

X-Force - Eine Mindjammer Kampagne

Mindjammer 20000 Jahre in unserer Zukunft

- Gruppensetting
 - Grundlagen
 - Lyra Da Luz(SC)
 - Hanako (SC)
 - Skin of Our Teeth (SC)
 - KeeN (SC)
 - Shellfourbytech Denyna(SC)
- Steine, Staub und Sterne
 - Skins Auftrag auf Kalisphere
 - Begegnungen auf Nijmegen
- Dominion
 - Der Angriff auf Tensor Station
 - Die Verfolgung von Belleme nach Gana Boneyard
 - Die Befreiung Bellemes
- Nichspielercharaktere
 - Custodian Xarabarax 'okoh Sim'sa-ala (NSC)

- Ignus (NSC)
- SCI Force Controller Ellen Galen Belleme (NSC)

- Orte und Gegenstände

- Tesseract Kristalle
- Fictionals
- Yand (Welt)

Gruppensetting

Unser Setting im Überblick

Grundlagen

Name des Spiels: X-Force (workingtitle)

Scope: transhumanistische Golden-Age Space Opera; heroisch-epische Helden; zynisch und surrealer Grundton; erforschen von Mysterien

Themen:

- *Transhumanismus*
- *Golden Age*
- *Kultureller Konflikt*

Spielstil:

- *Heroisch*
- *Episch*

Grundton:

- *leicht Zynisch*
- *Surreal*

Genre:

- *Mysterien*

Fragen

Welchen Typ von Menschen sind unsere Charaktere?

KSK im Weltraum für Mr X (einen Custodian (einer der Schicksalslenker in der Commonality))

In was für einer Umgebung befinden sie sich?

Immer zwischen den Fronten, mal politische, mal moralische, mal reale

Probleme

- **Akute Probleme:** Gefahren des 3-Space für die Commonality (u.a.: Venu-Verbündete; Gefahr durch fremde Xenointelligenzen)

- **Drohende Probleme:** politische Gefahr in einem oder mehreren Systemen

Personen und Orte

- **Name:** *Custodian* Xarabarax 'okoh Sim'sa-ala -> Mr X
Problem/Aspekt: *geheim*
- **Name:** Ignus
Problem/Aspekt: rebellische Mondintelligenz; Bruder von Mr X
- **Name:** ?
Problem/Aspekt: reaktionärer Anführer
- **Name:** ?
Problem/Aspekt: Xenomorph Unterdrücker (Uplifter von Xenomorphs)

Gruppensetting

Lyra Da Luz(SC)

Allgemeine Angaben

Name: Lyra Da Luz --- (Spieler: Stefan)

Beschreibung:

Tätigkeit: Unterweltler

Kultur: Altamiran (Neo-Kultur)

Genotyp: Nicht-Commonality Mensch

tatsächliches Alter: 27

scheinbares Alter: junge Erwachsene

gewohnte Schwerkraft: Standard (1G)

TechIndex: T8

Konsequenzen

2 - *Mild:*

4 - *Moderat:*

6 - *Schwer:*

Status

Fatepunkte: 6

Refresh: 4

Physischer Stress: 1[] 2 []

Mentaler Stress: 1[] 2 []

Aspekte

Hauptkonzept: Verkappte Juwelen-Diebin/ Einbruchsexpertin

Dilemma: So leichtfingrig, dass es weh tut

Kultur Aspekt: Die Ghettos von Altamira

Spiel Aspekte:

1. III
2. dddd

Weitere Aspekte

1. aaa
2. bbb
3. ccc

Skills

Hervorragend (+5):

Großartig (+4): Intrusion

Gut (+3): Ranged Combat; Stealth

Ordentlich (+2): Athletics; Notice; Physique

Durchschnittlich (+1): Contacts; Decieve; Rapport; Will

Stunts

- **Immer einen Ausweg:** +2 auf *einen Vorteil erschaffen*, um von einem Ort zu entkommen
- **Hacking:** +2 auf *Überwinden / einen Vorteil erschaffen*, wenn ich den Mindspace oder Halos hacke

Halo

- **Mindscape Implantat** - ermöglicht Verbindung mit dem lokalen Mindscape und Technopsi

weitere Extras

- Monitor Band Cloak
- Nanocells - contact control of Mindscape-enabled devices
- P-Suit

Notes

Biografie

Familie: aus dem Aquilla Rift (Sonnensystem); 9. von 12 Geschwistern

Hanako (SC)

Allgemeine Angaben

Name: Hanako --- (Spieler: Jens)

Beschreibung:

Tätigkeit: Memetische Ingenieur

Kultur: Neo-Yarpeen

Genotyp: Xenomorph Canidae

tatsächliches Alter: 2

scheinbares Alter: Erwachsener

gewohnte Schwerkraft: Standard (0.95)

TechIndex: T9

Konsequenzen

2 - *Mild:*

4 - *Moderat:*

6 - *Schwer:*

Status

Fatepunkte:

Refresh:

Physischer Stress: 1[] 2 []

Mentaler Stress: 1[] 2 []

Aspekte

Hauptkonzept: Freiheitsliebender Xenomorpher Gesellschaftswandler

Dilemma: Jähzornig gegen Unterdrücker (Niemand hat das Recht über andere zu bestimmen!)

Kultur Aspekt: Die Menschheit ist eine Einheit (inklusive)

Spiel Aspekte:

1. ...
2. ...

Weitere Aspekte

1. Genotyp Aspekt: Sturköpfig
2. ...

Skills

Hervorragend (+5):

Großartig (+4): Intrusion

Gut (+3): Empathy, Technical

Ordentlich (+2): Ranged Combat

Durchschnittlich (+1): Athletics

Stunts

- Acrobat - +2 Athletics
- Lie whisperer - +2 Empathy
- Immer einen Ausweg - +2 auf einen Vorteil erschaffen, um von einem Ort zu entkommen
- Memetic Engineer - Culture Investigate, Counterintelligence, Only Connect

Halo

weitere Extras

Hypersenses

Notes

Biografie

Skin of Our Teeth (SC)

Allgemeine Angaben

Name: Skin of Our Teeth --- (Spieler: Dammi)

Beschreibung:

Tätigkeit: Bewusstes Raumschiff / Kultur Agent

Kultur: Commonality

Typ: Installation

tatsächliches Alter: 65

scheinbares Alter: 65

gewohnte Schwerkraft: Standard (1G)

TechIndex: T9

Konsequenzen

2 - *Mild:*

4 - *Moderat:*

6 - *Schwer:*

Status

Fatepunkte:

Refresh:

Physischer Stress: 1[] 2 []

System Stress: 1[] 2 [] 3 []

Mentaler Stress: 1[] 2[] 3[]

Aspekte

Hauptkonzept: Intelligentes SCI Force Überwachungsschiff

Dilemma: Mutterinstinkt für Denyna

Kultur Aspekt: Die Menschheit transzendiert - und ich bin ein Beispiel dafür

Spiel Aspekte:

1.
2.

Weitere Aspekte

1. *Xarabrax Vaterfigur*
2. Sammler exotischer transhumanistischer Nachrichten
3. Manche Aufträge kann man Menschen nicht überlassen

Skills

Hervorragend (+5): -

Großartig (+4): Rapport

Gut (+3): Active Sensing; Ranged Combat

Ordentlich (+2): Passive Sensing; Stealth; Systems

Durchschnittlich (+1): Decieve; Manouvere; Planing; Will

Stunts

Halo

weitere Extras

Notes

Biografie

Wurde von Xarabarax gebaut, er ist daher ihre Vaterfigur; sie arbeitet für ihn; Sein Auftrag: ein Team zusammenstellen



Gruppensetting

KeeN (SC)

Allgemeine Angaben

Name: KeeN --- (Spieler: Harald)

Beschreibung: Costs: 1 Aspekt *, 1 Stunt; Fliegen: +3Stunts

Tätigkeit: CoreSec Vollstrecker

Kultur: Neo-Kultur

Genotyp: Mechanicle

tatsächliches Alter:

scheinbares Alter:

gewohnte Schwerkraft:

TechIndex

Konsequenzen

2 - *Mild:*

4 - *Moderat:*

6 - *Schwer:*

Status

Fatepunkte:

Refresh:

Physischer Stress: 1[] 2 []

Mentaler Stress: 1[] 2[]

Aspekte

Hauptkonzept: Kaltblütiger Vollstrecker der CoreSec S80PC

Dilemma: Opfer des "Was-wäre-wenn" und eigenen Möglichkeiten

Kultur Aspekt:

Spiel Aspekte:

1. ...
2. ...

Weitere Aspekte

1. Genotyp Aspekt: (Mechanical) Weder Fleisch noch Knochen, sondern Metall und Schaltkreise
2. ...

Skills

Hervorragend (+5):

Großartig (+4):

Gut (+3):

Ordentlich (+2):

Durchschnittlich (+1):

Stunts

Halo

- Mindscape Implantat

weitere Extras

- Adaption an Extreme Umgebungen (S.122PC)
- *Fliegen* (S.123PC)

Notes

Biografie

Shellfourbytech Denyna(SC)

Allgemeine Angaben

Name: Shellfourbytech Denyna --- (Spieler: Sebastian)

Beschreibung: Eine menschliche Fringe Weltlerin von der Tech Welt [Kalisphere] im Commonality Raum. Sie ist ein kypernetisch erweitertes Mitglied im Shellfourbytech Clade. Ihre Weltsicht wurde erschüttert, als sie miterleben musste, dass die vermeintlich moralisch erhabenen Kalispherer ein Raumschiff folterten. Sie half Clue bei der Flucht von Kalisphere.

Tätigkeit: Tech Op

Kultur: Fringe Weltler (Neo-Kultur)

Genotyp: Commonality Mensch

tatsächliches Alter: ??

scheinbares Alter: junge Erwachsene

gewohnte Schwerkraft: Standard (1G)

TechIndex: T9

Konsequenzen

2 - Mild:

4 - Moderat:

6 - Schwer:

Status

Fatepunkte: 6

Refresh: 4

Physischer Stress: 1[] 2 []

Mentaler Stress: 1[] 2 [] 3[]

Aspekte

Hauptkonzept: Erweiterte Fringe Welt TechOp

Dilemma: Ambivalentes Denken: Gefangen im Kastensystem der Clades

Kultur Aspekt: ???

Spiel Aspekte:

1. III
2. dddd

Weitere Aspekte

1. Eine fast instinktive Verbindung mit Technologie
2. Unendliche Erfahrungen(!)
3. Die Führung hat das System Verraten

Skills

Hervorragend (+5):

Großartig (+4): Technical

Gut (+3): Empathy; Intrusion

Ordentlich (+2): Notice; Science; Will

Durchschnittlich (+1): Decieve; Pilot, Ranged Combat, Rapport

Stunts

- **Immer einen Ausweg:** +2 auf *einen Vorteil erschaffen*, um von einem Ort zu entkommen
- **Hacking:** +2 auf *Überwinden / einen Vorteil erschaffen*, auf Intrusion wenn ich den Mindspace oder Halos hacke
- **Mindscape Engenieer:** +2 *einen Vorteil erschaffen*, um Mindscapestrukturen zu modifizieren, Virtualities erschaffen, Imposalities, Technurgie und Halos beeinflussen.

Kann aktiv widerstanden werden

- Starship Pilot: Nutze *Pilot*, um Aktionen von Konstrukten zu nutzen

Halo

- **Neurales Disruptions Feld** - *Guter (+3) Mentaler Angriff*, Reichweite 0
- **Special Ops Chip** - Niemand weiß, dass du diesen Chip besitzt. Es erlaubt dir spezielle Mindscape Aktionen, z.B. Mindscape Engineer

weitere Extras

- Bioelektrische Feld Implantate - *+1 Verteidigung; Draining flaw*
- Hand Scanner - *Ordentlich (+2) Investigate*
- Nanobugs Durchschnittlich (+1) Notice passive Überwachung; Gut (+3) Hack; (nur mit Hervorragend (+5) zu entdecken)
- Nanocells - contact control of Mindscape-enabled devices
- Null Pistole - vorgegebene Waffe für Ranged Combat; keine Werte; Range 3; Rückstoßfrei

Notes

Biografie

Familie: aus dem Aquilla Rift (Sonnensystem); 9. von 12 Geschwistern

Steine, Staub und Sterne

Wie die Protagonisten sich kennen lernen

Skins Auftrag auf Kalisphere

27.11.19

Das Schiff Clue hatte vor der Begegnung mit Lyra den Auftrag mit ihrer Crew, den violetten Tesseract Kristall von [Kalisphere] zu entwenden. Allerdings geht der Auftrag schief, da Lyra den Kristall nur wenige Minuten zuvor bereits erfolgreich entwendet und gegen eine Imitation vertauscht hatte.

Die Crew und ihr Avatar wurden festgenommen und gefoltert, auch der Avatar Clue wird in einem Fictional, einer virtuellen Erinnerung, gefoltert. Letztlich führt ihn die Erfahrung an den Rand einer [Eidolon Krise] und Clues Eidolon bricht zusammen. Doch [Denyna], eine eigentlich mit der Folter betraute Tech Op, quält ihr Gewissen und sie befreit Clue schließlich und fließt mit ihr von Kalisphere.

Während der Flucht hilft Xarabarax Clue die Eidolonkrise zu überwinden, indem das Thanogram leicht verändert wieder aufgespielt wird. Seitdem nennt sich das Schiff *Skin of Our Teeth*.

Begegnungen auf Nijmegen

Lyra und Skin

[12.11.19]

Lyra Da Luz hatte den Auftrag, Ignus einen besonderen Stein zu liefern - einen violetten Tesseract Kristall.

Nach erfolgreichem Auftrag und der Auslieferung des Kristalls an ihren Auftraggeber, zog sich Lyra nach Nijmegen zurück.

Skin bekommt von Mr X den Auftrag, eine Crew anzuheuern. Hierzu stellt Xarabarx ihr die **Ressourcen eines Custodians (zwei freie Einsätze)** zur Verfügung.

Als erstes nimmt Skin Kontakt mit Lyra auf. Da sie alle notwendigen Informationen über Lyra hat, weiß sie, dass Lyra für Ignus gearbeitet hat und ihm den violetten Tesseract Kristall ausgehändigt hat. Skin's Avatar trifft Lyra 'zufällig' auf einer Raumstation im *[Nijmegensystem]*. Um sie anzustellen, gibt Skin Lyra ein Bild auf den grünen Tesseract Kristall. Lyra ist hin und weg und erklärt sich bereit, mit Skin diesen Kristall zu finden, obwohl der Verbleib unbekannt ist.

Als weiteren Hinweis wird Skin in das *[Yand System]* befohlen. Jedoch hat sie keine aktuelle Karte des Sektors. Lyra und Skin klauen ihn von einem anderen Schiff und haben nun die **Aktuellen Wegdaten in der Sentinence Alliance (zwei freie Einsätze)**. Auf der Promenade kommt es zu einem unliebsamen Zwischenfall auf der Promenade der Raumstation, da Lyra ihre Langfinger nicht unter Kontrolle hat. Sie sind daher jetzt **berüchtigt auf der Promenade Raumstation in Nijmegen**.

Hamako und Denyna

[27.11.19]

Denyna, die mit Skin auf Nijmegen gelandet ist, stößt mit dem stellvertretenden Stationsvorsteher, einem Hamster-Xenomorph, ineinander. Denyna provoziert diesen durch ihre herablassende Art.

Bevor die Sicherheitskräfte Denyna festnehmen können, eilt ihr Hanako zur Hilfe und sie fliehen aus der Situation. Denyna kommt mit Hanako ins Gespräch über ihre verschiedenen Weltansichten. Da auch Hanako nicht auf Nijmegen bleiben möchte, lädt Denyna sie kurzerhand ein, mit ihr auf die

Skin zu kommen.

Dominion

Der erste Auftrag der X-Force bringt sie nach Yand, einem System nahe dem Zandus Dominate, das sowohl von den Venu als auch von der Commonality in kalten Konflikten umkämpft wird.

Der Angriff auf Tensor Station

[11.12.19]

Kurz nachdem die Skin im Raumhafen von Tensor Station angedockt und die Crew das Gateway betreten hat, kommt es zu einer Explosion. Was sich zunächst als ein Unfall darstellt, entpuppt sich schließlich als ein terroristischer Anschlag, um SCI Force Controller Belleme zu entführen.

Die X-Force versucht zunächst sich einen Überblick in dem **undurchsichtigen** aber durch Drohen der SASD **überwachten** Gateway zu verschaffen:

- Der Angriff erfolgt durch insgesamt 8 Personen: 4 Yands und 4 Mongutes. **Infos über die Angriever** (*noch 1 freier Einsatz*)
- Belleme ist nicht mit dem Mindscape verbunden

Denyna gelingt es, einen **konstanten Memofeed der SASD Tari Drohnen** zu hacken (*keine freien Einsätze mehr*).

Mit einigen Tricks und aktiven Sensoren von Skin schaffen sie es, die **Position von Belleme** (2 *freie Einsätze*) herauszufinden. Er wird scheinbar von 4 der Angreifer Richtung An-Shun (TS-2) gebracht. Das Signal ist gut zu verfolgen. (*Gilt als bleibender Situationsaspekt) Die aktiven Sensordaten sendet Skin auch an die SASD, wodurch das **SASD auf der Seite der X-Force** (2 *freie Einsätze*) ist.

4 Angreifer bleiben im Gateway, um die Drohnen aufzuhalten: 2 Yands und 2 Mongutes (davon 2 Supporting NSCs und 2 Goons). Einem Mongute, der versucht Lyra anzugreifen, verpasst Denyna einen Mindblast (**6 mentaler Stress, 1 milde Konsequenz: Kopfschmerzen**). 1 Yand fällt im Feuergefecht (Kanonenfutter)

Es folgt die Verfolgung nach Gana (Boneyard).

Die Verfolgung von Belleme nach Gana Boneyard

[08.01.2020]

Keen bekam von seinem Büro der *CoreSec* den Auftrag, auf Yand mit Belleme in Kontakt zu treten. Dabei kommt er nicht über den Starport von Tensor Station, sondern über den eher unbedeutenden Hafen *Shanti* auf dem Mandala an. Um nicht aufzufallen, deckt er sich als gewöhnliche Arbeiterdrohne. Auf seinem Weg mit dem *Loop* durch das Mandala, lernt er ein wenig die verschiedenen Kulturen Yands kennen.

Kurz nach dem Angriff trifft er auf Tensor Station über ein. Da er noch keinen Überblick über die verschiedenen Parteien im Kampf bekommen hat, tarnt er sich zunächst als *M-COP* und schließt sich den Mitgliedern der X-Force an, die dabei sind, die Entführer Bellemes Richtung An-Shun zu verfolgen.

In An-Shun wird das Signal etwas ungenau, aber sie finden schließlich heraus, dass die Entführer versuchen, durch den *Broken Pillar* zu fliehen. Nach einem waghalsigen Sturz durch den Broken Pillar, den sie überraschend gut überstehen, landen sie in *Gana Boneyard*. Nach einer Begegnung mit den lokalen Mongute, welche sich in revierverteidigenden Familien gruppieren. Sie schaffen es mit einiger Überzeugungsarbeit durch das Gebiet des Ren-Klan.

Sie finden die Spur Bellemes und der Entführer, welche unweigerlich zum *LEV* führen. Nach am Bahnhof gelingt es Keen, einen Notfall im LEV zu simulieren, sodass dieser nicht losfährt und sie in Ruhe Zeit haben, den LEV zu durchsuchen. Dabei kann er die Entführer genau scannen und stellt fest, dass diese, obwohl sie äußerlich so wirken, weder Yands noch Mongutes sein können.

Kurz bevor die X-Force zu Belleme in der Zugspitze des LEV aufrücken können, erscheint ein *Mechanical* auf dem Bahnsteig. Zum gleichen Zeitpunkt wird auf Keen eine *Domination Attacke* ausgeführt, die jedoch erfolglos bleibt. Keen eröffnet das Feuer auf den **riesigen Metall Mechanical**.

Gültige Aspekte:

- Position von Bellem - 0 freien Einsätze)
- Infos über Ren-Klan Mongutes (Gana) - 1 freier Einsatz
- SASD ist auf unserer Seite - 2 freie Einsätze
- Simulierter Notfall im LEV - 2 freie Einsätze
- Infos über Angreifer - 1 freier Einsatz

Es folgt die Befreiung Bellemes.

Die Befreiung Bellemes

[12.02.2020]

Belleme und seine Entführer sitzen am vorderen Ende des Zuges im erste Klasse Abteil des LEV. Hanako gelingt es mit Hilfe von Keen (NSC), den LEV zu hacken. Sie nutzt ihren Einfluss, um im Erste-Klasse Abteil die CO2-Löschanalge zu aktivieren, welche die Atmosphäre nicht atembar macht (**Abteil mit CO2 vernebelt**).

Gleichzeitig stürmen eine Drohne und der Avatar von Skin das Abteil, Denyna hintendrein. Allerdings stehen sie einer Übermacht von 4 Rädelsführern und 3 weiteren Mitgliedern der Entführer entgegen. Die Drohne von Skin wird prompt durch einen gut gezielten Schuss zerstört (**1 milde Konsequenz**).

Der Mechanical versucht eine Domination Attacke auf Hanako, welche sich jedoch erfolgreich gegen diese wehrt. Hanako ihrerseits versucht mithilfe von Keen den Mechanical anzugreifen. Dies mislingt, aber sie findet heraus, dass der Mechanical selber ein Avatar ist. Wovon bleibt aber unklar.

Durch verschiedene Verwirrungstaktiken (**falsche Fährte, manipulierte Freund/Feind-Erkennung**) und aufmerksames Beobachten der Gegner (**Bewegung und Position der Gegner ist bekannt**) gelingt es der X-Force, die Angreifer genügend abzulenken, sodass sie nicht im Kreuzfeuer landen. Skins Avatar bindet die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich, indem er durch eine simulierte Selbstzerstörung die **Gegner in Panik** versetzt, damit Denyna zu Belleme gelangt, welcher scheinbar **sediert** wurde und verschwindet mit ihr durch einen Wartungsschacht aus dem LEV (**Fluchtwegvorteil im LEV/Bahnhof**). Allerdings wird Skins Avatar durch den übermächtigen Angriff eines der Entführer zerstört. Obwohl sich Skin ausklinkt, bevor es zu schlimmeren Konsequenzen kommt, erleidet sie Schaden durch ein ungefiltertes Sensorfeedback (**1 mittlere Konsequenz**; Rückzug: +3 FPs für Skin)

Ein weiterer Gegner vermutet Keen auf dem Bahnsteig vor dem LEV und wirft eine Granate in die Menge. Es bricht **Panik im Bahnhof** aus.

Die Verwirrung nutzt die X-Force, um vom LEV Richtung *Broken Pillar* zu fliehen. Den Entführern konnten sie zunächst entkommen.

Aktive Aspekte:

- **Position von Belleme** (keine freien Einsätze)
- **Belleme sediert und nicht handlungsfähig**
- **Infos über die Angreifer** (keine freien Einsätze)
- **SASD ist auf Eurer Seite** (2 freie Einsätze)

- **Informationen über den Ren-Klan (Gana)** (1 freier Einsatz)

Situationsaspekte (Gana):

- **Hohe G-Umgebung** (Situationsaspekt auf Yand)

to be continued

Nichspielercharaktere

Custodian Xarabarax 'okoh Sim'sa-ala (NSC)

Name: *Custodian Xarabarax 'okoh Sim'sa-ala / Mr. X*

Rolle: Auftraggeber/ Gründer der X-Force; Er kommuniziert über den Mindscape. Hierfür hat er einen Fictional Room (einen 'Platz' im Mnidscape) geschaffen: ein Park in einer Ära vor dem Dunklen Zeitalter an einem milden Frühlingsmorgen mit verschiedenen Tischen. An den Tischen spielen Menschen schweigend Schach. Die Kommunikation findet ausschließlich über das Schachspiel statt (mindestens +4 Überwinden)

Aspekte: *Bruder von Ignus*

Nichspielercharaktere

Ignus (NSC)

Name: Ignus

Rolle:

Aspekte: rebellische Mondintelligenz; Xarabarax Bruder

SCI Force Controller Ellen Galen Belleme (NSC)

Name: Ellen Galen Belleme

Rolle: SCI Force Controller auf Yand

Aspekte:

- Top Secret Informationen für die Commonality
- Monitor Band Cloak, der ihn vom Mindscape abschneidet

Orte und Gegenstände

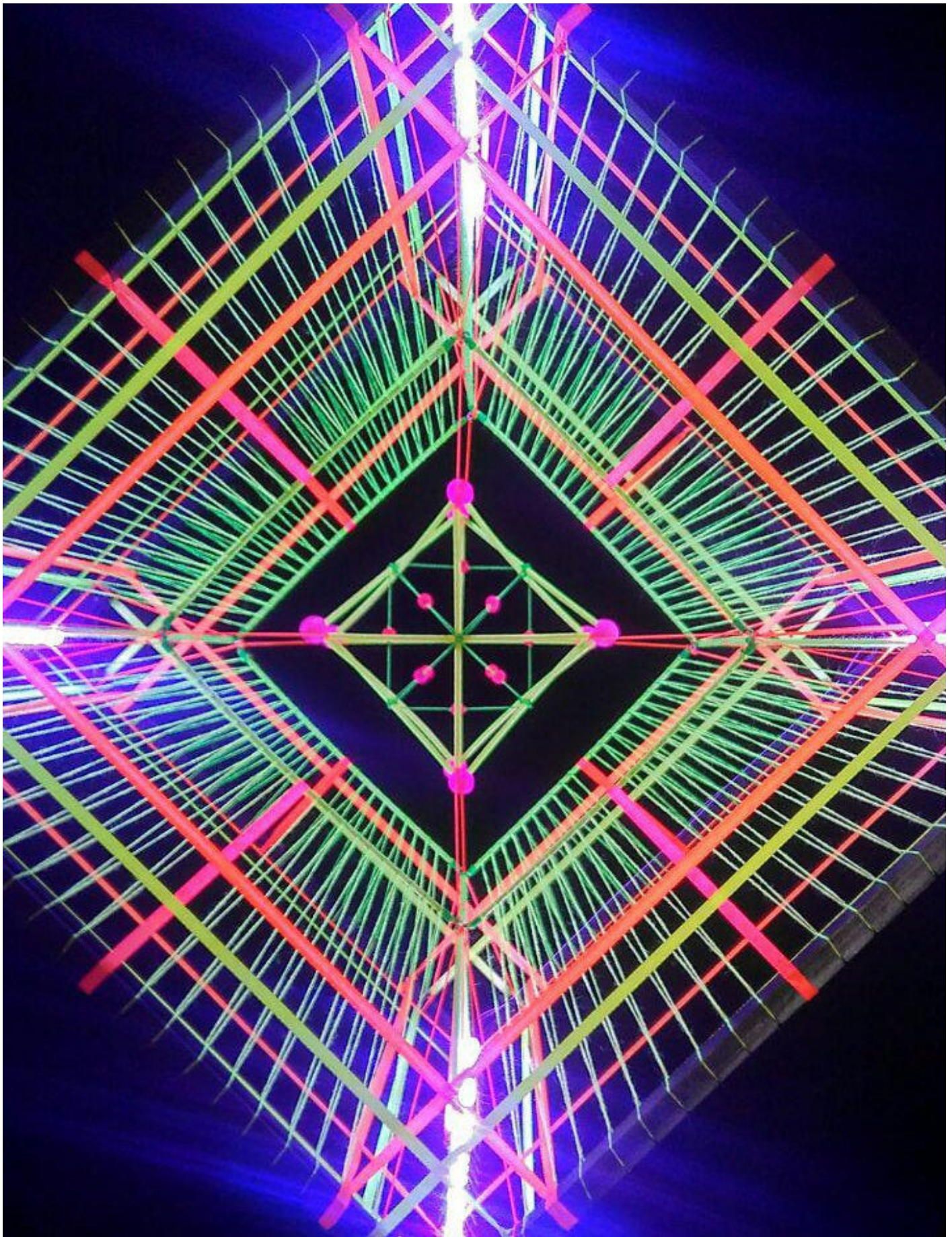
Tesseract Kristalle

Die Tesseract Kristalle sind aus einem unbekannten Material bestehende multidimensionale Tesserakte, etwa 2qcm. Man ist sich unschlüssig, ob sie artifizierter oder natürlichen Ursprungs sind. Angeblich haben sie die vielfache Energie eines Z-Punktes, woher sie diese Energie beziehen oder ob sie eine Art Bastterie sind, ist unbekannt.

Folgende Tesserakte sind bekannt:

- violetter Tesseract: Im Besitz von Ignus. Der Stein hat er seine Heimatsystem beeinflusst. (*Spielerwissen: Die Strahlung der Sonne wurde reduziert.*)
- roter Tesseract: Verbleib unbekannt; vermutlich im Besitz eines Custodians
- grüner Tesseract: Verbleib unbekannt. (*Spielerwissen: Das Lockmittel, mit dem Skin Lyra überredete, Teil der X-Force zu werden.*)

Aspekte: hypnotischer Hingucker in 4 Dimensionen; eine artifizielle Macht



Fictionals

Fictionals sind Mindscapeentitäten, die dem Nutzer real erscheinen. Normalerweise sind sie klar als solche ausgewiesen. Sie können zutiefst verstörend sein - beängstigend, psychologisch verherend oder einfach verwirrend und deinen Sinn für das Wirkliche umgehen.

Es gibt drei Arten von Fictionals:

- eine fiktive Erinnerung
- eine fiktive Umgebung
- ein fiktionaler Charakter

Yand (Welt)

Yand ist eine Satellitenwelt um den Supergasriesen *Gaffa*. Die Siedler haben aus dem ehemaligen Siedlungsschiff einen Ring um Yand gebaut, dem *Mandala*. Die Bewohner des nur marginal bewohnbaren Planeten Yands, der eine Schwerkraft von 3,5G besitzt, werden Mongutes genannt. Sie sind an die Begebenheiten (3,5G, hoher Luftdruck, vulkanische Aktivitäten, Säureregen usw) angepasst und leben dort als Bauern und Arbeiter. Die Sub-Spezie, die Mandala bewohnt, heißen *Yand*. Sie zeichnen sich durch größtenteils unveränderte menschliche Erscheinung aus und sind die herrschende Kaste.

Aspekte:

Altes hominides Orbital um einen hoch-G Gartenmond