

Chapter 1

Die Welt

1.1 Setting

Die Menschheit breitete sich über die Galaxis aus, besiedelte tausende von Welten und erschuf ein Reich voller Wunder und Wohlstand. Dann kam der Fall. Niemand weiß was genau damals geschah. Eine Seuche, ein Krieg, ein Zusammenbruch der Technik oder eine Invasion?

Die Kolonien verloren den Kontakt zueinander.
Jahrtausende vergingen.

1.2 Der Sturmwind

Der Sturmwind ist ein unerforschtes Phänomen. Er trägt Informationen aus der Vergangenheit, verleiht besondere Kräfte und vor allem kann er Lebewesen teleoportieren. Alle paar Jahre kommt der Sturmwind auf, erfasst ausgewählte Individuen und trägt sie über tausende von Lichtjahren auf fremde Welten.

Die vom Sturmwind erfasst werden nennt man Sturmreiter.

Der Sturmwind scheint eine eigene Agenda zu haben oder wird von Intelligenzen gesteuert. Denn er trägt die Sturmreiter immer auf Welten, auf denen sich eine Katastrophe ereignet hat oder die kurz vor einer Katastrophe stehen.

1.2.1 Die Geschenke des Sturmwindes

Am imposantesten ist die Fähigkeit des Sturmwindes, Lebewesen über kosmische Distanzen hinweg zu versetzen. Kleidung und andere Dinge die der Sturmreiter bei sich trägt werden dabei mitgenommen. Nach welchen Kriterien sich der Sturmwind seine Reiter aussucht ist unbekannt. Die Teleportation ist instantan und wird von einem leichten Schwindel begleitet. Es ist nicht bekannt ob man sich der Versetzung widersetzen kann, zumindest hat es noch niemand geschafft. Sturmreiter spüren den Wind und können eine anstehende Teleportation fühlen.

Wenn sich ein Sturmreiter konzentriert sieht und fühlt er Echos aus der Vergangenheit. Man sieht Visionen von gewaltigen Raumschiffen und gigantischen Städten, von fremden Welten und gewaltigen Maschinen. Der Sturmreiter kann so auch verlorenes technisches Wissen erlangen. Sturmreiter sind oft in der Lage alte Artefakte zu bedienen und sogar zu reparieren. Auch haben Sturmreiter Zugangsberechtigungen die andere Menschen sonst nicht haben.

Manchmal kann ein Sturmreiter quasi übermenschliche Fähigkeiten erlangen. Wunden heilen schneller, man wird stärker oder kann sogar Gedanken lesen. Die Fähigkeiten sind nie von

Dauer.

Der Sturmwind bietet einen gewissen Schutz vor den Umwelteinflüssen. Wird ein Sturmreiter z.B. auf eine Welt mit ungewohnt hoher Schwerkraft versetzt, so spürt er den Effekt der erhöhten Gravitation nur abgeschwächt.

1.3 Die Spieler

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Sturmreiters.

Die meisten Sturmreiter wissen nichts von ihrem Schicksal. Der Moment an dem sie der Sturmwind teleportiert kommt für die Meisten völlig unerwartet. Nie sind es kranke oder schwangere Menschen, in der Regel erfasst der Sturmwind Aussenseiter. Meist hat man schon vorher Visionen des galaktischen Imperiums oder Träume von fremden Welten.

Es gibt Aliens und intelligente Tiere sowie Roboter, aber nur Menschen werden zum Sturmreiter.

1.4 Die Kolonien

Nach dem Fall waren die Kolonien auf sich selbst gestellt. Technik wurde nicht mehr repariert, Ersatzteile fehlten. Wissen war oft ausgelagert und nach dem Fall nicht mehr verfügbar. Die meisten Welten fielen in einen quasia mittelalterlichen Zustand zurück. Ausnahmen bestätigen hier die Regel.

Viele Welten haben und benutzen uralte Artefakte. Auf manchen Welten werden sie wie Magie behandelt, auf anderen Welten ist ein Teil des Wissens erhalten geblieben. Manche Welten sind auf dem technischen Stand des 21. Jahrhunderts und besitzen sogar primitive Raumfahrt! Primitive Landwirtschaft und Solarzellen sind kein Widerspruch.

Unterschiedliche Schwerkraft, Strahlung oder Extremwetter haben zu Anpassungen und Mutationen geführt. Trotzdem sind Menschen immer als Menschen zu erkennen. Für eine zu krasse Diversität war die Zeit nach dem Fall dann doch zu kurz.

Chapter 2

Regeln

Sturmwind ist ein Erzählspiel bei dem die Geschichte und Spannung im Mittelpunkt stehen und nicht komplexe Regeln.

Um einen Sturmreiter zu spielen braucht man nur ein Blatt Papier, einen Stift, einige Würfel und Fantasie

2.1 Mein Sturmreiter

Überlege dir die Antworten auf Folgende Fragen

- Wer bin ich (Name, Aussehen, Grösse, Augenfarbe etc)
- Wie lebe ich (Beruf, Umfeld, Familie)
- Wie sieht meine Welt aus (Name, Technikstand, Art der Sonne etc)

Wichtig ist, wie gut man auf den Sturmwind eingestellt ist.

Es gibt eine Skala von 1 bis 5 wobei 1 der Schlechteste und 5 der Beste Wert ist. Folgende **Disziplinen** beim Sturmwind gibt es:

Visionen: Du erhältst aus dem Sturmwind Informationen aus und über die Vergangenheit. Dies kann dir helfen, alte Technik und Relikte zu verstehen, zu bedienen oder zu reparieren.

Schutz: Du umgibst dich mit Energie und baust ein Schutzfeld um dich auf. Du bist besser geschützt gegen Wind und Wetter, hohe und kalte Temperaturen. Pfeile werden abgelenkt, du fällst langsamer.

Körper: Du heilst Verletzungen schneller, bist stärker und ausdauernder als normale Menschen und kannst schneller auf Gefahren reagieren.

Manipulation: Du kannst andere durch deine Argumente und dein Charisma beeinflussen, blitzschnell fremde Sprachen lernen, Gefühle erfassen und im Extremfall sogar die Gedanken von anderen lesen.

Jede Disziplin startet bei einem Wert von 1. Zu Beginn des Spiels bekommst du 6 Punkte die du zu deinen Disziplinen addieren darfst.

Zudem gibt es die besondere Disziplin **Glück**. Sie hat den festen Wert 1.

2.2 Würfel

Nimm so viele Würfel wie der Wert in deiner Disziplin die du testen willst und würfle. Zeigt mindestens einer der Würfel eine 5 oder 6 so hast du es geschafft!

Beispiel: du willst die Disziplin Körper testen, du hast dort den Wert 3. Nimm nun 3 Würfel und würfle. Du würfelst 5,2 und 1. Weil du eine 5 hast, ist der Test gelungen!