

Equinox



SETTING-HANDBUCH

equinox

SETTING-HANDBUCH

IMPRESSUM

Idee: Carsten Damm

Übersetzung: Benjamin Plaga

Lektorat: Carsten Damm, Mikko Goepfert, Sabine Völkel

Original-Text: Eike-Christian Bertram, Chad Booth, Carsten Damm, Lars Heitmann, Angus McNicholl, Jason U. Wallace, Hank Woon

Illustration: David M. Wright

Layout und Design: Carsten Damm

Logo Design: Kathy Schad

Earth Nexus Schema: Angus McNicholl

Version: 20160804

Vielen Dank an Mikko Goepfert, Sabine Völkel, und Benjamin Plaga für ihr Feedback und ihre immense Hilfsbereitschaft!

Du hast einen Fehler gefunden, willst uns Feedback geben oder hast Fragen an uns? Hilf uns dieses Buch zu verbessern! Mehr Informationen findest Du auf unserer Homepage:

www.pro-indie.com

equinox und Equinox Setting-Handbuch © 2008–2016, Carsten Damm, Köln, Deutschland. Das **Equinox Setting-Handbuch** ist ein Produkt des Pro-Indie Verlags in freundlicher Zusammenarbeit mit dem Uhrwerk Verlag. Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Pro-Indie Verlags (Damm/Schad GbR).

PROINDIE

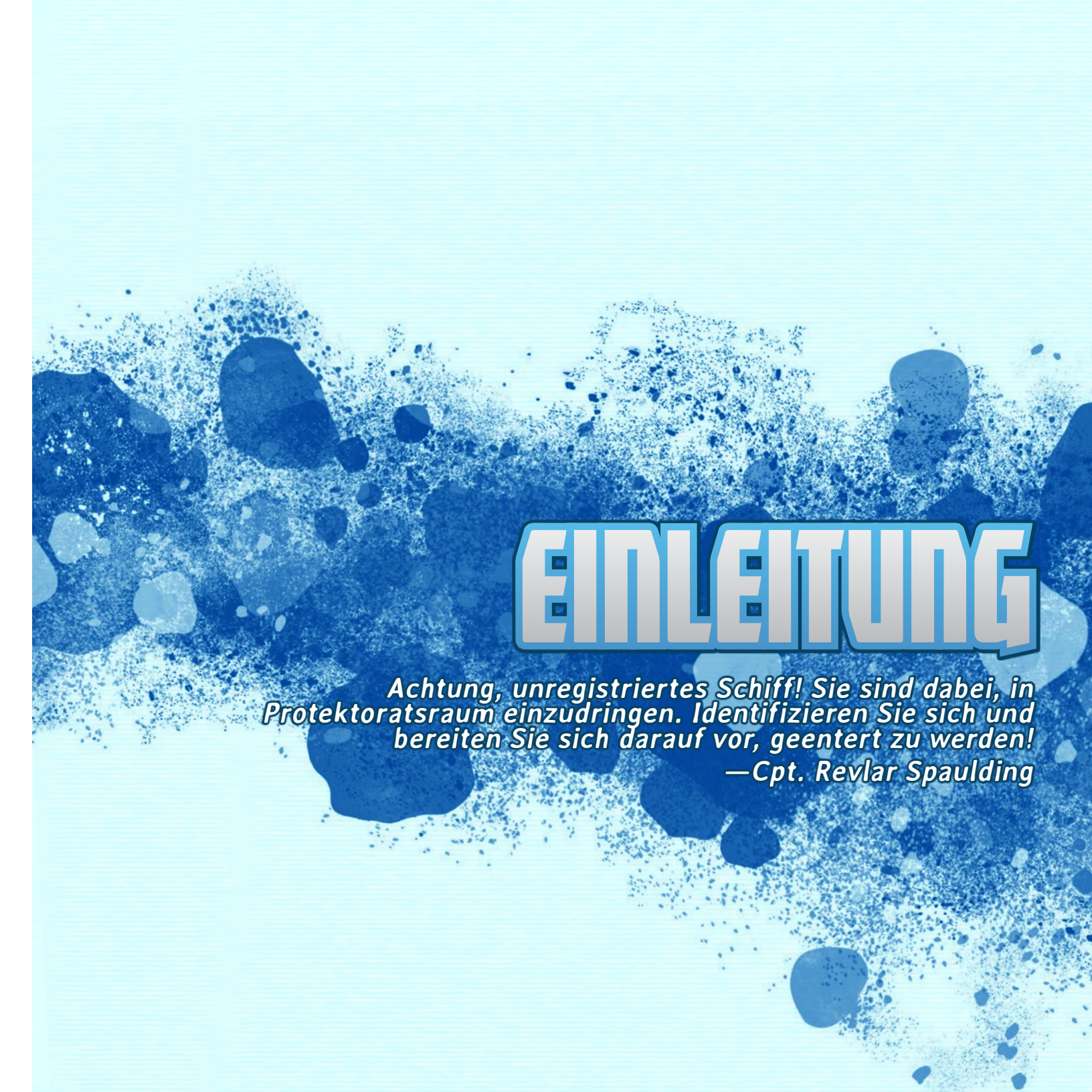


INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	5
Über dieses Buch	7
<i>Eine Tour durch das Buch</i>	7
Merkmale der Spielwelt	8
Rollenspiel im Equinox-Universum	9
Einflüsse	10
DAS EQUINOX UNIVERSUM	13
Der Atem des Universums	15
Den Schleier durchstoßen	16
Das Goldene Zeitalter der Alten Erde	17
Dunkle Schatten hinter dem Schleier	18
Die Ausrottung	19
Der Aufstieg des Konsortiums	21
<i>Haryan</i>	21
<i>Sylvaar</i>	21
<i>Nim</i>	22
<i>Yolustur</i>	22
<i>Zehelan</i>	22
Brücken in die Leere	23
Die Shanrazi und die Entweihte Wiege	24
<i>Das Gemetzel auf Tykhon</i>	26
<i>Der Aufstieg eines Imperiums</i>	26
Der Große Dimkrieg	27
<i>Die Schlacht um die Erde</i>	28
<i>Der Sieg der Menschheit</i>	28
<i>Zunehmende Spannungen</i>	29
<i>Verlorene Geschichte</i>	29
Die Gründung des Protektorats	30
<i>Gateway Station</i>	30
Die Pranatur-Verschörung	32
Ein neuer Morgen	33
VAGANTEN-HANDBUCH	35
Von Mystikern und Vaganten	37
Das Leben als Ausgestoßener	39
Frei leben ... mit deiner Mannschaft	40
Draußen am Rand	41
<i>Raubzüge</i>	43
Zu Hause ist es doch am schönsten	44
<i>Die Operation ausweiten</i>	46
Wer bringt euch in Schwierigkeiten?	47

Der Galaktische Untergrund	49	MYSTISCHE PFADE	97
<i>Gürtelteufel</i>	50	Mystische Aktivierung	99
<i>Die Börse</i>	50	Mystische Pfade	100
<i>Die Anomalie</i>	50	Dimschulen	101
<i>Pfad des Lichts</i>	50	Die Anhänger	102
<i>Die Blutliste</i>	51	<i>Beschwörer</i>	105
<i>Valhem</i>	51	<i>Gauner</i>	106
<i>Tramper</i>	51	<i>Händler</i>	107
<i>Das Auge</i>	52	<i>Hexer</i>	108
<i>Terrocent</i>	52	<i>Maschinist</i>	109
<i>Der NexusTunnel</i>	52	<i>Pilot</i>	110
SUBSPEZIES	53	<i>Soldat</i>	111
Die Subspezies des Konsortiums	58	<i>Sucher</i>	112
<i>Gor</i>	58	<i>Wächter</i>	113
<i>Haryani</i>	60	DIMTECH	115
<i>Hokai</i>	61	Konsortiumstech	118
<i>Kiruaner</i>	62	Vagantentech	119
<i>Menschen</i>	63	Relikte	120
<i>Raé</i>	64	Spiritech	121
<i>Shanrazi</i>	65	<i>Halbbewusste</i>	122
<i>Synths</i>	66	<i>Hybridtech</i>	123
<i>Yol</i>	67	<i>Synths</i>	124
<i>Zerogs</i>	68	<i>Hybridschiffe</i>	127
Andere Spezies	70	AUSRÜSTUNG	129
<i>Außerirdische Spezies</i>	70	Verfügbarkeit	131
<i>Die Verlorenen Kinder der Erde</i>	71	Preis	131
MYSTISCHE ENERGIE	73	Währung	132
Die Sieben Gesetze	76	Energienstufe	132
<i>Bogen</i>	76	Relikte	133
<i>Verbindung</i>	76	Panzerung	134
<i>Ähnlichkeit</i>	76	Körpermods	136
<i>Zeit und Weissagung</i>	77	Bots	137
<i>Der Schleier</i>	77	Geräte	140
<i>Unverstand</i>	77	Waffen	141
<i>Das Achte Gesetz</i>	78	<i>Nahkampfwaffen</i>	141
Mystische Felder und die Leere	78	<i>Fernkampfwaffen</i>	143
<i>Befleckung in mystischen Feldern</i>	78	Granaten	145
<i>Natürliche und künstliche Felder</i>	80	Raumschiffe	147
<i>Mystische Feldgeneratoren</i>	81	<i>Größenordnung</i>	148
Mystische Materialien	83	MYSTISCHE KREATUREN	153
Abschließende Bemerkungen	86	Kreaturen	155
DER ASTRAL RAUM	87	Geister	159
Astrales Reisen	91	Dämonen	162
Astrale Reiche	93	Dämonenbrut	165

SOL	167	Freedom Rock	238
Das Protektorat	170	<i>Bedrohungen</i>	239
<i>Gateway Station</i>	170	<i>Interessante Orte</i>	239
<i>Erdgürtel</i>	171	<i>Persönlichkeiten</i>	240
<i>Astralseits</i>	174	Sanctoria, Vagantenstation	241
Gürtelraum	179	<i>Bedrohungen</i>	241
<i>Citallicoatl-Station</i>	179	<i>Interessante Orte</i>	241
<i>Voger-Station – Freihafen</i>	179	<i>Persönlichkeiten</i>	242
<i>Mars</i>	180	SETTING ARBEITSBLATT	244
<i>Ceresgürtel</i>	181	SCHLAGWORTVERZEICHNIS	246
Solraum	182		
<i>Venus</i>	183		
<i>Merkur</i>	183		
Äußerer Raum	185		
<i>Hephaistos</i>	185		
<i>Saturn</i>	186		
<i>Uranus</i>	187		
<i>Neptun</i>	188		
<i>Kuipergürtel</i>	189		
HINTER DEM SCHLEIER	191		
Der Sturz der Menschheit	193		
Das Konsortium	196		
<i>Har (Haryan)</i>	198		
<i>Nim</i>	203		
<i>Syn (Sylvaar)</i>	207		
<i>Yol</i>	209		
<i>Zay (Zehelan)</i>	211		
<i>Pranatur</i>	214		
Die Verwüsteten Welten	216		
PERSONEN & SCHAUPLÄTZE	219		
Die Bühne vorbereiten	221		
<i>Schritt 1: Einen Schauplatz entwerfen</i>	222		
<i>Schritt 2: Bedrohungen entwerfen</i>	228		
<i>Schritt 3: Wichtige Personen erschaffen</i>	230		
<i>Schritt 4: Hauptcharaktere erschaffen</i>	232		
<i>Schritt 5: Setting ausarbeiten</i>	237		



EINLEITUNG

*Achtung, unregistriertes Schiff! Sie sind dabei, in
Protektoratsraum einzudringen. Identifizieren Sie sich und
bereiten Sie sich darauf vor, geentert zu werden!*

—Cpt. Revlar Spaulding



*Eine Gruppe
Vaganten treibt
sich auf einer der
Hauptstrassen der
Gateway Station
herum.*

Willkommen bei **equinox**, einem Fantasy-Setting in der fernen Zukunft, voller fantastischer Action, beängstigender Intrigen und mystischer Mächte. Die Helden des Equinox-Universums gebieten über furchteinflößende mystische Kräfte, machen Gebrauch von geheimnisvollen Dimtechrelikten und fliegen in Hybridschiffen durch den Astralraum, der Planeten und Galaxien verbindet. Sie sind ruhelose Wanderer – sie leben am Rand der galaktischen Gesellschaft, schlagen sich in vom Krieg zerrissenen Systemen durch und sind manchmal sogar gezwungen, andere Leute zu bestehlen. Ob Sonderling, Schurke, Söldner, Pirat, Idealist, Forscher oder nur ein Träumer, der auf der Suche nach Abenteuern von zu Hause fortging: Sie alle sind Teil des *Galaktischen Untergrunds*. Sie bekämpfen die Alpträume, die in das Universum eingefallen sind, beginnen eine Revolution gegen die faschistische und verdorbene Regierung des Konsortiums und erforschen den Weltraum hinter dem Schleier ...

ÜBER DIESES BUCH

Dieses Buch präsentiert das Universum und den Hintergrund von **equinox**, den du für viele verschiedene Dinge nutzen kannst: als Spielwelt für dein Lieblings-Rollenspielsystem, als Inspiration für einen Roman oder einen Film, für die Entwicklung eines eigenen Computer- oder Brettspiels oder einfach als guten Lesestoff, um deine Fantasie spielen zu lassen.

Abgesehen von einigen allgemeinen Richtlinien, die für die Anpassung des Settings nützlich sind, enthält dieses Buch keine Spielregeln. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Rollenspiel im Equinox-Universum** auf S.9.

EINE TOUR DURCH DAS BUCH

Das **Equinox Setting-Handbuch** ist in vier Abschnitte unterteilt, von denen sich jeder einem anderen Thema widmet.

Das Buch beginnt mit der Einleitung, die du gerade liest. In dem Kapitel **Das Equinox-Universum** erhältst du einen

allgemeinen Überblick über das Setting und seine Geschichte. Danach folgt das **Vagantenhandbuch**, das die Hauptakteure des Settings beschreibt: die Mystiker und Vaganten. Dieses Kapitel erklärt auch, wie sich diese am Rand der galaktischen Gesellschaft durchs Leben schlagen und wie sie organisiert sind. Das Kapitel **Subspezies** präsentiert die wichtigsten Rassen des Equinox-Universums, einschließlich Hintergrundinformationen über jede einzelne von ihnen.

Der zweite Teil des Buches befasst sich hauptsächlich mit der mystischen Energie und ihrer Wirkung. Das Allgemeine Kapitel **Mystische Energie** macht den Anfang, und erklärt mystische Felder, mystische Feldgeneratoren und mystische Materialien. Im darauffolgenden Kapitel **Der Astralraum** findest du Informationen über Astralreisen und die Reiche hinter dem Schleier. Das Kapitel **Mystische Pfade** erläutert die neun Pfade, denen Mystiker folgen und die das Wesen derer Kräfte und Fähigkeiten bestimmen. Mystische Energie hat auch den technologischen Fortschritt im Equinox-Universum beeinflusst. Das Kapitel **Dimtech** beschreibt die Geschichte, die Fähigkeiten und die Auswirkungen von Dimtech in ihren verschiedenen Formen und gibt dir einige grobe Informationen über andere Aspekte des Technologieniveaus im Equinox-Universum. Im Kapitel **Ausrüstung** findest du, neben konkreten Beispielen, Informationen über die Technologie, die im Equinox-Universum verfügbar ist. Das letzte Kapitel, **Mystische Kreaturen**, beschreibt charakteristische Wesen, Geister und Dämonen, die im Equinox-Universum leben.

Der dritte Teil des Buches befasst sich mit verschiedenen Schauplätzen des Equinox-Universums. Das Kapitel **Sol** führt zu den wichtigsten Orten rund um das, was vom Erdnexus übrig ist, und erläutert die Geschichte des Großen Dimkrieges. Direkt danach folgt das Kapitel **Hinter dem Schleier**, das das Konsortium und die Verwüsteten Welten aus einem ... nun, anderen Blickwinkel beschreibt.

Der letzte Teil des Buches schließlich bietet einige Hilfen, um das Equinox-Universum zu verwenden. Im Kapitel **Personen & Schauplätze** findest du Tipps, wie du interessante Orte und Persönlichkeiten, die im Equinox-Universum angesiedelt sind, erschaffen kannst.

MERKMALE DER SPIELWELT

Das Kernthema von **equinox** ist *Rebellion*. Die Hauptcharaktere haben spezielle Fähigkeiten, die sie mächtiger als normale Menschen machen, und werden vom Konsortium – der Regierung der Menschheit – dazu ausgebildet, zu schützen und zu dienen. Allerdings ist diese Regierung im Griff geheimer, dunkler Mächte, die darauf aus sind, die Menschheit auszulöschen. Die Helden von **equinox** ahnen von dieser Verschwörung und werden zu Ausgestoßenen, die gezwungen sind, außerhalb der galaktischen Gesellschaft zu leben. Als Rebellen müssen sie einen Weg finden, um zu überleben und sich, auf sich selbst gestellt, gegen einen Gegner zu organisieren, der sich hinter den Kulissen bewegt.

Mystische Energie ist ein Hauptmerkmal dieser Spielwelt. Diese Energie ist (vergleichbar mit Magie in einem Fantasy Setting) an vielen Orten im bekannten Universum verfügbar und kann da, wo sie natürlicherweise nicht existiert, mittels spezieller Technologie sogar erschaffen werden. Die Hauptprotagonisten von **equinox** sind nicht einfach nur Rebellen, sie sind auch **Mystiker**. Es gibt viele verschiedene Arten von Mystikern, von denen jeder die mystische Energie nach seinem Willen und innerhalb eines begrenzten, von seiner Persönlichkeit geprägten Fokus kontrollieren und gestalten kann. Von Soldaten mit überlegenen, mystisch verstärkten taktischen Fähigkeiten bis hin zu Hexern, die mit Feuerbällen um sich werfen – so ziemlich alles ist möglich. Das Problem bei der Nutzung mystischer Energie ist, dass die Mystiker je nach Ort mit unterschiedlich starken Niveaus der mystischen Felder konfrontiert sind. Die kalte Dunkelheit des Weltraums ist bar jeder mystischen Energie, dafür gibt es sie auf bestimmten Planeten im Überfluss. Dazwischen gibt es zahllose Niveaus und Möglichkeiten: von kleinen Generatoren, die ein niedriges Grundniveau mystischer Energie an Bord eines Raumschiffs erzeugen (und sei es nur, damit sich die Mystiker an Bord wohler fühlen), bis hin zu bewohnbaren Asteroiden im tiefen Raum, auf denen eine höhere Gravitation, moderate Temperaturen und eine Atmosphäre existieren, was ohne mystische Energie nicht möglich wäre.

Die Existenz der mystischen Energie und die jahrelange Vertrautheit der Menschheit mit ihr führte durch ein Zeitalter der mystischen Industrialisierung, welches die Entwicklung von **Dimtech** ermöglichte. Dimtech basiert auf mundaner Technologie, die jedoch mit mystischer Energie durchtränkt ist, um überlegene Geräte und Maschinen zu erschaffen. Wenn man dazu noch beschworene und in die Geräte gebundene Geister hinzufügt, haben die Charaktere in **equinox** Zugang zu einer Technologie, die hochintelligent und zuverlässig ist. Die Möglichkeiten gehen über jede Vorstellung hinaus und haben sogar zur Erschaffung einer komplett künstlichen Spezies geführt, die von den Geistern der Vorfahren der Menschheit besessen und angetrieben wird.

Die letzten beiden bestimmenden Merkmale von **equinox** sind die **Dämonen** und ihre **Brut**. Die Dämonen, die tief in den Schatten und an verzerrten, korrumpierten Orten des Universums lauern, sind eine Spezies von Wesen von jenseits der physischen Welt. Ihr Ziel ist die Eroberung des physischen Raumes, weil sie sich von ihm und seinen Bewohnern ernähren müssen. Für die Rebellen sieht es so aus, als hätten sie ihr Ziel bereits erreicht und die Mehrheit der Menschheit dazu gebracht, das genaue Gegenteil zu glauben. Ihre ruchlosen Pläne, die Rebellen auszurotten und so ungehindert über ihre Schafe herrschen zu können, sind wichtige Bestandteile der meisten Geschichten im Equinox-Universum.

ROLLENSPIEL IM EQUINOX-UNIVERSUM

Da es in diesem Buch keine Regeln gibt, kannst du es als Kulisse für dein Lieblings-Regelsystem verwenden. Dieser Abschnitt enthält ein paar Tipps, die zeigen, wie du das mit einem Minimum an Aufwand erreichen kannst. Die Menge an Arbeit, die du hineinstecken musst, hängt davon ab, welches Regelsystem du verwenden willst und wie gut es die Kernmerkmale von **equinox** bereits abdeckt.

Die Spielercharaktere des Spiels sollen spezielle Kräfte haben, die sie stärker als normale Menschen machen. Dieses Merkmal wird von den meisten Rollenspiel-Systemen bereits unterstützt. Die Mystiker in **equinox** sind in neun verschiedene Typen unterteilt, von denen jeder einen anderen Fokus und diesbezüglich andere Fähigkeiten hat. Diese Pfade sind recht breit definiert und dienen als Hintergrundkonzepte für so ziemlich alle Charakterklassen, die man sich vorstellen kann. Wir empfehlen, die Charakterklassen oder -konzepte zu verwenden, die von deinem Regelsystem bereitgestellt werden, und damit Charaktere zu entwerfen, die auf den Hintergrundkonzepten der verschiedenen Pfade basieren. Bei jedem Pfad werden verschiedene Beispiel-Archetypen genannt, die dir dabei helfen können (weitere Informationen findest Du auf S.105 im Kapitel **Mystische Pfade**).

Du kannst die übernatürlichen Fähigkeiten, Kräfte und Zauber deines Regelsystems innerhalb bestimmter Grenzen so benutzen, wie sie sind. Im Kapitel **Mystische Energie** (S.76) findest du die Gesetze, die für die mystischen Kräfte gelten – wenn irgendeine der Fähigkeiten aus deinem Regelsystem diese Gesetze verletzt, solltest du darüber nachdenken, diese zu ändern, zu ersetzen oder einfach wegzulassen.

Etwas schwieriger ist es, die Niveauschwankungen der mystischen Felder anzupassen, ohne den Spielspaß zu verderben. Du kannst zum Beispiel die Fähigkeiten eines Spielercharakters gemäß den fünf verfügbaren Niveaus mystischer Felder begrenzen (siehe das Kapitel **Mystische Energie** auf S.78) und ihren Einsatz gänzlich verbieten, falls

KOMPATIBLE SPIELSYSTEME



Ihr solltet mit jedem verfügbaren generischen Spielsystem im Equinox-Universum spielen können. Cortex, D20 Future, Fate, HERO, GURPS, Savage Worlds, Open D6, TriStat, Unisystem usw. – all diese Systeme enthalten sowohl die hierfür nötigen Regeln wie auch die entsprechende Richtlinien, um sie an futuristische Spielwelten anzupassen. Fügt einfach einen Schuss Magie hinzu!

Andere Regelsysteme sind für gewöhnlich eng mit ihren jeweiligen Spielwelten verbunden. Das bedeutet, dass es aufwändiger ist, diese Regeln anzupassen und dass sie das Gefühl der Equinox-Spielwelt auf profunde Weise verändern könnten. Wenn ihr das System allerdings gut genug kennt, werdet ihr auch damit wenig Mühe haben.

Falls ihr eure Adaption „offiziell“ machen wollt: Wir sind für Einsendungen offen. Kontaktiert uns einfach, und wir finden einen Weg, eure Regeladaption zu veröffentlichen. Weitere Informationen hierzu findet ihr auf unserer Homepage pro-indie.com.

keine mystische Energie vorhanden ist. Du kannst auch die Auswirkungen der einzelnen Fähigkeiten je nach Feldstärke begrenzen oder erweitern – was allerdings deutlich mehr Arbeit ist.

Dimtech einzubauen ist hauptsächlich eine Sache der Vorstellungskraft. Dimtechgeräte und -waffen können natürlich einfach effizienter oder tödlicher sein, aber es wäre doch langweilig, wenn das der einzige Effekt ist! Schrotflinten, die ihre Ziele schrumpfen lassen, Taschenportale, die dahinter fast unbegrenzten Stauraum bieten, und Unsichtbarkeitspillen, die sowohl den Träger wie auch seine Ausrüstung vor neugierigen Augen verbergen, machen ein Spiel wie **equinox** erst richtig interessant. Das Kapitel **Dimtech** (S.115) enthält eine große Bandbreite von Ideen für Dimtech

und andere Gegenstände, die es in **equinox** gibt. Du kannst diese Gegenstände wahrscheinlich mithilfe existierender Regeln für ähnliche Gegenstände in deinem Spielsystem adaptieren oder sie mit wenig Aufwand innerhalb der Regularien erschaffen.

Wie im Abschnitt **Raumschiffe** (S.147) beschrieben, sollten Raumschiffe und -stationen etwas größer sein, als man es aus den meisten anderen Settings gewohnt ist. Sie dienen hauptsächlich als interessante Kulisse für die erzählten Geschichten, aber natürlich kannst du auch groß angelegte Schiff-gegen-Schiff- oder Schiff-gegen-Raumstation-Kämpfe ins Spiel einbringen. In diesem Fall solltest du sicherstellen, dass dein Lieblings-Spielsystem so etwas unterstützen kann – oder du verwendest als Hilfe einfach ein entsprechendes Brett- oder TableTop-Spiel.

Das Kapitel **Mystische Kreaturen** auf S.153 enthält Beschreibungen einer Anzahl von Tieren, Geistern, Dämonen und anderen Crittern, die die Charaktere auf ihren Abenteuern auf Trab halten können. Spielwerte für die Kreaturen und Schurken zu erstellen mag zwar einiges an Aufwand bedeuten, aber dieses Kapitel verschafft dir schon mal eine Vorstellung von den verschiedenen Arten von Kreaturen, die im Equinox-Universum existieren. Füge einfach diejenigen Kreaturen aus deinem Spielsystem hinzu, die in dieses Muster passen, oder passe deren Beschreibungen entsprechend an, damit sie einen Platz in deiner **equinox**-Runde finden können.

Schließlich deckt das Kapitel **Personen & Schauplätze** (S.219) die grundlegenden Richtlinien ab, um interessante Personen und passende Schauplätze innerhalb der Spielwelt zu erschaffen. Dies erlaubt es, den wesentlichen Hintergrund eurer Gruppe und ihrer Heimatbasis ziemlich schnell und ohne wirkliche Anpassungsarbeit festzulegen. Befolgt einfach die hier beschriebenen Schritte und erschafft dabei eure Charaktere mithilfe eures Lieblings-Regelsystems.

EINFLÜSSE

Die **equinox**-Spielwelt ist von einer Reihe von Filmen, TV-Serien, Romanen, Spielen und Ereignissen des wahren Lebens beeinflusst worden, die auch du als Inspiration oder Quelle weiterer Ideen nutzen kannst.

Aliens (Filmreihe): Ein kleiner Einfluss, aber trotzdem – ein Konzern, der eine fremde Rasse für die Entwicklung von Technologie ausbeuten will, ist ein Thema, das auch in **equinox** behandelt wird. Eine Reihe von Konzernen erforscht in den fernen Winkeln des Sol-Systems Dämonen- und Shanrazi-Technologie aus genau denselben Gründen – und wahrscheinlich mit ähnlichen Konsequenzen. Die Androiden aus *Aliens* waren die Hauptinspiration für die Synths.

Babylon 5 (TV-Serie): Babylon 5 diente als Vorbild für zahlreiche Aspekte der Gateway Station. Das PSI Corps und dessen Umgang mit den Telepathen war eine der wesentlichen Inspirationen für den Umgang des Konsortiums mit den Mystikern.

Deadlands, Shadowrun, Earthdawn, Fireborn (Romane und Spiele): Basierend auf dem magischen Hintergrund, der von diesen großartigen Rollenspielwelten inspiriert wurde, haben wir ein Spieluniversum erschaffen, das in sich abgeschlossen ist. Waren die Inspiration für den magischen Hintergrund von **equinox**, der es uns erlaubt hat, ein Spieluniversum zu erschaffen, das auf eigenen Füßen steht. **equinox** kann aber immer noch leicht adaptiert werden, um als eine Zukunftsversion dieser Spielwelten zu dienen – aber das ergibt aber nur Sinn, wenn du eine Geschichte planst, die sich auf ein früheres Zeitalter bezieht. Das Equinox-Universum kann so angepasst werden, dass es mit einer großen Vielzahl an Ideen kompatibel ist, und eine Kombination mit anderen Spielwelten ist immer möglich.

Farscape (TV-Serie): Den Hauptcharakter schlägt es durch ein Wurmloch in einen fernen Teil der Galaxie, und er versucht, einen Weg zurück nach Hause zu finden. Mit einer Gruppe von Ausgestoßenen, die an Bord eines lebenden Schiffes zu Hause sind, bekämpft er die Agenten eines

repressiven Regimes. Diese herausragende Serie hat sogar eine Form von Magie, auch wenn sie nicht sehr häufig auftaucht. Die Existenz lebender Schiffe wurde durch diese Serie inspiriert.

Firefly, Serenity (TV-Serie, Film): Eine Gruppe von Gesetzlosen und ehrenwerten Kriminellen schlägt sich an den Rändern der galaktischen Gesellschaft mit Überfällen und Gelegenheitsjobs durch. Diese fesselnde TV-Serie inspirierte das Leben im Sol-System und viele der Hauptcharaktere in **equinox**. Firefly enthält zwar keine außerirdischen Rassenkomisch aussehenden Spezies oder Magie, aber die Geschichten, die hier erzählt werden, ähneln denen von **equinox** sehr.

Krieg der Eispiraten (Film): Ein ironischer Film aus den frühen 80ern über eine Gruppe von Weltraumpiraten, die die wertvollste Ressource im Universum stehen: Wasser. In diesem Film gibt es eine Menge interessanter Gimmicks und Einfälle, die es auch in **equinox** gibt, genauso wie die Piraterie im Erdgürtel.

Militärdiktaturen (Reale Welt): Die dunkelsten Kapitel der Menschheitsgeschichte haben die Darstellung der Exekutive des Konsortiums – besonders des Protektorats – beeinflusst. Es ist ihre Aufgabe, diejenigen aufzuspüren, auszubeuten und gefangen zu nehmen und auszubeuten, die eine Bedrohung für das Regime darstellen – selbst wenn das Protektorat keinen Diktator an seiner Spitze hat. Die Invasion der Alliierten im Zweiten Weltkrieg hat außerdem das Setting und die Geschichten des Großen Dimkriegs inspiriert.

Moderne Piraterie (Reale Welt): Der Anstieg der Piraterie in den letzten Jahren, besonders vor der Küste Somalias, war und bleibt ein Einfluss für die Piraterie im Erdgürtel und die Bemühungen des Protektorats, diese Bedrohung in Schach zu halten. Von Söldnereinheiten, die Schiffe beschützen, über Lösegeldforderungen für gefangene Schiffe und/oder Geiseln bis hin zu Piraten-Aktienhandel – hier gibt es eine Menge Ideen, selbst wenn die Umgebung eine andere ist.

Outlaw Star (Manga, TV-Serie): Eine sehr spaßige Serie, in der es verschiedene Fraktionen von Weltraumpiraten in KI-Raumschiffen gibt, die sich manchmal mittels orientalischer Magie bekämpfen. Wir lernten die Serie zwar erst kennen, als wir schon tief in der Entwicklung des Equinox-Universums steckten, aber sie scheint ein sehr passender Einfluss zu sein.

Star Wars (Filme, Romane und Spiele): Natürlich können wir nicht leugnen, dass die Mutter aller Science-Fantasy-Filme **equinox** inspiriert hat – natürlich ist das so. Die Mystiker in **equinox** sind eine Art Machtanwender und die Dimschulen, die sie ausbilden und leiten, eine vielseitigere und fokussiertere Form der Jedi, Auch das repressive Imperium, das sie vernichten will, ist ein Vorbild für das Konsortium.

Titan A.E. (Film): Die Heimatwelt der Menschheit wurde von einer außerirdischen Macht zerstört, und die Menschen leben als Ausgestoßene und Heimatlose zwischen anderen außerirdischen Rassen. Die Hauptcharaktere suchen nach dem verlorenen Sternenschiff *Titan* und hoffen, der Menschheit damit ihre Heimat zurückgeben zu können. In diesem Film gibt es zwar keine Magie, aber er hat mehrere Kernthemen von **equinox** inspiriert.

Verschwörungstheorien (Reale Welt): Theorien über graue Eminenzen, die die US-Regierung lenken, haben seit dem 11. September 2001 massiv zugenommen. Viele dieser Theorien zeigen, wie eine groß angelegte Massentäuschung funktionieren könnte, indem sie alle, die Bedenken äußern, als Verschwörungstheoretiker oder sogar Terroristen brandmarkt. Paranoia, einander widersprechende Geschichten und Medienkontrolle sind ein wichtiger Einfluss für die Handlungen des Konsortiums.

Warhammer 40.000 (Romane und Spiele): Dieses Weltraumfantasy-Setting spielt etwa 38 Jahrtausende in der Zukunft und dreht sich um ein dezentralisiertes und doch totalitaristisches Imperium, das den größten Teil der Menschheit seit Jahrtausenden regiert. Dämonen, Magie, fantastische Rassen, Warp-Weltraumreisen, gigantische Raumschiffe – all diese Dinge haben das Equinox-Universum beeinflusst. Unser Fokus liegt allerdings nicht so sehr auf Krieg und Blutvergießen.