

Blut-Klauen-Clan

Emolgranlan VI
Heimatar Region

Spielerhandbuch
Stand 01.11.2012

Chapter 1: Blut-Klauen-Klan

1.1. Blut-Klauen-Klan (öffentlich bekannt)

Der Blut-Klauen-Klan hat seine Heimat in Emolgranlan und scheint sowohl zu Minern, als auch gegen Piraten zu kämpfen. Es gibt Schiffe mit dem Zeichen [made by BK-C], sowie T-II Dronen, was einige Rückschüsse zulässt. Der Clanlord ist ein ziemlich hässlicher Mann, der für abscheulichen und giftigen Syntho-Whisky bekannt ist.

Es gibt Berichte über Kämpfe bei denen der Blut-Klauen-Klan in der Gegend Serpentis, Angel-Cartel und auch Sanscha Nation schwer geschadet hat und bei diesen nicht gut gelitten ist. Bisher wird gesagt, dass jeder Pilot des Clans wohl schon in Fregatten gesichtet wurde, was entweder einen Hang zu kleinen Schiffen bedeutet, oder auf unerfahrene Piloten hindeutet. Da dieser Clan aber auch massiv Ausbildungs-Kurse anbietet für befreundete Coporationen weißt stark auf erfahrene Veteranen hin.

Die Geschwindigkeit in der Produktionsanlagen, Forschungs-Zentren, Planetarer Abbau und Handels-Angebote entstanden nach der Gründung weisen auf einen finanzkräftigen geheimen und stillen Partner hin.

Gerüchten zufolge gibt es dutzende von kampfbereiten Kriegsschiffen unterschiedlicher Größen, was das Bild einer freundlichen treuen Industrie-Corp als unwahrscheinlich

erscheinen lässt.

Bei einem Versuch die Clan-Kneipe WARPSTONE mit illegalen Steuern zu belegen und dieses dann mir etwas mehr Druck zu unterstützen sind zwei illegale Eintreiber halbtot geschlagen worden und mit multiplen Knochenbrüchen ins Hospital eingeliefert worden. Es scheint so, als ob es zumindest ein paar kräftige Mitglieder des Clans gibt, die sich nicht Scheuen Gewalt an zu wenden.

(OOC)

Der Blut-Klauen Clan ist teil der Multigame MMO-RPG Gilde Phoenix Embers.

Die Welt welche zu dem Simulacron-Projekt gehört ist den Piloten des Clanes nicht bewusst.

Da nur die Spielleitung und vereinzelte Spieler zu den PE gehören, wird es weitere Charaktere geben, welche direkt aus dem Simulacron Projekt stammen und EVE und den Clan infiltrieren. Dieser RP Konflikt ist gewollt und in einer RP Geschichte eingeleitet. Es ist wichtig für PE-Agenten Clanern weder ihre Herkunft noch das Simulacron Projekt zu verraten, genauso wie der Clan Geheimnisse hat, die dieser unter allen Umständen wahren will.

Unsere Heimat soll hier sein in Heimatar.

Unser Blut verbunden, im Leben wie im Sterben, stehen und fallen wir zusammen.

Aus all den Versprengten, den Verzweifelten und jenen die eine Leere im Herzen füllen wollen stehen wir auf - aus der Asche verbrannter Träume.

Es sei uns gleich woher wir kommen, wenn wir treu sind, denn unsere Worte sind bindend bis über den Tod hinaus.

Unser Ziel sei es unseren Familien das Leben zu ermöglichen, durch Beistand, Geleit, Kampf gegen Feinde und Patroullie in Heimatar.

Niemand wird uns bezahlen dafür, denn wir sind keine Söldner sondern der harte Kern eines Clanes.

Niemand wird uns befehlen, denn wir sind ein stolzer Clan und die Regeln der Ehre seien unser Weg.

Wir greifen keine hilflosen Opfer an, ohne das Krieg herrscht. Wir betrügen nicht eines Vorteiles wegen.

Wenn wir Hilfe anbieten, sei sie immer ehrlich gemeint und gewährt.

Im Krieg trägt jede Familie ihren Teil dazu bei.

Niemand ist nutzlos und alle verdienen Respekt,
Respektiere deine Feinde und sehe sie wie sie sind.

Wie wird jemand einer von uns:

Er lernt uns als Fremder kennen. hört uns reden und sieht uns handeln.

Versteht er die Tiefe in unseren Herzen, so kann er aufgenommen werden als freier Helfer. Er gelobt nichts von unseren Geheimnissen Fremden preis zu geben und vergießt einmal einen Tropfen Blut aus Respekt für den Clan.

[OOC RP Bewerbung durch Character im direkten Gespräch & eine ooc Bewerbung mit Beschreibung der eigenen Figur, sowie RP-teil]

Wenn er sich bewährt, so soll er sich dem Ritual stellen, bei dem ihn sein Totem erwählt. Möge das Seelentier an seiner Seite ihm die Kraft geben zu bestehen, wo andere knien. Er wird sein Blut in Blutsbrüderschaft vermischen mit mindestens einem von uns aus dem inneren Zirkel und so mögen diese Blutsbrüder und Schwestern werden.

Blutsbrüder und Schwestern teilen ihr Schicksal, ihre Erfolge und ihre Schande. Sie stehen füreinander ein, mit Wissen, Ausbildung und einer waffe im Krieg. Trotzdem soll jeder lernen seine Erfolge selbst meistern zu können. Wir machen uns stark und malen nicht Zahlen auf eine schöngefärbte Statistik.

Aus den Reihen der Blutsbrüder und Schwestern werden immer wieder einzelne hervortreten, welche mehr Verantwortung übernehmen. Sie bilden den Rat des Clanes entscheiden über Würdigkeit der Freien und Blutsbrüder und Schwestern.

Der Clanlord sei einer des Rates, sowie ihr Sprachrohr und Diplomat.

1.2. Ränge

Freier Claner

Er hat keinerlei Rechte Irgend etwas einzusehen als den ersten Hangar. Er ist mehr wie ein Söldner zu sehen, der sich unser Vertrauen verdienen muss.

Vertrauter Freier Claner

Er begleitet uns seit mindestens einem Monat. Derjenige, welcher ihn ausbildet, hat ihn für wert befunden zu uns zu gehören. Die Aufnahme und das Finden des Totem-Tieres steht noch aus.

Bluts-Bruder oder Bluts-Schwester

Erhält ein Totem-Tier als Titel, welches ihm zur Seite steht. Schließt direkte Blutsbruderschaft mit einer Person, und teilt von nun an Erfolge und Schande mit dieser. Hat Zugang zu Ressourcen und kann den Reichtum sehen.

Veteran

Übernimmt Verantwortung über einen bestimmten Bereich im Clan, wie z.b. Refining, Handel, Herstellung von Großprojekten, Ausbildung, Rekrutierung, Clanchronik, Einsätze, Kriegsvorbereitung o.ä. Hat Zugang zu einem der Großkonten des Clans:

Einmalig zahlt er 1 Milliarde ISK dort ein um sein Vertrauen in unsere Zukunft zu beweisen und verwaltet diese dann dort.

Rat (erscheint als Veteran und wird nicht öffentlich bekannt gegeben)

Entscheidet über die Würdigkeit des Einzelnen und in Gemeinschaft über die Aktionen im Clan.

(OOC: Übernimmt im OOC Spielleiter-Funktion für Events, Characterstories und dergleichen. Manchmal sind dann Ratsmitglieder auch NSCs (Nicht-Spieler Figuren) aus den Reihen der bodengebundenen Clanmitgliedern die auf Planeten, Monden oder in Raumstationen leben. Es ist also ein verantwortungsvoller OOC-Posten für erfahrene Rollenspieler)

Verheiratet

(Bei Spielern die sich im OOC abmelden, oder bei denen davon ausgegangen wird, das sie wiederkommen wird der Status "Verheiratet" vergeben, der klar macht, das der char gerade sich den wichtigen Dingen des Lebens zuwendet wie z.B. Nachwuchs und so. Es ist der Hinweis, das sein Status später neu gecheckt werden muss, wenn er wiederkommt.)

Es wird noch Titel geben, welche mit Aufgaben zu tun haben (noch nicht festgelegt).

1.2.1. Assoziation zum Clan (Freie Claner)

[RP, an Spieler geben]

Der Minmatar Blut-Klauen-Clan nimmt Junge, Alte, Starke und Schwache auf, ohne sie lange nach ihrer Herkunft, oder ihrer Vergangenheit zu fragen. Es ist unwichtig wer du warst, bevor du den Weg hierher gefunden hast, sondern es ist wichtig wer du wirst. Es ist die Zukunft für die wir alle mehr geben als wenn

man es uns befehlen würde. Jeder hat irgendwelche Gespenster im Spind, die ihn Verfolgen. Doch wenn du zu uns kommst wirst du dem Clan Schwören die Geheimnisse des Clanes zu bewahren. Kein Schwur einem Imperator gegenüber, oder sonst wem steht über dem Clan! Akzeptiere dies, oder du wirst nie mehr sein als ein Freier Claner

[OOC]

Wir spielen unsere Figuren. Lassen sie leben. Dabei trennen wir RP und OOC klar. Ein RP Feind kann im OOC ein Freund sein und dem wird im ooc geholfen, das Spiel erklärt und dergleichen. Charaktere haben manches wissen nicht, über das der Spieler verfügt. So verführerisch es ist diese Wissen zu benutzen, so sehr muss dem widerstanden werden. Es würde das spiel zerstören. Nicht nur da eigene, sondern möglicherweise das aller. Deswegen haben wir Spielleiter, mit denen über geheimes Wissen und dem Umgang damit gesprochen werden kann, als auch weiteres geheimes wissen erschaffen werden kann durch Aktionen der Charaktere.

„Freie“ bekommen Aufträge, ohne dass ihnen auch nur ein Fitzelchen erklärt wird worum es genau geht. Es wird aber stark vermieden zu lügen dabei, was die Desinformation schwierig macht.

1.3. Chronik des Blut-Klauen-Clans

02.10.2012 - Emolgranlan VI

Offizielle Clangründung, nachdem in den vergangenen Jahren der Clan Kristallpanter im Untergrund agiert hat. Esteban Kristallpanter tritt ein - und übernimmt die Rolle des Clanlords.

05.10.2012 - Amold IV

Gislind Vanderberg geht am Ritualplatz auf Amold IV eine Bindung mit ihrem Totemtier Mauersegler ein - und wird anschließend von Esteban Kristallpanter aus der Warpstone Bar entführt um nach Flug mit einer Fregatte an einen unbekanntem Ort in den Clan aufgenommen zu werden.

08.10.2012 - Emolgranlan VI

Mera Kristallpanter folgt ihrem Bruder und tritt offiziell dem Clan bei.

15.10.2012 - Emolgranlan VI - Moon 15

Aufbau der Minmatar Medium POS "Waldgeist"

15.10.2012 - Emolgranlan VI

"Heute heißen wir den erfahrenen Piloten saint05 als Freien im Clan willkommen.

Er hat schon umfangreiche Erfahrung im Krieg .. sowie auch in Lowsec- und Faction Warfare Hinterhalten. Auch in Kämpfen gegen Piraten hat er sich schon bewiesen.

Ganz neu ist seine Karriere als Frachtpilot - er hat sich einen Frachter besorgt, und ich werde sehr gespannt sein was er damit macht .. derzeit wetten Mera und ich noch auf Warptore Bumpen. Möge er hier die Familie finden die er nie wirklich hatte." - aus Esteban Kristallpanthers Tagebuch

19.10.2012 - Emolgranlan VI

Der Clan beginnt in der Heimatar-Region sich am Warenmarkt zu beteiligen.

20.10.2012 - Emolgranlan VI

"Heute heißen wir den neuen Piloten aus dem Caldari Gebiet Baktosh Onzo bei uns im Clan willkommen.

Er ist ein Missionspilot der bisher nur miese Agenten mit einbringt. Seine Drake konnte er noch nie am Limit fliegen, was wir heute mal direkt ändern werden. Ansonsten benötigt er dringend Ausbildung und eine zartfühlende Hand *lacht*" - Holoaufzeichnung Esteban Kristallpanter - versandt an den ganzen Clan

21.10.2012 - Emolgranlan VI

"Der Bruder von Baktosh Onzo (ooc: Twink) namens Obscura Naari hat sich entschlossen seinem Bruder zu folgen. Er ist ein angehender Miner und Refiner, fliegt eine Retriever und wir werden uns freuen mit ihm zusammen Schiffe zu bauen."

23.10.2012 - Emolgranlan VI

"Wir heißen Bashir Taron willkommen im Clan. Er ist ein recht junger Pilot direkt von der Akademie und fliegt derzeit Zerstörer. Er wird unsere Unterstützung brauchen, sowohl im Kampf, als auch in dem was man Überleben nennt.

Hier ein paar Tipps:

Kaufe keine ISK (für EURO) denn das ist Falschgeld und wird hart bestraft.

Schau dir Verträge genau an - gut 20 % sind härtester Scam deren einziges Ziel ist dir alles Geld wegzunehmen.

Nicht jeder ist ein Freund nur weil er freundlich ist. Bei uns wirst Du Ehre finden und Freunde, aber sei außerhalb des Clanes vorsichtig!" - aus der Begrüßungsnachricht von Esteban Kristallpanter an Bashir Taron.

"Danke für dieses herzliche Aufnehmen! Vielen Dank auch schonmal für die Hilfe, die ich bis jetzt erfahren habe!! Ich werde diesen Clan nach bestem Wissen und Gewissen zur Seite stehen....." - aus dem Schwur von Bashir Taron

26.10.2012 Holo-Nachricht aus einem Kampfschiff im Asteroidengürtel von Emolgranlan

Kriegswarnung Stufe Dunkelgrün

Ein Freund - KKDB von der Corp Stonedrill- wurde heute bedroht von "Khainen zup"

Dieser meinte es würde seinem Leben neuen Sinn geben ihn abzuschießen. Dann schickte er Ingenieursdaten einer Raven, also einem Raketen Schlachtschiff der Caldary. Dieses hat jede Menge viel zu teure Sachen drauf. Faction-Zeug, was das Schiff auf eine halbe Milliarde Wert steigern würde.

Wenn er KKDB im High-Sec angreift wird Concord das Problem lösen. Wenn er Stonedrill den Krieg erklärt, dann möchte ich mich dem Krieg anschließen auf Seiten von Stonedrill
Wenn das passiert erkläre ich den neuen Piloten aber noch einmal Verhaltensweisen im Krieg.

Bisher also noch nicht einmal gelbe Warnung, aber seid bitte aufmerksam auf eine Ankündigung - es kann passieren.

27.10.2012 - Emolgranlan VI

"Eine neue Pilotin hat den Weg zu uns gefunden: Aischa Montagne

Sie war lange damit beschäftigt sich um ihre erkrankte Verwandtschaft zu kümmern und weiß was es heißt für diese da zu sein. Soweit ich das verstanden habe ist sie als Missionspilotin

im Gallente Gebiet geflogen und möchte in Zukunft auch etwas mehr sich um planetare Fabrikationen kümmern. Heißen wir sie willkommen und erlauben ihr eine Heimat und eine große Familie gefunden zu haben, die ihr zur Seite steht. Wir stehen zusammen und wir fallen zusammen." - spontane Rede von Esteban Kristallpanter in der Warpstonebar

30.10.2012 - Emolgranlan VI

"Ein neuer Pilot, den einige von uns schon mal gut kannten hat den Weg zum Clan gefunden. Lange Zeit hatte er schwer mit seiner Implantatallergie [ooc: kein Internet] zu kämpfen, so das die Hildco ihn wegen Ineffizienz rationalisierte. Jetzt scheint er diese Auswirkungen im Griff zu haben.

Soviel ich mich erinnere War er damals schon ein passabler Kampfpilot und wird eine Bereicherung für uns sein.

Also wir haben da ein Testschiff in Emolgranlan stehen im Einsatzhangar namens STAR-BUSTER.. Wenn du willst leihe es aus und schicke (Corp mail) einen Testbericht, aber stelle es zurück bevor du dich schlafen legst. Willkommen Valbor!

1.4. Ausbildungschronik des Blut-Klauen-Clans

28. Oktober 2012 Grundkurs Flottensystematik

Ort: Emolgranlan
 Trainer: Esteban Kristallpanter
 Teilnehmer: Piloten von BK-C und HildCo

01. November 2012 Grundkurs Fitting

Ort: Emolgranlan
 Trainer: Esteban Kristallpanter
 Teilnehmer: Piloten von BK-C und HildCo

03. November 2012 Grundkurs Tacler

Ort: Emolgranlan
 Trainer: Esteban Kristallpanter
 Teilnehmer: Piloten von BK-C und HildCo

1.5. Totemtiere

Jeder hat ein Totemtier aus einer der hier vorgestellten Tiergruppen. Das Clanmitglied hat als Totemtier z.B. das Bison welches die Charakteristiken eines Rindviehs hat. Ein Bison kann die grobe Einteilung noch etwas genauer festlegen. Das Totem soll zu dem passen wie jemand seinen Character spielen möchte und nicht dazu welchen Beruf er wählen will:

Bärenartige

Der sanftmütige Heiler der zum Berserker werden kann.

Dachsartige

Nimmermüder Erschaffer von Wehr und Schutz.

Drachenartige

Der grimmige und mächtige Herrscher über Schätze und Werte.

Entenartige

Schwatzhaft und weltgewandte Genießer des Lebens.

Eulenartige

Geruhsame Weisheit mit der Geduld mit der Grimmigkeit des Jägers.

Hasenartige

Schnell und von großer Wachsamkeit.

Hundeartige

Treue und beständige Gefährten und Wächter.

Hyäneartige

Bösartiger killer mit starker front aber schwachem Rücken. Hinterhältig und gnadenlos.

Katzenartige

Stolze, aber auch verspielte und verschlagene Jäger.

Raubvogelartige

Verletzlicher, aber tödliche Jäger.

Rehartige

Genügsame Überlebende mit der Geschwindigkeit des Hasen.

Rindviehartige

Ausdauernder Wanderer. Weder direkt Krieger noch Schützer, und doch ein Überlebender.

Schlangenartige

Genügsame versteckte Jägerin mit tödlichem Biss aus dem Hinterhalt.

Vogelartige

Immer in Bewegung, über den Dingen, nimmt sich selbst nicht zu ernst, unabhängig. Jäger von vielen kleinen Gegnern (anstatt starken wenigen). Stets auf der Suche, wechselhaft, begeisterungsfähig.

Wolfsartige

Treue und grimmige Kampfgefährten sowie direkt konfrontierende Kämpfer.

1.6. Raumstation Waldgeist

Die POS steht in der Nähe von Emolgranlan.

Sie heißt Waldgeist und ist eine Standard Medium Minmatar-POS

Es gibt einen Clan Navpunkt mit dem Namen "Heiliger Hain des Waldgeistes".

Chapter 2: Aufnahme-rituale

2.1. Gislind Vanderberg

Ammold IV am 05.10.2012 - Gislind ist meinem altmodischen Wanderrucksack und klassischer wetterfester Kleidung und Wanderstiefeln aus Gallente-Wildlederstiefeln seit ein paar Tagen unterwegs zum Ritualplatz des Clans in der Rikaaer-Ebene auf Ammold IV. Schon fast vergessen ist der Alltag in den Raumschiffen, hier zählen andere Dinge. Gehen. Meter für Meter. Weiter gehen. Immer weiter gehen.

Die Füße schmerzen. Seit Tagen niemanden mehr getroffen - die wenigen Tiere haben reiaus genommen - bis auf das Kreischen der einiger Vgel geht es durch die karge Landschaft. Gislind denkt an das Abendessen was ebenso karg sein wird. Wre sie doch blo in ihrer gemtlichen Obelisk geblieben. Und diese ganzen Gerusche. Besonders bei Nacht. Vielleicht gibt es ja doch wilde Tiere, die es auf sie abgesehen haben knnten. Diese Gegend ist unheimlich - besonders bei Nacht.

Aber jetzt scheint die Sonne - nur ein leichter Bodennebel erinnert an den Regen. Regen - so schn es ist, mal wieder Regen zu sprgen. Durch das Zelt trpfelt es. Die Kleidung ist feuchtklamm. Und das ist dieser kargen und meist zu trockenen Landschaft.

...

Der Ritualplatz ist leicht zu erkennen - sieben Bäume die einsam in der Landschaft stehen, die sonst auch nur selten Büsche zeigt. Auch Gisling hat einen großen Sack Erde mitgebracht - aus der Heimat. Andes wäre das Wachstum dieser Bäume kaum zu erklären. Aus der Vorzeit stehen sieben Menhire im Kreis und in der Mitte der Altarstein. Nun ist es also soweit.

...

Sie geht noch einmal in Gedanken das Ritual durch - ja ich habe an alles gedacht. Die Kräuter, den Ritualdolch, die Blutrinne, das Feuerholz, das kleine Amulett mit dem Hohlraum.

...

Aber zunächst die Arbeit. Die Bäume - die niedrigen Äste abgeschnitten, die Erde behutsam auf alle verteilt. Schließlich ist es geschafft. Die Nacht bricht heran. Gut. dann ist es soweit.

...

Das kleine Feuer brennt und Gisling sitzt, den Rücken an den Ritualstein gelehnt und blickt hinein. Die Kräuter hat sie bereits eingenommen, ihr Blut ist auf dem Stein, als Streifen auf dem Gesicht, und über in das kleine Amulett geflossen, welches jetzt verschlossen an einem Lederband um ihren Hals hängt. Ihr Arm ist auch verbunden - der Verband ist zwar blutdurchtränkt, aber sie wird es wohl überleben denkt sie sich - und doch fühlt sie sich so seltsam leicht, als ob sie einfach so zu den Sternen fliegen könnte.

...

Farben. Geräusche. Flackern.

...

Sie fliegt. Sie bewegt die Arme und steigt weiter in die Höhe - immer höher, immer weiter. Auf zu ihrer Familie. Ja da sind sie - oben zwischen den Wolken. Meine lieben Freunde - Mauersegler. Was für ein merkwürdiger Name - Mauern - das ist doch was von Menschen gebautes und vor allem auf dem Boden - wir sind lieber hier in den Lüften. Ewig und immer.

Chapter 3: Charaktere

3.1. Spielercharaktere im Clan (PC)

Gislind Vanderberg (Mauersegler)

Esteban Kristallpanter (Panter)

Mera Kristallpanter (Fuchs)

Obscura Naari

Baktosh Onzo

Saint05

Bashir Taron

Aischa Montagne

3.2. andere Charaktere und Nichtspielercharaktere (NPC)

Barkeeper in der Warpstone Bar

Teko Kenshi, gelegentlicher Besucher der Warpstone Bar

Ein dreckiger miesgelaunter Typ mit einer Blaster Pistole im Holster. Recht jung für einen so abgebrühten Piraten, der schon ein paar Dutzend Abschüsse von kleinen Fregatten und Mining Schiffen auf seinem Konto hat.

Zahlt in Bars grundsätzlich nicht, weil seine Schlägertruppe von hirnlosen Halsabschneidern jedem Wirt die Knochen brechen, der versucht das anders zu halten.

Jonas Kristallpanter, Ingenieur auf Emolgranlan

Dave Kristallpanter, Ingenieur auf Emolgranlan

Chapter 4: Orte

4.1. Warpstone Bar

An der Bar ist es etwas dunkler, als draußen in der Station Emolgranlan. Tische und Stühle wurden aus Schrott zerschossener Kriegsschiffe gebaut und der Barkeeper-Roboter hat einen starken Hang zum rosten. Er war wohl einmal ein ZYH-17-Technik-Modell bevor er stark modifiziert wurde. In der Mitte, nahe der Theke ist eine 5 Meter durchmessende Holo-Plattform auf der sich Tänzerinnen zur Musik einer Holo Band bewegen. Zwischen den gut zwei dutzend Tischen bewegen sich Androiden, welche aus den Crews verschiedenster Millitär-Schiffe zu stammen scheinen und nehmen Bestellungen auf und servieren. Wenn an der Tür der Scanner summt und wieder einmal jemand die Tür durchschreitet schaut der Barkeeper mit seinen rot leuchtenden Sensor-Augen abschätzend auf den neuen Gast. Im hinteren Teil gibt es zwei Tische an denen Holo-Bilder von Piloten, welche gerade im Einsatz sind, über einer Art Sessel schweben.

Musik läuft <http://zwischen-welten.info/play/> [I-Netz-Radio]

Eine Getränk Karte mit ein Paar Snacks und einer umfangreichen Anzahl Soft- und Harddrinks der günstigeren Sorte leuchtet kurz auf jedem Tisch auf wenn jemand die Hand auf die Mitte des Tisches legt.

- Soft-Drinks / Syntho-Bier / Syntho-Wein / Syntho-Likör / Syntho-Brantwein o.ä. 1 ISK pro Glas
- Syntho-Whisky (Clanlord-Variante) 2 ISK

- echtes Bier / Wein / Likör / Brandwein / Schnaps o.ä. 5 ISK pro Glas
- Echter Galentrischer Wein / Minmatarischer Whisky / Armarischer Kakao / Caldarisches Starkbier 10 ISK
- Syntho-Snacks / Syntho-Baguette / Syntho-Brei / Notrations-Riegel 2 ISK pro Portion
- Protein-Snacks / Tiefkühl-Pizza / Dosen-Suppe / Kekse 6 ISK
- Schafslende in Pilzrahmsauce mit gedünsteten Erdknollen und Kohlkugeln / gebratenens Dreihorn-Steak mit Zwiebeln, Kräuterbutter, scharf gebratenen Erdknollen und hellem Stangengemüse / Kirsch-Schoko-Sahne-Kuchen mit Streuseln und Crisp / saurer Wildbraten mit rotem Kohl und Nudeln. 20 ISK
- Blaster 1 Glas 55 ISK
- schwarzes Loch 1 Glas 109 ISK
- Mülsch 1 Pinnchen 2500 ISK

[Zahlbar auf das Hauptkonto des Blut-Klauen-Clans]

Chapter 5: andere Organisationen

5.1. Phoenix Embers (OOC)

Es gibt eine MMO-RPG-Gilde die spiel- und serverübergreifend ist, in der Agenten der Phönix Embers von der Grandmasterin Laurina Hawks, Meisterin der Quelle in diese Welten geschickt werden. Dort müssen sie mit der jeweiligen Technologie arbeiten und haben den Auftrag diese zu beschützen.

Die Sache ist jedoch komplexer. Es wird dort unterschieden zwischen der CARBONWELT in der normale Menschen leben und dem LICHTUNIVERSUM, das eine Art eigenständige Dimension mit völlig anderen physikalischen Gesetzen ist. Die PE gehören zu den Wesen des Lichtuniversums und die Rasse wird Mentals genannt. Es gab eine Menge Verwicklungen über das Entstehen der beiden Universen und auch im Lichtuniversum ist alles nicht ganz so perfekt wie es hätte sein können.

Die Wesen und alles bestehen aus einer Art Code, der mehr ins Leben eingreift als Genetik. Die allermeisten Wesen sind sich dessen nicht bewusst. Bei wenigen anderen kommt die Erkenntnis oftmals mit einer Änderung im Code und der Denkfreiheit einher. Das Bekommen von Kindern wird limitiert durch eine Erlaubnis die dafür nötig ist und die von der aktuellen Bevölkerung abhängt. Es gibt auch black-codes, also illegale Codeeinbettungen, die alles irgendwo verändern. Es ist ein

klein wenig wie ein virenverseuchter Server mit seinen Antivirenprogrammen und dem Kampf der beiden Seiten. Natürlich ist alles viel komplexer da Mentals Bewußtseine haben.

Die Welten dieser Mentals sind nicht wie in der Carbonwelt einfach Kugeln im Weltraum, sondern beliebige Formen in recht beliebiger Größe in einer art Non-Space, der weder durchsehen noch einfach durchflogen werden kann. Eine extreme Informationschaos Überlastung macht jene wahnsinnig die sich ohne Sichtschutz aus der Hülle ihres „Simulacrons“ (so wird die Welt genannt) wagen. Keine Sensorerfassung und noch ein paar andere Kleinigkeiten machen die Wechsel zwischen den Simulacren heikel. Ja, es gibt inzwischen eine Art Raumfahrt, aber sie unterscheidet sich stark von der in der Carbonwelt mit ihren physikalischen Grundregeln.

Normale Simulacren haben zwei klare Besonderheiten. Zum einen die bunt schillernde Außenhülle, die zu durchschreiten kein Mental freiwillig riskieren würde und das baden eine teuflisch tödliche Angelegenheit sein kann.

Jedes Wesen benötigt eine Energieform um zu leben, aber zu viel davon ist auch nicht gut. Gerade Wasser kann sehr energiehaltig sein und so kann aus Essen Nudeln und aus Nudeln ein (ich vermute mal platzen) werden. Aber es ist auch die Grundlage aller Technologie und so muss man raffinieren und verdünnen bevor es dann ähnlich wie in der Carbonwelt gegessen und getrunken werden kann.

Spielwelten des MMORPG sind somit entweder Simulacren in denen bestimmte carbonweltähnliche hysikalische Gesetze gelten, oder tatsächlich Teile der Carbonwelt welche nur durch Risse in dem Gefüge der Dimensionen erreichbar sind.

Diese Simulacren sind nicht wirklich groß. Manchmal nur einzelne Kilometer, bis größere Landstriche. Andernfalls Kontinente oder sogar kleine Welten. Doch das EVE Universum sind viele Sonnensysteme und noch mehr Planeten.

Chapter 6: Testschiff Star-Buster

6.1. Aufforderung an Clan

Kurze Nachricht von Esteban Kristallpanter an den Clan:
Für ein Schiff der Zerstörer Klasse wird ein Testpilot gesucht.
Er soll das Schiff fliegen und das Flugverhalten einschätzen.

Es darf NICHT umgebaut werden!

Die STAR-Buster steht im Einsatzhangar. Nach beendeten
Testflügen wieder zurück schicken und den Testbericht an den
Clan öffentlich schicken (Corp-Evemail).

6.2. Zeit läuft aus

*der häßliche ältere Minmatar mit dem zerkratztem Carboniumanzug
und den beiden schweren Blaster Pistolen im Gürtelholster schaut
finster aus*

SAINT! Das Testschiff ist kein Spielzeug zum Rumgurken und auch
nicht um es irgendwem zu geben damit der dran rumschreibt!
In den vergangenen Tagen sollte VIER Piloten das Testfliegen....
Du wolltest als erster und NICHTS ist dabei rausgekommen, WEDER
Informationen über den Testflug, noch ist das Schiff wieder
aufgetaucht! Du riskierst da gerade mein Vertrauen in dich,...

ALSO REIß DICH ZUSAMMEN UND BRING DAS SCHIFF WIEDER, bevor ich dir deswegen den Arsch aufreiße und zwar wörtlich *Tatzt nack einer Flasche Synthowhisky die neben ihm steht, welche in Scheiben geschnitten zu Boden fällt. Das schwache fahle Leuchten von Energiefeld-Klingen an den Fingerspitzen war sichtbar dabei*

An die anderen Freien Claner unter uns.

Sobald das Testschiff, Also die STAR-BUSTER wieder in emolgranlan im Einsatzhangar ist, benötigen wir dringen Testflüge. Bis Sonntagmorgen zumindest 3 verschiedenen Piloten, die das Ding mal ausreizen. Veröffentlich dann den Bericht hier im Clan (Corp Evemail) Und fliegt mir das Ding nicht kaputt!!

6.3. Testbericht von Aischa Montagne

Testbericht von Aischa Montagne (Auszug)

"Also ich kann nur sagen das Schiff startet nicht. Er säuft sofort ab, Ich glaube ich fürchte ich habe dabei verschiedene Energieleitungen und Kupplungen zerstört, auf jedenfall tut das Schiff nun gar nichts mehr.

Ich habe nachgeschaut. Also zumindest die Leitungen zu dem Raketenwerfer sind zerstört, ich habe noch nie so viele zerstörte Leitungen gesehen.

Ich habe nichts angefasst, ich wollte nur hinausfliegen. Vielleicht solltet ihr den Torpedowerfer durch etwas anderes ersetzen. Der sieht so aus als könnte das Schiff ihn als zusätzlichen Antrieb nutzen.

Tut mir leid das er es jetzt nicht mehr tut. Wenn ich irgendwas helfen kann um die Leitungen zu reparieren sagt bescheid!"

6.4. Ausrasten von Mera Kristalpanter

[einen Tag später]

die junge Minmatarin Mera Kristallpanter hat ein paar Rußflecken im Gesicht und an den Händen, während sie heftig gestikulierend redet:

"Oh mann das war ja die apokalypse der Energieversorgung. Einmal saint05 was in die Hand geben und es brennt durch.

Ich habe den ganzen Tag mit vier Tech Robotern dran geschuftet um es wieder herzurichten.

War verdammt hart.

UND DU SAINT *kreisch* Zersäbel nie wieder die Bauteile an nem Testschiff!! du hast nicht die Leitungen gekappt, sondern mit einer Hitze projezierenden Waffe drauf geschossen!! ich habe das genau rausgefunden!!!

zeter du du duuuuu Schiffsvergewaltiger du technophiler Riesenaaaaarsch!"

versucht sich mühsam zu beruhigen

"Also für ALLE ANDEREN das Testschiff ist wieder einsatzbereit und kann geflogen werden."

Chapter 7: Auf dem Weg in den Krieg?

7.1. kleiner Ärger im Warpstone

[geleakte Holoaufzeichnung von Geschehen in der Warpstone Bar am 31.10.2012]

KKDB > Hier scheinen alle verrueckt zu sein? Gibts keine normalen Leute mehr..?? Da stand einer in Vale vor Station mit ner Mega.. und in seiner Info stand Titel: Miner.....
ich zu ihm: das sieht mir aber nicht nach Miner aus.

Esteban Kristallpanter > Bisher ist das noch normal.

KKDB > Keine Antwort...

Nic D > nun ja für 4er missis solltest auch BS nehmen BC sind eher für Level 3er Missionen ausgelegt und Hallo an alle!

KKDB > 15min spaeter eine Mail von seinem Corp-Büro.... "ob ich irgend welche Probleme hätte.. die könnte man doch gleich austragen!!" und so weiter.

Esteban Kristallpanter > *grinst* Ganz klar Miner!

KKDB > Danach lud mich sein CEO zu nem Chat ein.. was mir einfiel ihr Corp-Büro anzumachen was das solle usw.. bis ich die beruhigt hatte. Und so der Ton: "Eyhhhh Alter.. was soll das denn??" Dabei hatte ich doch nur ganz harmlos was geschrieben!

Naja.

Esteban Kristallpanter > Hehehehehehehehe.

KKDB > Von dem betroffenen Char kam aber kein einziger Satz. Dann habe ich die betüddelt und beruhigt.. am Ende wollten sie mich in ihrer Corp haben *grinst belustigt*.

Esteban Kristallpanter > Hast du ihnen nicht angeboten sie sollten mal zu dir kommen? Euer CEO wäre lässiger als ihrer *spott*

KKDB > *grinst weiterhin belustigt*

Esteban Kristallpanter > *stellt sich an die Bar und rührt sich nen Drink an*

Teko Kenshi > *ein dreckiger miesgelaunter Typ mit einer Blaster Pistole im Holster betritt die Bar* Eh Roboter ... gib mir was Starkes zu trinken, aber zackig!

Esteban Kristallpanter > *Der Roboter schüttet einen verdünnten Synthowhisky in ein Glas* macht 2 ISK pilot

Aischa Montagne > *Aischa mustert den Typen der hineinkommt kurz. Sie trägt keinen Blaster, nur ihren Klamotten. Auf den Tisch liegt ein Datapad, und sie hat ein Softdrink abgestellt.*

Teko Kenshi > Na endlich! *schnappt sich das Glas ohne zu bezahlen. schaut sich um und sein Blick bleibt an der Aischa Montagne hängen. Geht dann mies grinsend auf sie zu* na Schneckchen, schonmal nen richtigen Mann gehabt? Hier gibt es sowas ja nicht.

Esteban Kristallpanter > *Schaut dem Typen hinterher und runzelt die Stirn*

Aischa Montagne > *Aischa schaut den Mann genau an.* Wieso nehmen Sie an das ich noch nie einen "richtigen" Mann gehabt habe?

Teko Kenshi > *sieht eigentlich noch recht jung aus, aber die augen, die sind nicht nur Kybernetisch, sondern wirken irgendwie böseartig* weil hier sowas nicht rumrennt schnuckelchen also, wie wärs mit uns beiden? die bar zahlt *lacht dreckig*

Aischa Montagne > *Aischa runzelt die Stirn.*

Esteban Kristallpanter > *schätzt das als möchtegern und maulhelden ein und hört amüsiert zu wie aischa damit fertig

wird*

Aischa Montagne > Ich wäre an Ihrer stelle hier vorsichtig.
Dieser Laden ist nicht dafür bekannt weicheier lange Willkommen zu haben. Aber sie haben tatsächlich Recht, einen Richtigen Mann sehe ich hier tatsächlich nicht. Wissen sie ein richtiger Mann besitzt Mannieren, Ettikette und Anstand.

Teko Kenshi > HAHHAHAHAHA *beugt sich vor und fasst Aischa ans kinn* du stehst wohl auf hossenschisser und Frachterpiloten was?

Aischa Montagne > *Aischa steht auf.*

Teko Kenshi > Für welche Papiertieger corp arbeitest du denn hmm bürokratix industries oder so?

Aischa Montagne > Federate Gallante Navy. *Meint Aischa total ruhig.* Zumindest habe ich da angefangen. Aktuell arbeite ich für Esteban Kristallpanter . Der sitzt dort. * Aischa zeigt auf Esteban

Esteban Kristallpanter > *schaut den Typen finster an*

Aischa Montagne > Und eigentlich stehe ich auf Minen Arbeiter. Die besitzen eine ausgeprägte Körperkultur und sind Attraktiv anzuschauen. Meistens haben sie auch einen Sinn für die Bedürfnisse ihrer Umwelt.

Teko Kenshi > Oh mann nen alter Knacker uuh ich habe Angst *schüttelt theatralisch mit den Händen* Das ist also der Oberminer *dreht sich wieder zu Aischa und ignoriert den alten Knacker*

Aischa Montagne > Ich würde empfehlen das sie sich eine andere Party suchen. Ich glaube die Straße runter ist ein entsprechendes Etablissement in ihrer Kragenweite.

Teko Kenshi > Also Schneckchen ich schlage dir nen Deal vor ... wir suchen uns nen Plätzchen und haben etwas Spaß, dafür bleiben meine Jungs draußen und bauen hier drinnen nicht um und brechen deinem Boss nicht ein paar Knochen

Esteban Kristallpanter > *wird deutlich angespannter*

Aischa Montagne > Hmm, also brauchst du deine Jungs um stark zu sein? Ich habe meine Jungs im Hangar stehen. Und die verstehen etwas von einer ordentlichen Schlägerei. Auch mit Infanteriewaffen.

Aischa Montagne > Ich empfehle dir dringend einen anderen Ort zu stänkern zu suchen.

Teko Kenshi > *geringschätzig* Und was sollen das für Typen sein ? Triebwerksschmierer und Kistenschlepper? also Schnuckelchen wie sieht es aus ... möchtest du mein Angebot annehmen?

Aischa Montagne > Nein. *Aischa spannt ihre Muskeln an.*

Esteban Kristallpanter > *geht leise von hinten an Teko heran*

saint05 > Moin

Aischa Montagne > Hi saint. Schön das du vorbeischaust.

saint05 > Kartoffel! *wirft Esteban eine Kartoffel an den Kopf*

Teko Kenshi > *grinst sehr mies* na dann *hebt den Arm vor den mund und...*

Aischa Montagne Teko Kenshi könnte dein nächster Pod sein auf deinem Killboard

Esteban Kristallpanter > *wirbelt herum, weicht der Kartoffel aus und scheint zu tanzen - worauf die fliegende Kartoffel in Scheibchen geschnitten zu Boden fällt*

saint05 > Wieso?

Aischa Montagne > Der Typ will ärger

Teko Kenshi > *wirbelt herum und reißt seine Blasterpistole heraus*

KKDB > Kartoffel.. immer noch Thema??

Aischa Montagne > *Aischa deutet auf den Typen der direkt vor ihr steht

saint05 > *wirft Teko ne Kartoffel an den Kopf*

Esteban Kristallpanter > *dreht sich weiter und tippt mit allen vier Fingern der rechten Hand auf Tekos Brust*

saint05 > *wirft einen Packung Mülsch hinterher*

Teko Kenshi > *drückt Esteban die Blasterpistole auf die Brust*

Aischa Montagne > *Aischa drückt Teko einen Messer in den Rücken.* Ich würde das nicht empfehlen.

Esteban Kristallpanter > *schaut Teko gerade von oben in die Augen und lächelt grimmig* NIEMAND bedroht mich in MEINER BAR und kommt damit durch!

Teko Kenshi > *hat einen Blutsfaden, der ihm aus dem Mund läuft. Schaut irritiert auf seine Brust und die roten Blutsfäden die unter Estebans Fingern hervorkommen*

Esteban Kristallpanter > *zieht die Hand zurück an der immer noch das blasse Schimmern von Energiefeldklingen zu erkennen ist.*

Teko Kenshi > *kippt wortlos nach vorne*

saint05 > Selber schuld, man legt sich doch nicht mit einem Minmatarischen Barbesitzer an...

Esteban Kristallpanter > *Packt den Drecksack am Kragen seines Anzuges und schleift ihn zu Tür. Die Pistole bleibt liegen*

Esteban Kristallpanter > Ich rede mal mit seinen Freunden.
verläßt die Bar

saint05 > Welche Freunde? Er ist allein in seiner Corp.
hinterherruf

Aischa Montagne > *Aischa steckt ein zierliches Stillet wieder in die Armscheide die am linken Unterarm verborgen ist.

saint05 > *bringt schonmal heimlich ein paar Schrotflinten unter der Theke an*

Aischa Montagne > Woher nimmst du nur dieses Waffen Arsenal?

[plötzlicher Abbruch der Sendung]

7.2. Kurzinformatio an alle Piloten im Clan

Ein Pilot in einem Flack-Raumanzug betrat die Bar, zog eine 8mm MP und feuerte auf den Wirt. Dabei beschädigte er diesen schwer. Saint05 sprang hinter die Theke und griff sich die Schrotflinte dort, kam aber nicht zum Schuss. Der Angreifer soll angeblich von Verdammnis und Krieg gesprochen haben und ist dann wieder abgehauen. Weitere Infos und eine genauere Beschreibung wäre hilfreich.

Chapter 8: BPO Kauf für Munition

8.1. BPO Kauf für Munition

Holo-Nachricht von Esteban Kristallpanter an den Clan:

Ich benötige einen Piloten, der etwas Zeit hat herum zu fliegen und BPO also Blu print original zu kaufen

wir benötigen zur Versorgung der eignen Piloten BPO von folgenden Munitionstypen

- alle 4 leichten Raketen
- alle 4 Rockets
- alle 4 Heavy missiles
- alle 4 Heavy Assault missiles
- alle 4 Cruised missiles
- alle 4 torpedos
- leichte und heavy Defender Missiles

Diese dürften zusammen etwa 7 Millionen ISK kosten.

10 % mehr wird demjenigen gezahlt, der sie uns als ganzes als erster besorgt, also sprecht euch ab wer das macht! Wir brauchen 2 Sätze davon, also können das auch 2 Von uns machen.

Das gleiche gibt es auch für Projektilmunition.

Der zweite Satz Munition BPO fehlt noch

Wir benötigen S,M und L von

- Phased plasma
- Fusion
- EMP
- Titanium Sabot

Ein paar Tage später schreibt Esteban ziemlich ergrimmt*

Wir benötigen immer noch dringend die BPO der Raketen. Die andere Munition ist in der Forschung und kann bald zur Herstellung von kostenloser Clan Munition benutzt werden. Also welche Raketen verwendende Pilot möchte sich etwas Kleingeld verdienen?

Chapter 9: Ein unlauteres Angebot

9.1. Ein unlauteres Angebot

*Eine Gestalt mit abgetragenen Kleidern, verfilztem schwarzen Haar und Bart, welche schon früher manchmal in der Bar Warpstone aufgetaucht ist, spricht die neuen Piloten des Clans an mit der Frage ob sie sich 10 Kilo ISK verdienen wollen. Dabei tut er sehr heimlich und deutet an, dass will das ein besonderer Halunke in Emolgranlan Schuld daran ist, dass seine Tochter keine Jungfrau mehr sei. Ein gewisser Zatz mataz ... habe sie mit Drogen abgefüllt und dann seinen Spaß mit ihr gehabt... jetzt will er Rache. "Tut ihm so weh wie ihr könnt, und reißt sein Kasino ein wenn ihr es findet!"