschen ist. Je fremdartiger die Spielwelten sind, desto wichtiger ist ein vertrauter Anker für die Spieler.



gibt es hier viele Kontinente in unterschiedlichen Klimazonen. **Riesenplanet** Die hohe Schwerkraft der herkulesken Welt dominiert das Leben. Vögel und Bäume gibt es nicht, die Fauna wächst in die Breite. Harte Exoskelette statt Knochen dominieren die Tierwelt.

**Ruinenwelt** Diese Welten sind übersät von den Relikten der Vergangenheit. Wie Dinosaurier Skelette rosten die leeren Hüllen von Wolkenkratzern aus Keramik und Nanomaterialien in der Landschaft. Mancher Gebirgszug entpuppt sich beim genauen Hinsehen als überwuchertes kilometergroßes Raumschiff. **Hohlwelt** Das Leben spielt sich auf der Innenseite der Welt ab, entweder in gewaltigen Kavernen oder die Welt ist kein Planet im üblichen Sinne sondern das Innere einer titanischen Raumstation oder eines vergessenen Generationen Schiffes.



**Wasserwelt** Mit Ausnahme von vereisten Polen oder winzigen Archipelen gibt es keine Landmassen. Die Menschen leben auf Flößen, auf (oder in) riesigen Fischen oder haben sich dem Leben unter Wasser angepasst. Eine andere Variante sind unterseeische Kuppelstädte auf dem Meeresboden. **Hitzewelt** Glühende Ströme aus Lava kriechen durch die verglaste Landschaft. Erdbeben und Vulkanausbrüche sind an der Tagesordnung. In der staubigen Luft riecht es permanent nach Schwefel, perfekte Nahrung für die makroskopischen Teppiche aus Mikroben und die kristallinen Lebensformen. Vielleicht ist die Welt noch sehr jung und daher tektonisch besonders aktiv, oder sie wird von der Schwerkraft anderer Himmelskörper aufgeheizt. So lebensgefährlich sie auch ist, so schön sind die Gesänge der lebenden Gebirge aus Diamant. **Roter Riese** Es ist ein sterbender Stern, in nur wenigen tausend Jahren wird er explodieren und alles Leben im System mit sich nehmen. Schon jetzt gibt es gefährliche Protuberanzen und heftige Ionenstürme. Ein Gift für Technologie, aber ein gewaltiges Spektakel am Himmel **Zwergstern** Es ist der Rest eines Riesensterns. Er betreibt keine Kernfusion mehr, er glüht noch nach wie der Stummel einer ausgeblasenen Kerze. **Doppelsterne** Meist umkreist ein Planet nur eine Sonne, während die andere relativ fern steht. Kompliziertere Bahnen sind von Natur aus instabil. Aber vielleicht wurde die Bahn der Planeten auch künstlich stabilisiert. Welten mit Jahrhunderte dauernden Jahreszeiten sind die Folge. Und wenn die Sonnen unterschiedliche Farben haben, werfen alle Dinge bunte Schatten. **Blauer Stern** Wie ein Scheinwerfer strahlt dieser Riese auf alles. Schatten sind scharf wie ausgeschnitten und die Augen der Tiere sind winzige Löcher. Pflanzen haben hier genug Energie um zu absurder Größe zu wachsen. **Kunstsonne** Die Welt wird nicht von einem Stern sondern einer (oder tausenden!) artifiziellen Lichtquelle gewärmt. Wer hat den falschen Stern gebaut? Auch ein Artefakt von vor dem Fall? Und wie lange werden die Feuer der künstlichen Sterne noch brennen ? **Kometen** Kometen und Asteroiden sind in diesem System allgegenwärtig. Sie verbrennen spektakulär in der Atmosphäre, und bilden einen Teppich aus Lichtpunkten am Nachthimmel. Vielleicht bilden sie auch eine Hülle aus Dreck und Eis um den Planeten. **Dyson Sphäre** Der Stern ist ganz oder zu einem Teil von einer exorbitanten Megastruktur umbaut. Die Menschen leben auf der Innenseite eines Ringes oder einer Hohlkugel, in deren Zentrum die Sonne ruht. Die Oberfläche eines

solchen Sphäre ist für menschliche Maße quasi unendlich. **Mond** Die Welt ist ein Mond eines Riesenplaneten, dessen Bild dann Tag und Nacht den Himmel dominiert. Oder es gibt mehrere Monde am Nachthimmel. Vielleicht sind auch die Monde besiedelt und man kann mit gewaltigen Spiegeln Lichtsignale zu seinen himmlischen Nachbarn senden. **Ringsystem** Der Planet hat ein ausgeprägtes System aus Staub und Eis. Unter dem richtigen Winkel betrachtet ergibt dies ein buntes System aus Ringen in denen sich das Licht der Sonne in permanenten Regenbögen bricht. **Gasnebel** Die Welt liegt in oder am Rande eines Nebels aus Wasserstoff und Helium. Früher durchkreuzten kilometerlange Tankerschiffe den Nebel um Treibstoff für die Fusionsmeiler zu sammeln. In kosmisch naher Zukunft wird der Nebel die Wiege eines neuen Sternes werden.

## 4 Abenteuer

Sturmwind ruht wie jedes fiktionale Werk auf den Schultern von Riesen. Asimovs Foundation, Star Wars, Warhammer 40k oder die Werke von Möbius sind hier nur als Beispiele zu nennen. Und das Setting bietet genug Platz für eure eigenen Ideen und Adaptionen von anderen Werken. Im Folgenden nun ein paar Ideen für Eure Abenteuer: Sturmwind ist ein Rollenspiel über Erkundung und den *Sense of Wonder*, die Faszination am Unbekannten. Der Sturmwind ist letztendlich nur ein Mittel um die Spieler an spannende Orte zu bringen. Aber es ist nicht einfach nur Sightseeing. Die Sturmreiter werden immer an Orte teleportiert, an denen irgendetwas gerade richtig schief läuft, wo ein Abenteuer wartet. Haben die Sturmreiter sich des Problems angenommen (hoffentlich erfolgreich), trägt sie der Wind schon auf und davon. Vielleicht zurück nach Hause oder aber auf zu neuen Welten.

### 4.1 Die Welt am Abgrund

Ein Einstiegsabenteuer für Sturmwind für einen Spielleiter und 2 bis 4 Spieler.

#### 4.1.1 Zusammenfassung

Die Sturmreiter landen auf einer scheinbaren Eismwelt. Die gewaltigen Städte unter transparenten Kuppeln sind menschenleer. Die Bewohner ruhen unter der Erde in endlosen Kavernen im Kälte Tiefschlaf. Tatsächlich hat der Planet vor Urzeiten sein Sonnensystem verlassen und treibt auf einer genau vorher berechneten Bahn auf sein Ziel, ein benachbartes Sonnensystem. Dort soll er in eine neue Umlaufbahn einschwenken und die Eismwelt wird wieder auftauen. Leider ist die Welt auf ihrem Flug in die Nähe von einem schwarzen Loch geraten und treibt immer mehr vom Kurs ab. In den Polregionen des Planeten sind titanische Triebwerke eingelassen. Mit ihrer Hilfe kann der Kurs korrigiert werden. Entweder versuchen sich die Sturmreiter selbst an der Kurs Korrektur oder sie können einige Techniker aus dem Tiefschlaf wecken. Allerdings tickt die Zeit. Der Ereignishorizont rückt mit jeder Sekunde näher.

### 4.1.2 Ankunft

Der Wind setzt die Spieler auf einer vereisten Einöde an. Keine Sonne steht am Himmel, aber die zahllosen Sterne spenden gerade genug Licht. Es weht zwar kein Wind aber es ist arktisch kalt. Noch schützt der Sturmwind die Spieler, doch mit jeder verstreichenenden Minute wird die Kälte spürbarer. Ein erfolgreicher Wurf auf *Sammeln* hilft gegen die Kälte. In knapp 2 Kilometern Entfernung ragt jedoch eine gewaltige Kuppel auf. Durch die trübe Kuppelrundung kann man eine gewaltige Stadt erahnen. Direkt neben den Spielern ist ein geräumiges Kettenfahrzeug. Sturmreiter von Primitivwelten werden erst keine Ahnung haben, was sie mit dem Kettenfahrzeug anfangen sollen. Der Sturmwind gibt ihnen aber im Zweifelsfall die nötigen Informationen. Das Fahrzeug ist nicht abgeschlossen und lässt sich kinderleicht bedienen.

### 4.1.3 Die Stadt

An der Kuppel selbst gibt es keine Tore oder Schleusen. Die Kuppel besteht aber aus einem exotischen Material (oder purer Energie?), sodass man einfach hindurch laufen kann. Ein erfolgreicher Wurf auf *Lauschen* zeigt den Spielern Bilder aus der Vergangenheit, in denen Menschen und Maschinen durch die Kuppelwandung gehen als existiere sie gar nicht. Man kann also einfach weiter fahren. Das Innere der Kuppel ist erfüllt von einer futuristischen Stadt, je weiter man fährt, desto höher werden die Gebäude. Nur ist alles verlassen. Immerhin gibt es nirgendwo Leichen. Wenn der Spielleiter etwas Action möchte kann man Kämpfe gegen Ungeziefer wie Riesenratten oder verwilderte Hunde einbauen. Die einzigen Bewohner sind Maschinen und Roboter. Sie warten nur auf die Rückkehr der Menschen, können aber nicht viele Auskünfte geben. Ein Roboter in einer Bar kann so zum Beispiel den Spielern Drinks servieren, ihnen die Cocktail Karte vorlesen oder Smalltalk betreiben, wo die menschen sind ist aber nicht in seinen Datenspeichern. Generell sind die Maschinen nicht feindlich und sobald die Sturmreiter erst einmal das Konzept von Computern und Datennetzen entdeckt haben, erhalten sie problemlos Zugriff auf alle möglichen Informationen. Es dauert noch Jahrhunderte, bis die Welt in ihrem Zielsystem ankommen wird. Die Tiefschlafanlagen funktionieren. Also kein Grund zur Beunruhigung, oder? Zeit sich in den schwebenden Hotelbetten zu räkeln oder einen Massageroboter in den Badeanlagen aufzusuchen. Wären da nur nicht leichten Erdbeben. Und die Visionen des Sturmwindes von etwas absolut Schwarzen.



### 4.1.4 Die Zeit läuft

Lassen sich die Spieler an einem Computer den Kurs der Welt anzeigen, so sehen sie eine deutliche Abweichung vom geplanten Kurs. Sie finden notfalls mit Visionen des Sturmwindes heraus, dass der Planet über gewaltige Triebwerke verfügt. Diese sind (noch!) stark genug, um die Welt wieder auf die Richtige Bahn zu zwingen. Doch selbst für einen Sturmreiter ist die Bedienung solcher technischen Anlagen etwas Überwältigendes.

Unter der Stadt gibt es ein Netz aus Vakuumbahnen, diese verbinden nicht nur verschiedene Viertel innerhalb der Kuppel. Es gibt auch Anschlüsse an ein planetenweites Netzwerk von Vakuumbahnen. So kann man (mitten durch den erloschenen Kern der Welt!) zu den Treibwerken oder den gewaltigen Tiefschlaf Sälen, wo Milliarden Schläfer ruhen. Das Netz aus Vaku Bahnen zu verstehen und das richtige Ziel zu finden ist durchaus eine eigene Herausforderung. In der Polarregion gibt es eine separate Tiefschlafhalle, dort liegen die Techniker und Treibwerksspezialisten. Einen eingefrorenen Menschen nach tausenden von Jahren zu wecken ist nicht ungefährlich. Nicht jeder überlebt den Aufweckvorgang. Und selbst wenn alles glatt läuft, braucht der Erweckte etliche Stunden, bis er wieder ganz bei Sinnen ist. Und ob der Techniker den Fremden traut, steht auch auf einem eigenen Blatt. Dramaturgisch sollte die Kurskorrektur in letzter Sekunde erfolgen.

## **4.2 Abenteuer Ideen**

Auf einem Planeten versorgt ein uraltes Kraftwerk die Städte und Dörfer mit Strom. In der Wand des Kraftwerks gibt es aber seit kurzem ein Loch durch das Wasser und wilde Tiere eingedrungen sind. Im Kraftwerk kommt es immer häufiger zu Störungen und damit zu Stromausfällen. Die Bewohner der Dörfer fürchten sich den Zorn der Götter zugezogen zu haben. Wenn niemand das Loch stopft, werden sich die Störungen im Kraftwerk zu einer Kernschmelze aufsummieren. Das wäre der sichere Tod für alle in vielen Kilometer Umkreis.