

Finsterland

COLLODITIGEMEINSCHAFTEN

von Georg Pils

Die Colloditi sind intelligente, menschenähnliche Maschinen, die als Quasi-Lebewesen anerkannt sind. Sie leben selbstständig im Finsterland und übernehmen vielfältige Aufgaben, meistens dort, wo es für Menschen zu gefährlich, kompliziert oder langweilig wäre. Colloditi sind ausgesprochen robust und können sich auf einen Bereich hervorragend spezialisieren. So sind sie als Unterhalter, Handwerker oder Entdecker hervorragend geeignet. Gleichzeitig erstrecken sich ihre Talente nicht auf die Magie. Einige wenige Exemplare sollen in der Lage sein, Zauber zu wirken, aber die überwiegende Mehrheit kann mit dem Übernatürlichen nichts anfangen. Unmittelbar nach ihrer Erfindung begann man darüber nachzudenken, sie auch beim Militär einzusetzen. Daraus wurde interessanterweise nichts: Die Maschinenmenschen weigerten sich, an Kriegszügen als Kämpfer teilzunehmen. Sie können zwar kämpfen, stellen aber den Anspruch an sich selbst, nur für ihre eigene Sache einzustehen. Das hat ihnen nicht nur Freunde gemacht.

Aus der heutigen Welt sind die Maschinen nicht mehr wegzudenken. Sie haben sich auf das Abenteuer Menschheit eingelassen und arbeiten unermüdlich daran, dessen Geheimnisse und Eigentümlichkeiten zu erforschen. Um sich gegenseitig zu unterstützen, richteten sie die Gemeinschaften ein. Sie bieten sichere Unterkünfte, Ersatzteile und Reparaturen, sowie die Möglichkeit, sich mit seinesgleichen auszutauschen. Menschen sind in den Räumlichkeiten der Gemeinschaften prinzipiell willkommen, aber die meisten Leute finden einen Raum voll Automatenmenschen, die sich in ihrer Klick-und-Ratter-Sprache unterhalten eher beunruhigend als entspannend.

Die Colloiditigemeinschaften engagieren sich in der Befreiung der Menschmaschinen. Sie versuchen, „erwachte“ Apparate freizukaufen und ihnen ein würdiges, wertvolles Leben zu ermöglichen. Der Weg dorthin ist steinig, aber für die unermüdlichen Maschinen ist er wohl bewältigbar.

Beispiele für Colloiditigemeinschaften:

- Der Orden der Freiheit und Klarheit
- Die Agentur für Selbsthilfe
- Das Automatencafé
- Das Département autonomiste
- Der Wartungs- und Reparaturdienst für beschädigte Automaten
- Der Verein der Verstummer der Spieluhren

Ausbildung:

Jeder Collodito erhält bei seiner Entwicklung seine Grundausstattung. Er ist lernfähig.

Ausbildung	EP	Wirkung
Programmierung	3	<i>Jede dieser Maschinen ist für einen bestimmten Zweck entwickelt worden.</i> Man sucht sich für den Charakter einen Typ von Handlungen aus. (Zum Beispiel körperliche Handlungen.) Der Charakter erhält bei allen Handlungen aus diesem Bereich einen Zusatzwürfel. Man kann sich dabei weder Kampfhandlungen noch magische Handlungen aussuchen.
Systemanalyse	3	<i>Colloditi sind ausgesprochen robuste Maschinen, die nur wenige Ressourcen benötigen, um zu funktionieren.</i> Der Charakter benötigt weder Nahrung noch Schlaf, muss aber einmal pro Tag zwei Stunden damit verbringen, seine Systeme zu überprüfen und das im Laufe des Tages Gelernte zu verarbeiten. Normalerweise bleiben die Maschinen in dieser Zeit bei ihren Vertrauten. Sie können die Zeit aber für Arbeiten nutzen.
Effizienzsteigerung	9	<i>Durch ständiges Lernen wird der Collodito bei seinen Aufgaben immer besser.</i> Würfelt man bei einer Probe aus dem gewählten Bereich (siehe Programmierung) einen 10er, darf man einen weiteren Würfel werfen. Zeigt dieser einen Erfolg, gilt er für die Probe. Zeigt er einen 10er, darf man noch weitere Würfel werfen, bis man keinen 10er mehr erreicht.
Optimierung	9	<i>Als Collodito ist es sehr einfach, alles aus Machinae herauszuholen.</i> Erhält der Charakter durch eine Machina einen Würfelbonus, steigt dieser um eins. Erhält er einen fixen Bonus, zum Beispiel auf Panzerung, steigt der Bonus um zwei.
Überladung	15	<i>Erfolge spornen den Collodito weiter an.</i> Erhält er einen Zusatzwürfel durch „Effizienzsteigerung“, erhält er einen Willenskraftpunkt zurück. Man kann so nur einen Willenskraftpunkt pro Szene zurückbekommen.
Steuermodul	15	<i>Der Collodito ist in der Lage, die Kontrolle über Maschinen in der Nähe zu übernehmen.</i> Er kann als Aktion einen Willenskraftpunkt ausgeben, um eine Probe auf (eCH+Technologie) zu machen. Für jeden Erfolg kann er eine Maschine oder einen Automaten innerhalb von drei Feldern (kurze Reichweite) kontrollieren. Das funktioniert auch, wenn das Ziel der Gruppe feindselig gegenübersteht. Die Kontrolle hält bis zum Anfang der nächsten Runde des Charakters an. Ist die Maschine oder der Automat an der Reihe, kann er alle normalen Handlungen durchführen. Sonderfähigkeiten, die Aktionen, Reaktionen oder Bewegungen benötigen, können nicht durchgeführt werden. Das Steuermodul kann nicht verwendet werden, um das Ziel in den „Selbstmord“ zu treiben. Man kann damit nicht einzelne Teile einer Maschine oder eines Charakters übernehmen.

Besondere Ausrüstung:

Der Körper des Collodito ist seine Ausrüstung.

Ausrüstung	EP	Wirkung
Körper	3	<i>Der Körper eines Collodito ist ein Kunstwerk.</i> Colloditi haben Strukturpunkte statt Lebenspunkte. Alle Hintergründe, die ihnen Lebenspunkte geben würden, geben ihnen stattdessen Strukturpunkte. Sie können nicht geheilt werden, aber man kann sie reparieren. Colloditi zählen, als wären sie aus Metall. Sie zählen nicht als Maschinen und gelten regeltechnisch als Menschen. Sie haben zwei Punkte Schutz, die sich mit anderen Quellen von Schutz oder Panzerung kombinieren.
Seriennummer	3	<i>Jeder Collodito hat eine eindeutige Bezeichnung.</i> Er kann sich so als Maschinenmensch zu erkennen geben.
Selbstwartung	9	<i>Im Körper des Collodito sind spezielle Miniaturautomaten verbaut, die ihn wieder instand setzen, wenn er beschädigt wird.</i> Am Beginn jeder seiner Runden erhält der Collodito zwei Strukturpunkte zurück.

Menschliches Verständnis	9	<i>Lange Erfahrung ermöglicht es der Maschine, alle Feinheiten des menschlichen Verhaltens zu begreifen.</i> Der Charakter hat zwei zusätzliche Erfolge, um Angst, Einschüchterung und Überredung zu widerstehen. Widersteht er, erhalten seine Verbündeten innerhalb von drei Feldern (kurze Reichweite) ebenfalls zwei Zusatzerfolge.
Energetischer Ableiter	15	<i>Der Collodito ist gegen magische Effekte abgeschirmt.</i> Zaubersprüche benötigen einen zusätzlichen Erfolg, um ihn zu betreffen. Erreichen sie also nicht mindestens zwei Erfolge, kann der Collodito sie ignorieren. Er hat zwei zusätzliche Punkte Magieresistenz, die sich mit anderen Quellen kombinieren.
Aufteilung	15	<i>Wird der Apparat zerstört, ist das noch lange nicht das Ende.</i> Wird der Collodito getötet, verwandelt er sich in einen Schwarm. Dieser Schwarm kann normal handeln. Für jeden Schadenspunkt, den er bis zum Ende der Szene verursacht, erhält der getötete Collodito einen Strukturpunkt zurück. Erreicht er auf diesem Weg wieder einen positiven Strukturpunktstand, kann er wieder normal handeln. Wird der Schwarm allerdings getötet, muss der Charakter ganz normal einen Tod-Punkt ausgeben (den er zu retten versuchen kann) oder endgültig sterben.

Einschränkungen:

Der Spieler muss eine der folgenden Einschränkungen für seinen Charakter wählen, wenn dieser ein Mitglied einer Colloditigemeinschaft sein soll.

- **Unverständnis:** Der Collodito ist mit der menschlichen Art, sich auszudrücken, überfordert. Er hat einen Würfel weniger bei Versuchen, Menschen einzuschätzen.
- **Veraltet:** Die Teile des Charakters haben schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Versucht man, ihn zu reparieren, benötigt man einen Erfolg mehr.
- **Glockenspiel:** Die Figur besitzt immer noch die fest eingebaute Spieluhr, die bei Automaten üblich ist. Das Gerät springt zu den ungünstigsten Zeitpunkten an. Gegner haben zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, ihn zu entdecken.