



WORUM GEHT'S?

»Traue niemanden! Denn: Kannst Du Dir selbst trauen?«

Zwei Dinge hat jeder gemeinsam: 1.) Er ist nicht der, der er vorgibt zu sein. Bei Encounters (ENC) schlüpfst Du in eine Person auf der multikulturellen Andromeda-Raumstation Cosmic 2. Getarnt als Botschafter, Offizier, Kaufmann, Händler, einfacher Bediensteter, Diplomat, Politiker, Börsenmakler oder sonst wer streifst Du Deine Runde. Bist Du das aber in Wahrheit? Wenn nein, bist Du wohl der Abgesandte Deines Volkes, der auserwählt wurde, das umwogene Unbekannte der Station aufzuspüren. Wenn ja, mag's so sein. Vielleicht bist Du sogar auf der gleichen Suche!? Vielleicht aber auch nicht.

In jedem Fall erwarten Dich gefährliche Missionen, aussichtslose Situationen, spannende Detektivarbeiten, wirre Spionageaktionen ... und natürlich mußt Du bei alledem Deiner Tarnung gerecht werden.

2.) heißt Vorsicht vor der Konkurrenz, denn mit Dir befinden sich noch weitere »Abgesandte« auf der Station, allesamt von verschiedenen Spezies aus der ganzen Galaxie. Und egal ob Freund oder Feind, Schwäche werden Deine Widersacher Dich kostbar spüren lassen.

Der Hacken nun: Du bist mit allen Abgesandten befreundet! Keiner weiß, was der andere wahrhaftig ist. Schöner kommt's noch: Munter wird sich einmal im Monat im »Großen Kreis« getroffen [später mehr]. Auf den Programmblatt stehen meist so harmlose Spielchen wie »Mensch ärgere Dich nicht«, aber daß die ganz und gar nicht »chilliger« Natur sind, wirst Du schnell feststellen dürfen...

-> *Feedbacks zur Zeit, Vorgeschichte, Gegebenheiten usw.: »ATC - die Vorgeschichte.doc«*

Generell übernimmt die Spielleitung die Rolle Deines Auftraggebers bzw. allgemeiner gesagt: Deine Rasse.

WIE LÄUFT'S

Neben den oben erwähnten **Treffen**, erwarten Dich noch ein paar **Missionen**. Du bekommst eine Zeit auferlegt, schaffst Du es, wirst Du belohnt, löst Du den Auftrag aber nicht, gibt's u. U. ein paar »Minuspunkte«. Generell mußt Du jeden Auftrag annehmen, hast aber auch die Möglichkeit ihn i. d. R. jederzeit abzubrechen oder andersherum (auf Wunsch) bis zum Verderben zu führen.

Um Deiner Tarnung nachzukommen, und Deinen Fähigkeiten und Attributen z. B. durch fehlgeschlagene Missionen, Aufwind zu verleihen, darfst Du auf **öffentliche Veranstaltungen** gehen, die vielleicht manchmal heikler werden, als Dein eigentlicher Auftrag. Andererseits kannst Du Dich auch in **Kursen** fortbilden. Die Station ist groß, schau' Dich doch einfach mal um!

-> *mehr dazu in den Ausführung weiter unten*

BAHNHOF – UND

verbessern, aber auch verschlechtern können. Beispiel gefällig? -> aber klar doch, hier mal so'n Steckbrief von unseren Vorzeigeagenten, soll's mal Jennifer Lopez sein. ☺ Schau' sie Dir ruhig mal an ...

Trotz abgelenkten Blickes sind nun einige Erklärungen von Nöten, die einer Aufmerksamkeit wert sind; fangen wir von unten an:

Attribute -> VIR, SWM, GIS

- ➔ VIR=Vollständigkeit, Integrität und Rechtschaffenheit
- ➔ SWM = Stärke, Wille und Mut
- ➔ GIS = Gewissenheit, Intelligenz und Schlaueit

Die Attribute können zwischen x und x liegen, wobei x seltenst die 10 überschreitet, d. h. niemals mehr als +10 und niemals weniger als -10, obwohl Du schon bei SWM <3 davon ausgehen kannst, daß Dein Kerlchen ein Waschlappen ist ☺.

Fähigkeiten sind über den Attributen in den großen Kästchen zu finden. Und wie man schon bei Frau Lopez erkennen kann, beschreiben diese, die Eigenschaften, die Deine Person im Spiel auszeichnen. Unter einem Schlagwort steht meistens etwas mehr, daß Dir die Spielleitung genauer definiert; beispielsweise wäre bei unserem Latino-Girl unter Schauspielkunst ihre ganze Filmpalette zu verstehen.

Okay, mit 'ner Basis zu arbeiten ist wohl besser, daher bekommt Dein Person Attribute und Fähigkeiten, die sich

J. LOPEZ
MENSCH

MUSIKER

- Musik x 2
- Erotik x 3
- Schauspielkunst

VIR 4

SWM 4

GIS 5

Dir bietet sich die Möglichkeit »Skills« im Laufe des Spiels nicht nur zu verbessern, sondern natürlich auch neu dazu zu gewinnen (Maximum: 10 Fähigkeiten x jew. 3). Auf der anderen Seite kannst Du aber auch schlechtestenfalls alle verlieren.

Ferner gibt's die Klassifikation, die i. d. R. der Tarnung bzw. Wahrheit entspricht, ein Passbildchen (kann auch selbst kreiert sein), die Völkerangehörigkeit sowie den glorreichen Namen [der Stern und der ganze Rest drumherum ist nur Deko ☺].

Diese wundersamen Steckkarten sind jedem verfügbar, denn man kann sie jederzeit im Computersystem der Station abrufen. Wer allerdings dann meint, er wüßte alles über die Person, sei darauf hingewiesen, daß das System nicht permanent aktualisiert wird, zum Einen. Zum Anderen gibt's natürlich noch ein paar spezielle Eigenheiten, die nicht auf der Karte stehen, denn hinter einem – bleiben wir beim – »Musiker«, steckt wohl mehr, als man zu denken glaubt.

→ Plus: Ausrüstungsgegenstände, nennen wir's **Equipment**, sucht der eifrige Datendurchwühler auf diesem Kärtchen erfolglos. Darunter versteht sich nicht seine Überraschungs-Eier-Sammlung, sondern eher so teuflische Dinge wie kleine Pistölchen oder gar die voll kraßen Gewehre; andererseits gibt's auch allerlei technisches Schnickschnack-Zeugs, daß das Leben eines »Auserwählten« erheblich leichter macht [als Hilfestellung: Erinnerungen an alte Agentfilme hochkommen lassen]. Anregung gibt Euch durch anfänglichen »Stoff« dann der Spielleiter, denn eine Grundausrüstung besitzt natürlich jeder. Aber Vorsicht [der SL ist kein Dealer ... und kein Lehrer ☺] bei dem ganzen Spielchen: Eine Person kann maximal das 3fache an Kilogramm seiner SWM tragen, um nicht das nützliche Equipment zum unnützigem Ballast verkommen zu lassen, minimal jedoch 3 kg.

C2, ist kein neuartiges Computersystem, so sieht's auch wahrlich nicht aus (ein Dank an meine voll kreative Seite, die der Einfachheit alle Ehre gibt). C2 steht wie schon anfangs erwähnt für den Anlaufpunkt #1 in Andromeda, und bezeichnend für Cosmic 2 (-> *Hintergründe: »ATC - die Vorgeschichte.doc«*).

DIE SPIELWIESE – C2

Speziell an dieser Station ist, daß jede Spezies Ihre Eigene Sektion zu geordnet wird (vgl. B5), die natürlich beschränkten Zugang hat. In der Grafik ist dies mit »A« gekennzeichnet (Abk. f. Alien oder Area – wie man will). »N« hingegen sind neutrale Schauplätze, wo jeder herumstreunen darf. »X«-Zones stehen für »Sperrgebiete« (Anlehnung

X	A01	A02	A03	A04	A05	X			X	A11	A12	A13	A14	A15	X
X	N01	N02	N03	N04	N05	X	X	X	X	N11	N12	N13	N14	N15	X
X	N06	N07	N08	N09	N10	X	X	X	X	N16	N17	N18	N19	N20	X
X	A06	A06	A08	A09	A10	X			X	A16	A17	A18	A19	A20	X

an den »Planet der Affen«(!?), die es i. d. R. nur von Offizieren der Raumstation zu betreten gilt. Die Station, sei ange-merkt, wird geführt vom Volke der Traces, das ganz in der Nähe beheimatet ist [Neugierde stillt wie immer die Vorge-schichte].

Und wer's noch nicht erahnt hat: Die Station ist wirklich lang und wirklich »niedrig«, denn dargestellt wurde sie hier von oben. Voll zweidimensional geht's dann auch auf den Sektionskärtchen weiter. Räumliche Vorstellungskraft sollte man(n)/frau also mitbringen.

PS1: Ich hoffe es ist aufgefallen, daß am Rande jeweils X-Zones sind. | PS2: Jeder kennt anfangs nur seinen Teil der Station, d. h. dessen Inhalt, Aufbau, etc. – und das auch nicht immer komplett.

RASSENWAHL (-/QUAL)

Alle bekannten Rassen aus meine damaligen Postspiel »Andromeda: Things Change« stehen Dir zu Auswahl. Da

ich davon ausgehe, daß viele neue Gesichter dabei seien werden und die Alten bereits Gedächtnisschwäche zeigen, führe ich nachfolgend nochmals alle »empfehlenswerten« Spezies auf; leicht, evtl. verständlicher mit einem Vergleich zu Star Trek (bzw. Babylon 5) [graue Färbung = bereits vergeben]. Für Nicht-Trekkies bin ich gern bereit auf Wunsch eine Übersetzungstabelle zu generieren, für alle anderen empfehle ich die Enzyklopedie ... ☺

VOLK	VERGLEICH	VOLK	VERGLEICH	VOLK	VERGLEICH
Antarianer	Kerelianer (TNG #145)	Hukshat	Annunaki (Grenzwissenschaft)	Scundrell	ein Räubervolk, evtl. Hirk
Alt'Nonta	interstellare Malcorianer	Icori	Tellarite	Silavi	siehe Vorgeschichte
Asto'r	Dosi mental; Rest: Talarianer	Kelvaner	Kelvaner	Sindana	Trill
Ätherianer	Centauri	Kristallinwesen	Kristallinwesen	So'Shant	Das Volk der Edo
Ayenna	Religiöse Grazerite (Jarish-Inyo)	Kurrubi	Betazoiden	Tanari	Angel One ruft!?!
Camán	siehe Vorgeschichte	LePecc	Ekosianer (TOS-Nazi-Episode)	Tarapan	Breen
Camintha	Loyale/vertrauensw. Antideaner	Lindahne	Karemma	Terenn	Mix aus Kerelianer und Jarada
Corradin	Calnoth	Marsal	Valerianer	Traces	Minbari (s. auch Vorgeschichte)
Corona Draks	Kriegerrasse/Vergleiche hinken	Nastar	Yridianer	Tivano	Gorn
Chryten	evtl. Klingonen	Nessianer	Ullianer	VaDas	Borg Hugh
Da Havoc	siehe Vorgeschichte	Obmah	Mizarianer	Vastecc	Kazon
Dieyeta	Mix a. Legarianer + Metronen	Paxans	Paxans	Vesttec	Sheliak
Dillegianer	eine Forscherrasse	Pecxaiteite	Tamarianer	Vok Cha	eine Kriegerrasse; Vergleich?
Drakonianer	Narn	Phelan	evtl. Zibalianer	Wiquwai	Garidianer (PC-Spiel »A Final Unity«)
Dykon	Lysianer	Qu'fus	graue Bolianer	yli-tepsa	Selay
Ehad	eine typisch böse Alien-Rasse	Samina	Vulkanier	Yoll'yari	Tosk bzw. Hunters
Grandi	Borg	Sekhar	Satarianer	Zaccan	siehe Vorgeschichte

Da das Spiel auf 20 Personen beschränkt ist, bietet Dir das wohl eine hinreichende Auswahl. Wenn Du aber trotzdem keine passende Rasse findest, kann jederzeit über eine Spezial-Rasse, extra auf Dich zugeschnitten, verhandelt werden. Jedoch streiche ich diesen Satz wieder, wenn das Ganze zur Gewohnheit wird ...

Dahinter verbirgt sich keine Sekte, sondern eher ein gemeinschaftlicher Spieleabend (wie zu alten Waldhüpfzeiten, hm?), der vorerst am 2. Freitag eines jeweiligen Monats stattfindet.

DER GROSSE

Austragungsstätte und Zeit: Solange noch kein fester Ort gefunden wurde, kommt vorherige Information von »mich an Dich gefliecht«. Die Zeit wird sich allerdings u. V. nicht ändern – und zwar wird's zw. 20⁰⁰ und 22⁰⁰ »g'spultt«!

Jeder darf einmal ein Spiel mitbringen, muß dies aber im Stillen mit mir am Ende des Treffens besprechen. Wer der Glückliche ist, wird per Los entschieden.

Der **Sinn** ist von Spiel zu Spiel unterschiedlicher Natur, i. d. R. geht's aber für Deine Rolleperson um »MIM« - Möglichkeiten, Information, Mittel. Wie das explizit funktioniert, kann ich hier (daher) nicht sagen. Kommt einfach, schaden kann's nicht.

Ein Gedanke noch dazu: Für extra-oberfränkitalische Männlein und Weiblein, die aus diversen Gründen nicht monatlich kommen können, gilt: die Spielleitung vertritt Euch mit Anweisungszettel (, wenn möglich, d. h. mehr als fünf Kandidaten kann ich nicht vertreten -> wenn nötig, geht's per random selection) ...

MISSIONEN UND MEHR

Das man damit natürlich nicht spaßen sollte, ist einfach erklärt: Stell' Dir folgendes vor:

Du sollst einen Typen ausspionieren. Im Laufe Deiner Tätigkeit unterläuft Dir ein Fehler, Du wirst von ihm entdeckt. Der Kerl ist ein bißchen pervers, und deutet Deine Spionierereien als Brunftgetue. Angetan davon schleppt er Dich mit in sein Quartier, wo's dann hinter verschlossener Türe nicht gerade jugendfrei zugeht. Und während ihr beiden beschäftigt seid, ist mal wieder ein neues Treffen angesagt. Schade, daß Du »arbeiten« mußt ...

Gehen wir noch etwas weiter in meinem Beispiel. So eine heiße Klamotte ist nicht unbedingt gut für Dein Ego, und sicherlich auch nicht gut für Deine Attribute. Bauernregeln sagen's schon: Durch *** wird man dumm. Oder war das »Explosiv«? – Egal, ein GIS könnte da schon fallen ... Contra abgehackt, Pro folgt: Du bekommst eine Punkt Erotik dazu; zwei noch, und Du kannst mit unserer Jenny mithalten ...

... und die Schlußfolgerung: mit Missionen sollte man nicht spaßen ...

Wie's theoretisch nun funktioniert, wirst Du dann in der Praxis bestens erfahren; daher: »nische« hier von mir.

Blablablabla ... (schnell sprechen ☺)

VOLL DER REST